



Nouveaux Cahiers de Marge 9 - 2025

Le dessous des cartes
et des petites choses
vidéoludiques

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean
Moulin Lyon 3

Shortest bitsies : une microexploration de Bitsy et des jeux d'une minute ou moins créés à l'æ Pang Pang Club

*Shortest Bitsies: A Microexploration of Bitsy and the
One-Minute-or-Less Games Crafted at the Pang
Pang Club*

Leslie Astier

DOI : [10.35562/marge.1049](https://doi.org/10.35562/marge.1049)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

Shortest bitsies : une microexploration de Bitsy et des jeux d'une minute ou moins créés à læ Pang Pang Club

Shortest Bitsies: A Microexploration of Bitsy and the One-Minute-or-Less Games Crafted at the Pang Pang Club

Leslie Astier

Locus Sonus Vitae, ESAAIX, Aix-en-Provence

Résumé : Créé en 2016 par Adam Le Doux, Bitsy est un moteur de jeu *open source* en pixel art qui permet de créer rapidement un jeu depuis son navigateur. Pensé pour des jeux centrés autour d'expériences et réflexions personnelles, le moteur favorise le développement de petits formats qui, au-delà de leur visible parenté, permettent de promouvoir des visions d'auteur·ices divers·e·s et engagé·e·s. Dans cet article, nous étudierons l'apparition du moteur Bitsy, de ses sources d'inspiration à sa popularisation par les *game jams* menées sur la plateforme itch.io. En analysant un corpus de *bitsies* « Short » d'une minute, créés au Pang Pang Club, nous chercherons à qualifier les expériences de jeux et les profils d'auteur·ices-joueureux qui émergent avec l'usage de ce moteur.

Mots clés : Bitsy, recherche-cr  ation, Pang Pang Club, jeu personnel, game jam, micro game studies, auteur·ice-joueureux

Abstract: Created in 2016 by Adam Le Doux, Bitsy is an open source pixel art game engine that lets you quickly create a game from your browser. Designed for games centered around personal experiences and reflections, the engine fosters the development of small formats that, beyond their visible kinship, promote diverse and committed visions of authors. In this article, we study the emergence of the Bitsy engine, from its sources of inspiration to its popularization by the game jams run on the itch.io platform. By analyzing a corpus of one-minute "Short" bitsies

Shortest bitsies : une micro-exploration de Bitsy et des jeux d'une minute ou moins créés à l'æ Pang Pang Club

created at the Pang Pang Club, we seek to qualify the experiences of play and the profile of players authors that emerge with the use of this engine.

Keywords: Bitsy, research-creation, Pang Pang Club, personal game, game jam, micro game studies, author-player

Je pense qu'une grande partie de son attrait réside dans son caractère égalitaire. Un jeu Bitsy ressemblera à un jeu Bitsy, quel que soit le niveau de la développeuse qui l'utilise. Il n'y a pas de place pour invalider le travail des gens en le qualifiant d'amateur parce que, par définition, il n'existe que pour y faire de petites choses¹
Nathalie Lawhead

Introduction

En 2012 paraît *Rise of the Videogame Zinester: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Art Form*², ouvrage manifeste écrit par Anna Anthropy qui appelle à une plus grande diversité de créations par la multiplication de l'accès à des moteurs de jeux par des « amateur·rice·s, des femmes au foyer, des dilettantes, des personnes comme vous et moi ». Quatre ans plus tard est créé un moteur de jeu qui va profondément impacter les productions indépendantes : Bitsy³, un moteur de jeux en pixel art, facile à

3

1. « I think a big part of the appeal is how egalitarian it is. A Bitsy game will look like a Bitsy game no matter how advanced of a developer uses it. There's no room to invalidate people's work as amateurish because, by definition, it exists just to make small things in it. », Nathalie Lawhead, « Bitsy is beautiful! (exploring the Bitsy space and some of my favorite games) », Nathalie Lawhead, 17 juin 2021, URL : <https://www.nathalielawhead.com/candybox/bitsy-is-beautiful-exploring-the-bitsy-space-and-some-of-my-favorite-bitsy-games> [consulté le 26/11/2024]. Nous traduisons.

2. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012.

3. Créé par Adam Le Doux, Bitsy est un moteur de jeu qui permet de créer, sans code, de courts récits et univers interactifs en pixel art. Le terme Bitsy désigne à la fois le moteur de jeu et lorsqu'utilisé avec un adjectif dénombrable, un jeu réalisé avec le moteur de jeu Bitsy. Nous mettrons une lettre capitale sur le nom du moteur de jeu, le substantif sera lui écrit en minuscule et en italiques (un *bitsy*).

prendre en main par des non-professionnelles⁴ et fonctionnant sur la majorité des ordinateurs sur navigateur. En 2021, Nathalie Lawhead consacre un article de son blog à *Bitsy* soulignant l'aspect égalitaire des productions qu'il permet.

Læ Pang Pang Club est un projet artistique animé par des créateurixes⁵ développant un système de soutien et d'échange autour de la création de jeux par des non-professionnelle·s. Fondé par Robin Moretti en 2018 et porté depuis janvier 2020 par Leslie Astier avec la coopération active du Pang Pang Crew, læ Club se dédie à l'exploration des formes expérimentales vidéoludiques, au questionnement et à l'expression personnelle par le jeu. Par des *game jams* bienveillantes, læ Club questionne productivité et normes de publication des jeux. Les jeux créés à læ Club explorent des rapports à l'intime, à la création et reflètent les identités queers et trans^{*6} ainsi que les prises de position féministes, antivalidistes et anticapitalistes de leurs créateurixes⁷. Les formats courts et les outils rapides à prendre en main, comme *Bitsy*, sont encouragés dans les *jams* de læ Club pour leur facilité de prise en main. Dans cet article, nous nourrirons nos questionnements des pratiques de création menées au sein du Pang Pang Club⁸ depuis 2020 en assumant une triple posture de joueuse-créateurice-chercheuse. Nous nous inspirons des pratiques de recherche-création proposées par Erin Manning et Brian Massumi en valorisant l'importance du « processus, de l'action en train de se faire, de l'immanence active⁹ ». Pour cela nous tisserons, entre collectif et individuel, des trajectoires rapportant l'outil et ses usages en *game jams*. Voulant approcher avec prudence un matériau dont la brièveté

4

4. Pour cet article nous considérons comme non-professionnelle toute personne dont l'activité rémunératrice principale n'est pas la vente de ses jeux.

5. Tout au long de cet article, nous utiliserons des formes d'écriture inclusive par concaténation incluant des terminaisons neutres pour refléter au mieux la multiplicité des identités des créateurixes. Comme le collectif Bye Bye Binaries, læ Club travaille à son échelle à l'évolution d'une langue française dépassant les invisibilisations qui s'y sont installées à travers ses réécritures.

6. Nous reprenons ici la terminaison utilisée par Jack Halberstam pour explorer les déplacements dans les représentations de genre et leurs devenirs possibles. Voir Jack Halberstam, *Trans**, trad. Collective dansmalangue, Montreuil, Libertalia, 2023.

7. Description de læ Club disponible sur le site : <https://pangpangclub.com> [consulté le 26/11/2024].

8. Le Club existe en ligne via un Discord et un site internet : <https://pangpang-club.com/> [consulté le 26/11/2024].

9. Erin Manning, Brian Massumi, *Pensée en acte. Vingt Propositions pour la recherche-création*, Dijon, Les Presses du réel, 2018, p. 12.

pourrait   tre accabl  e par l'imposition de discours analytiques, nous travaillerons d  s que possible avec le paratexte produit par les auteur  xes et nous r  f  rerons aux pages itch.io r  dig  es par les cr  ateur  xes ainsi qu'aux articles du site internet qui servent de journal de l   Pang Pang Club pour contextualiser les productions. Des r  f  rences seront apport  es pour alimenter la conceptualisation dont certaines n'ont pas   t   discut  es au sein de l   Club : cependant, les r  f  rences    Anna Anthropy, aux *walking simulators*,    Gamergate¹⁰,    Nathalie Lawhead et    Brendan Keogh font partie de r  f  rences communes de l   Club discut  es lors de sessions vocales et structurent nos postures partag  es de cr  ateur  xes.

Si j'utilise le nous de courtoisie tout au long de l'article, c'est qu'il s'agit de travaux men  s au sein de l   Club qui est une collective : ma position sera n  anmoins situ  e puisque j'administre l   Club, que j'ai organis   une partie des   v  nements mentionn  s et ai cr    certains *bitsies* du corpus de l   Pang Pang Club.

Suivant le postulat de Nathalie Lawhead qu'« un jeu Bitsy ressemblera toujours    un autre jeu Bitsy¹¹ », dans le cadre de cet article, nous nous focaliserons dans un principe m  tonymique sur les plus petits jeux fabriqu  s avec le moteur    l   Club : des jeux parcourables en une vingtaine de clics ou une poign  e de secondes. Entre unic  t   et diversit  , nous nous demanderons quels usages Bitsy et ses contextes d'utilisation encouragent dans ses formes m  me les plus br  ves et les plus situ  es.

En   tudiant le design du moteur et ses inspirations, nous verrons comment Adam Le Doux a con  u *Bitsy* pour cr  er des r  cits personnels. Ensuite, nous approcherons Bitsy en tant que moteur privil  gi   pour partager des mondes et en   tudiant les th  mes des *game jams* et le paratexte d'un corpus de *bitsies* d'une minute cr   s au sein de l   Pang Pang Club. Nous mettrons en valeur le potentiel pluriel de ce qui peut se jouer dans un *bitsy* en   tudiant l'espace ludique de trois *bitsies* index  s dans le corpus sous le tag « Short », jeux caract  ris  s par leur bri  vet  . Enfin nous ouvrirons notre r  flexion    l'inscription de ces *Short bitsies*,    leur courte   chelle, dans un effort *contin   * d'ouverture du champ vid  oludique    de nouvelles voix et propositions.

10. Gamergate est une campagne de harc  lement cibl   men   par les militants anonymes d'extr  me droite en 2014 envers des personnalit  s du jeu vid  o comme Zo   Quinn, cr  ateur  x  e de *Depression Quest* et Anita Sarkeesian, journaliste du groupe Feminist Frequency qui produisant notamment une   mission YouTube sur les repr  sentations f  minines dans les jeux vid  o *mainstream*.

11. Nathalie Lawhead, *op. cit.*

Les jeux que nous étudierons ici constituent des ensembles spontanément construits, par la participation des créateurixes, dans le cadre d'un événement créatif. Nous cherchons à les présenter dans leur dimension contextuelle et collective aussi bien qu'auctoriale et individuelle.

Héritier de la révolution Twine, Bitsy et les simulateurs de marche

Lorsqu'il crée Bitsy en 2016, Adam Le Doux est un ingénieur-informaticien en *burnout* après avoir essayé de faire un jeu, du *game engine* au *gameplay*, seul, en parallèle de son travail alimentaire. Cherchant à continuer son projet en se focalisant uniquement sur le design narratif, Adam s'inspire de Twine et de Pico 8, deux moteurs créés par des auteurs pour des auteurixces¹².

Twine est un outil d'écriture de fiction hypertextuelle¹³ créé en 2009 par Chris Klimas. Le moteur simplifie l'écriture avec peu ou pas de code et permet de tester son jeu et de le publier en HTML rapidement. Avec le travail d'artistes comme Anna Anthropy, Porpentine ou Mattie Brice, la *Twine revolution*¹⁴ a contribué à populariser les *personal games*¹⁵ : des jeux créés par des personnes seules parlant de leur vécu et qui questionnent « un grand nombre des normes et valeurs dominantes de la conception de jeux classiques, qu'il s'agisse du processus, des mécanismes ou du contenu¹⁶ ».

Inspiré par Twine, Pico 8 est un moteur de jeu publié en 2015 par Lexaloffle Games. Pico 8 impose différentes contraintes : la

12. Kritiqal, « Adam Le Doux's itsy Bitsy game engine », *Kritiqal Care*, épisode 60, 6 août 2022, 53:12, URL : <https://kritiqal.com/articles/kritiqal-care-ep-60> [consulté le 26/11/2024].

13. « a system for authoring, a tool for the creation of interactive stories », voir twinery.org. Nous traduisons la description du site.

14. Alison Harvey, « Twine's revolution: democratization, depoliticization, and the queering of game design », *Game. The Italian Journal of Game studies*, 2014, URL : https://www.gamejournal.it/3_harvey/#.VTYkZM3SUyp [consulté le 26/11/2024].

15. Joe Bernardi, « Choose your own adventure-maker: Twine and the art of personal games. Motherboard », *Vice*, 2013, URL : <https://www.vice.com/en/article/xyyp9a/twine-and-the-art-of-personal-games> [consulté le 26/11/2024].

16. « The personal in personal games refers to both their stories and often individual production. Through their personal perspective, Twine games often challenge many of the dominant norms and values of mainstream game design, from process to mechanics to content. », Alison Harvey, *op. cit.* Nous traduisons.

définition des tuiles (8x8) et de l'écran (128x128) et « la taille des cartouches [sont] essentiellement choisie[s] de manière à ce que vous ne puissiez pas faire de grandes choses. [...] Cela vous oblige [...] à vous concentrer sur ce qui est important pour vous et à jeter ce qui ne l'est pas¹⁷. »

Accéléralant les processus de développement en enlevant la friction du code comme Twine, et favorisant un design concis comme les cartouches Pico 8¹⁸, Bitsy invite à faire, défaire et refaire dans un environnement de design minimaliste. Bitsy est un moteur *open source* qui permet de créer de courts récits et univers interactifs en pixel art. Un *bitsy* est composé de trois couleurs, d'un avatar de 8x8 pixels et d'une salle de 512x512 pixels. Il peut présenter des personnages non-joueurs, des objets à ramasser et se dérouler sur plusieurs salles. Il se joue à l'aide des flèches directionnelles. Dans Bitsy, il n'y a ni forces physiques comme la gravité et la vélocité ni notion de temps machinique prévu dans le moteur ce qui rend certaines mécaniques de contact (pousser, frapper) et d'accélération (résoudre vite) difficiles à implanter. Enfin, Bitsy permet de travailler sur navigateur et ne nécessite pas d'ordinateur puissant.

Dès sa première version, Le Doux conçoit Bitsy autour de contraintes inspirées des *walking simulators*¹⁹ pour créer des ébauches autobiographiques²⁰. Ce genre de jeu est caractérisé par ses mécaniques non violentes de déambulation, de

7

17. « Cartridge size is basically chosen so that you can't make big things. It's just liberating to make small things and to feel okay to make small things. [...] It forces you [...] to focus on what's important to you and throw away things that are not important. » Joseph White, « Pico 8 and the Search for Cosy Design Space », *Practice 2018*, NYU Game Center, YouTube, URL : https://www.youtube.com/watch?v=87jftIWosBw&ab_channel=NYUGameCenter [consulté le 26/11/2024]. Nous traduisons.

18. *Kritiqal Care*, *op. cit.*

19. Littéralement simulateurs de marche. Tous ces éléments ont été extraits du podcast : *Kritiqal Care*, *op. cit.*

20. Dans la collection 2016 sur la page *itch.io* d'Adam Le Doux, on trouve trois *bitsies* : *When I get home*, *September is halfway over* et *In the middle of the night*, URL : <https://itch.io/c/2795197/2016> [consulté le 26/11/2024]. Dans la description de *When I get home*, il écrit « C'est le premier jeu *bitsy* que j'ai réalisé. À l'époque, j'essayais de créer un jeu narratif, mais j'étais bloqué par tous les détails du gameplay et des graphismes. Je voulais quelque chose qui consiste simplement à créer un endroit où l'on peut se trouver avec des gens à qui l'on peut parler, et j'ai fini par faire Bitsy. », URL : <https://ledoux.itch.io/when-i-get-home> [consulté le 26/11/2024]. Nous traduisons.

rencontre et de collecte à visées narratives²¹. Faisant l'objet de nombreuses querelles et quolibets sur la nature du jeu à raconter ou non des histoires, l'appellation *walking simulators* apparue lors du *Gamergate* a été depuis appropriée par des développeuses, comme Le Doud, avec une volonté revendiquée de repenser l'espace et les mécaniques de jeux²². Selon Jon Stone, ces choix de design encouragent par leurs restrictions formelles les créateurices à graviter vers des récits minimalistes qui, à l'image d'autres poèmes vidéoludiques, jouent sur la répétition, l'ambiguïté et l'économie du langage²³. Par son design, Bitsy orienterait vers un certain type de productions et nous allons étudier ses inscriptions dans des communautés de pratique²⁴.

21. « Les *walking simulators* sont des jeux vidéo exploratoires, non violents, sans point, objectif ou tâche, dans lesquels le personnage immuable, à la troisième personne, erre dans un espace riche sur le plan narratif. », dans Melissa Kagen, *Wandering Games*, MIT Press, 2022, p. 9, DOI : [10.7551/mitpress/13856.001.0001](https://doi.org/10.7551/mitpress/13856.001.0001). Nous traduisons.

22. Pour une analyse de l'apparition de nouvelles approches du gameplay et des pratiques de jeux post-*Gamergate* autour des *walking simulators* : Matthew Thomas Payne, John Vanderhoef, « The Digital Flâneuse: Exploring Intersectional Identities and Spaces through Walking Simulators », dans Paula J. Massood, Angel Daniel Matos, Pamela Robertson Wojcik (dir.), *Media Crossroads: intersections of space and identity in screen cultures*, Durham, Duke University Press, 2021, p. 50-64.

23. « En raison de ces restrictions formelles, les artistes et les développeuses de Bitsy s'orientent vers des récits et des vignettes minimalistes, ainsi que vers des stratégies de répétition, d'ambiguïté et d'économie de langage. », Jon Stone, *Dual Wield: the Interplay of Poetry and Videogames*, Berlin, De Gruyter, 2022, p. 85. Nous traduisons. Cette analyse se rapproche d'études faites sur d'autres moteurs comme Twine et les liens directs entre le design du moteur et les jeux qu'il a permis de faire apparaître ; voir Jane Friedhoff, « Untangling Twine: a platform study », *DiGRA 2013-Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta, 26-29 août 2013, vol. 7, 2014, URL : <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/693> [consulté le 26/11/2024].

24. Les communautés de pratique sont définies par Etienne Wenger comme des « des groupes de personnes qui partagent une préoccupation, une série de problèmes ou une passion pour un sujet et qui approfondissent leurs connaissances et leur expertise dans ce domaine en interagissant de manière continue ». Etienne Wenger-Trayner, Richard McDermott, William Snyder, *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*, Boston, Harvard Business Press, 2002, p. 4. Nous traduisons.

Bitsy un moteur en contexte : thématiques et indexations de *bitsies* fabriqués en *game jams*

Six mois après avoir lancé Bitsy, Adam Le Doux organise la première *Monthly Bitsy Jam*²⁵. Cette pratique mensuelle²⁶ structure une communauté active sur Discord et sur Itch.io. Le thème des *jams* est soumis par les créateur·ices qui votent chaque mois²⁷. La popularité de Bitsy est concomitante de la popularité de itch.io²⁸, plateforme créée en 2016 qui facilite la publication de jeux en créant des pages permettant d'héberger jeux et *game jams*. Itch.io est « un lieu où la conception du média peut être pensée comme un “support personnel d'expression” (Hurel, 2020 : 14²⁹) ». À ce jour, le site héberge quelques milliers de *bitsies*³⁰.

25. Kritqal Care, *op. cit.*

26. Une *game jam* est un événement destiné à la création de jeux sur une temporalité limitée avec des critères thématiques ou techniques. S'il s'agit parfois de créer en peu de temps des prototypes pour étoffer son portfolio, certaines *game jams* recherchent l'émulation bienveillante en éliminant les critères de notation, en essayant de prévenir les pratiques de *crunch* et en favorisant l'entraide et l'échange. En tous cas, c'est comme ça que nous les concevons à l'æ Pang Pang Club.

27. Exemple de page de vote pour le thème de la *Monthly Bitsy Jam* de décembre 2023, URL : <https://ledoux.itch.io/bitsy/devlog/648071/vote-for-the-december-bitsyjam-theme> [consulté le 26/11/2024].

28. « “La plupart des personnes qui utilisent (ou connaissent) *Itch.io* pensent qu'il s'agit d'un endroit où il n'est pas nécessaire de se conformer aux règles ‘standard’ du développement de jeux”, m'a dit TJ Thomas, qui aide à gérer la page d'Itch.io. “Vous pouvez faire ce que vous voulez et le vendre comme bon vous semble, pour l'essentiel. Nous hébergeons des jeux que vous ne pourriez pas trouver sur d'autres réseaux, parce que les grands réseaux ne s'intéressent pas particulièrement aux jeux plus petits et plus expérimentaux.” », Emmanuel Maiberg, « *Itch.io Is The Next Littlest Big Thing In Gaming* », 23 juin 2015, *Vice*, URL : <https://www.vice.com/en/article/vvbk8/itchio-is-the-littlest-next-big-thing-in-gaming> [consulté le 26/11/2024 24/11/2024]. Nous traduisons.

29. Martin Ringot, Lucas Friche, « “Si par une nuit d'été un game designer...” : un cas de mise en espace ludique d'Italo Calvino. Entre spatialisation thématique et ludoformation stylistique », *Les Cahiers du numérique*, n° 1, vol. 18, 2022, p. 205-232, URL : <https://shs.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2022-1-page-205?lang=fr> [consulté le 26/11/2024].

30. En rédigeant cet article au 10 janvier 2024, le moteur de recherche de itch.io indique la présence de 4 887 jeux tagués « Bitsy ». Au 29 avril 2024, la plateforme en affiche 5 159 tagués « Bitsy ». URL : <https://itch.io/games/tag-bitsy> [consulté le 26/11/2024].

Depuis la deuxième *Monthly Bitsy Jam*, aucune *Bitsy jam* n'est notée, enlevant ainsi la compétition entre les participantes et favorisant des notations et commentaires libres. Les thèmes des *game jams* sont soumis à une communauté qui collabore à leur exploration. Ils marquent une inscription des *bitsies* dans le quotidien, le personnel et le politique : on y retrouve des lieux, des transports, de la nourriture, des petits animaux, ainsi que des pratiques liées à la technologie, des mentions de l'au-delà et de la mort ou encore des préoccupations environnementales et non humaines. Cette pratique de la *game jam* et des *jams* bienveillantes³¹ a inspiré les méthodes de travail de l'æ Club.

10

78 Bitsy Jams Hosted by Adam LeDoux

- [no dialogue](#)
- [long distances](#)
- [secret place](#)
- [bitsy fest jam](#)
- [lost media](#)
- [waiting](#)
- [the little things](#)
- [close the window](#)
- [bad weather](#)
- [fermentation](#)
- [chain reaction](#)
- [public domain](#)
- [hibernation](#)
- [jazz](#)
- [ghosts on holiday](#)
- [field guide](#)
- [pollinators](#)
- [loops](#)
- [heat death of the universe](#)
- [duck](#)
- [shipwreck](#)
- [public transport](#)
- [crows](#)
- [YOU CAN'T HAVE IT](#)
- [ALL](#)
- [mushrooms](#)
- [sleepy](#)
- [5-years-o-bitsy](#)
- [as a treat](#)
- [cactus](#)
- [little details](#)
- [overdue library books](#)
- [virtual pet](#)
- [unfinished business](#)
- [seafolk](#)
- [clouds](#)
- [candles](#)
- [bitsy classic jam](#)
- [goblins](#)
- [pen pal](#)
- [ghost ship](#)
- [frog](#)
- [cursed book](#)
- [connections](#)
- [trash](#)
- [isolation](#)
- [silent bitsy](#)
- [rat](#)
- [egg](#)
- [soup](#)
- [ghosts with jobs](#)
- [Dinosaur](#)
- [Echo](#)
- [Moss](#)
- [Masks](#)
- [One Room](#)
- [Bees](#)
- [Tooth](#)
- [Snails](#)
- [Mech](#)
- [Tarot](#)
- [Ghost](#)
- [Ritual](#)
- [Harvest](#)
- [Mixtape](#)
- [The Sublime](#)
- [Space Whales](#)
- [Ocean](#)
- [Cats](#)
- [Archaeology](#)
- [oh no](#)
- [Midnight](#)
- [Snow](#)
- [Bric-A-Brac](#)
- [Castles & Ruins](#)
- [Traintracks](#)
- [A Secret](#)
- [Moth](#)
- [Daydream](#)
- [Radio Silence](#)
- [Breakfast](#)

Figure 1. Liste des 80 thèmes des *Monthly Bitsy Jams*, de la plus récente (*no dialogue*, 04/24) à la plus ancienne (*Breakfast*, 04/17)

Crédits : Adam LeDoux, itch.io

Source : page de d'Adam LeDoux sur itch.io.

L'æ Pang Pang Club œuvre pour la création de jeux expérimentaux : relancés juste avant la première vague de covid-19, les thèmes des *game jams* en portent la marque. Portés par des créateur·ices en lien avec leurs pratiques, ils sont souvent liés à l'introspection, au soin et au questionnement des formes de production. Chaque thème est un prétexte de partage de références et d'échanges prenant forme par la page de la *game jam* et l'écriture possible d'un article. Les sessions vocales permettent à chacun·e de partager ses idées et ses questions, théoriques ou

31. La première *game jam* à laquelle l'æ Club a participé était la *jam* bienveillante *Chez Moi* organisée par Mx Myu. Leslie Astier, « Chez moi au Club », *Pang Pang Club*, 26 mai 2020, URL : <https://pangpangclub.com/articles/chez-moi-au-club> [consulté le 26/11/2024].

pratiques, liées à la conception de son jeu. Parfois, un jeu reste à l'état de projet et sa trace³² consignée dans l'article restituant la *jam*.

La première *game jam* Bitsy à læ Pang Pang Club a été coorganisée avec Peter Februar, qui se présente comme *game développeur* de *bitsies*. À l'occasion de la *Monthly Bitsy Jam : Ghost Ship*, nous avons discuté sur itch.io du format du bitsy-haïku, un *bitsy* parcourable en quelques clics composé d'une salle unique et de trois phrases qu'il avait utilisé pour son jeu *Too late, Larry*. Autour de cette contrainte, la *Bitsy-Haiku Jam* s'est tenue à læ Club en octobre 2020³³. Poussant la brièveté des *bitsies*, cette *game jam* proposait de faire un jeu en une salle et trois phrases, les créateurixes pouvaient utiliser le format classique du haïku (rythmique et thématique) ou utiliser une versification libre. Cette *jam* a lancé une pratique plus globale de Bitsy au sein de læ Club. Depuis, sur les quatorze *game jams* organisées à læ Pang Pang Club, des *bitsies* ont été soumis à dix *game jams* (cf. Fig. 2) indépendamment de la longueur temporelle de celles-ci, 3 heures ou un mois et demi³⁴. Parmi ces *jams*, quatre seulement étaient explicitement destinées à la création de *bitsies* et *bitsies* 3D³⁵. Pour les événements sur lesquels le choix du moteur de jeu était libre : deux *game jams* étaient courtes au format essai, où la demande était de réfléchir sur le « vrai » jeu vidéo, trois *game jams* étaient

32. Nous reprenons ici le terme de trace dans son triple statut d'« indice, inscription et tracé » ; voir Yves Jeanneret, « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé », *L'homme trace. Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS éditions, 2019, p. 59-86, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16683](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16683).

33. La pratique de Peter Februar est décrite dans un article lançant la *game jam*. Leslie Astier, « La Bitsy-Haïku Jam », *Pang Pang Club*, 4 octobre 2020, URL : <https://pangpangclub.com/articles/la-bitsy-haiku-jam> [consulté le 26/11/2024].

34. Les *game jams* durent entre un minimum de trois heures et un maximum d'un mois et demi. Le cadre temporel est indicatif et a fait l'objet de nombreux essais et affinages dans le but de favoriser un cadre propice à la création, sans la décourager. Un délai est systématiquement accordé à toute personne voulant soumettre son jeu en retard.

35. Bitsy est un moteur *open source* qui est augmenté de nombreux *hacks* proposés par des développeureuses. Certains de ces *hacks* deviennent des *forks* comme Bitsy 3D développé par [aloelazoe](#) et Bitsy Color+ développé par [AurySystem](#). Dans le cadre de cet article, nous considérons les *bitsies* 3D dans le corpus des jeux, puisque l'ajout de la 3D, bien que rendant la création plus technique, ne change ni le *gameplay* ni la structure de l'interface de création.

dévolues à l'exploration de nos rapports au soin³⁶, à la blessure et à l'amour³⁷ et une *jam* faisait hommage à l'internet 2.0³⁸. Dans cet ensemble, deux *jams* étaient liées thématiquement « Le vrai jeu vidéo c'est...³⁹ » et « Le vrai jeu vidéo 2⁴⁰ » et deux *jams* présentaient une parenté volontaire de prolongement d'une thématique « Limbes⁴¹ » et « Errance⁴² ». Ainsi sur l'ensemble des *game jams*, les créateurixes se sont positionné·es sur le médium vidéoludique, sur des rapports intrapersonnels, et ont écrit des formes poétiques et conçu des lieux liés à la mémoire. Pour compléter cette inscription thématique, nous allons regarder le paratexte rédigé par les créateurixes pour indexer et identifier leurs jeux sur itch.io.

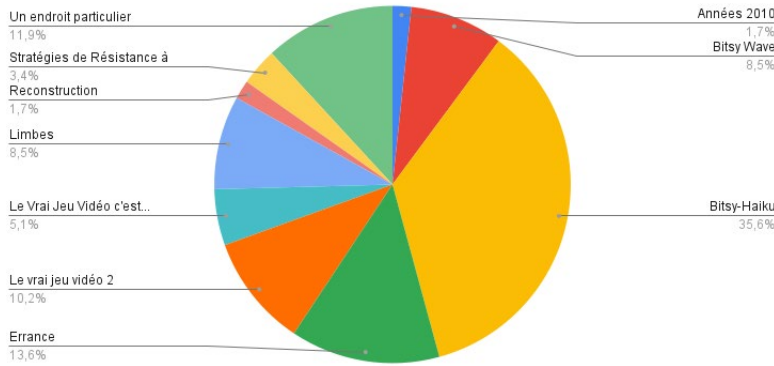


Figure 2. Répartition des *bitsies* par *game jam*

Crédits : Leslie Astier

Source : itch.io

36. Lucas Friche, « Quelques sortilèges de préparation », *Pang Pang Club*, 11 avril 2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/sortileges-preparatoires> [consulté le 26/11/2024].

37. Flore Garcia, « Les stratégies de résistance à l'amour », *Pang Pang Club*, 15 février 2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/strategies-de-resistance-a-l-amour> [consulté le 26/11/2024].

38. Velvet Aubry, Rune Novæ, « Années 2010 », *Pang Pang Club*, 7 mars 2023, URL : <https://pangpangclub.com/articles/annees-2010> [consulté le 26/11/2024].

39. Leslie Astier, « Le vrai jeu vidéo », *Pang Pang Club*, 30 juillet 2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/le-vrai-jeu-video> [consulté le 26/11/2024].

40. Leslie Astier, Rrrrrrose Azerty, Paulette, « Le vrai jeu vidéo 2 », *itch.io*, novembre 2023, URL : <https://itch.io/jam/le-vrai-jeu-video-2> [consulté le 26/11/2024].

41. Leslie Astier, « De l'autre côté des Limbes », *Pang Pang Club*, 05/01/2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/de-l-autre-cote-des-limbes> [consulté le 26/11/2024].

42. Khrasse, Velvet Aubry, « Errance », *itch.io*, avril 2022, URL : <https://itch.io/jam/errance> [consulté le 26/11/2024].

Les tags permettent de r  f  rencer le contenu : itch.io sugg  re des tags existants et leur orthographe en compl  tion automatique, mais n'impose pas de cat  gorisation dans ce champ    saisie libre. Cette pratique d'indexation est propre    chaque cr  ateur  xe : elle d  note un besoin d'inscription dans un champ⁴³ et peut donner aux joueureux une premi  re lecture du jeu, elle peut   tre influenc  e par les tags utilis  s par les autres cr  ateur  xes de la *jam* ou par ses recherches personnelles sur itch.io.

Ce classement des tags des soixante *bitsies* cr  s  s    l   Club identifie diff  rents types d'inscriptions. Les tags choisis par les cr  ateur  xes peuvent d  noter de contraintes techniques, d'indications atmosph  riques ou de th  matiques. De l'ensemble, les deux tags les plus r  currents sont Bitsy (38) et *Short* (25). Suivant notre parti pris m  tonymique, dans l'ensemble de 25, si nous enlevons les jeux faisant plus d'une minute ou de vingt clics, nous arrivons    un ensemble de 16 jeux.

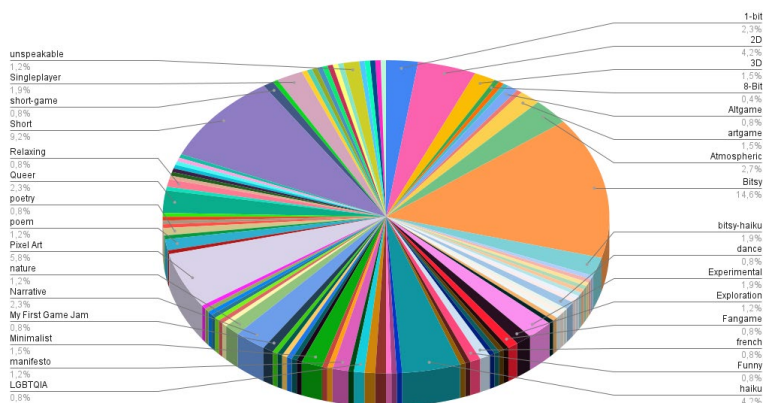


Figure 3. Occurrences de tags itch.io pour les 60 jeux Bitsy cr  s  s    l   Pang Pang Club

Cr  dits : Leslie Astier

Source : itch.io

En   tudiant le paratexte, nous avons cherch      identifier des lieux et th  matiques d'utilisation de Bitsy en *game jams*, que nous allons maintenant approfondir dans la pr  sentation de jeux courts identifi  s comme « Bitsy Short ».

43. Mettant ainsi en application la fonction d'organisation identifi  e par Dominic Arsenault comme l'une des cinq fonctions du genre vid  oludique servant    communiquer et convaincre ; voir Dominic Arsenault, « Genres de jeux vid  o », dans *Introduction aux th  ories des jeux vid  o*, Li  ge, Presses universitaires de Li  ge, 2023, p. 172, DOI : [10.4000/books.pulg.26244](https://doi.org/10.4000/books.pulg.26244).

Une pluralité de voix

Dans l'ensemble des jeux d'une minute ou moins, nous allons maintenant décrire trois *bitsies* qui se rattachent tous au tag « Short ». Cette sélection s'est établie pour montrer différents types de discours (rapporté, adressé) et différentes manières de présenter l'espace et la place de læ joueureux dans celui-ci.

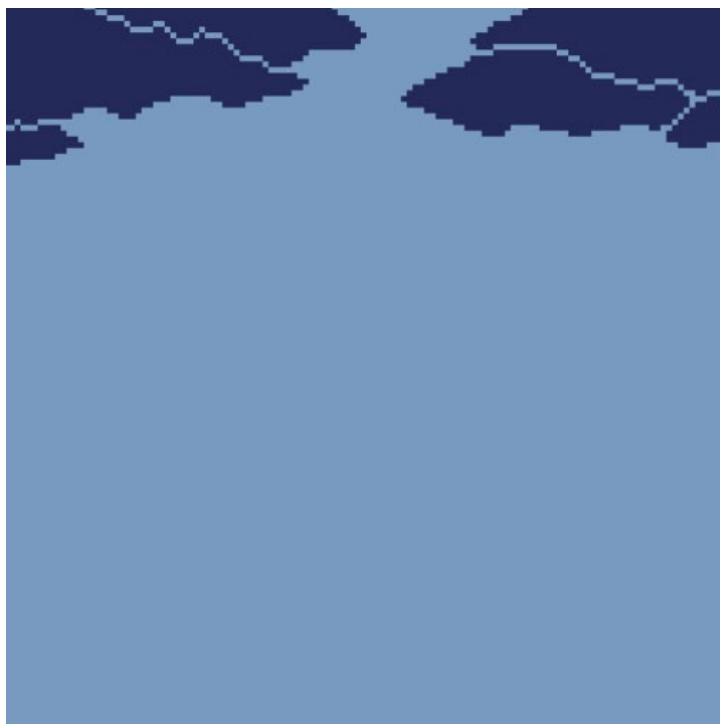


Figure 4. Capture d'écran de *Jumelles*, Paulette

Crédits : Paulette, itch.io

Source : Page de Paulette sur itch.io

Dans *Jumelles*⁴⁴, créé pour la *Bitsy-Haiku Jam*, Paulette nous accueille avec la phrase « Un orage gronde », puis le jeu s'ouvre sur un ciel qui s'obscurcit. Plus l'on avance dans le jeu à l'aide de la flèche droite, plus les nuages se rapprochent couvrant le ciel. Soudain, de bleu, le ciel vire en un clic à l'orange. Un éclair marbre le ciel. Un clic, le ciel revient au bleu sombre, un clic, un nouvel éclair, des bris de voix sous forme de dialogues rapportés et le jeu se termine. Læ créateurix joue sur des mécanismes de tension et relâche, le premier éclair apparaît comme une

44. Paulette, *Jumelles*⁴⁴ [en ligne], itch.io, 2020, URL : <https://paulette.itch.io/jumelles> [consulté le 26/11/2024].

surprise, le deuxième comme une relâche. Reproduisant un souvenir, nous sommes dans une vue à la première personne, l'æ joueuse n'a pas de présence physique clairement définie, mais c'est elle-lui qui avec la flèche directionnelle active le récit. Paulette décrit son jeu avec les tags suivants : 2D, *art game*, *Bitsy*, *Experimental*, *haiku*, *Minimalist*, *Pixel*, *Short*.

Enregistré sous des tags similaires (1-bit, 2D, *art game*, chaos, *essay*, *Experimental*, *Queer*, *Short*), *Chaotic Thinking*⁴⁵ est un jeu réalisé par Lucas Friche et Leslie Astier pour la *jam* « Limbes » comme un essai autour du chaos et des binarités dans nos schémas de pensée. L'espace et le texte interagissent sous forme de diaporama, plus que sur une suite de cause et de conséquence physique. Par les flèches, la joueuse déroule soit le texte, soit les images, dans une séquence pensée par les créateurixes et accompagnée d'une musique rythmée. Ce *bitsy* fait parcourir à l'æ joueuse un chemin préétabli, il n'y a ni avatar visible ni conception d'un espace mimétique.



15

Figure 5. Capture d'écran de *Chaotic Thinking*, Leslie Astier et Lucas Friche
Crédits : Leslie Astier et Lucas Friche, itch.io
Source : Page de Leslie Astier sur itch.io

45. Leslie Astier, Lucas Friche, *Chaotic Thinking*, itch.io, 2020, URL : <https://leslieastier.itch.io/chaotic-thinking> [consulté le 26/11/2024].

Retournant au corpus, nous pouvons extraire un troisième jeu classé comme *atmospheric, bitsy, retro, short* : *Co teu primeiro bico / Avec ton premier baiser*⁴⁶ est une course décortiquée plan par plan. Sur un pont, un personnage voit de l'autre côté une personne, en cliquant nous nous rendons compte que nous faisons avancer l'un vers l'autre. Alors qu'ils échangent leur premier baiser, le ciel change de couleur ; les personnages continuent alors d'avancer de quelques pas, la musique s'emballe et le jeu se termine en nous laissant supposer la fin de la traversée. Korgen écrit ici un poème d'amour bilingue en galicien et en français le long d'une jetée. Cette fois encore, nous suivons un déroulé préconstruit, mais notre présence est matérialisée dans la scène, l'espace esquissé nous donne un sentiment de lieu plus précis et en trois phrases, l'on voit et tombe amoureux·ses.

16

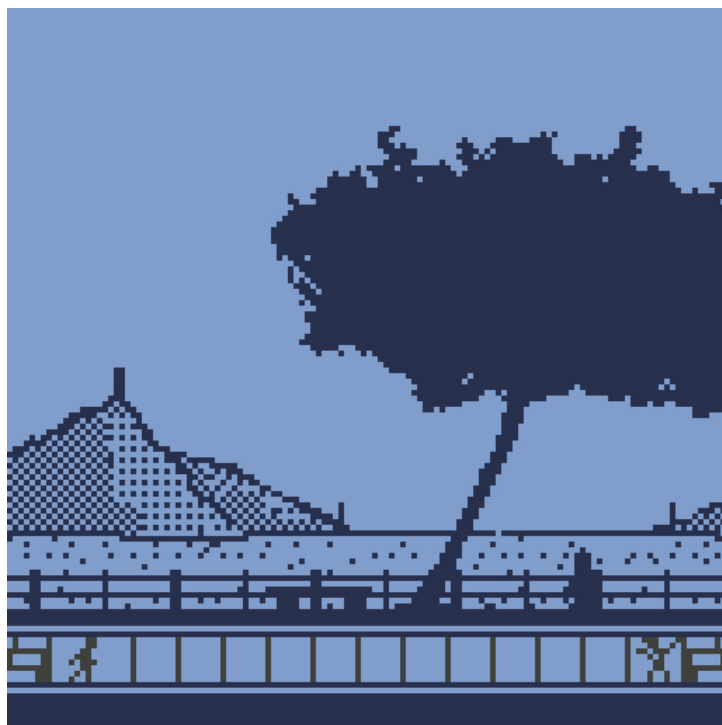


Figure 6. Capture d'écran de *Co teu primeiro bico / Avec ton premier baiser*, Korgen

Crédits : Korgen, itch.io.

Source : Page de Krogen, itch.io.

46. Korgen, *Co teu primeiro bico / Avec ton premier baiser*, 2020, URL : <https://korgen.itch.io/co-teu-primeiro-bico> [consulté le 26/11/2024].

Dans le corpus, nous avons extrait trois écritures très différentes du temps et de l'espace, des souvenirs rejoués dans un espace à la première ou troisième personne où le texte peut être mimétique (dialogues), poétique (vers) ou démonstratif (essai). La présence de læ joueureuse a des effets très différents sur l'espace ludique, mais pour ces trois jeux son interaction, limitée à presser sur la flèche droite du clavier, impulse le déroulé du temps et du sens.

Dans le « genre » *bitsy*, Stone citant Brendan Keogh⁴⁷ voit la possibilité de modéliser une nouvelle forme de joueureuse-créateurix : læ cyborg qui se caractérise par sa capacité à mettre en relation l'humain et la machine :

Keogh décrit un fossé dans la culture du jeu vidéo entre le domaine du « hacker » – cette perspective qui conceptualise le jeu en termes de pouvoir, d'agentivité et de systèmes à maîtriser, et qui est portée par des « valeurs normatives, hégémoniques et masculines » (2018, 181) – et la culture plus marginalisée du « cyborg » qui « embrasse l'hybridité, l'impureté et la partialité ultime requises pour que la chair s'incorpore à la machine⁴⁸ ».

17

Plus loin, l'auteur souligne que là où auparavant læ joueureuse cherchait la victoire, dorénavant il·elle « s'intéresse davantage à la dimension participative et sensorielle du jeu vidéo qu'à l'expérience de relever et de surmonter un défi⁴⁹ ». Replaçant l'émergence d'un·e joueureuse-cyborg en lien avec le *Manifeste Cyborg*, nous pensons qu'un *bitsy*, par son aspect court, partiel et séquencé, met en jeu des subjectivités en recherche de complétion, créant ainsi des lieux temporaires de communes

47. Brendan Keogh, *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, Cambridge, MIT Press, 2018.

48. « Keogh describes a rift in video gaming culture between the domain of the “hacker” – that perspective which conceptualizes gameplay in terms of power, agency and systems to be mastered, and which is sustained by “normative, hegemonic and masculine values” (2018, 181) – and the more marginalized culture of the “cyborg” who “embraces the hybridity, impurity, and ultimate partiality required for flesh to incorporate with machine” »; Jon Stone, *op. cit.*, p. 78-79. Nous traduisons.

49. « [the cyborg] is more interested in the participatory, sensory dimension of video game play than the experience of meeting and overcoming a challenge ». Jon Stone, *op. cit.*, p. 79.

individualités⁵⁰. Dans des propositions d'espaces et de discours minimalistes, les *bitsies* convoquent des expériences vécues ou proposent des questions à réfléchir ensemble. L'inscription à une *jam* est une action qui se contextualise dans un lieu d'individualités partagées : chaque personne peut participer en qualité d'auteurice, sous forme de jeu soumis à la *jam*, en qualité de joueureuse en jouant les prototypes et jeux soumis, en notant en étoiles et en commentant, en qualité de chercheureuse/aide en contribuant au Discord avec ses savoirs, retours et références. Chaque *game jam* va permettre à des créateurices occasionnelles ou récidivant·e·s de venir relater, dire, entendre et jouer le relatif de chacune. Il y a peu d'obstacles dans le parcours d'un *bitsy* et parfois même la présence de la joueureuse n'influe que le rythme d'un déroulé préétabli. La présence de la joueureuse semble contourner l'autotélisme performatif pour favoriser la participation à un exercice collaboratif et expressif :

L'incarnation de la joueureuse n'est donc pas un moyen de faciliter le triomphe sur l'adversité, mais plutôt de permettre la participation à un exercice de collaboration et d'expression⁵¹.

18

Par le séquençage, entre textes et/ou images, rythmes et répétitions, la joueureuse tisse par son parcours et sa sensibilité le sens du jeu :

Les jeux Bitsy en tant que genre, ainsi que les expériences de séquençage interactif [encouragent] à compléter des motifs et des rythmes [dans le but] de rechercher du sens, là où cela signifiait traditionnellement la recherche de la victoire⁵².

50. « La topographie de la subjectivité est multidimensionnelle ; et donc, la vision aussi. Le moi connaissant est partiel dans toutes ses manifestations, jamais fini, ni entier, ni simplement là, ni originel ; il est toujours composé et suturé de manière imparfaite, et donc capable de s'associer avec un autre, pour voir avec lui sans prétendre être l'autre. », Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions et féminismes*, anthologie établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Paris, Exils éditeurs, 2007, p. 122.

51. « Player embodiment is hence not a means of facilitating triumph over adversity but instead of enabling participation in a collaborative, expressive exercise ». Jon Stone, *op. cit.*, p. 86. Nous traduisons.

52. « Bitsy games as genre, as well as adjacent experiments in simple interactive sequencing [encourage] following patterns and rhythms [for] the pursuit of meaning, where it has traditionally meant the pursuit of victory ». Jon Stone, *op. cit.*, p. 87, Nous traduisons.

Si le message émerge d'une relation entre joueureuse et auteur·rice médiée par l'interface du jeu vidéo⁵³, dans le cas des *shortest bitsies*, il est également le fruit d'un moteur et d'un contexte de production relationnel qui encouragent échanges et collaborations pour favoriser de nouvelles formes auctoriales partagées.

S'il ne suffit parfois que d'une vingtaine de clics pour finir le jeu, les *bitsies* s'articulent à une relation centrale de l'auteur·rice en collaboration avec une joueureuse qui active l'expérience ludique.

En jouant et créant sur itch.io l'on voit un pullulement de formes et de voix qui apparaissent et ouvrent des perspectives de décentrement vers les cercles hobbyistes, artistiques et critiques du jeu dont Bitsy semble l'un des nombreux éléments constitutifs. Rappelant la généalogie de Twine et Pico 8, nous avons commencé par rattacher Bitsy à la famille des *walking simulators* pour marquer les différences mécaniques et thématiques des jeux créés avec le moteur. Dans la seconde partie, nous avons étudié l'inscription thématique des *bitsies* dans des *jams* et sur itch.io pour faire ressortir deux filtres utilisés à l'æ Club, « Bitsy » et « Short ». Enfin, nous avons cherché en valorisant trois approches différentes de l'espace ludique des « Shortest Bitsies » à montrer des stratégies de création mettant en valeur des voix créatives en lien les unes avec les autres contextualisées dans une recherche de sens partagé.

Bitsy, comme d'autres moteurs créés par des auteur·rices pour des auteur·rices⁵⁴ encouragent la multiplication de « titres conçus en dehors des moules industriels⁵⁵ ». Les *bitsies* questionnent les normes de l'interactivité (temps de jeu, interactivité, ambiguïté) en plaçant l'auteur·rice au centre de la conception et l'æ joueureuse au centre de l'activation.

53. Jon Stone résume l'approche de Miguel Sicart en ces termes « Any message [...] ought to emerge from a conversation between player and designer mediated by the videogame's interface » – nous traduisons : « Tout message [...] devrait émerger d'une conversation entre l'æ joueureuse et l'æ concepteur·rice, médiatisée par l'interface du jeu vidéo. » ; Jon Stone, *op. cit.*, p. 106.

54. Sur l'outil de recherche d'itch.io, la description du tag « Bitsy » est la suivante « Games made with the Bitsy authoring tool » – « jeux créés avec l'outil de conception Bitsy », nous traduisons. URL : <https://itch.io/games/tag-bitsy> [consulté le 26/11/2024].

55. Espen Aarseth, « Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? », Pascal Krajewski (trad.), *Appareil*, n° 23, 2021, DOI : [10.4000/appareil.3811](https://doi.org/10.4000/appareil.3811).

Pour conclure, sans essentialiser, nous voudrions profiter de la nature phénoménale et discursive du genre⁵⁶ pour proposer un résumé du *shortest bitsy* tel que pratiqué à læ Pang Pang Club et dont l'usage relèvera d'une proposition artistique d'inspiration⁵⁷ :

Les *shortest bitsies* de læ Pang Pang Club sont des jeux d'auteurixes caractérisés par leur segmentivité où l'espace est soumis à une volonté de proposer des rapprochements sémantiques, plutôt que des obstacles fonctionnels triomphables. S'il·elle n'a pas besoin de compétences techniques de spécialistes, læ joueuse est néanmoins la personne sur qui l'activation du *shortest bitsy* repose, par son impulsion sur les touches de clavier et sa participation sensorielle. Les *shortest bitsies* sont souvent joués et créés par des créateurixes-joueuses qui alternent leur posture par l'intermédiaire d'une ou plusieurs plateformes. Le *shortest bitsy* propose en quelques clics de parcourir des espaces mentaux ou des lieux schématisés questionnant nos rapports au quotidien et au monde : ses mécaniques sont non violentes, mais peuvent faire mention de rapports à un environnement qui l'est.

Ayant poussé le postulat de la microétude au plus petit, cette synthèse pourrait être enrichie d'une étude élargie des 1 390 *short bitsies* tagués sur *itch.io*⁵⁸. Elle pourrait également ouvrir à une étude plus générale des productions faites avec Bitsy, en comparaison avec d'autres outils d'auteurixes pour préciser les champs de production alternatifs et la multiplicité des mécaniques et genres qui les constituent, notamment dans le cadre d'une

56. « Le genre est un phénomène discursif – fruit de l'échange entre des instances de production, de diffusion et de réception – et structurel. Il est à la fois un outil de communication, mais également de régulation d'attente : tout joueur passe par une phase de *détermination générique* [...] durant laquelle ses attentes sont confirmées ou infirmées par le jeu. » ; Antoine Messina, « Derrière la différenciation du gameplay : Définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique », mémoire de recherche en sciences de l'information et de la communication, Université de Liège, 2020, p. 18 URL : <https://hdl.handle.net/2268/250782> [consulté le 26/11/2024].

57. Dominic Arsenault nous rappelle que « un genre est un espace d'expérimentation non linéaire, un réservoir de conventions et de façons de faire dans lequel les producteurs puisent par des réitérations ou des emprunts, et qu'il étendant par des tâtonnements et des explorations. » ; voir Dominic Arsenault, *op. cit.*, p. 169.

58. Parmi les 1 390 jeux tagués « bitsy » et « short » seuls 376 renseignent leur temporalité : 120 font quelques secondes, 339 quelques minutes, 23 une demi-heure, 1 quelques heures, 1 des jours ou plus. URL : <https://itch.io/games/tag-bitsy/tag-short> [consulté le 26/11/2024].

étude croisée des « petits jeux⁵⁹ ». Cette ouverture permettrait de repenser, plus globalement et de manière intersectionnelle, les modes de production hobbyistes comme des pratiques culturelles et sociales émulant dans et autour du jeu des mécaniques proches du *tend* and *befriend* et s'éloignant du *fight* or *flight* ou du *conquer* et *harvest*⁶⁰. Ces questionnements pourraient ouvrir à une recherche-crédation polyphonique dans le cadre d'ateliers destinés à des non-professionnelles⁶¹ poursuivant les questionnements portés par l'æ Club autour de ce qui ferait « vrai » jeu vidéo, de qui produit, avec quoi, comment et pour qui.

Bibliographie

Ouvrages

ARSENAULT Dominic, « Genres de jeux vidéo », dans *Introduction aux jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, p. 167-176. KAGEN Melissa, *Wandering Games*, MIT Press, 2022.

ASTIER Leslie, « Un an de game jam », *Pang Pang Club*, 8 avril 2021, URL : <https://www.pangpangclub.com/articles/un-an-de-game-jams> [consulté le 26/11/2024].

BERNARDI Joe, « Choose your own adventure maker: Twine and the art of personal games. Motherboard », *Vice*, 2013, URL : <https://www.vice.com/en/article/xyyp9a/twine-and-the-art-of-personal-games> [consulté le 26/11/2024].

59. Nous aimerions notamment discuter le petit jeu avec Charlotte Courtois et nous vous invitons à consulter son article : Charlotte Courtois, « Les “petits jeux” : vers la définition d'un genre hobbyiste, indépendant, amateur et son application à l'histoire des jeux vidéo pornographiques », *Nouveaux Cahiers de Marge*, n° 9, 2024, DOI : [10.35562/marge.1102](https://doi.org/10.35562/marge.1102)

60. Ces couples de mécaniques s'apparentent à ce que Mehdi Derfoufi nomme « les dynamiques coloniales-capitalistes de gameplay » ; Mehdi Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*, Éditions de la Maison des sciences de l'Homme, 2021, p. 70.

61. À titre personnel, et c'est le cas de quelques créateurices de l'æ Club, j'ai utilisé Bitsy dans le cadre de deux projets de recherche-crédation. Lors du projet « Quelques rencontres au musée », ayant pris place en 2021-2022 au Nouveau Musée National de Monaco, URL : <https://www.nmnm.mc/numerique/quelques-rencontres-au-musee/> [consulté le 26/11/2024] et lors du projet « (Dé)jouer le réel » en 2022 à la Gaîté Lyrique, URL : <https://www.gaite-lyrique.net/evenement/dejouer-le-reel> [consulté le 26/11/2024].

FINLEY Klint, « You Too Can Make These Fun Games (No Experience Necessary) », *Wired*, 14 septembre 2019, URL : <https://www.wired.com/story/you-make-fun-games-no-experience/> [consulté le 26/11/2024].

HARVEY Alison, « Twine's revolution: democratization, depoliticization, and the queering of game design », *Game. The Italian Journal of Game studies*, 2014, URL : https://www.gamejournal.it/3_harvey/ [consulté le 26/11/2024].

KEOGH Brendan, « Hobbyist Game Making Between Self-Exploitation and Self-Emancipation », *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021, p. 29-45.

LAWHEAD Nathalie, « Bitsy is beautiful », *Nathalie Lawhead*, 17 juin 2021, URL : <http://www.nathalielawhead.com/candybox/bitsy-is-beautiful-exploring-the-bitsy-space-and-some-of-my-favorite-bitsy-games> [consulté le 26/11/2024].

22

MAIBERG Emmanuel, « Itch.io Is The Next Littlest Big Thing In Gaming » [en ligne], *Vice*, 23 juin 2015, URL : <https://www.vice.com/en/article/vvbkb8/itchio-is-the-littlest-next-big-thing-in-gaming> [consulté le 26/11/2024].

STONE Jon, *Dual Wield: the Interplay of Poetry and Videogames*, De Gruyter, 2022.

Article

WESTECOOT Emma, « Independant game development as craft », *Loading...*, n° 11, 2013, URL : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/124> [consulté le 26/11/2024].

Thèse

HUREL Pierre-Yves, « La création (en) amateur : créer pour mieux aimer », « L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude », thèse de doctorat en information et communication, sous la direction de Chr. Servais, Université de Liège, 2019, p. 121-170, URL : <https://hdl.handle.net/2268/247377> [consulté le 26/11/2024].

Podcast

KRITIQUAL, « Adam Le Doux's itsy Bitsy game engine », *Kritiqal Care*, épisode 60, août 2022, 53:12, URL : <https://kritiqal.com/articles/kritiqal-care-ep-60> [consulté le 26/11/2024].

Bitsygraphie de *short bitsies* d'une minute ou moins, créés à læ Pang Pang Club

ASTIER Leslie, FRICHE Lucas, *Chaotic Thinking*, *itch.io*, 2020, URL : <https://leslieastier.itch.io/chaotic-thinking> [consulté le 26/11/2024].

ASTIER Leslie, *Le vrai jeu vidéo, c'est sans bug*, *itch.io*, 2020, URL : <https://leslieastier.itch.io/le-vrai-jeu-video-cest-sans-bug> [consulté le 26/11/2024].

AUBRY Velvet, *Le faux jeu tousse*, *itch.io*, 2021, URL : <https://switch-b.itch.io/le-faux-jeu-tousse> [consulté le 26/11/2024].

AZERTY Rrrrrose, *Fallin' Love: Dancing Head Ana*, *itch.io*, 2023, URL : <https://rrrrroseazerty.itch.io/fallin-love-dancing-head-ana> [consulté le 26/11/2024].

BOUÉ Axell, *Soyons Fols*, *itch.io*, 2022, URL : <https://pl0p.itch.io/soyons-fols> [consulté le 26/11/2024].

FEBRUAR Peter, *haiku*, *itch.io*, 2020, URL : <https://peter-februar.itch.io/haiku> [consulté le 26/11/2024].

KHRASSE, *5-7-5*, *itch.io*, 2020, URL : <https://crasse.itch.io/5-7-5> [consulté le 26/11/2024].

KORGEN, *Co teu primeiro bico / Avec ton premier baiser*, 2020, URL : <https://korgen.itch.io/co-teu-primeiro-bico> [consulté le 26/11/2024].

MARCON Naïs, *Destock.exe*, *itch.io*, 2020, URL : <https://pangpang-club.itch.io/destockexe> [consulté le 26/11/2024].

PAULETTE, *Jumelles*, *itch.io*, 2020, URL : <https://paulette.itch.io/jumelles> [consulté le 26/11/2024].

PAULETTE, *Souvenir*, *itch.io*, 2022, URL : <https://paulette.itch.io/souvenir> [consulté le 26/11/2024].

PAULETTE, *Une nuit d'été*, *itch.io*, 2020, URL : <https://paulette.itch.io/une-nuit-dt> [consulté le 26/11/2024].

PROCPANDA, *Discutons vrai jeu vidéo !*, *itch.io*, 2023, URL : <https://procpanda.itch.io/discutons-vrai-jeu-video> [consulté le 26/11/2024].

SISYPHEAN GAMES, *October Leaves*, *itch.io*, 2020, URL : <https://sisyphean-games.itch.io/octoberleaves> [consulté le 26/11/2024].

VIVID GRIM, *Osteophagy*, *itch.io*, 2020, URL : <https://vividgrim.itch.io/osteophagy> [consulté le 26/11/2024].

ZWUMYN25, *Le réveil sonne*, *itch.io*, 2022, URL : <https://zwumyn25.itch.io/le-rveil-sonne> [consulté le 26/11/2024].