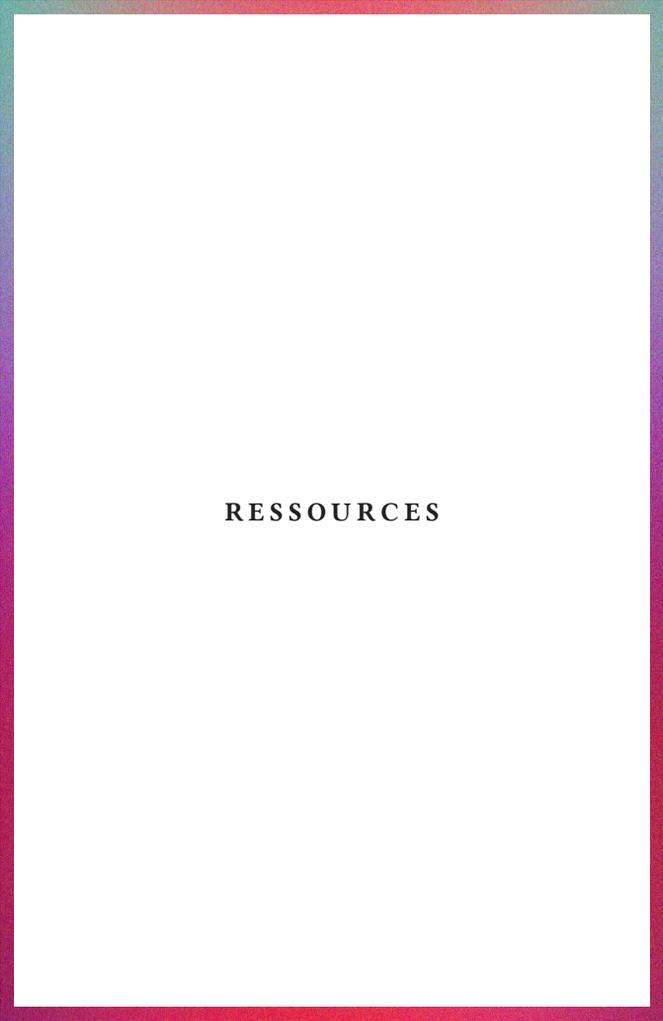


# LE POUVOIR DU JEU VIDÉO

VIDÉOLUDIQUE ET SOCIÉTÉ,  
UNE HISTOIRE DE CAUSALITÉ

\_Marine Espinasse  
Mémoire de recherche en design  
DSAA Design mention Graphisme  
Denis Diderot, Marseille 2018



## RESSOURCES



# BIBLIOGRAPHIE

- \_\_ Antoine Chollet, Isabelle Bourdon, Florence Rodhain,  
*État de l'art du jeu vidéo : histoire et usages*,  
17<sup>ème</sup> Congrès de l'AIM 2012 : Association  
Information et Management, May 2012, Bordeaux,  
France. pp.100-119, 2012. <hal-00784724>
- \_\_ Claire Siegel, Emmanuelle Jacques, *Les jeux vidéo,  
utopies contemporaines ?*, Ludovia, 2013
- \_\_ Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique :  
la narration dans le jeu vidéo*, mémoire de  
l'Université de Montréal, 2006
- \_\_ Dominic Arsenault, Martin Picard, *Le jeu vidéo entre  
dépendance et plaisir immersif : les trois formes  
d'immersion vidéoludique*, 75<sup>ème</sup> congrès de  
l'ACFAS, Université du Québec, 2007
- \_\_ Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*,  
Gallimard, 1975
- \_\_ Edward Castranova, *Exodus to the Virtual World :  
How Online Fun Is Changing Reality*,  
St. Martin's Press, 2007

- \_\_ Étienne Armand Amato, « Le jeu vidéo, premier média cybernétique de masse », *Hermès, La Revue* 2014/3 (n° 70), p. 163-165
- \_\_ Frédéric Maheux et Andréane Morin-Simard, « Les jeux vidéo au coeur de l'art, de la culture et de la société », *Variations, Objets et savoirs*, n° 1, 2014
- \_\_ Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin, 2011
- \_\_ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, 1997
- \_\_ Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1988
- \_\_ Karen E. Dill, Kathryn P. Thill, « Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions », *Sex Roles*, Springer Nature, 2007
- \_\_ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011
- \_\_ Michel Foucault, *Le corps utopiques, les hétérotopies*, Nouvelles Éditions Lignes, Paris, 2009
- \_\_ Pierre Bourdieu, *Sur la télévision*, Liber, 1996
- \_\_ Serge Leblanc et al., « Les interactions utilisateur -

environnement hypermédia en situation réelle de formation », *Savoirs* 2003/3 (N° 3), p. 53-73

— Serge Tisseron, *Rêver, fanstasmer, virtualiser : Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Dunod, 2012

— Sylvie Craipeau, « Le jeu vidéo, des utopies expérimentales », *Psychotropes*, 2009/1 (Vol.15), p. 59-75

— Vinciane Zabban, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux* 2012/3 (n° 173-174), p. 137-176

— Yann Leroux, « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », *Adolescence* 2012/1 (n° 79), p. 107-118



# WEBOGRAPHIE

\_\_ *GAME THEORY; It's a Video Game, Certainly, but Is It Art?*

[www.nytimes.com](http://www.nytimes.com)

\_\_ *The Art of Video Games*

[www.americanart.si.edu](http://www.americanart.si.edu)

\_\_ *L'Homo sapiens laissera-t-il sa place à l'Homo digitalis ?*

<https://usbeketrica.com/article/homo-sapiens-laissera-t-il-sa-place-a-homo-digitalis>

\_\_ *10 angles d'analyse d'un jeu vidéo*

<http://www.simondor.com/blog/2015/09/10-angles-analyse-jeu-video.html>

\_\_ *Jeu vidéo, une narration spatialisée?*

[ronanlebreton.com/jeu-video-une-narration-spatialisee/](http://ronanlebreton.com/jeu-video-une-narration-spatialisee/)

\_\_ *Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages*

[www.omnsh.org/ressources/434/immersion-dans-un-monde-virtuel-jeux-video-communautés-et-apprentissages](http://www.omnsh.org/ressources/434/immersion-dans-un-monde-virtuel-jeux-video-communautés-et-apprentissages)

- \_\_ *Réalité augmentée et jeux vidéo : l'immersion au maximum*  
[www.iim.fr/realite-augmentee-et-jeux-video-limmersion-au-maximum/](http://www.iim.fr/realite-augmentee-et-jeux-video-limmersion-au-maximum/)
- \_\_ *Le cas d'une création vidéoludique portant sur la difficulté à s'appropriier le vécu d'un migrant*  
[www.implications-philosophiques.org/actualite/une/lexperience-emersive-du-jeu-video/](http://www.implications-philosophiques.org/actualite/une/lexperience-emersive-du-jeu-video/)
- \_\_ *Les jeux vidéo cadrent-ils dans notre vie?*  
<http://www.simondor.com/blog/2016/03/jeux-video-cadrent-vie.html>
- \_\_ *Qui prend la décision éthique dans un jeu vidéo?*  
[www.simondor.com/blog/2017/09/ethique-decision.html](http://www.simondor.com/blog/2017/09/ethique-decision.html)
- \_\_ *Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde*  
[journals.openedition.org/strenae/312](http://journals.openedition.org/strenae/312)
- \_\_ *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*  
[journals.openedition.org/narratologie/7009](http://journals.openedition.org/narratologie/7009)
- \_\_ *Le jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse*  
[www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse\\_750369\\_651865.html](http://www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse_750369_651865.html)
- \_\_ *One Life Remains renverse le jeu*  
[http://www.liberation.fr/ecrans/2013/10/10/one-life-remains-renverse-le-jeu\\_938585](http://www.liberation.fr/ecrans/2013/10/10/one-life-remains-renverse-le-jeu_938585)

\_\_ *Aberkane - Pourquoi les jeux vidéo sont bien une forme d'art*  
[www.lepoint.fr/invites-du-point/idriss-j-  
aberkane/aberkane-pourquoi-les-jeux-video-sont-  
bien-une-forme-d-art-22-04-2017-2121690\\_2308.  
php](http://www.lepoint.fr/invites-du-point/idriss-j-<br/>aberkane/aberkane-pourquoi-les-jeux-video-sont-<br/>bien-une-forme-d-art-22-04-2017-2121690_2308.<br/>php)

\_\_ « *L'art dans le jeu vidéo* », *l'exposition qui met les artistes  
français à l'honneur*  
[www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/25/l-art-  
dans-le-jeu-video-l-exposition-qui-met-les-  
artistes-francais-a-l-honneur\\_4771941\\_4408996.  
html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/25/l-art-<br/>dans-le-jeu-video-l-exposition-qui-met-les-<br/>artistes-francais-a-l-honneur_4771941_4408996.<br/>html)

\_\_ *Poétique, intelligent, engagé... Dix expériences qui montrent  
le jeu vidéo autrement*  
[http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/30/  
poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-  
montrent-le-jeu-video-  
autrement\\_5006009\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/30/<br/>poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-<br/>montrent-le-jeu-video-<br/>autrement_5006009_4408996.html)

\_\_ *L'addiction aux jeux vidéo bientôt reconnue comme maladie  
par l'OMS*  
[www.franceinter.fr/societe/l-addiction-aux-jeux-  
video-bientot-reconnue-par-l-oms](http://www.franceinter.fr/societe/l-addiction-aux-jeux-<br/>video-bientot-reconnue-par-l-oms)

\_\_ *Sociologie des jeux de rôle en ligne*  
[http://www.cnjeu.fr/sociologie-des-jeux-de-role-  
en-ligne/observatoire/sociologie-des-jeux-de-role-  
en-ligne](http://www.cnjeu.fr/sociologie-des-jeux-de-role-<br/>en-ligne/observatoire/sociologie-des-jeux-de-role-<br/>en-ligne)

\_\_ *Le jeu vidéo indépendant, une révolution symbolique ?*  
[http://www.merlanfrit.net/Le-jeu-video-  
independant-une](http://www.merlanfrit.net/Le-jeu-video-<br/>independant-une)

— *Comment le jeu vidéo est devenu une prescription médicale*

<https://usbeketrica.com/article/comment-le-jeu-video-va-revolutionner-la-e-sante>

— *Jeu vidéo : le futur du soft power ?*

<https://www.franceculture.fr/politique/jeu-video-le-futur-du-soft-power>

*Toutes les pages internet ont été consultées pour la dernière fois en février 2018.*

# FILMOGRAPHIE

\_\_ *Art of Gaming*

[www.arte.tv/fr/videos/RC-014296/art-of-gaming/](http://www.arte.tv/fr/videos/RC-014296/art-of-gaming/)

\_\_ *BiTS - Le webmagazine d'actualité culturelle et numérique*

<https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014092/bits/>

\_\_ *Jeux vidéo - Les nouveaux maîtres du monde*

[boutique.arte.tv/detail/jeux\\_videos\\_nouveaux\\_maitres\\_monde](http://boutique.arte.tv/detail/jeux_videos_nouveaux_maitres_monde)

\_\_ *Game over*

[https://boutique.arte.tv/detail/game\\_over](https://boutique.arte.tv/detail/game_over)

\_\_ *Olbius | L'olibrius du jeu vidéo*

<https://www.youtube.com/channel/UCuQaqe0kA5u3XjhWWvx3SKw>

\_\_ *Game Next Door*

<https://www.youtube.com/channel/UCIN4UmOd7x7Q3SRCo8quGzw>

\_\_ *Pause Process*

<https://www.youtube.com/channel/UC0JUKXAVVA4qWH1BQRs5N3A>

\_\_ *BiTS - Le webmagazine d'actualité culturelle et numérique*  
<https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014092/bits/>

\_\_ *Jeux vidéo - Les nouveaux maîtres du monde*  
[boutique.arte.tv/detail/jeux\\_videos\\_nouveaux\\_maitres\\_monde](https://boutique.arte.tv/detail/jeux_videos_nouveaux_maitres_monde)

\_\_ *Game over*  
[https://boutique.arte.tv/detail/game\\_over](https://boutique.arte.tv/detail/game_over)

\_\_ *Olbius | L'olibrius du jeu vidéo*  
<https://www.youtube.com/channel/UCuQaqe0kA5u3XjhWWvx3SKw>

\_\_ *Usul Master*  
[https://www.youtube.com/channel/UC\\_NukSq2ve\\_AHVaz\\_9ikTDg](https://www.youtube.com/channel/UC_NukSq2ve_AHVaz_9ikTDg)

# LUDOGRAPHIE

- \_ *Alone in the dark*, Infogrammes, 1992
- \_ *America's Army*, US Army, 2002
- \_ *Angry Birds*, Rovio Entertainment, 2009
- \_ *Another world*, Delphine Software, 1991
- \_ *ArmA 3*, Bohemia Interactive, 2013
- \_ *Assassin's Creed*, Ubisoft, 2004
- \_ *Battlefield*, Digital Illusions CE, Electronics Arts, 2002
- \_ *Beyond : Two Souls*, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013
- \_ *Burnout Paradise*, Criterion Games, Electronic Arts, 2008
- \_ *Candy Crush*, King, 2012
- \_ *Clash of Clans*, Supercell, 2012
- \_ *Counter-Strike*, Valve, Sierra Studios, 2000
- \_ *Crazy Taxi*, Hitmaker, Sega, 2000

- \_\_ *Descent II*, Parallax Software, Interplay Productions, 1996
- \_\_ *Dishonored II*, Arkane Studios, Bethesda Softworks, 2016
- \_\_ *Double Dragon*, Technos, 1987
- \_\_ *Dragon Quest*, Chunsoft, Enix, 1986
- \_\_ *Evolve*, Take-Two Interactive, Turtle Rock Studios, 2015
- \_\_ *Fez*, Polytron Corporation, 2012
- \_\_ *Five Night at Freddy's*, Scott Cawthon, 2014
- \_\_ *Foldit*, Université de Washington, 2008
- \_\_ *Gradius*, Konami, 1985
- \_\_ *Grand Theft Auto*, Rockstar, Capcom, 1997
- \_\_ *Homefront*, Kaos Studios, THQ, 2011
- \_\_ *Inside*, Playdead, 2016
- \_\_ *LambdaMOO*, Pavel Curtis, 1990
- \_\_ *Life is strange*, Dontnod, Square Enix, 2015
- \_\_ *Little Big Planet*, Media Molécule, Sony Computer Entertainment, 2008
- \_\_ *Minecraft*, Mojang, 2011

- \_\_ *Myst*, Cyan Worlds, Brøderbund Software, 1993
- \_\_ *Okami*, Clover Studio, Capcom, 2006
- \_\_ *Pac-Man*, Namco, 1980
- \_\_ *Papers, Please*, 3909, 2013
- \_\_ *PlayerUnknown's Battlegrounds*, Bluehole, 2017
- \_\_ *Pokémon*, Game Freak, Nintendo, 1996
- \_\_ *Pong*, Allan Alcorn, Atari, 1972
- \_\_ *Rayman*, Ubisoft, 1995
- \_\_ *Reus*, Abbey Games, 2013
- \_\_ *Rez*, United Game Artits, Sega, 2001
- \_\_ *Shenmue*, Sega-AM2, Sega, 1999
- \_\_ *Sim City*, Maxis, 1989
- \_\_ *Spacewar !*, Steve Russel, 1962
- \_\_ *Tetris*, Alekseï Pajitnov, 1984
- \_\_ *The Elder Scroll*, Bethesda, 1994
- \_\_ *The ledgend of Zelda*, Nintendo, 1986

— *The long dark*, Hinterland Studio, 2014

— *The Sims*, Maxis, Electronic Arts, 2000

— *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands*, Ubisoft, 2017

— *Tomb Raider*, Core Design, Eidos Interactive, 1996

— *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 1994

— *Yakuza*, Amusement Vision, Sega, 2005

