

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^{ème} 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^{ème} 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

__ *The Art of Video Games*

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/

__ *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

- __ *Réalité augmentée et jeux vidéo : l'immersion au maximum*
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/
- __ *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
- __ *Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde*
journals.openedition.org/strenae/312
- __ *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*
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
- __ *One Life Remains renverse le jeu*
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-
aberkane/aberkane-pourquoi-les-jeux-video-sont-
bien-une-forme-d-art-22-04-2017-2121690_2308.
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-
dans-le-jeu-video-l-exposition-qui-met-les-
artistes-francais-a-l-honneur_4771941_4408996.
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/
poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-
montrent-le-jeu-video-
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-
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-
en-ligne/observatoire/sociologie-des-jeux-de-role-
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-
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/

__ *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

__ *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

__ *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

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
- __ *Gadius*, 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

