



Entraves et limites du jeu vidéo

discours, normes, agentivité

Conception graphique : Fabian Böhrens



Bibliographie Colloque sur les jeux vidéo Juin 2024

Bibliothèque
francophone
multimédia

bfm.limoges.fr



Tavinor, Grant
L'art des jeux vidéo

Presses universitaires de Rennes
21/03/2024
794.8 TAV

Le philosophe met en évidence l'intérêt artistique et philosophique des jeux vidéo tout en éclairant leurs relations à d'autres formes de fiction, de médias, de jeux et de domaines artistiques. Il analyse la nature des fictions et des récits vidéoludiques ainsi que les problèmes éthiques soulevés par la violence des représentations. L'ensemble est ponctué d'anecdotes et d'exemples.



Dufour, Hugues
La civilisation virtuelle : nouvel horizon du jeu vidéo

Fyp éditions
12/09/2018
794.8 DUF

Un panorama consacré à l'univers vidéoludique et à la convergence des mondes numérique et physique. L'auteur explique comment le jeu vidéo participe de ce rapprochement et annonce une nouvelle civilisation virtuelle rendue possible par une transformation des capacités créatrices de l'homme.



Hodent, Célia
Dans le cerveau du gamer : neurosciences et UX dans la conception de jeux vidéo

Dunod
24/06/2020
794.8 HOD

L'auteure documente les raisons du succès d'un jeu vidéo, partant du principe que la psychologie et le fonctionnement cérébral sont des critères déterminants pour expliquer le phénomène. Se fondant sur les neurosciences, elle explique les mécanismes de l'attention, de l'émotion et de l'apprentissage avant de fournir des conseils pour assurer une expérience utilisateur agréable au joueur.



La fabrique des jeux vidéo : au coeur du gameplay

La Martinière
03/10/2013
794.8 FAB

Un panorama du jeu vidéo (conception, réalisation, design, créativité, etc.) assorti d'une réflexion scientifique sur l'expérience du jeu et sa signification.



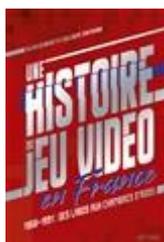
La fin du game ? : les jeux vidéo au quotidien

Presses universitaires François-Rabelais

08/04/2021

794.8 FIN

Issu d'un travail de recherche collectif, cet ouvrage étudie les pratiques quotidiennes contemporaines des jeux vidéo. La banalisation de ce loisir électronique dans toutes les catégories d'âge et sociales est synonyme de diversification des publics mais aussi des manières de jouer. Les auteurs étudient ce phénomène dans une démarche pluridisciplinaire : sociologie, psychologie, géographie.



Blanchet, Alexis

Montagnon, Guillaume

Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados

Pix'n Love

12/06/2020

794.8 BLA

L'histoire de l'industrie française du jeu vidéo depuis ses débuts dans les années 1960 jusqu'à son intégration dans le paysage culturel au milieu des années 1990. Les auteurs retracent les enjeux et l'évolution de ce secteur entre les prototypes développés en laboratoire de recherche, l'arrivée des bornes d'arcade ou l'explosion du jeu micro-informatique.



Macq, Marine

Imaginaires du jeu vidéo : les concept artists français

Third éditions

Cercle d'art

18/11/2021

794.8 MAC

A partir d'entretiens réalisés avec des artistes français travaillant pour des studios de développement de jeux vidéo, l'auteure analyse l'élaboration de l'esthétique d'un jeu et explique l'étape clé du concept art. Elle détaille les outils utilisés par les artistes et les développeurs pour imaginer un univers graphique original.



Introduction aux théories des jeux vidéo

Presses universitaires de Liège

30/06/2023

794.8 INT

Le point sur les différents aspects du jeu vidéo à travers des contributions de spécialistes qui visent à ouvrir des perspectives pour poursuivre la réflexion. Les jeux vidéo en tant qu'objet de recherche, leurs liens avec la littérature, le cinéma ou l'informatique, leur contenu, leurs pratiques, leur développement dans la francophonie et à l'international sont abordés, entre autres.



Le jeu vidéo : au carrefour de l'histoire, des arts et des médias

Les éditions du CRHI
06/01/2023
794.8 JEU

Le jeu vidéo puise ses sources d'inspiration dans l'architecture, le dessin, l'écriture scénaristique, l'histoire ou encore la géographie. Issues d'un colloque qui s'est tenu en 2019, ces contributions examinent les mécanismes de fabrication, les visées commerciales et les publics afin d'appréhender comment le jeu vidéo influence la vision du monde des joueurs.



**Benghozi, Pierre-Jean
Chantepie, Philippe
Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?**

Presses de Sciences Po
Ministère de la culture
26/10/2017
794.8 BEN

Une vision d'ensemble de la filière des jeux vidéo : leur processus de création, de production, de diffusion et de monétisation. Par leur dimension mondiale, globale et omniprésente les jeux vidéo pourraient s'imposer comme l'industrie culturelle du XXIe siècle.



**Blanchet, Alexis
Les jeux vidéo au cinéma**

Armand Colin
24/10/2012
794.8 BLA

A travers un corpus de films emblématiques, cet ouvrage analyse les liens esthétiques, économiques, etc., établis depuis plus de quarante ans entre le cinéma, essentiellement hollywoodien, et les jeux vidéo, et s'interroge sur la mise en place de politiques éditoriales transmédias.



**Leroux, Yann
Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !**

Fyp éditions
ISG
16/11/2012
794.8 LER

Les jeux vidéo sont des espaces d'expression et peuvent contribuer à un fonctionnement psychique normal. Cet essai explique quels bénéfices peuvent être retirés de la pratique des jeux vidéo, quelles compétences ils permettent de développer.



Triclot, Mathieu
Philosophie des jeux vidéo

Zones
26/05/2011
177 TRI

Réflexion philosophique sur les jeux vidéo et sur "l'état vidéoludique" unique qui lui est associé. Spécificité technique, esthétique et comportement humain sont tour à tour analysés pour tenter de cerner les contours de cette "expérience instrumentée".



Schreier, Jason
Press reset : désastres et reconstructions dans l'industrie du jeu vidéo

Mana Books
03/03/2022
794.8 SCH

S'appuyant sur des dizaines d'entretiens, l'auteur dévoile les coulisses de l'industrie du jeu vidéo, abordant des sujets tels que les rachats hostiles, les patrons abusifs ou les drames d'entreprise. Il met en lumière la volatilité de ce secteur, évoquant l'effondrement de certains studios emblématiques ainsi que les difficultés de nombreux professionnels à gagner leur vie de façon stable.



Derfoufi, Mehdi
Racisme et jeu vidéo

Maison des sciences de l'homme
06/05/2021
794.8 DER

L'auteur analyse les rapports de force qui structurent l'industrie du jeu vidéo pour montrer comment le racisme peut se nicher de façon insidieuse dans les scénarios de certains jeux mais aussi la façon dont les représentations racistes sont véhiculées par les personnages et les univers vidéoludiques. Un renouvellement de cette culture geek pourrait cependant émerger des pays du Sud.



Schreier, Jason
Du sang, des larmes et des pixels : de l'échec au chef-d'oeuvre : les incroyables miraculés du jeu vidéo

Mana Books
07/06/2018
794.8 SCH

Entretiens du journaliste avec une centaine de développeurs et de cadres du jeu vidéo sur dix jeux devenus célèbres dont la conception et le développement ont été pleins d'obstacles : Pillars of eternity, Stardew valley, Halo wars, Shovel knight, The Witcher 3, etc.



Wark, McKenzie
Théorie du gamer

les Prairies ordinaires
18/01/2019
794.8 WAR

Etude des liens et des subjectivités mis en oeuvre dans les jeux vidéo, de façon synthétique et programmatique. L'auteur propose des pistes pour comprendre les mécanismes contemporains de la reproduction sociale
