

Quelques liens sur les jeux vidéo

Le jeu vidéo, entre pratiques et préjugés, sur France Culture

Court article du Monde. Le journaliste Antoine Tricot s'interroge sur son évolution, de loisir marginal à poids lourd de l'industrie culturelle.

https://www.lemonde.fr/culture/article/2020/02/09/le-jeu-video-entre-pratiques-et-prejuges-sur-france-culture_6028992_3246.html

Les jeux vidéo c'est la vie !

4 épisodes sur France culture (4X 54 min) : février 2020

- Épisode 1 : Les jeux vidéo mangent les enfants

Accusés de tous les maux, les jeux vidéo effraient encore et alimentent de nombreuses tensions dans les familles. Addiction ? Abrutissement ? Mais peut-être...

- Épisode 2 : Les jeux vidéo nous racontent des histoires

Les jeux vidéo sont-ils un art à part entière ? Le 10ème art peut-être. Mais qui sont les créateurs de jeu vidéo ? Quelles histoires nous racontent-ils...

- Épisode 3 : Jouer, c'est un métier

Quand j'étais petit, dans les années 1990, mes amis voulaient être footballeurs ou rappeurs.

Aujourd'hui, beaucoup d'enfant rêvent de devenir sportif...

- Épisode 4 : Un patrimoine à sauvegarder

L'histoire des jeux vidéo est déjà vieille de plusieurs décennies. Mais que deviennent les vieux jeux vidéo ? Sont-ils des biens culturels suffisamment...

<https://www.franceculture.fr/emissions/series/les-jeux-video-cest-la-vie>

Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique

Article publié *sur le site Huffington Post*

Réponse avec Hugues Ouvrard, Directeur France Xbox et Administrateur du SELL

On peut tout à fait être populaire, comme l'est le jeu vidéo, être divertissant même, et revendiquer néanmoins son identité artistique et culturelle.

<https://www.sell.fr/news/comment-le-jeu-video-est-devenu-une-referance-culturelle-comme-le-cinema-ou-la-musique>

Les jeux vidéo rendent-ils violent ?

14/11/2019 (9 min)

Article / émission radio

Les jeux vidéo poussent-ils les jeunes à commettre des actes violents ?

Interview d'une psychologue clinicienne spécialiste des pratiques numériques

<https://www.franceculture.fr/societe/les-jeux-video-rendent-ils-violent>

Les jeux vidéo sont-ils bons pour le cerveau ?

Article de la revue Sciences humaines (2007)

https://www.scienceshumaines.com/les-jeux-video-sont-ils-bons-pour-le-cerveau_fr_15191.html

Le jeu vidéo n'est pas un adversaire de la littérature, au contraire

<https://www.franceculture.fr/emissions/la-vie-numerique/le-jeu-video-nest-pas-un-adversaire-de-la-litterature-au-contre>

Pourquoi en 2020 le jeu vidéo pourrait devenir le 10ème art ? (3 min)

<https://www.franceculture.fr/emissions/le-billet-culturel/le-billet-culturel-du-jeudi-27-juin-2019>

Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse

Article extrait du site La vie des idées (2019)

Une pratique de masse fortement différenciée - Quelle place occupent les jeux vidéo dans nos quotidiens ? - Entre sous-cultures autonomes et mainmise de l'industrie - L'émergence de l'esport
Des revendications masculinistes

<https://laviedesidees.fr/Les-jeux-video-sociologie-d-un-loisir-de-masse.html>

- Quelle place occupent les jeux vidéo dans nos quotidiens ?

Pourquoi les ados aiment tant les jeux vidéo

Article du site Lecture jeunesse, interview de Michael Stora (psychologue et psychanalyste)

Identités adolescentes à l'épreuve du virtuel. Quelques questions comme : Comment s'effectue le processus d'identification par rapport au roman ? Qu'est-ce qui fait que les mondes virtuels peuvent devenir dangereux ? Pensez-vous que la pratique des jeux vidéo aide à avoir une meilleure estime de soi ?

<http://www.lecturejeunesse.org/articles/pourquoi-les-ados-aiment-tant-les-jeux-video/>

En quoi les jeux vidéo répondent-ils à un besoin culturel et identitaire ?

Mémoire sur les jeux vidéo

JV un média interactif - narrations linéaires, élastiques, en canaux, transmédiatiques...- modèle de l'attention – de pratiques identitaires

<https://nialiv.medium.com/en-quoi-les-jeux-vid%C3%A9o-r%C3%A9pondent-ils-%C3%A0-un-besoin-culturel-et-identitaire-9f9dbad35b19>

E3 2017, le cinéma joue de plus en plus avec les codes du jeu vidéo

Article du Figaro

INTERVIEW - À l'occasion de la 22e édition du rendez-vous incontournable de l'industrie vidéoludique, Alexis Blanchet, maître de conférences et auteur du livre *Les jeux vidéo au cinéma*, décrypte et explique pour *Le Figaro* comment cette industrie irrigue et influence le septième art.

<https://www.lefigaro.fr/cinema/2017/06/13/03002-20170613ARTFIG00008-e3-2017-le-cinema-joue-de-plus-en-plus-avec-les-codes-du-jeu-video.php>

L'omniprésence du jeu dans la société contemporaine est le signe qu'elle se transforme

<https://www.usine-digitale.fr/article/l-omnipresence-du-jeu-dans-la-societe-contemporaine-est-le-signe-qu-elle-se-transforme.N375518>

Les jeux vidéo sont aussi de la littérature

Article de Courrier international

Les jeux dits "narratifs" ont leurs grands amateurs. Pour cet universitaire irlandais, raconter des histoires à l'écran constitue une extension numérique de la littérature.

<https://www.courrierinternational.com/article/culture-les-jeux-video-sont-aussi-de-la-litterature>

Art et Jeux Vidéo - Épisode 4 : Littérature

Vidéo Sell TV sur le lien entre littérature et jeu vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=0Mc2sEEk1FE>

https://www.fabula.org/actualites/litteratures-du-jeu-video_82570.php

Narration et interaction : la littérature et le cinéma face au jeu vidéo

Vidéo d'1h15

<https://www.youtube.com/watch?v=T2RyuCQ-xMg>

Plus « politique » :

Des articles sur le site agir par la culture

Pourquoi s'emparer du jeu vidéo ?

<https://www.agirparlaculture.be/pourquoi-semparer-du-jeu-video/>

L'éducation aux jeux vidéo : les enjeux au-delà du jeu

<https://www.agirparlaculture.be/leducation-aux-jeux-video-les-enjeux-au-dela-du-jeu/>

Plus complexe :

Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée

Article Cairn info

<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-115.htm>

Dans le fascicule pour le BTS :

- R. Caillois *Les jeux et les hommes* : Fonctions et signification du jeu (p3)
- J. Cazeneuve, Le jeu dans la société : Le jeu formateur de la personnalité sociale (p6)
- Article du Figaro : Les jeux facteurs de violence ? (p14)
- S. Tisseron, *Pour en finir avec l'addiction aux jeux vidéo* (p16)
- W. Audureau Un outil de réflexion sur l'actualité politique (p20)