

Jeu vidéo

Ouvrages de références

En complément du numéro 331 de *La Revue des livres pour enfants* – « L'art du jeu vidéo », nous vous proposons cette sélection d'une vingtaine d'ouvrages sur le jeu vidéo.



Généralités, histoire

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

Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon, Pix'n Love, 2020. 447 p.

978-2-37188-029-0

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.

Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France

Yves Broom, Boris Krywicki, Omaké books, 2020. 382 p.

978-2-37989-043-7

Retour sur l'évolution des magazines spécialisés en jeux vidéo depuis le début des années 1980, tels que Tilt, Joystick, Player One ou Consoles +. Avec de nombreuses anecdotes et témoignages des acteurs de l'époque.

La saga des jeux vidéo

Daniel Ichbiah, Pix'n love, 2012. 520 p.

978-2-918272-32-8

En moins de dix ans, les jeux électroniques ont envahi le quotidien. Télé, ordinateurs, Internet... Ces nouveaux vecteurs d'un savoir ludique deviennent l'enjeu du XXI^e siècle. Daniel Ichbiah raconte la saga jubilatoire de ces inventions anodines qui se sont imposées comme des empires incontournables.

Philosophie des jeux vidéo

Mathieu Tricot, la Découverte, 2017. La Découverte-poche. Sciences humaines et sociales 299 p.

978-2-7071-9767-2

Philosophie des jeux vidéo se propose d'analyser la spécificité technique et esthétique du média, d'explorer les principaux lieux où l'expérience contemporaine du jeu vidéo s'est façonnée et de disséquer les investissements politiques du " sujet vidéoludique " à l'âge de la marchandise animée.

Jeu vidéo -- industrie culturelle

Des pixels à Hollywood - cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle

Alexis Blanchet, Pix'n love, 2010. 449 p.

978-2-918272-11-3

L'histoire des relations entre le cinéma et les jeux vidéo, des années 1970 à aujourd'hui. Retracer la manière dont ces deux domaines majeurs du divertissement de masse ont profondément modifié le fonctionnement des industries du loisir en réorganisant les processus de production des fictions contemporaines.

Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?

Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie, Ministère de la culture, Presses de Sciences Po, 2017. Questions de culture 268 p.

978-2-7246-2180-8

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 XXI^e siècle.

Du sang, des larmes et des pixels

Jason Schreier ; traduit de l'anglais (États-Unis) par Thomas Davier, Mana books, 2018. 378 p.

979-10-355-0037-5

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.

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

Jason Schreier ; traduit de l'anglais (États-Unis) par Thomas Davier, Mana books, 2022. 403 p.

979-10-355-0304-8

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.

Jeux vidéo – Société

GTA IV - L'envers du rêve américain - Jeux vidéo et critique sociale

Olivier Mauco, Questions Théoriques, 2013. Lecture > Play 128 p.

978-2-917131-30-5

Une analyse du jeu vidéo GTA IV, comme lieu de critique sociale. A travers les errances d'un immigré européen à Liberty City, il évoque le pouvoir et l'incapacité à transformer sa condition première. Il renoue ainsi avec les grandes fresques sociales du cinéma et de la littérature, tout en posant un regard critique sur le mythe du rêve américain.

La fin du game ? les jeux vidéo au quotidien

Hovig Ter Minassian, Vincent Berry, Manuel Boutet... [et al.], Presses universitaires François-Rabelais, 2021. 224 p.

978-2-86906-772-1

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.

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

Célia Hodent, Dunod, 2020. 299 p.

978-2-10-080915-8

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.

Jeux vidéo – Art

Raconteurs d'histoires : création et narration dans le jeu vidéo

Pierre-William Fregonese ; préface de Jean-Luc Cano, Pix'n Love, 2019. Les cahiers du jeu vidéo 175 p.

978-2-37188-068-9

S'appuyant sur de nombreux témoignages de scénaristes, cet ouvrage explore les coulisses de la création vidéoludique, le profils des auteurs selon les époques, les spécialités et les genres narratifs avec leurs ressorts spécifiques. Le lecteur est amené à découvrir la conception d'un monde ouvert ou d'un scénario linéaire, la galerie des personnages non joueurs et la conception des avatars.

Imaginaires du jeu vidéo : les concept artists français

Marine Macq, Third éditions, 2022. 379 p.

978-2-37784-197-4

A partir d'entretiens réalisés avec des artistes français travaillant pour des studios de développement de jeux vidéo, l'auteur 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.

Symphonie pour Pixels : Une histoire de la musique de jeu vidéo

Aurélien Simon, Omaké books, 2020. 223 p.

978-2-37989-016-1

L'histoire de la musique de jeu vidéo, des premiers bip-bip aux bandes originales enregistrées avec des orchestres symphoniques. L'auteur présente des portraits de pionniers de ce genre et l'évolution des technologies, ainsi que l'analyse de plus d'une cinquantaine de jeux et de leur bande originale.

Indie games : histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants

Bounthavy Suvilay, Bragelonne, 2021. 215 p.

979-10-281-2139-6

Indie games : jeux vidéo indépendants, de l'artisanat au blockbuster : pixel art, vr-ar, party games, roguelike

Bounthavy Suvilay, Bragelonne, 2022. 243 p.

979-10-281-1377-3

Volume 1 : Histoire des créateurs indépendants dans l'univers vidéoludique, avec des anecdotes et des témoignages des principaux acteurs sur leurs parcours et les difficultés à créer des jeux vidéo sans être soutenu par des grands distributeurs.

Volume 2 : La suite de l'histoire des créateurs indépendants dans l'univers vidéoludique, depuis 2018, avec des anecdotes et des témoignages des principaux acteurs sur leur parcours et sur les difficultés à créer des jeux vidéo sans être soutenu par des grands distributeurs. Plus de 300 jeux sont évoqués comme A short hike, Children of Morta, Genesis Noir ou encore Spelunky 2.

Jeux vidéo -- éditeurs, créateurs, sagas et collections

L'histoire de Mario : 1981-1991, l'ascension d'une icône, entre mythes et réalité

William Audureau ; avec la participation de Florent Georges, Pix'n love, 2011. 426 p.

978-2-37188-073-3

L'histoire de Mario. Vol. 2, 1990-1995. La guerre des mascottes

William Audureau, Oscar Lemaire, Pix'n love, 2017. 405 p.

978-2-37188-020-7

Comment ce petit quadragénaire brun vêtu d'une salopette, de gants blancs, d'une casquette rouge et arborant une fière moustache, tour à tour charpentier, constructeur et plombier, est-il devenu en dix ans le personnage de jeu vidéo le plus populaire devant Pac-Man et Donkey Kong ? Volume1 : retour sur une success story digne des plus grandes stars et plongée dans le monde virtuel des années 1980.

Volume2 : suite de l'histoire de Mario : de 1990 à 1995, le prestige de cette icône est remis en cause par des concurrents tels que Sonic, Donkey Kong, Yoshi et Taz.

L'histoire de Nintendo, Vol. 1. 1889-1980 : des cartes à jouer aux Game & Watch

Florent Gorges, Omaké books, 2017. 273 p.

978-2-919603-40-4

L'histoire de Nintendo, Vol. 2. 1980-1991 : l'étonnante invention : les Game & Watch

Florent Gorges, Omaké books, 2018. 226 p.

978-2-919603-42-8

L'histoire de Nintendo, Vol. 3. 1983-2016 : la Famicom-Nintendo entertainment system

Florent Gorges, Omaké books, 2018. 299 p.

978-2-919603-43-5

L'histoire de Nintendo, Vol. 4. 1989-1999 : l'incroyable histoire de la Game Boy

Florent Gorges, Omaké books, 2019. 222 p.

978-2-919603-66-4

L'histoire des jeux inventés par Nintendo, qui ont permis à la petite fabrique artisanale de quartier de devenir le leader mondial des loisirs interactifs.

Volume 1 : Le lecteur découvre des informations sur ces jeux, depuis les cartes à jouer jusqu'au lancement des consoles Game & Watch, en passant par les jouets, les jeux de société, les jeux électroniques et d'arcade.

Volume 2 : Histoire de l'invention des jeux électroniques Game & Watch de Nintendo dans les années 1980, et présentation des différents jeux.

Volume 3 : Présentation et histoire de la console qui a changé radicalement l'industrie du jeu vidéo, la NES.

Volume 4 : L'histoire de la Game Boy, qui a connu un succès mondial dès 1989, avec de nombreux documents, des anecdotes et des témoignages d'anciens développeurs. Une présentation des cent meilleurs jeux de la console complète cet ouvrage.

La Révolution PlayStation Vol.1 - Ken Kutaragi

Asakura Reiji, traduction et adaptation Olivier Braillon, Pix'n Love, 2012. 239 p.

978-2-918272-38-0

La révolution PlayStation : les hommes de l'ombre

Ryôji Akagawa ; traduction et adaptation Florent Gorges et Fabien Nabhan, Pix'n Love, 2013. 175 p.

978-2-918272-36-6

A partir d'entretiens, l'auteur fait revivre un moment fort de l'épopée Sony : la naissance du projet PlayStation, qui provoquera un raz de marée dans l'univers du jeu vidéo.

Zelda - chronique d'une saga légendaire

Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi, Third éditions, 2016. 237 p.

979-10-94723-28-9

Zelda - chronique d'une saga légendaire 2 - Breath of the wild

Valérie Précigout, Third éditions, 2017. 183 p.

979-10-94723-78-4

Volume 1 : Les auteurs rendent hommage à la saga du monde vidéoludique en présentant l'intégralité des titres de la série et en décryptant l'ensemble du contenu de ces titres à travers analyses et réflexions.

Volume 2 : l'autrice présente l'origine de *Breath of the wild*, son univers et son gameplay.

La création de Prince of Persia. Carnets de bord de Jordan Mechner 1985-1993

Jordan Mechner, Third éditions, 2020. 303 p.

978-2-37784-163-9

A travers ses carnets de bord, J. Mechner témoigne de son processus de création dans la conception du jeu vidéo Prince of Persia sorti en 1989 et considéré comme le pionnier de son genre. Seul à travailler sur le projet, le jeune réalisateur dévoile autant les secrets techniques de son oeuvre que les sentiments partagés qui l'ont traversé durant cette période.

Centre national de la littérature pour la jeunesse



Suivez-nous sur

[facebook.com/centrenationaldelalitteraturepouurlajeunesse](https://www.facebook.com/centrenationaldelalitteraturepouurlajeunesse)



Pour être informés de nos activités, nouvelles publications, ou nouveaux services, abonnez-vous à notre **lettre d'information** sur <https://cnlj.bnf.fr>

Bibliothèque nationale de France

Centre national de la littérature pour la jeunesse

Quai François Mauriac

75706 Paris Cedex 13

Téléphone: 33(0)1 53 79 55 90

<https://cnlj.bnf.fr> // cnlj.contact@bnf.fr