



DOSSIER

L'art du jeu vidéo

Que sait-on tous du jeu vidéo? Que plébiscité par le jeune public, il est aussi la « première industrie culturelle en France » et présent dans tous les foyers? Que 7 Français sur 10 jouent – au moins occasionnellement? Et que malgré cela, il suscite toujours les interrogations, voire la défiance de ceux qui redoutent sa concurrence – réelle ou fantasmée – avec le livre.

On notera combien ce média cristallise de bouleversements dont il est à la fois témoin, acteur, initiateur. Cela dans des registres, avec des impacts variés: révolution des techniques, évolution des codes graphiques et narratifs, mutation des modes de production et de réception... Si l'on questionne l'œuvre, on rencontrera une pléiade de métiers exigeants et passionnés réunis autour d'une chaîne de création méconnue, on découvrira une source d'inspiration insoupçonnée pour plusieurs créateurs. Autant de clés de compréhension de la passion qu'il suscite, notamment chez les enfants.

Pour reprendre les termes d'une de nos contributrices, « tout le monde est un joueur potentiel », reste à saisir tout le potentiel... offert par le jeu vidéo. Ce monde ouvert n'a pas fini de surprendre!

→

Samorost 3, Amanita Design, 2016.





Ce dossier a été conçu
et coordonné
par Claire Bongrand
et Jonathan Paul

Everybody's Player One - Le jeu, ses pratiques : d'évolutions en mutations

Comment le jeu vidéo est devenu une des pratiques qui réunit le plus les générations. Retour sur cette révolution culturelle.

Par Olivier Piffault

Les métiers du jeu vidéo en France

Tous les jours, partout en France, des jeux vidéo se créent. Des professionnels du secteur racontent leur métier et comment se fabrique un jeu.

Par Sébastien Delahaye

Au-delà du jeu, le streaming

Pourquoi suivre assidûment une partie de jeu vidéo? Rencontre avec la streameuse Ultia, pour décoder ce phénomène.

Entretien mené par Lucie Kosmala

Jeu vidéo et création littéraire – passerelles et inspirations

Danslecieloutoubien, Hervé Giraud et Louis Rigaud : trois façons de regarder et pratiquer le jeu vidéo, trois façons d'y puiser pour raconter des histoires.

Entretiens menés par Claire Bongrand et Jonathan Paul

Zelda, dans la légende

L'incontournable Zelda revient dans un nouveau titre très attendu, *Tears of the Kingdom*, que nous avons exploré dès le premier jour.

Par Claire Bongrand et Céline Meneghin

Imager les jeux vidéo, un exercice de style aventureux

Comment conçoit-on une esthétique de jeu vidéo? À qui revient cette tâche et quelles sont les contraintes inhérentes à un tel exercice de style?

Par Marine Macq

Comment s'informer sur le jeu vidéo

Comment se repérer dans une production foisonnante et hétéroclite? Tour d'horizon des principales sources d'information pour se constituer une veille.

Par Julie Le Baron

Des jeux vidéo à la bibliothèque - regards croisés autour de la médiation

Nicolas Périsset et Mélissa Diemert partagent leurs expériences de médiation de jeux vidéo en médiathèque et leurs regards sur les pratiques actuelles.

Par Céline Meneghin

Et maintenant, jouez !

12 jeux, 12 coups de cœur extraits des sélections annuelles de la *Revue des livres pour enfants*, de 2011 à 2022.

par Claire Bongrand et Jonathan Paul

10 mots-clés pour bien lire ce dossier

Le glossaire essentiel de l'univers du jeu vidéo, à consulter dans sa version complète sur le site internet du CNLJ.

par Claire Bongrand et Jonathan Paul

Quelques genres de jeux

Pour s'y retrouver, une description sommaire des principaux genres de jeux vidéo. Une liste détaillée est consultable sur le site internet du CNLJ.

par Claire Bongrand et Jonathan Paul



↑
Life is Strange, Don't Nod Entertainment, Square Enix, 2015.