

## Parcours Hobbit, thème « La fantasy dans les médias »

### Fantasy et jeu vidéo - Bibliographie

- Beau, Franck (dir.), *Culture d'Univers*, Paris, FYP Editions, 2008.
- Berry, Vincent, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, 2012.
  - « De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo)ludique », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, 2008, p. 22-42.
  - « Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, 2011. [En ligne], URL : <http://experice.academia.edu/VincentBerry>
- Berthou, Benoît, « Le Merveilleux dans les jeux vidéos », communication lors de la journée d'études « Le Merveilleux à l'écran », Université d'Artois, Arras, 7 mai 2010.
  - « Fiction et forme encyclopédique : Wookieepedia, Dragon Ball Wiki et Cie. », *Strenæ* n°2,
  - « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse » (Matthieu Letourneux, dir.), 2011, [En ligne] URL : <http://strenae.revues.org/420>
- Blanchet, Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris, Pix'n Love Éditions, 2010.
  - « Des films aux jeux vidéo : quand le jeu impose ses règles », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, 2008, p. 59-76.
- Coulombe, Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéos*, Paris, PUF coll. « La nature humaine », 2010.
- Dauphagne, Antoine, Entrée « Jeu vidéo » du *Dictionnaire Tolkien*, Vincent Ferré (dir.), 2012.
- Donovan, Tristan, *Replay: the History of Video Games*, Yellow Ant, 2010
- Gilsdorf, Ethan, *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest For Reality Among Role Players, Online Gamers, And Other Dwellers Of Imaginary Realms*, Lyons Press, 2010.
- Ito, Mizuko, « Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The case of Japanese Media Mixes » [2008], in Stefan Sonvilla-Weiss (dir.), *Mashup Cultures*, Vienne et New York, Springer, 2010, p. 79-97.
- Jenkins, Henry, « Game design as narrative architecture », in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person. New Media as story, performance and game*, 2004, p. 118-130.
- Kent, Steven L., *The Ultimate History of Videogames*, New York : Prima publishing, 2001.
- Krzywinska, Tanya, Esther McCallum-Stewart et Justin Parsler (dir.), *Ring Bearers. The Lord of the Ring Online as intertextual narrative*, Manchester UP, 2011.



- Letourneux, Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », in Sébastien Genvo (dir.), *Le game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéo-ludique*, 2006, p. 39-55.
- « Les univers de fiction des jeux vidéos », *ibid.*, p. 195-208.
- Poole, Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, New York : Arcade Books, 2000.
- Whalen, Zach et Laurie N. Taylor (dir.), *Playing the past: history and nostalgia in video games*, Nashville, Tenn., Vanderbilt University Press, 2008.

## Ludographie

- *Age of Conan* (MMOG), 2008, Funcom.
- *Baldur's Gate* (RPG), Bioware/Black Isle, à partir de 1998.
- *The Bard's Tale* (RPG), Electronic Arts, Interplay Production, à partir de 1985.
- *The Bard's Tale Construction Set*, Electronic Arts, Interplay Production, 1991 pour PC et Amiga.
- *Clash of Clans*, Supercell, 2012.
- *Colossal Cave Adventure*, ou *ADVENT* (jeu d'aventure textuel), 1975, William Crowther.
- *Diablo* (jeu vidéo), 1997, Blizzard/Ubisoft/EA, Blizzard.
- *Diablo: Hellfire* (extension du précédent), 1997, Sierra, Synergistic Software.
- *Diablo II* (jeu vidéo), 2000, Blizzard/Sierra, Blizzard North.
- *Diablo III* (jeu vidéo), Activision-Blizzard, Blizzard, 2012.
- *Dragon Age* (RPG), BioWare, à partir de 2009.
- *Dragon's Lair*, Cinematronics (Rick Dyer, avec Don Bluth), 1983.
- *The Elder Scrolls V, Skyrim*, Bethesda Software, 2011.
- *Fantasy Conflict*, Gaijin Entertainment, 2012
- *Final Fantasy*, Square Soft (Nomura Tetsuya), 1987 pour la console NES (Nintendo).
- *Final Fantasy XIII-2*, Square Enix, 2011-2012 pour PS3 et Xbox.
- *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*, Magic Pockets, Electronic Arts, 2007.
- *King's Quest*, Sierra (Roberta Williams), à partir de 1984.
- *Might and Magic*, New World Computing, à partir de 1984.
- *Myst*, Cyan Inc. (frères Miller), 1993.



- *Neverwinter Nights*, BioWare, Infogram (Atari), 2002 ; *Neverwinter Nights 2*, Obsidian Entertainment, Atari, 2006.
- *Pokémon*, Nintendo (Satoshi Tajiri), à partir de 1996 pour Game Boy.
- *Pokémon* (jeu de cartes), Wizards of the Coast puis The Pokemon Company/Nintendo, 1999.
- *Runescape Classic*, Jagex (Andrew et Paul Gower), 2001.
- *Secret of Mana* pour PS2, 2005
- *Space Invader* (jeu vidéo d'arcade), 1978, Taïto.
- *Ultima*, Origin Systems (Richard Garriott), à partir de 1981 ; *Ultima Online*, à partir de 1997.
- *Warcraft: Orcs and Humans* (stratégie en temps réel), Blizzard, 1994.
- *Wizardy*, Sir-Tech, à partir de 1981.
- *World of Warcraft* (MMOG), 2004, 2005 (Europe), Vivendi Universal, Blizzard Entertainment.
- *Zork*, Infocom, à partir de 1977.

**Anne Besson**

