

LES JEUX SERIEUX (OU SERIOUS GAMES)

Bibliographie sélective

Depuis les années 1980, les jeux vidéo ont trouvé un public toujours plus nombreux, jusqu'à se hisser au rang de premier bien de consommation culturelle en France. Les serious games, qui en sont une déclinaison « à intention sérieuse », constituent une nouvelle forme de communication et d'apprentissage. On les retrouve peu à peu dans tous les domaines de notre vie, sur tous les supports. Forts de leurs atouts pédagogiques qui favorisent la transmission d'un savoir ou d'un message, comme l'utilisation de l'immersion ou de la 3D, ils bénéficient en plus de subventions de l'État.

Les jeux sérieux étant devenus domaine de recherche, c'est tout naturellement que la BnF a entrepris des actions pour faire découvrir les jeux qu'elle conserve. Cette bibliographie a été établie à la suite d'un cycle de présentations et débats, manifestation inédite dans une bibliothèque patrimoniale : trois semaines d'ateliers au Labo et un après-midi d'étude entre le 22 janvier 2013 et le 5 février 2014.

Cette bibliographie s'adresse aussi bien au lecteur de la salle A qui découvre ce média qu'au chercheur de la salle P. On y trouve en effet des documents introductifs et généraux, mais aussi des ouvrages sur l'utilisation des jeux sérieux dans des domaines comme l'éducation ou la médecine.

Titres présents dans les collections de la Bibliothèque nationale de France

ALVAREZ, Julian ; DJAOUTI, Damien

Introduction au Serious game. [Paris], Questions théoriques, 2010. 227 p. (L>P)

Rez-de-jardin – Magasin – [2011-21716]

Salle A – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 ALVA i]

ALVAREZ, Julian ; DJAOUTI, Damien

Introduction au Serious game. 2^e éd. [Paris], Questions théoriques, 2012. 255 p. (L>P)

Rez-de-jardin – Magasin – [2013-301795]

ALVAREZ, Julian ; DJAOUTI, Damien ; RAMPNOUX, Olivier

« Typologie des Serious games ». **Dans** Rufat, Samuel ; Ter Minassian, Hovig (Dir.). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. [Paris], Questions théoriques, 2011. pp. 46-65 (L>P)

Rez-de-jardin – Magasin – [2011-21713]

Salle A – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 RUFA j]

ANDLER, Daniel ; GUERRY, Bastien (Dir.)

Apprendre demain : sciences cognitives et éducation à l'ère numérique. Paris, Hatier, 2008. 160 p. (Cap digital-éducation)

Rez-de-jardin – Magasin – [2008-141620]

BOGOST, Ian

Persuasive games : the expressive power of videogames. Cambridge (MA), MIT Press, 2007. XII-450 p.

Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 BOGO p]

BORRIES, Friedrich von ; WALZ, Steffen P. ; BÖTTGER, Matthias (Ed.)
Space time play : computer games, architecture and urbanism, the next level. Bâsel, Birkhauser Verlag, 2007.
495 p.
Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 BORR s]

EGENFELDT-NIELSEN, Simon ; MEYER, Bente ; HOLM SØRENSEN, Birgitte (Ed.)
Serious games in education : a global perspective. [Aarhus], Aarhus university press, 2011. 203 p.
Rez-de-jardin – Magasin – [2012-189027]

FLANAGAN, Mary
« Critical computer games ». **Dans** *Critical play : radical game design.* Cambridge (MA), MIT Press, 2009.
pp. 223-249
Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 FLAN c]

FREYERMUTH, Gundolf S. ; GOTTO, Lisa ; WALLENFELS, Fabian (Hg.)
Serious Games, Exergames, Exerlearning : zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers.
Bielefeld, Transcript, 2013. 474 p. (Bild und Bit, n°2)
En commande ; prochainement en salle P

FULLERTON, Tracy
« Documentary games : putting the player in the path of history» **Dans** Whalen, Zach ; Taylor, Laurie N. (Ed.)
Playing the past : history and nostalgia in video games. Nashville (TN), Vanderbilt University Press, 2008.
pp. 215-238
Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 WHAL p]

GEE, James Paul
What video games have to teach us about learning and literacy. New York (N.Y.), Palgrave Macmillan, 2007.
249 p.
Rez-de-jardin – Magasin – [2009-169351]
Salle A – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 GEE w]

IDATE consulting & research
Serious games : advergaming, edugaming, training. Montpellier, IDATE, 2008. 85 p. (Understanding the digital world)
Salle D – PRISME (Pôle de Ressources et d'Information Sur le Monde de l'Entreprise) [084.633 IDAT j]
Rez-de-jardin – magasin [2010- 301498] < version française >
Rez-de-jardin – magasin [2010- 296747] < version anglaise >

KASBI, Yasmine
Les serious games : une révolution. Liège, Edipro, 2012. 302 p. (e-management)
Salle A – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 KASBI s]

LAVERGNE Boudier, Valérie ; DAMBACH, Yves
Serious game : révolution pédagogique. Paris, Hermès science publications-Lavoisier, 2010. 216 p. (Collection Systèmes de formation et d'enseignement)
Rez-de-jardin – Magasin – [2010-189709]
Salle A – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 LAVE s]

NEITZEL, Britta ; NOHR, Rolf F. (Hg.)

Das Spiel mit dem Medium : Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg : Schüren, 2006. 371 p.
(Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, n° 14)

Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.290 1 NEIT s]

PARBEZ, Chloé

« Rendre compte d'un ancrage local. L'apport original de l'ethnologie aux Game Studies au-delà de l'ethnographie ». **Dans** Ter Minassian, Hovig ; Rufat, Samuel ; Coavoux, Samuel (Dir.) *Espaces et temps des jeux vidéo.* [Paris], Questions théoriques, 2012. pp. 236-259 (L>P)

Rez-de-jardin – Magasin – [2012-263212]

Salle A – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 TER e]

PETROVIC, Otto ; BRAND, Anthony (Ed.)

Serious games on the move. Wien, Springer, 2009. XX-238 p.

Rez-de-jardin – Magasin – [2009-303353]

RAESSENS, Joost ; GOLDSTEIN, Jeffrey (Ed.)

Handbook of computer game studies. Cambridge (MA), MIT Press, 2005. XVII-451 p.

Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 RAES h]

RODIONOFF, Anolga (Dir.)

Les territoires du virtuel : mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontres... Paris, L'Harmattan, 2013. 213 p. (MEI Médiation et information, n° 37)

En commande ; prochainement en salle A

SMITH, Jonas Heide ; EGENFELDT-NIELSEN, Simon ; TOSCA, Susana Pajares

« Serious games – When entertainment is not enough ». **Dans** *Understanding video games : the essential introduction.* 2nd ed. New York, Routledge, 2013. pp. 229-254

Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.297 2 EGEN u]

STEINKUEHLER, Constance ; SQUIRE, Kurt ; BARAB, Sasha (Ed.)

Games, learning, and society : learning and meaning in the digital age. Cambridge : Cambridge University Press, 2012. 464 p. (Learning in doing)

Rez-de-jardin – Magasin – [2013-305957]

STORA, Michael

Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique. Paris, Presses de la Renaissance, 2005. 215 p.

Rez-de-jardin – Magasin – [2005-280919]

Salle C – Sciences médicales – [616.891 STOR g]

TREMEL, Laurent

Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes. Paris, Presses universitaires de France, 2001. VIII-309 p. (Sociologie d'aujourd'hui)

Rez-de-jardin – Magasin – [2001-109525]

Salle J – Sociologie – [306.48 TREM j]

Salle M – Sociologie – [306.48 TREM j]

WOLF, Philipp (Hg.)

Medieninnovationen : Internet, Serious Games, TV. Leipzig, Leipziger Universitätsverlag, 2013. VIII-265 p.
Salle P – Médias audiovisuels, multimédias et cinéma – [302.23 WOLF m]

Titres non présents dans les collections de la Bibliothèque nationale de France

ABT, Clark C.

Serious Games. New York, The Viking Press, 1970.

ABT, Clark C.

Serious Games. Lanham, University Press of America, 1987.

ALVAREZ, Julian

Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle. Toulouse, Université Toulouse II le Mirail ; Université Toulouse III Paul Sabatier, 2007. [XVII-] 428 p.

Thèse téléchargeable sur : http://www.jeux-serieux.fr/wp-content/uploads/THESE_SG.pdf

BOGOST, Ian ; FERRARI, Simon ; SCHWEITZER, Bobby

Newsgames. Journalism at play. Cambridge (MA), MIT Press, 2010 208 p.

LHULLIER, Béatrice

Concevoir un serious game pour un dispositif de formation. Limoges, FYP Editions, 2011.

MICHAEL, David ; CHEN, Sande

Serious Games: Games That Educate, Train, And Inform. Course. Cambridge (MA), Technology Inc, 2005.