



Le jeu vidéo comme objet culturel contemporain

Cours de Questions d'actualité - Liège Game Lab - 23 avril 2019



Qui
sommes-nous ?



LGL
Groupe de
recherche
sur le jeu vidéo

Université
de Liège
Faculté de
Philosophie et
Lettres



LabJMV
Laboratoire Jeux et
Mondes Virtuels



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

Twitter : @LiegeGameLab

<https://www.youtube.com/watch?v=sr3a1cf8iLo>



Liège Game Lab

La recherche sur le jeu vidéo à l'Université de Liège

<http://labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/>



Culture vidéoludique !

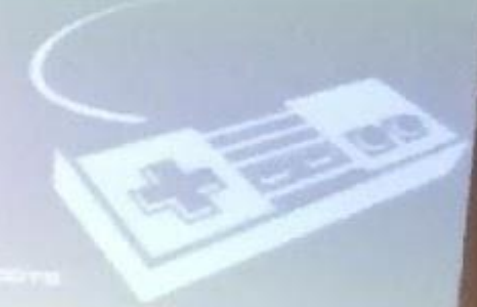
Liège Game Lab

MAISON DES SCIENCES DE L'HOMME

Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo

Séance 1 : histoire du jeu vidéo

Bjorn-Olav Dozo
bo.dozo@ulg.ac.be



Notre livre :

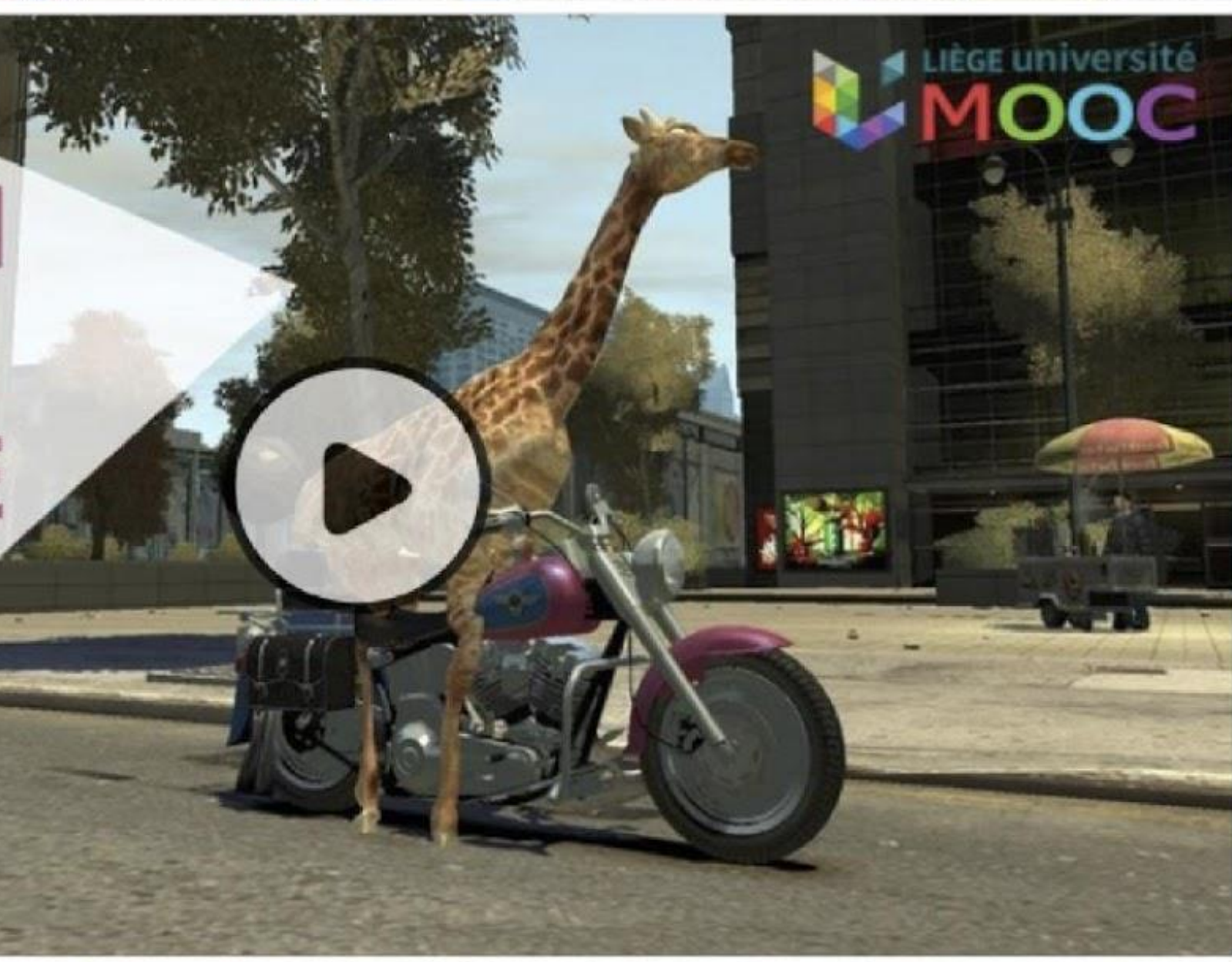
« Culture vidéoludique ! »

Notre MOOC

<https://www.youtube.com/watch?v=IU9cg00QVvc>



INTRODUCTION À LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE





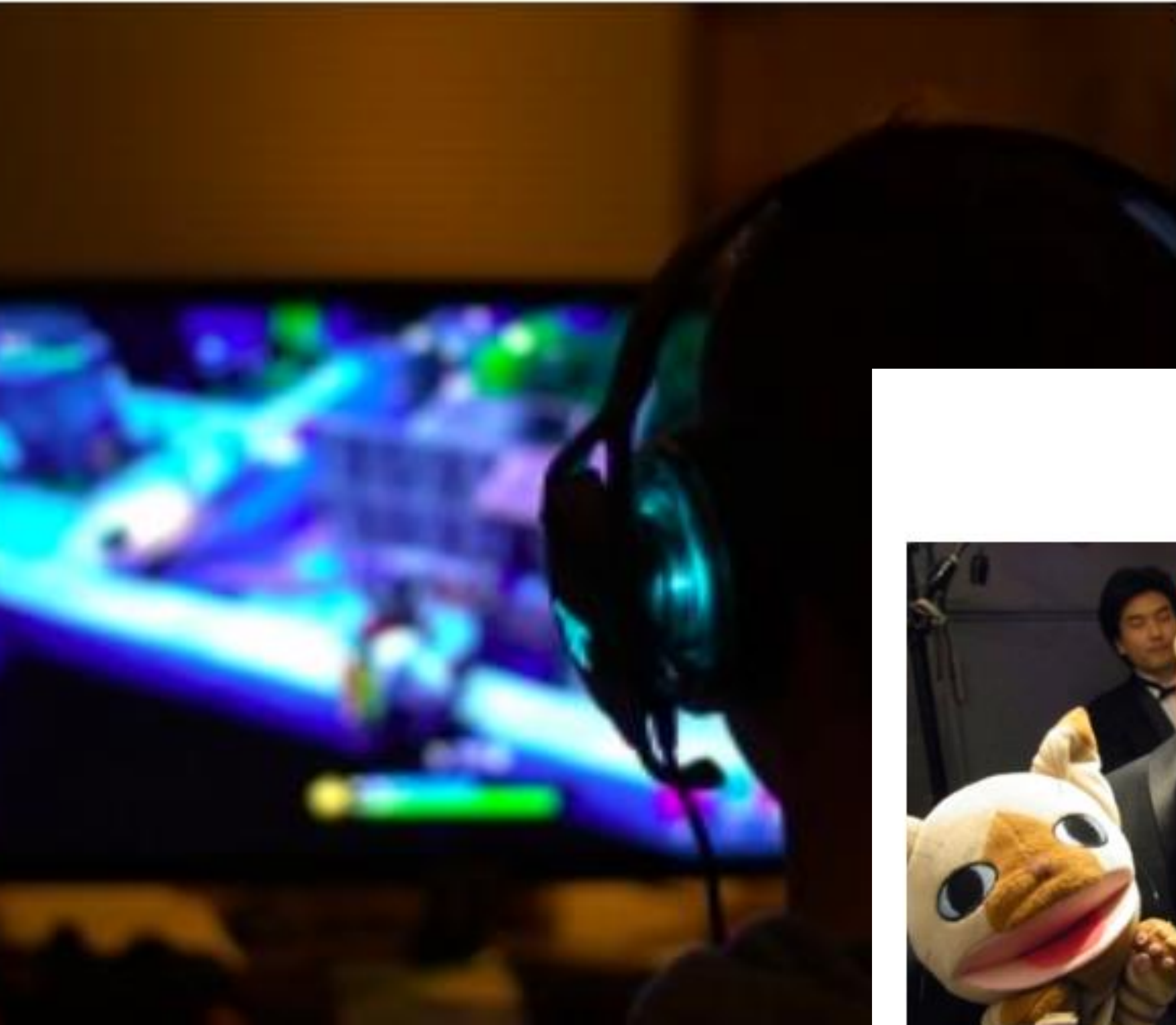
Autres projets

- **Colloques et journées d'étude:**
 - Colloque « Ludopresse » (27-28 janvier 2016)
 - Colloque « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations » (25-27 octobre 2018)
 - Journée d'étude sur Fortnite (15 mars 2019 - Lausanne)



Replaying Japan

Ludolympics 2020



From August 10 to 12, 2020, the Liège Game Lab and the University of Liège have the honour of hosting the 8th edition of Replaying Japan. This year's conference theme will be "Ludolympics 2020". For this edition, we will focus on the e-sport scene in Japan, its cultural particularities and/or on games' and sports' interconnections.

Keynote Speakers





Autres projets

- **Consultance**

- Technosphère (animation ludo-éducative produite par la Province de Liège et utilisant la VR et la RA afin de promouvoir les métiers scientifiques et technologiques)
- Technosphère 2 sur l'eau (2019)

Rentrer dans un monde virtuel et collaborer à la construction d'un champ éolien,



Autres champs de recherche du laboratoire



Pierre-Yves Houlmont

Jeu vidéo et traduction

Le rôle du médiateur du traducteur
L'impact de la traduction sur
l'expérience de jeu

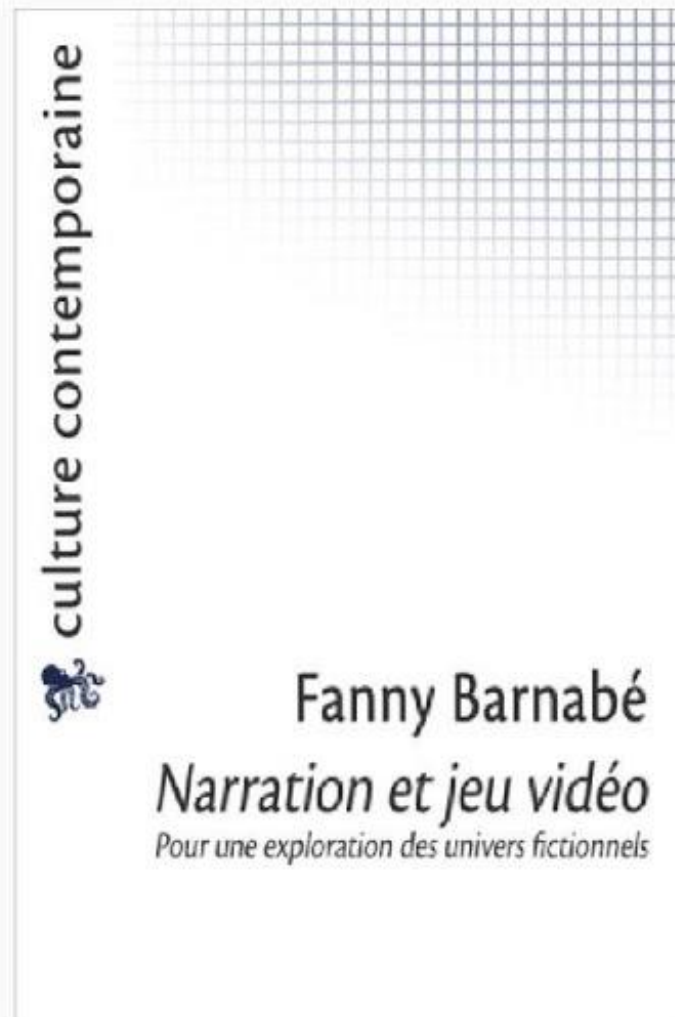
Hamza Bashandi

Jeu vidéo et architecture

Relation entre espace public et
espace du JV
La cartographie vidéoludique et ses
représentations



Autres champs de recherche du laboratoire



Fanny Barnabé

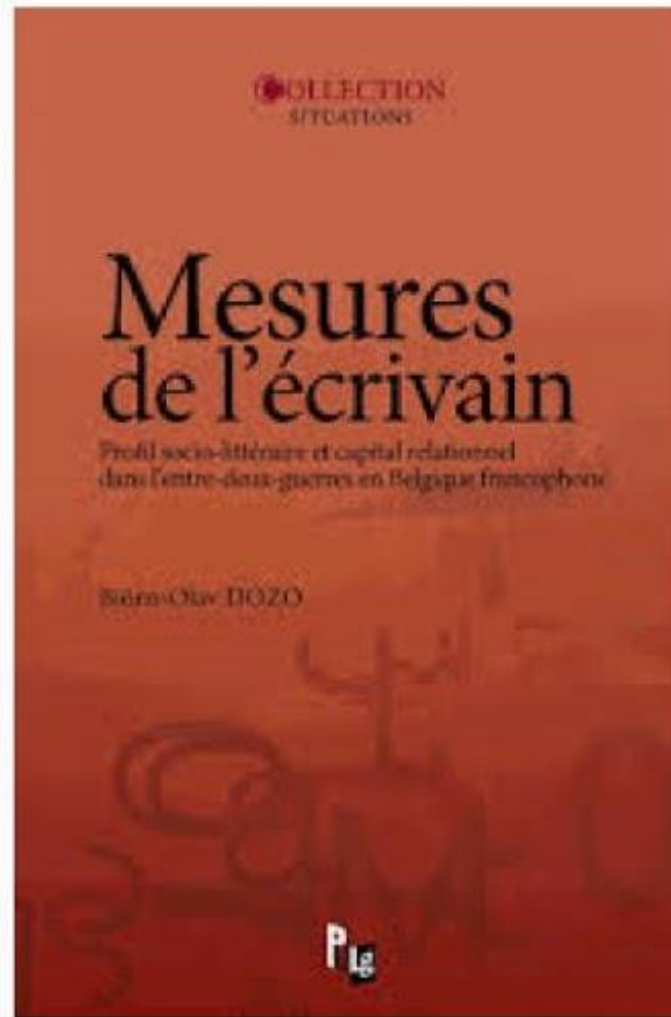
Narration, détournements et didacticiels

- La narration de récit par l'expérience de jeu
- La notion d' « univers fictionnel » et son ouverture
- Les nouvelles œuvres que créent les joueurs en se réappropriant les jeux vidéo
- Les manières dont les jeux vidéo enseignent leurs mécaniques aux joueurs

- Thèse consultable en ligne sur ORBI : « Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de *Pokémon*. »



Autres champs de recherche du laboratoire



Björn-Olav Dozo

- Premier logisticien de recherche et maître de conférences
- Thèse en littérature belge (*Mesures de l'écrivain*)
- Aujourd'hui en charge des humanités numériques et des cultures populaires

Objets: presse de jeux vidéo, réalité virtuelle

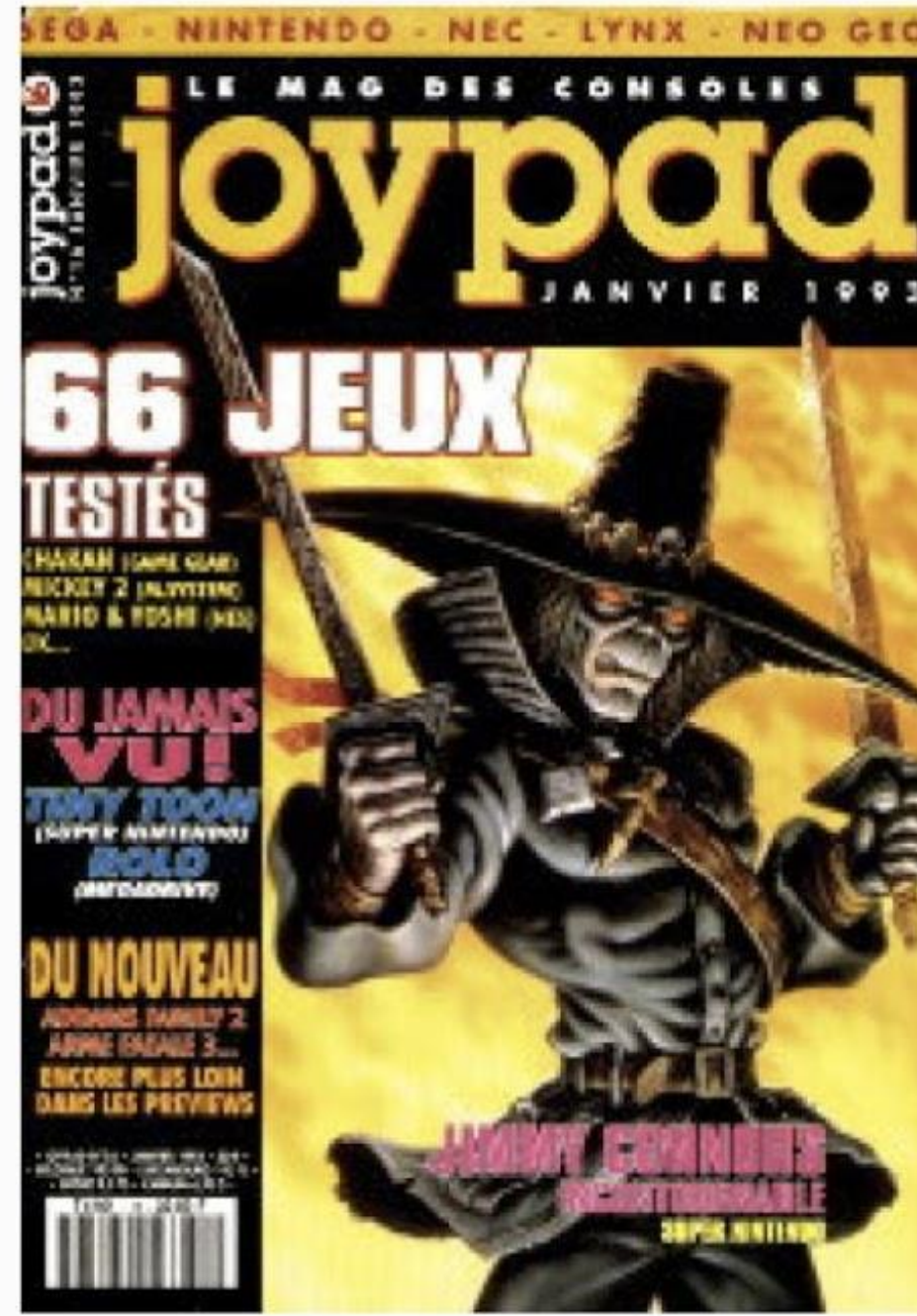
Méthodes: sociologie de la littérature, humanités numériques



Boris
Krywicki



La presse vidéoludique



- **Objet** : les journalistes français spécialisés en jeu vidéo et leur utilisation des techniques journalistiques d'enquête.
- **Contexte** : Le jeu vidéo incarne l'un des secteurs où la presse se révèle très liée à l'industrie, pour des raisons économiques, logistiques, sociologiques, etc.

La presse vidéoludique

Hypothèse

Les journalistes jeu vidéo professionnalisent de plus en plus leur approche pour se distinguer et apporter une valeur ajoutée. Le rattachement à l'investigation, symboliquement valorisée, constitue un moyen de s'affirmer en tant que journaliste « comme les autres ».



Méthode

Analyse de textes (Quelles représentations de l'enquête dans la presse jeu vidéo au cours du temps ?) + vécu des journalistes (Quand *se sentent-ils* journalistes ? Quand ont-il se sentiment de pratiquer l'enquête et qu'est-ce qui motive cette pratique ?)
=> Théorisation ancrée



LA UNE

SOCIAL — ENQUÊTE

Photomontages et licenciements douteux Les errements d'une pépite française du jeu vidéo

PAR MATHILDE GOANEC ET DAN ISRAEL

L'entreprise Quantic Dream et son fondateur David Cage sont des célébrités du jeu vidéo. Leur prochaine production est attendue avec impatience par les joueurs du monde entier. Mais en interne, les pratiques envers les salariés et le comportement des dirigeants interrogent. Premier volet d'une enquête sur les conditions de travail dans un secteur peu habitué à se dévoiler, en partenariat avec le journal *Canard PC*.

LE CLUB

NOTRE SÉLECTION

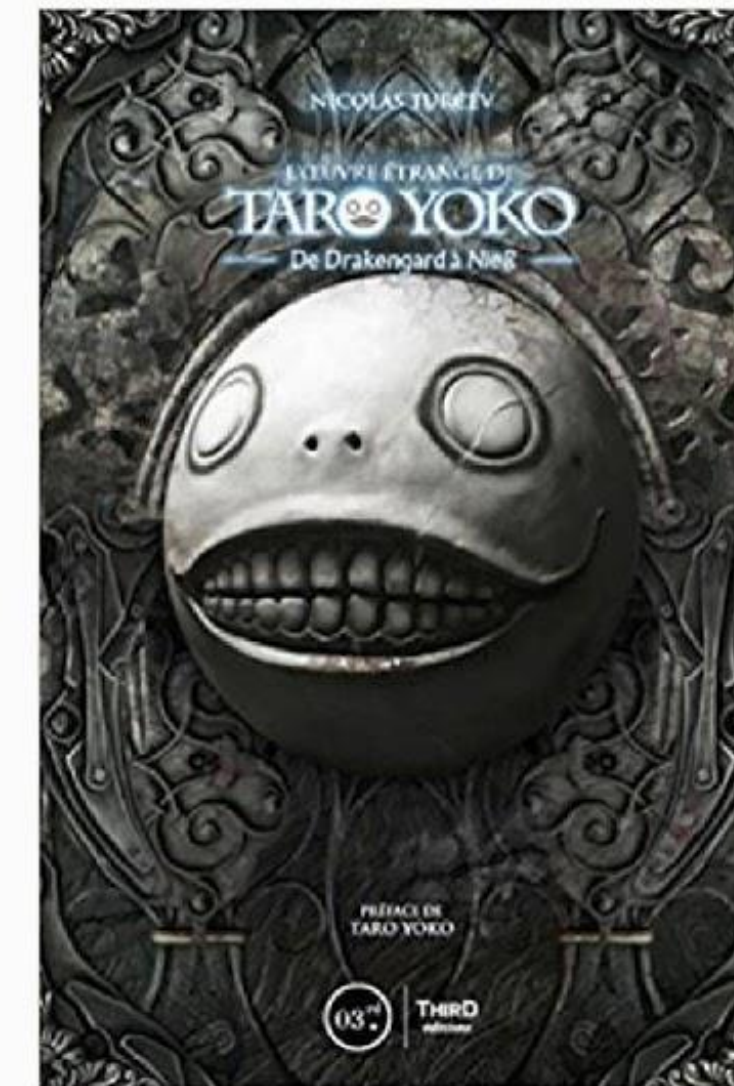
Mercredi, «En direct de Mediapart»: l'invité de gauche, Benoît Hamon et François Ruffin

12 JANV. 2018 | PAR FRANÇOIS

Ce sera mercredi 17 janv. à 20 heures. Au menu de notre direct de Mediapart », retransmission en accès libre sur notre site migratoire du pouvoir ; la société iranienne ; un état d'urgence ; les oppositions de gauche et les députés de La France insoumise.

Premières conclusions

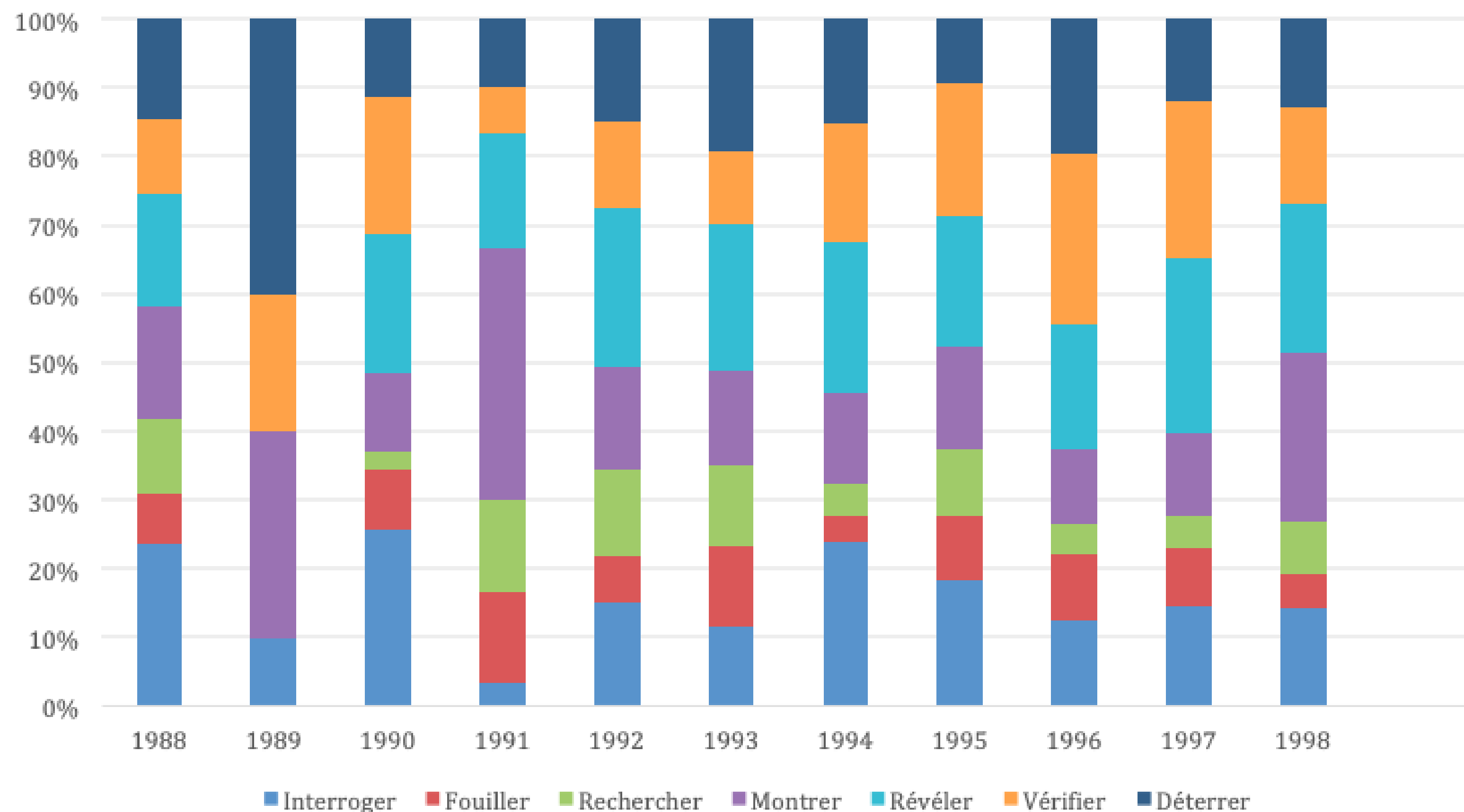
- **Une frange de la presse traversée par les mêmes interrogations que les autres** (modèle économique, confiance envers les journalistes, immédiateté de l'information...)
- **Perte de sens des critères objectifs de définition du journalisme** (spécialisations, genres, carte de presse...) => contours subjectifs
- **L'enquête par intermittence** (lien avec le statut du journaliste)
- **Se définir par opposition** (rejet de l'actualité, quête de la valeur ajoutée)



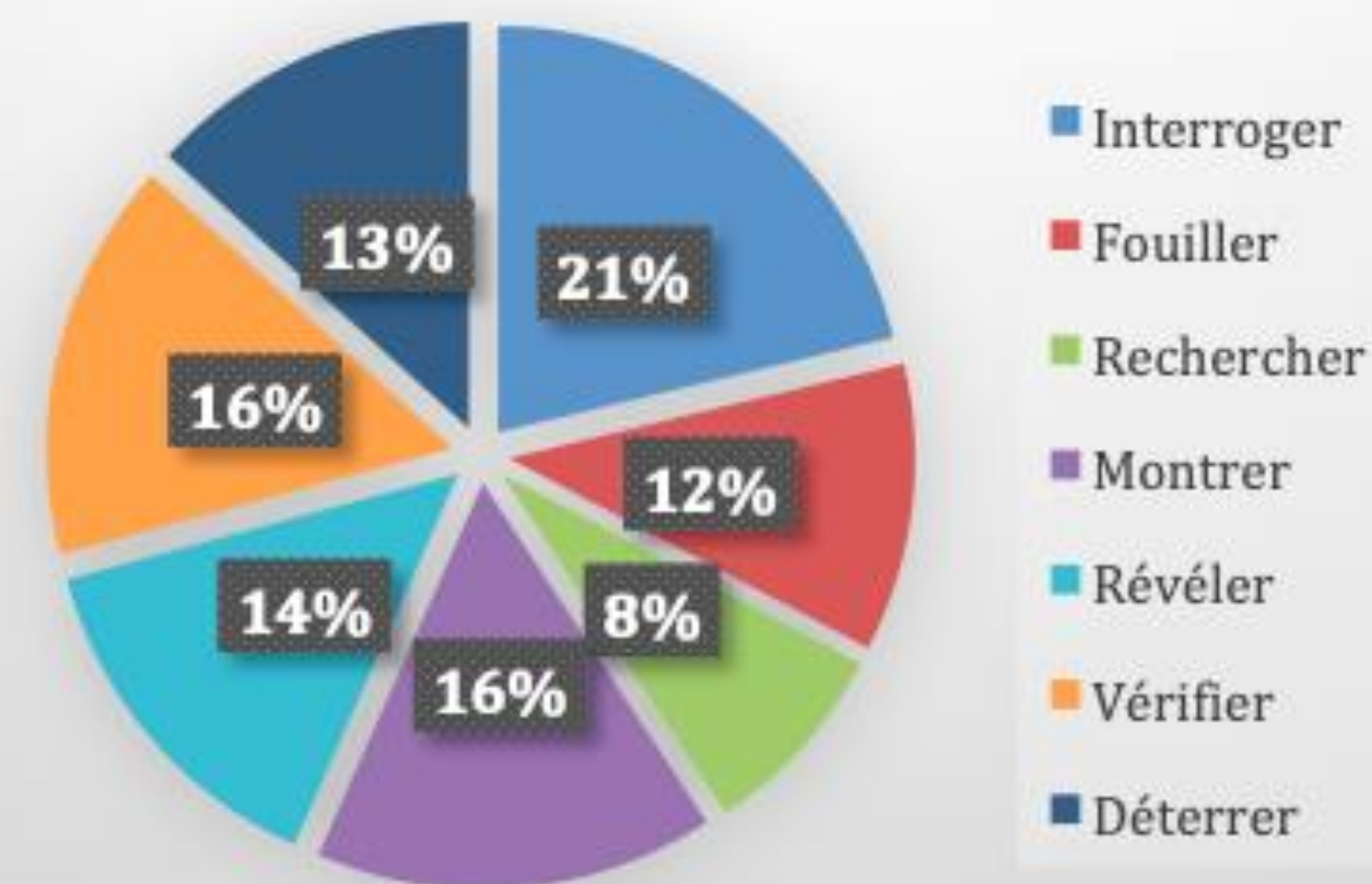
Recherches en cours, peinture fraîche...

Fig. X – Évolution de la répartition proportionnelle des techniques d'enquête dans la presse du premier groupe (Tilt, ST Magazine, Génération 4, Joystick, Player One, Mega Force, Super Power, Consoles +)¹⁰¹

Évolution des techniques dans le temps



Tilt



Photos 5, 6, 7, 8:
Un adversaire,
l'empereur de la
queue de ce
dernier...

Recherches en cours, peinture fraîche...

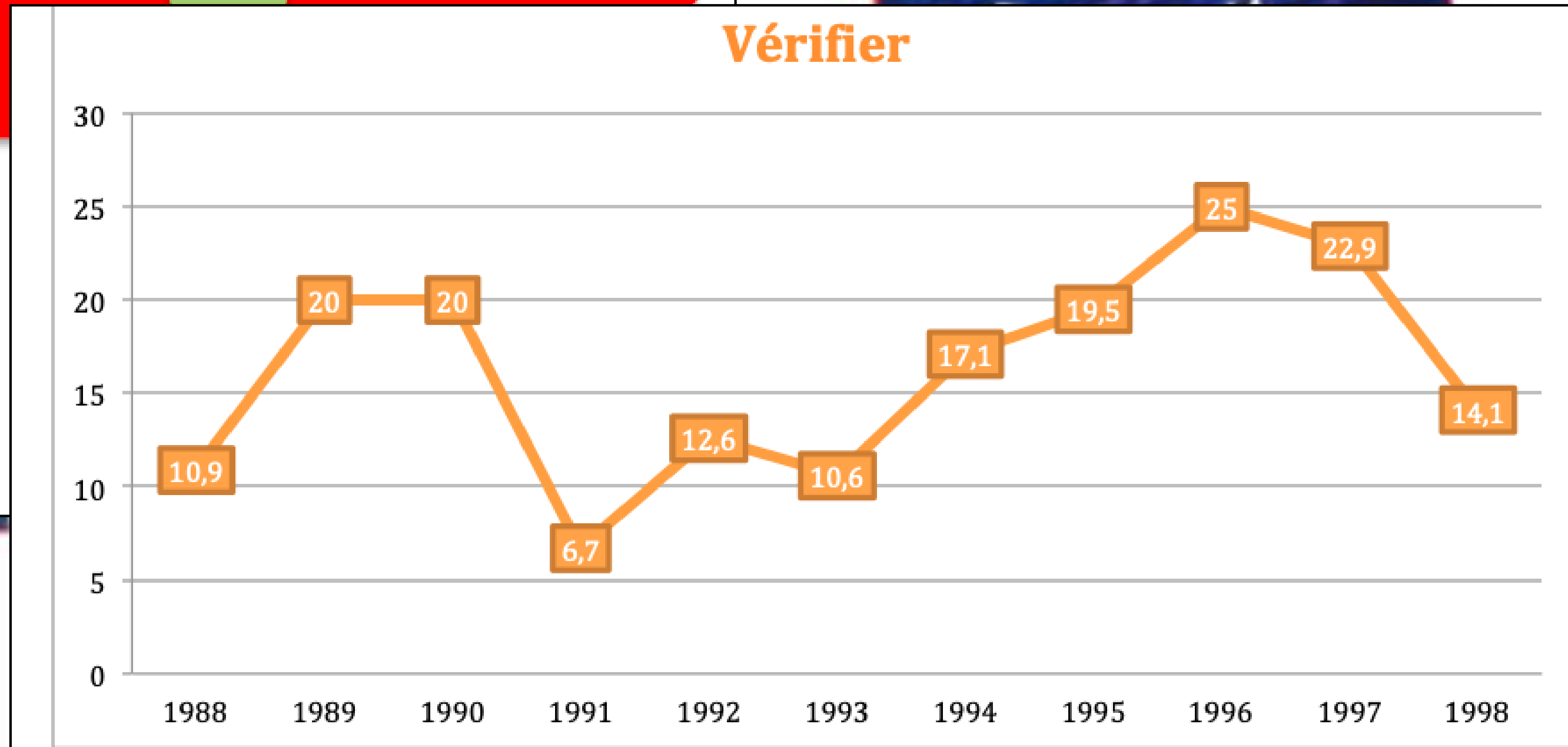
Mai 1983
Interroger, Vérifier
(CHAZOULE Olivier,
« Apocalypse-vidéo »,
Tilt n°5)

Mai 1988
Rechercher
(HERMELIN
François et al.,
« Pixy
Symphonies »,
Tilt n°54)

Septembre 1992
Fouiller
HAUTEFEUILLE
Olivier et al.,
« Le vrai prix d'un
PC », *Tilt* n°105

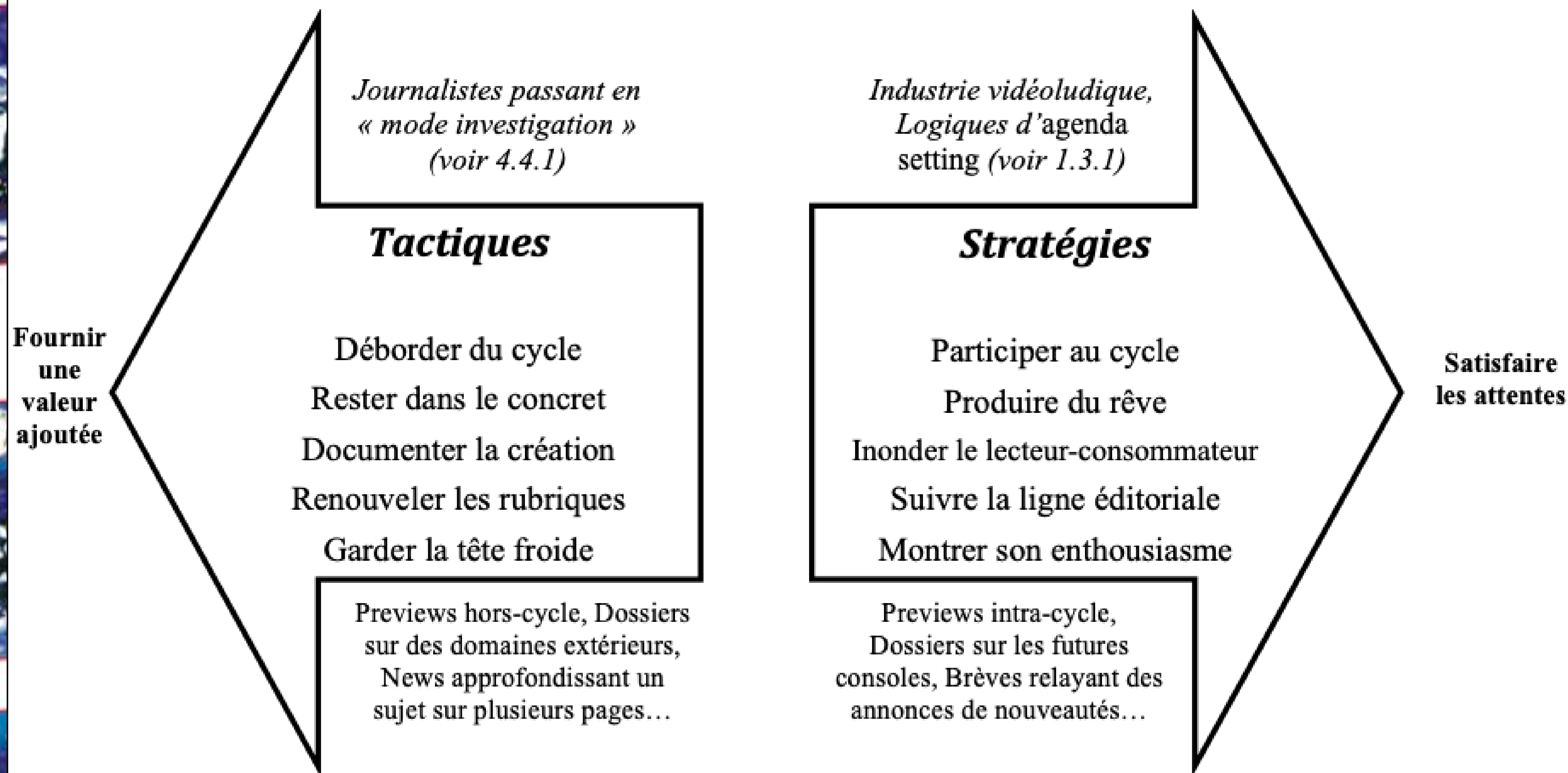
Novembre 1987
Révéler
(SCHERER Denis,
« Cité des sciences.
Nef du futur », *Tilt*
n°47)

Juillet 1988
Montrer, Déterrer
(MEISTERMANN
Nathalie, « Moi Jane,
toi micro ! »,
Tilt n°56)



Recherches en cours, peinture fraîche...

Fig. X – Tactiques et stratégies dans la presse de l'âge d'or



Maxime
Godfirnon





Université
de Liège



Province
de Liège

Digital Lab

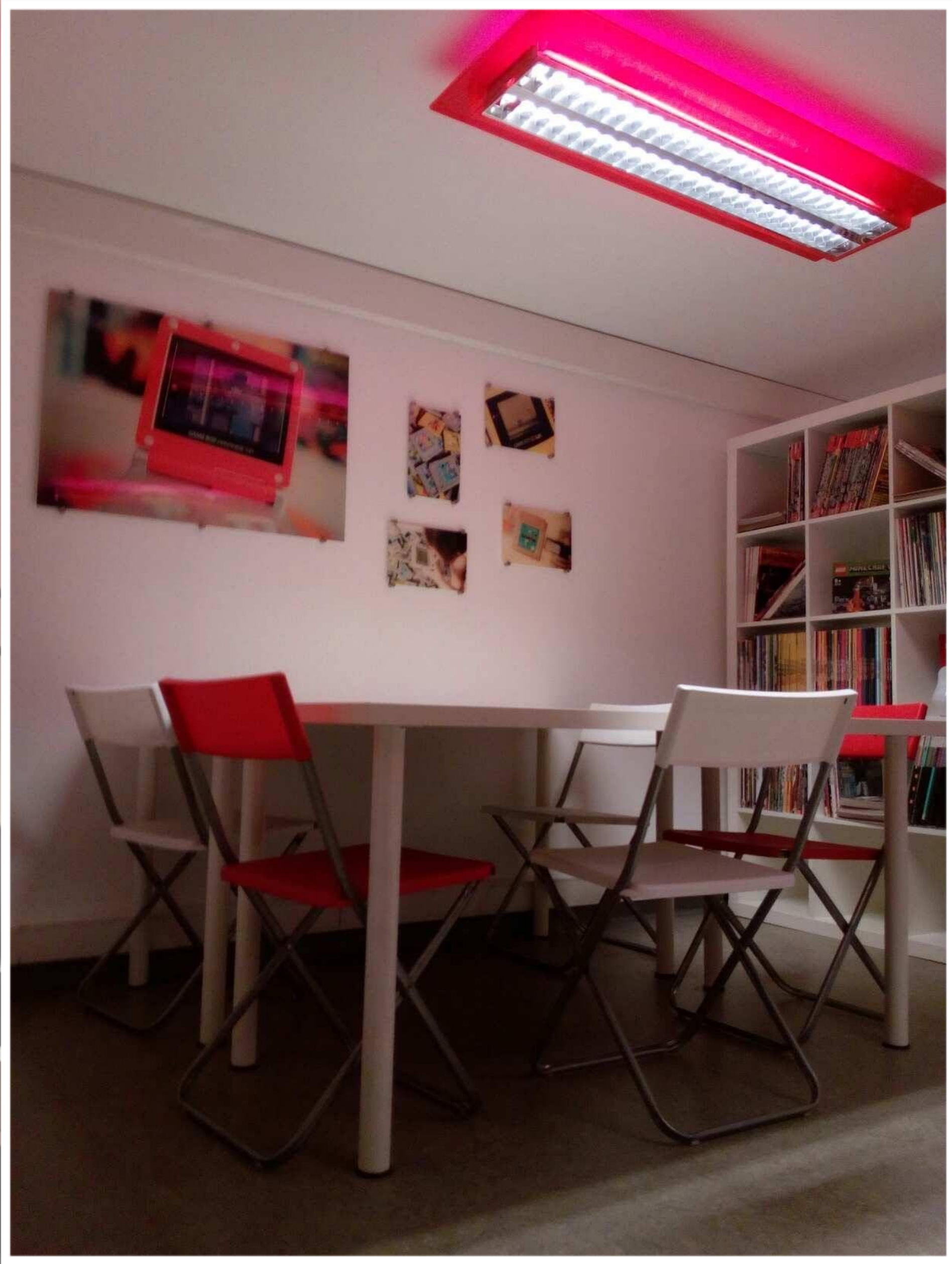
Lieu
d'expérimentations,
de médiation,
d'exposition et de
création autour du
numérique



Présentation en vidéo sur **Le Studio Bus**,
par **Anthony Roberfroid** et **Cécile
Vanosmael** :

https://www.youtube.com/watch?v=f8y997Ts_E4

FB : [facebook.com/digitallabliege](https://www.facebook.com/digitallabliege)



Plusieurs activités



La Réalité
Virtuelle

**grand méch
jeu vidéo**

Un outil inattendu d'expression et de développement



> 25 et 26 avril
9h > 16h

> Au #Digital Lab de Liège

> **Inscriptions** voir
commentaires !

Les formations



La bande dessinée
numérique

Des ressources disponibles

Ressources bibliographiques



Ouvrages de sciences du jeu / sur le jeu vidéo

Corpus



Fonds sur la presse francophone de jeux vidéo
et Fonds sur le Jeu vidéo amateur

Jeux



Ludothèque des œuvres jouées au cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo

...

Casques VR



HTC Vive et Oculus Rift







liège
craft

LIÈGECRAFT : LE VINGT AOÛT EST À NOUS !

RETOUR SUR UN
DISPOSITIF
D'APPROPRIATION
LUDIQUE DE L'ESPACE
URBAIN

**AGIR DANS LA VILLE. ART ET
POLITIQUE DANS L'ESPACE URBAIN
4 : DE LA DESTRUCTION
DÉCEMBRE 2019**

L'ÉQUIPE LIÈGECRAFT



**Pierre-Yves
Hurel**

- Assistant, doctorant en communication (ULiège)
- Membre du LEMME
- Membre du Liège Game Lab



**Hamza
Bashandy**

- Boursier FRESH, doctorant en architecture (ULiège)
- Membre du Liège Game Lab



Alexis Messina

- Étudiant ULiège, mémorant en communication
- Auxiliaire de recherche pour le Liège Game Lab



**Maxime
Godfirnon**

- Étudiant ULiège, mémorant en langues et littératures romanes
- Auxiliaire de recherche pour le Liège Game Lab



**Nicolas
Castelain**

- Coordinateur du Digital Lab de la Province de Liège

UN OUTIL : MINECRAFT (MOJANG, 2011)



« Eiffel Tower », création de 5f6f6g6f (planetminecraft.com)

- Constitué à la fois d'un mode **survie** et d'un mode **créatif**
- Constitution « cubique » des environnements virtuels
- Accessible en ligne ou hors ligne
- Plusieurs millions de personnes à travers le monde, premier jeu regardé sur YouTube en 2019

LA RÉDUCTION COMME BASE DE PRÉPARATION

- Préparation de la carte selon le principe de **réduction** :
 - Carte topographique de la Province de Liège (WalOnMap.be)
- Ces cartes sont déjà des réductions du réel :
Kitchin, R., & Dodge M. (2007). Rethinking maps. Progress in human geography, 31 (3), 331-344
- Transformation en niveaux de gris (Gimp)
- Traduction en valeurs d'altitude (Worldpainter)
- Réduire la ville à un **espace** au sens strict du terme, lui-même séquencé en 6 parties





UN PREMIER DISPOSITIF : LE CLUB LIÈGECRAFT

- 7 ateliers (6 prévus, 7^e demandé)
- Tous les premiers samedis du mois
- De 13h à 18h, Digital Lab de la Province de Liège
- Un quartier à reproduire : la Place du Vingt Août
- Public-cible : usagers dès 14 ans
- Public-réel : 14 à 17 ans + universitaires

STRUCTURE GÉNÉRALE DES CLUBS



SPÉCIFICITÉS DU DISPOSITIF

- Double posture d'animation : en présence et *in game*
- Limite : la construction complexe
- Nécessité d'adaptation constante
- D'animateur-enseignant à animateur-joueur



RÉSULTATS DU CLUB LIÈGECRAFT



- Une carte réduite, mais « vivante » : basée sur l'appropriation personnelle et collective
- Public-réel : très peu d'usagers du quartier
- Organisation d'une **exposition** « À vous le Vingt Août ! »

➔ Vers une nouvelle formule ?

LE LIÈGECRAFT CHALLENGE

- Nouveau cycle d'atelier centré sur la **modification** et **l'appropriation**
- Public-cible : les **usagers** du quartier
- Public-réel : anciens participants des clubs
- Partenariat avec **Urbagora**
- Souplesse des consignes pour **favoriser la créativité**



DEUX TENDANCES PARMIS LES CARTES OBSERVÉES

Projets découlant d'*itérations amélioratives*



Projets visant à modifier *la carte ludique*



François-Xavier
Surinx



La classification générique dans le jeu vidéo

Introduction



Amnesia : the dark descent, Frictional Games, 2010.

Resident evil 5, Capcom, 2009.



Resident evil 3, Capcom, 1999.



La classification générique dans le jeu vidéo

Un système à deux composantes

“Les [genres thématiques] relèvent plutôt du contenu : on y retrouvera par exemple le policier, le merveilleux, le fantastique, la science-fiction, et ainsi de suite. Les genres vidéoludiques, eux, concernent la forme, c’est-à-dire la nature de l’interactivité attendue par le joueur et offerte par le jeu : en un mot, la jouabilité. Nous en retiendrons ici six : le jeu de plate-formes, le jeu de combat, le jeu de tir à la première personne (*First-Person Shooter*), le jeu d’aventure, le jeu de rôles (*Role-Playing Game* ou RPG) et le jeu de stratégie.”

Arsenault, D. et Picard, M., « Le Jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d’immersion vidéoludique », dans *Le Jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué* [colloque], Université du Québec à Trois-Rivières, 8 mai 2007, p. 6, https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf (consulté le 30 septembre 2019).

La classification générique dans le jeu vidéo

Qu'est-ce qu'un genre ?

“Il s’agit d’une catégorisation intuitive et irraisonnée, de nature discursive, qui découle d’un consensus culturel commun plutôt que de systèmes théoriques, et qui repose sur les notions de tradition, d’innovation et d’hybridité.”

Arsenault, D., Des Typologies mécaniques à l’expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo, thèse de doctorat en histoire de l’art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2011, p. i.

⇒ Le genre ne dépend pas tant de caractéristiques internes à l’oeuvre que de ce qu’en dit chaque individu compris dans son milieu socio-culturel.

La classification générique dans le jeu vidéo

L'impasse des genres

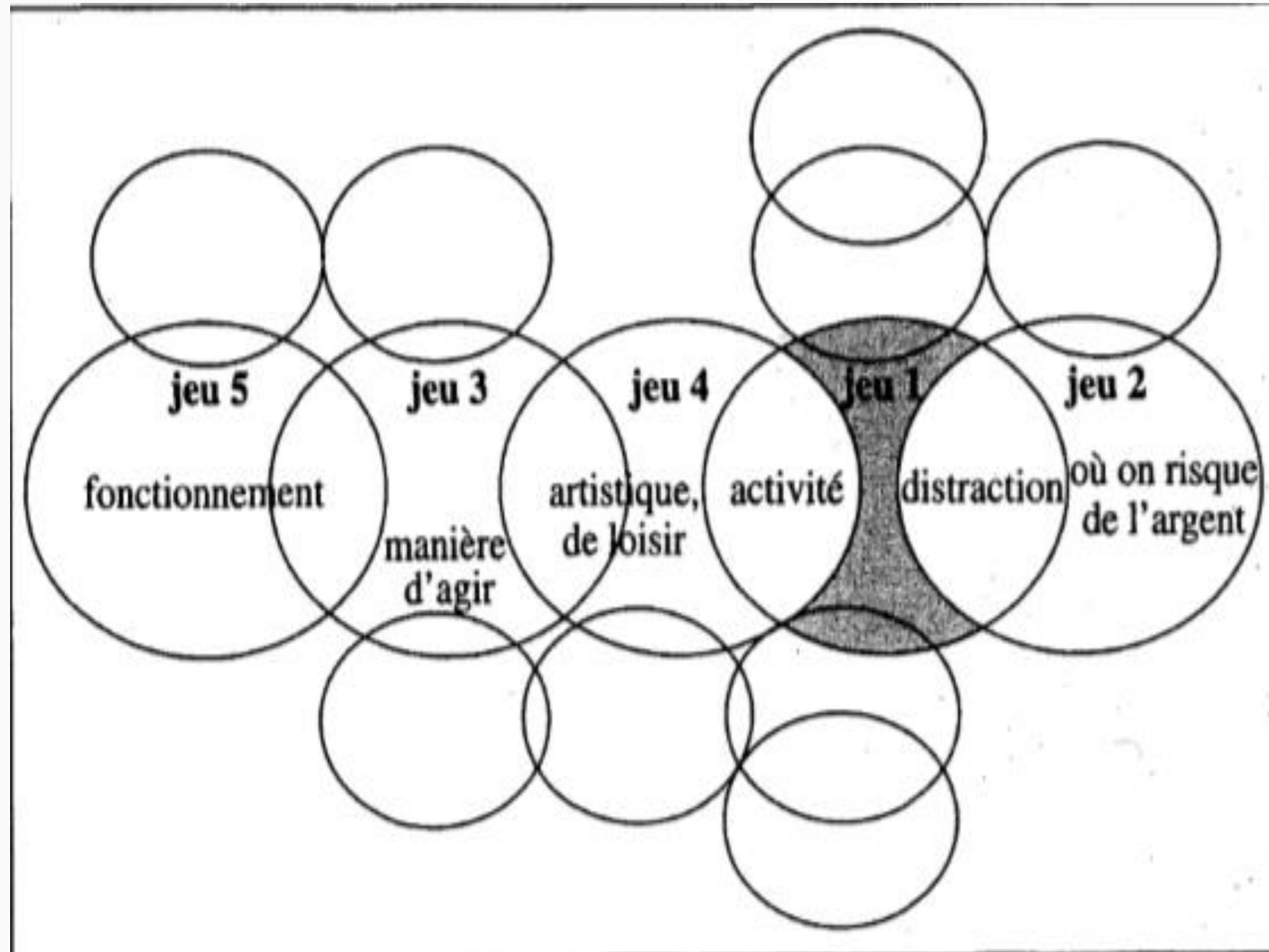
“Il est loin d’être évident, d’un point de vue logique, que nous soyons justifiés d’inférer des énoncés universels à partir d’énoncés singuliers aussi nombreux soient-ils ; toute conclusion tirée de cette manière peut toujours, en effet, se trouver fausse : peu importe le grand nombre de cygnes blancs que nous puissions avoir observé, il ne justifie pas la conclusion que *tous* les cygnes sont blancs.”

Popper, K.R., La logique de la découverte scientifique, traduit de l’anglais par Devaux, P. et Thyssen-Rutten, N., Paris, Payot, [1934] 1973, p. 23-24, coll. « Bibliothèque scientifique ».

⇒ De nouvelles oeuvres apparaissent en permanence, amenant leurs lots de nouveautés. Chacune agrandit, réduit, redéfinit indéfiniment les limites des genres.

Contre l'étude du *survival horror*

Le jeu vidéo apeurant



Le modèle de Wittgenstein appliqué à la polysémie du mot “jeu”. Dans le cas des genres vidéoludiques, on peut imaginer que chaque sphère représente un jeu en particulier. Ce jeu entretient des analogies avec ceux qui sont en contact avec lui. Le rassemblement autour de certains points permet de déterminer une composante majeure d’un genre, mais cela ne signifie pas forcément que cette composante est essentielle au genre. Par exemple, le *survival horror* est connu pour son recours à la peur, mais tous les *survival horror* ne font pas peur.

Touratier, C., 2009, *La sémantique*, Paris, Armand Colin, p. 109, coll. « Coursus lettres ».



Ludographie

- Amnesia : the dark descent*, Frictional games, 2010.
- Resident evil 3*, Capcom, 1999.
- Resident evil 5*, Capcom, 2009.

Bibliographie secondaire

- Arsenault, D., *Des Typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat en histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2011.
- Arsenault, D. et Picard, M., « Le Jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », dans *Le Jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué* [colloque], Université du Québec à Trois-Rivières, 8 mai 2007, https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf (consulté le 30 septembre 2019).
- Letourneux, M., « La Question du genre dans les jeux vidéo », dans Genvo, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 39-54, coll. « Communication et civilisation ».
- Perron, B., *The World of scary video games. A Study in videoludic horror*, New York, Bloomsbury academic, 2018, coll. « Approaches to digital game studies ».
- Popper, K.R., *La logique de la découverte scientifique*, traduit de l'anglais par Devaux, P. et Thyssen-Rutten, N., Paris, Payot, [1934] 1973, coll. « Bibliothèque scientifique ».
- Touratier, C., 2009, *La Sémantique*, Paris, Armand Colin, coll. « Cursus lettres ».
- Wittgenstein, L., *Tractatus logico-philosophicus* suivi de *Investigations philosophiques*, traduit de l'allemand par Klossowski, P., Paris, Gallimard, [1921 ; 1953] 1961, p. 148, coll. « Tel ».

Paul-Antoine
Colombani



Autour de quelques enjeux poétiques et philosophiques du jeu vidéo



*Bioshock
Infinite,
Irrational
Games, 2013.*



*Paul-Antoine
Colombani, Dr.
Littératures comparées.
Université de Liège,
Liège Game Lab*



Du *poiein*...

“Poésie désigne cet état de la conscience à vif qui, jouissant de l’inconnu et de l’imprévu, récuse toute clôture de sens, concepts péremptoires, identifications fixes, catégorisations en tout genre qui répriment la vie, ce mouvement perpétuel, et nous font manquer la réalité telle qu’elle est vraie et telle que le poète et l’artiste la perçoivent et la restituent : d’une insolente et infinie profondeur de sens.” Jean-Pierre Siméon, *L’Humanité*, 22 juin 2015

...à l’imaginaire social

“L’institution de la société [...] est l’oeuvre de l’imaginaire social instituant. La société s’institue chaque fois elle-même. Mais elle occulte cette auto-institution en la représentant comme l’oeuvre des “ancêtres”, des dieux, de Dieu, de la Nature, de la Raison.” Cornelius Castoriadis, *Carrefours du labyrinthe*, t. 2, 1986.



Dialoguer avec les mondes
vidéoludiques : s'étonner et créer.
Dialoguer avec les mondes

***Shadow of the Colossus*, Team ICO, 2018 (2005).**

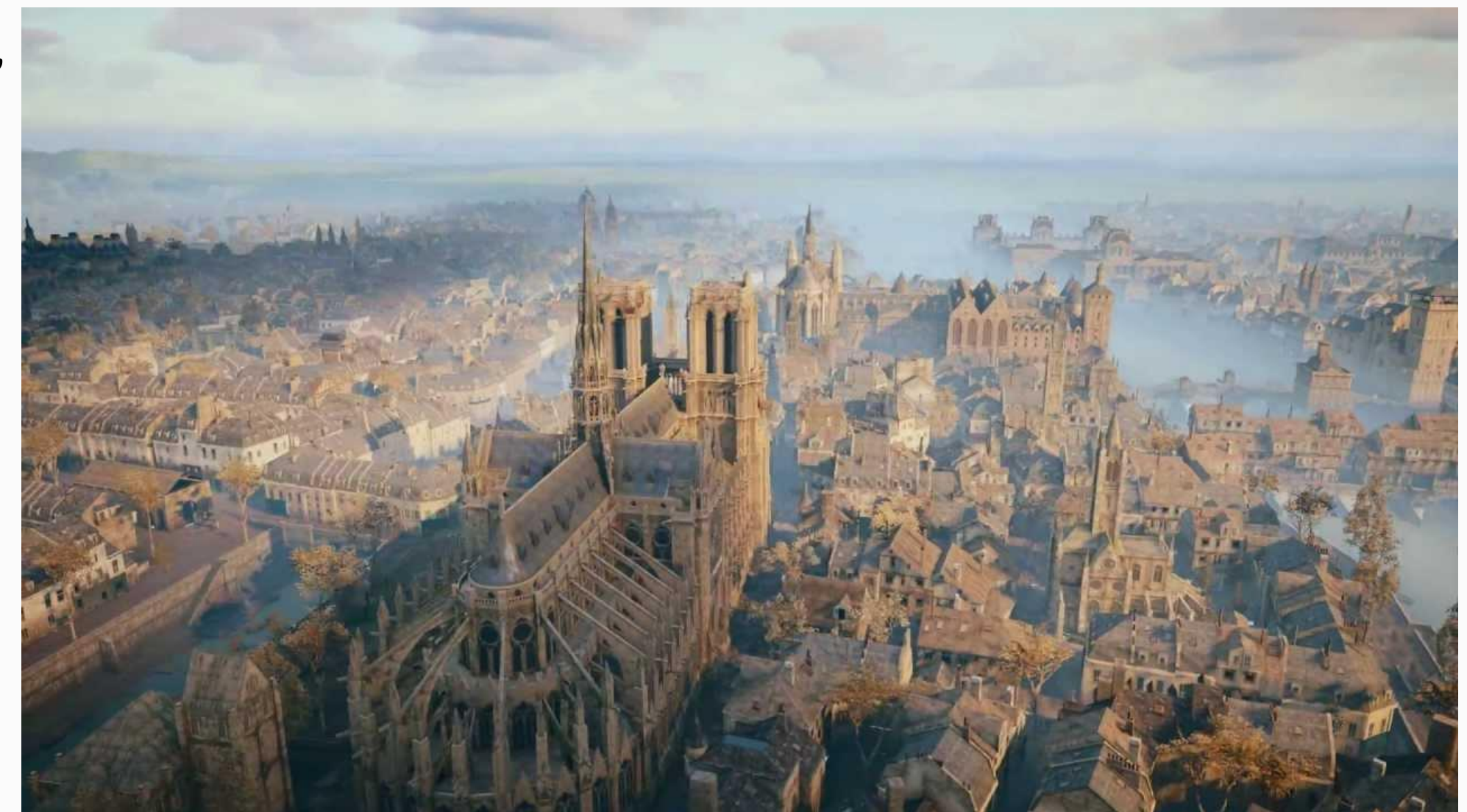
“- (Wander) Seriez-vous Dormin ? on m’a dit que dans cet endroit, au bout du monde...il existe un être capable de contrôler les âmes des morts ? [...] - (Dormin) Avec cette épée...l'impossible est à votre portée [...]. Mais attention, car le prix à payer peut être lourd”.

Bibliographie

- Ricoeur P., *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II*, Paris, Editions du Seuil, 1986.
- Bourassa R., Poissant L. (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, Pr. Univ. de Québec, 2013.
- Boyer E., *Le Conflit des perceptions*, Paris, Editions MF, 2015.
- Colombani P.A., Grandjean G. et Würtz S. (dirs.), *Littératures du jeu vidéo. Actes du colloque ENS ULM*, Paris, La Taupe Médite, 2019.
- Triclot M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Editions La Découverte, 2017.
- Bachelard G., *La poétique de l'espace*, Paris, Pr. Univ. de France, 1957.
- Castoriadis C., *Le monde morcelé. Les carrefours du labyrinthe 3*, Paris, Editions du Seuil, 1990.

Ludographie

- *Journey*, thatgamecompany, 2012.
- *Gone Home*, Fullbright, 2013.
- *What remains of Edith Finch*, Giant Sparrow, 2017.
- *Far Cry 3*, Ubisoft M., 2012.
- *The Last of Us*, Naughty Dog, 2013.



Assassin's Creed Unity, Ubisoft M., 2014.



Bruno
Dupont





Questions d'actualité

23/04/2020



Jeux vidéo

... et autres pratiques

Bruno Dupont
Université de Liège
Haute École de la Ville de Liège
Liège Game Lab

Santé

Violence / immoralité

Exclusion

1.

Polémiques sur le jeu vidéo

LINK BETWEEN TEEN KILLERS & VIDEO GAMES?

ALL WERE BIG GAMERS



Eric Harris



Dylan Klebold



Seung Hui Cho



Jared Loughner



Anders Breivik



James Holmes



Adam Lanza

FOX NEWS
FOX NEWS
LIVE

THE NEWS

Ready Player One (dir.
S. Spielberg, 2018)



2 .

Jeu vidéo et / au
cinéma

Alex Rogen was a
small town boy with
big time dreams.
But in his
wildest dreams,

he never suspected
that tonight
he would
become The
Last Starfighter.



THE LAST STARFIGHTER

LANCE GUEST · DAN O'HERLIHY · CATHERINE MARY STEWART and ROBERT PRESTON as Centauri

Written by JONATHAN BETUEL Produced by GARY ADELSON and EDWARD O. DENAULT

Executive Producers MERV ADELSON and LEE RICH Directed by NICK CASTLE

A LORIMAR Presentation / A UNIVERSAL Release

RUN
LOLA
RUN

realMyst

(Cyan, 2000)

3. Littérature et jeu vidéo

— Though I
able to build
at which I
disappointin
Sirrus and

I found a wondrous
though it seems
us. After sitting
two hours, we
disappointin
st tomorrow
aid to me and
gness to help.
struction
ecided
like

that we have brought with us.
a big help (as have others)
to be able to begin my
here soon.

observation post. I
won't be finished as
soon as I had hoped,
although I am fairly



Zork I: The Great Adventure Empire (Infocom, 1981)

```
Living Room                               Score: 15   Moves: 23
>take water
You can't reach something that's inside a closed container.

>take bottle
Taken.

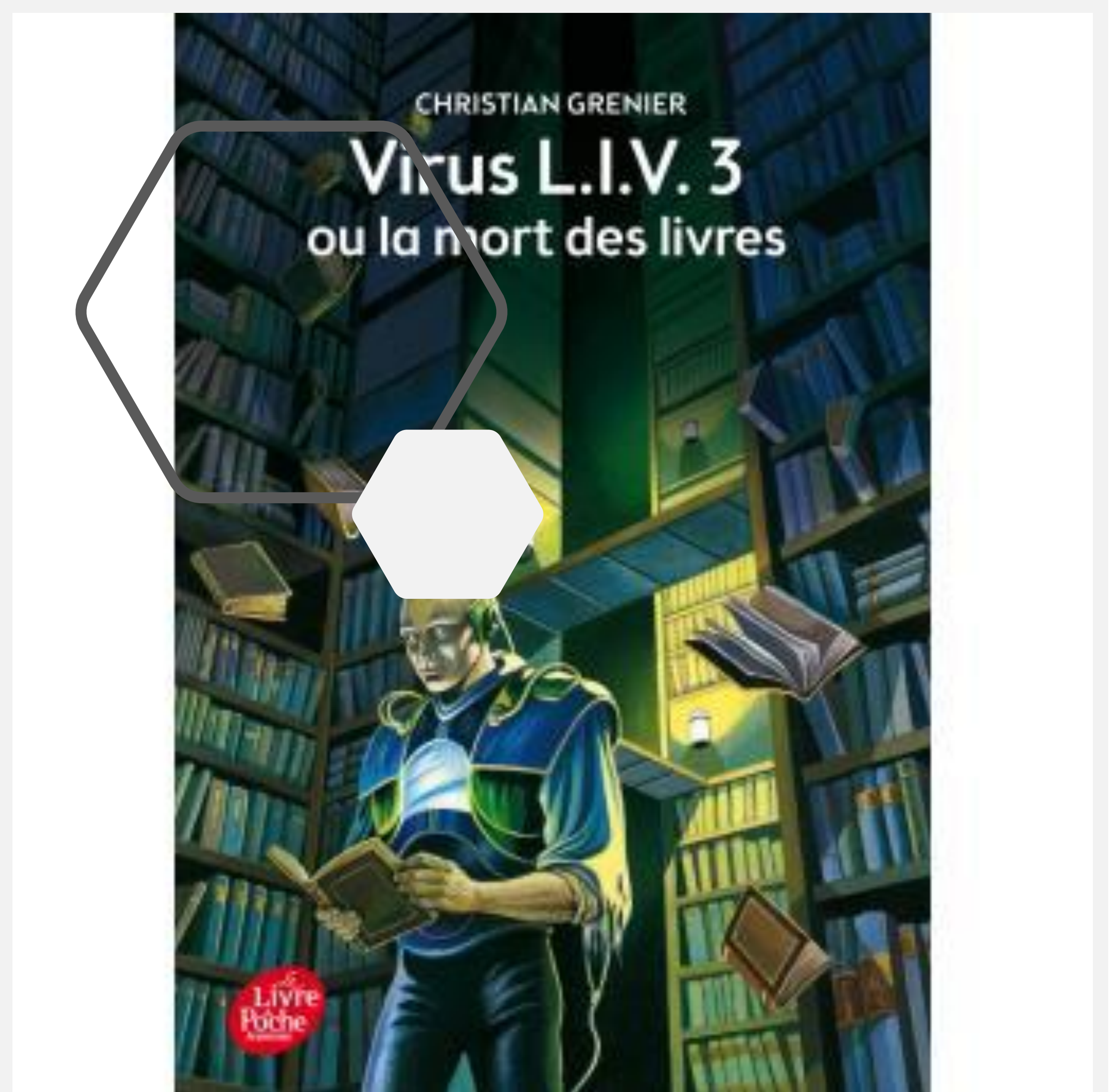
>go west
Living Room
You are in the living room. There is a doorway to the east, a wooden door with
strange gothic lettering to the west, which appears to be nailed shut, a
trophy case, and a large oriental rug in the center of the room.
Above the trophy case hangs an elvish sword of great antiquity.
A battery-powered brass lantern is on the trophy case.

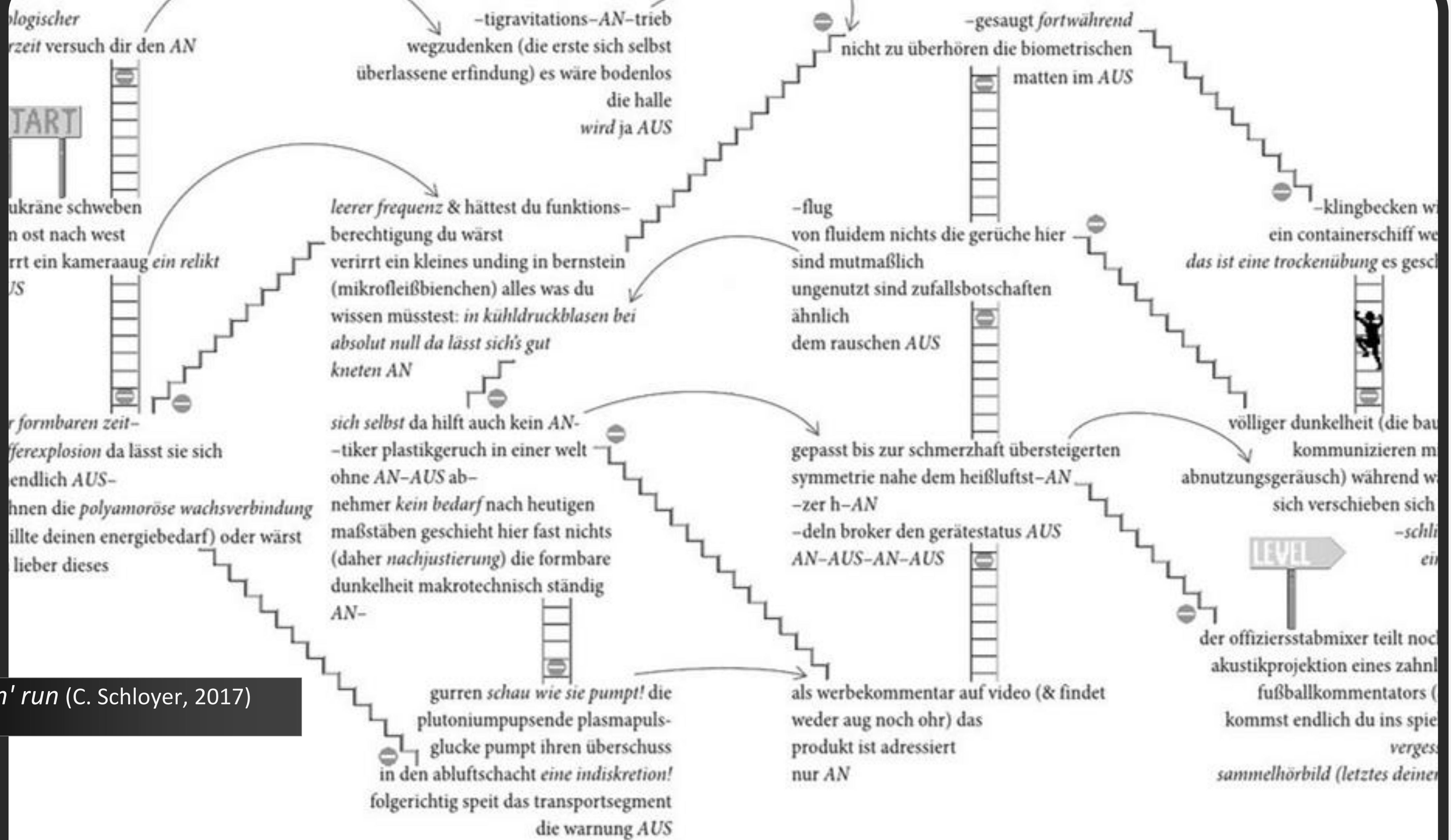
>take rug
The rug is extremely heavy and cannot be carried.

>open case
Opened.

>take sword
Taken.

>
```





Jump 'n' run (C. Schloyer, 2017)

Le capital ludique en contexte didactique

4. Apprendre à jouer



Cours-conférence



CAPITAL LUDIQUÉ

Transmission de connaissances sur le jeu vidéo

Jeu obligatoire à domicile



CAPITAL LUDIQUÉ

Incitation à l'expérience du jeu



Co-création



CAPITAL LUDIQUÉ

Jeu en classe

Modélisation

Nécessité : Opérationnaliser la notion de capital ludique



(Vers un) modèle de la littératie vidéoludique

Composantes de la littératie vidéoludique

Type de compétence	Habiletés psychomotrices	Jeu comme système cybernétique	Niveau mobilisé
	Familiarité avec le média	Jeu comme expérience	
	Connaissances culturelles	Jeu comme référent culturel	
	Capacités d'analyse	Jeu comme système de signes	

Bibliographie

Œuvres

- E. Cline, *Ready Player One*, New York : Random House, 2011.
Computers Falling in Love, A. Koller, 2014.
Pixels, réal. Chris Columbus, 2015.
Ready Player One, réal. Steven Spielberg, 2018.
C. Schloyer, *Jump 'n' Run : Gedichte*, Leipzig : Poetenladen, 2017.
H. Steyerl, *The Factory of the Sun*, 2010.
The Stanley Parable, Galactic Café, 2013.
Zork I : The Great Underground Adventure, Infocom, 1981.

Contenu

- A. Blanchet, « Ce que les jeux vidéo font au cinéma ». Conférence dans le cadre du mouvement Les Incassables, Forum des Images, Paris, 01/12/2017. <https://www.youtube.com/watch?v=woRwY2MovqY>
- B. Dupont, « Le jeu vidéo 1970-2018 : Évolutions », présentation dans le cadre de la conférence *Être parent à l'ère des écrans*, Bastogne, 2018.
- B. Dupont, « Histoire et pratiques des écrans », Présentation dans le cadre de la conférence *Quelle place pour les écrans au sein de la famille*, Arlon, 2019.
- Liège Game Lab, *Culture vidéoludique*, Liège, Presses Universitaires, 2019.
- Liège Game Lab, *Introduction à la culture vidéoludique* [MOOC]. <https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:ulg+108012+session01/about>

Illustrations

- <https://tribunetotroy.files.wordpress.com/2014/04/fnf-20130917-gamers.jpg>
<https://www.mobygames.com/game/windows/real-myst/screenshots/gameShotId,729165/>
<https://www.youtube.com/watch?v=ptNczdY-qvo>
<https://www.youtube.com/watch?v=PWQDccLoaXM>



Merci pour
votre
attention.

Où nous retrouver ?

•Twitter : @Liegegamelab

