

Ludographie et bibliographie : les robinsonnades vidéoludiques

Ludographie :

Age of survival, Seattletek, 2015 (accès anticipé).

Among Trees, FJRD Interactive, 2021.

ARK : Survival Evolved, Efecto Studios, Instinct Games, Studio Wildcard, Virtual Basement, 2015 (accès anticipé), 2017.

Better Late Than DEAD, Odin Game Studio, Excalibur Publishing, 2016.

Breathedge, RedRuins Softworks, 2021.

Empyrion : Galactic Survival, Eleon Game Studios, 2015 (accès anticipé), 2020.

Escape the pacific, Gamers4Gamers Team, 2018 (accès anticipé).

CrossWorlds : Escape, Another Reality, 2016 (accès anticipé), 2020.

Day One : Garry's Incident, Wild Games Studio, 2013.

Dead in Bermuda, CCCP, Playdius Entertainment, Plug In Digital, 2015.

Don't Starve, Klei Entertainment, 2013.

Don't Starve : Shipwrecked, Capybara Games Inc., Klei Entertainment, 2015.

FarSky, FarSky Interactive, 2014.

Force of nature, A.Y.std, 2016.

Forsaken Isle, Smoodlez, 2015 (accès anticipé).

Green Hell, Creepy Jar, 2018 (accès anticipé), 2019.

How to survive, Eko, 505 Games, 2013.

Jenny of the Prairie, Rhiannon Software, Addison-Wesley Publishing Company, 1984.

Les Sims : Histoires de naufragés, Aspyr Media, Electronic Arts, 2008. (PS2, PSP, Wii)

Les Sims : Histoires de naufragés, Full Fat Productions, Electronic Arts, 2008. (Nintendo DS)

Les Sims 2 : Naufragés, EA Redwood Shores, Electronic Arts, 2007.

Lost in Blue, Konami, 2005.

Lost in Blue 2, Hudson Soft Company, Konami, 2007.

Lost in Blue 3, Hudson Soft Company, Konami, 2008.

Lost in Blue : Shipwrecked, Hudson Soft Company, Konami, 2008.

Lost Shipwreck, Blueplant Entertainment, 2017 (accès anticipé).

Miasmata, Ion Fx Studios, 2012.

Minecraft, Mojang Studios, 2011.

Mujintō Monogatari, Mediamuse, KSS, 1994.

Osiris: New Dawn, Fenix Fire Entertainment, Reverb Triple Xp, 2016 (accès anticipé).

Out of Reach, Space Boat Studios, 2015 (accès anticipé), 2018.

PixARK, Snail Games USA, 2018 (accès anticipé), 2019.

Raft, Redbeet Interactive, Axolot Games, 2018 (accès anticipé).

Reign of Kings, CodeHatch Corp, 2015.

Rising World, JIW-Games, Kingstill International Software Services, 2014 (accès anticipé).

Robinson's Requiem, Silmarils Ready, Soft Incorporated, 1994.

Raft, Redbeet Interactive, Axolot Games, 2018 (accès anticipé).

Salt, Lavaboos Studios, 2014 (accès anticipé), 2018.

Savage Lands, DigitalDNA Games, Signal Studios, 2015 (accès anticipé), 2021.

Schiffbruch, dP-Software, 2000.

Scrap Mechanic, Axolot Games, 2016 (accès anticipé).

Starbound, Chucklefish, 2013 (accès anticipé), 2016.

Stranded, English Software Company, 1984.

Stranded [2], Andrew Turner, Zx Computing, 1985.

Stranded, Dave Hawkins, Zenobi Software, 1992.

Stranded, Unreal Software, 2003.

Stranded II, Unreal Software, 2007.

Stranded Deep, BEAM Team Games, 2015 (accès anticipé).

Stranded Kids, Konami, 1999.

Stranded Sails: Explorers of the Cursed Islands, Lemonbomb Entertainment, Shifty Eye Games, 2019.

Subnautica, Unknown Worlds, 2014 (accès anticipé), 2018.

Survival Island: Escape from a Desert Island, Nicobit, 2014.

Survival Kids 2 : Escape the Twin Islands, Konami, 2000.

Survival: The Ultimate Challenge, Techland, Activision Value Publishing, 2001.

The Forest, Endnight Games, 2014 (accès anticipé), 2018.

The Island, Crystal Computing, 1983.

The Island: Castaway, Sahmon Games, Awem Studio, 2010.

The Long Dark, Hinterland Studio, 2014 (accès anticipé), 2017.

The Survivalists, Team17, 2020.

The Wild Eight, HypeTrain Digital, 2017.

Vortex: The Gateway, StormCube Games, 2016.

Wilderness: A Survival Adventure, Titan Computer Products, Electric Transit, 1986.

Windbound, 5 Lives Studios, Deep Silver, 2020.

Ylands, Bohemia Interactive, 2017 (accès anticipé), 2019.

Bibliographie :

Ci-dessous, une liste d'ouvrages scientifiques sur la robinsonnade et sur le jeu vidéo.

ANDRIES (Lise), « Les accessoires de la solitude », dans ANDRIES (Lise) dir., *Robinson*, Paris, Éd. Autrement, coll. « Figures mythiques », 1996, p. 24.

ANDRIES (Lise), « Les images et les choses dans Robinson et les robinsonnades », dans DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), dir., *Robinson, la robinsonnade et le monde des choses*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, Revue Études françaises, vol. 35 (1), 1999, pp. 95-122.

ARSENAULT (Dominic), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2006.

ARSENAULT (Dominic), *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, Montréal, Université de Montréal, 2011.

BARNABÉ (Fanny), *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2018.

BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas Pokémon*, thèse de doctorat en langues et lettres, Université de Liège, 2020.

BAUMGARTNER, « “Main Objective: Don't Starve”: Representations of Scarcity in Virtual Worlds », dans FELCHT (Frederike) et RITSON (Katie), eds., *The Imagination of Limits. Exploring Scarcity and Abundance*, Munich, RCC Perspectives, N°2, 2015, pp. 45-52.

BOUILLAGUET (Annick), « De Defoe à Tournier : le destin ou le désordre des choses. Sur trois incipit », dans DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), dir., *Robinson, la robinsonnade et le monde des choses*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, Revue Études françaises, vol. 35 (1), 1999, pp. 55-64.

BOZZETTO (Roger), « L'Invention de Morel. Robinson, les choses et les simulacres », dans DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), dir., *Robinson, la robinsonnade et le monde des choses*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, Revue Études françaises, vol. 35 (1), 1999, pp. 65-77.

BROSSE (Monique), *Le mythe de Robinson*, Paris, Lettres modernes, coll. « Thèmes et mythes », 1993.

CAYATTE (Rémi), « Idéologie et jeux vidéo : enjeux et méthode », dans *Les Cahiers de la Société française des sciences de l'information et de la communication*, Neuilly sur Seine, Société française des sciences de l'information et de la communication, N°13, 2017, pp.173-181.

DELBOUILLE (Julie), *Négociateur avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat en information et communication, Université de Liège, 2020.

- DOOGHAN (Daniel), « Digital Conquerors: Minecraft and the Apologetics of Neoliberalism », dans *Games and Culture*, Thousand Oaks, SAGE Publishing, vol. 14 (1), 2016, pp. 67-86.
- DUBOIS (Jacques), « Du roman au mythe : un Robinson hédoniste et helvétte », dans DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), dir., *Robinson, la robinsonnade et le monde des choses*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, Revue Études françaises, vol. 35 (1), 1999, pp.25-42.
- DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), « Présentation », dans DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), dir., *Robinson, la robinsonnade et le monde des choses*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, Revue Études françaises, vol. 35 (1), 1999, pp. 3-5.
- DURAND (Pascal), « La leçon des choses : Robinson ou la répétition », dans DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), dir., *Robinson, la robinsonnade et le monde des choses*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, Revue Études françaises, vol. 35 (1), 1999, pp. 7-23.
- ENGÉLIBERT (Jean-Paul), *La postérité de Robinson Crusoe*, Genève, Droz, 1997.
- FISHER (Carl), « Innovation and Imitation in the Eighteenth-Century Robinsonade », dans RICETTI (John), ed., *The Cambridge Companion to « Robinson Crusoe »*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, pp. 99-111.
- FOWLER (Alastair), *Kinds of literature: An introduction to the theory of genres and modes*, Cambridge, Harvard University Press, 1982.
- FRASCA (Gonzalo), *Vidéogames of the oppressed: vidéogames as a means for critical thinking and debate*, mémoire en conception et technologie de l'information (*Master of Information Design and Technology*), Georgia Institute of technology, 2001.
- GAUVIN (Lise), « La bibliothèque des Robinsons », dans DUBOIS (Jacques), GAUVIN (Lise), dir., *Robinson, la robinsonnade et le monde des choses*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, Revue Études françaises, vol. 35 (1), 1999, pp. 79-93.
- GENETTE (Gérard), *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.
- GENVO (Sébastien), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », Colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, ACFAS, 2008.
- GENVO (Sébastien), *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 2009.
- HUREL (Pierre-Yves), *Analyse idéologique des jeux vidéo. Une méthode ludo-narrative pour les jeux mis en récits*, mémoire en information et communication, Université de Liège, 2011.
- IMBROSCIO (Carmelina), « Introduzione », dans IMBROSCIO (Carmelina), GNOCCHI (Maria Chiara),

eds., *Robinson dall'avventura al mito « Robinsonnades » e generi affini*, Bologne, Clueb, 2000, pp. 7-9.

KLOSINSKI (Michal), *Robinson Crusoe and his digital doubles* [Prépublication en ligne], 2021. Url: https://www.researchgate.net/publication/359398531_Robinson_Crusoe_and_his_Digital_Doubles (dernière consultation le 24/05/2022).

KLOSINSKI (Michal), « Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo », dans *Teksty Drugie* [En ligne], N°2, Varsovie, pp. 320-334. Url : <https://journals.openedition.org/td/17810> (dernière consultation le 24/05/2022).

LESSARD (Jonathan), *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, thèse de doctorat en histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2013.

LESTRINGANT (Frank), « L'île de Jonas ou Robinson prophète malgré lui », dans ANDRIES (Lise) dir., *Robinson*, Paris, Éd. Autrement, coll. « Figures mythiques », 1996, pp. 45-65.

LETOURNEUX (Matthieu), « La question du genre dans les jeux vidéo », dans GENVO (Sébastien), dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, pp. 195-208.

LOBO (Philippe), « Robinson Crusoe & Minecraft and the Production of Sovereign Selfhood », dans *Game Studies* [En ligne], vol. 19 (1), 2019. Url : <http://gamestudies.org/1901/articles/lobo> (dernière consultation le 24/05/2022).

MARTI (Marc), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », dans *Cahiers de Narratologie* [En ligne], N°27, 2014. Url : <http://journals.openedition.org/narratologie/7009> (dernière consultation le 24/05/2022).

MINERVA (Nadia), « I Robinson francesi del secondo Ottocento », dans GNOCCHI (Maria Chiara) et IMBROSCIO (Carmelina), eds., *Robinson dall'avventura al mito « Robinsonnades » e generi affini*, Bologne, Clueb, 2000, pp. 105-125.

MPONDO-DICKA (Patrick), « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo. Analyse sémiotique de quelques formes et fonctions », dans GENVO (Sébastien), dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, pp. 209-236.

NÉLIDE-MOUNIAPIN (Bernadette), « Exemple d'énonciation dans un jeu vidéo », dans GENVO (Sébastien), dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, pp. 239-251.

NGUYEN (Josef), « Minecraft and the Building Blocks of Creative Individuality », dans *Configurations*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, vol. 24 (4), 2016, pp. 471-500.

PAPALE (Luca), « Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar »,

dans *Journal Of Games Criticism* [En ligne], volume 1, n° 2, 2004. Url : <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2> (dernière consultation le 24/05/2022).

RACAULT (Jean-Michel), *L'Utopie narrative en France et en Angleterre (1675-1761)*, Oxford, Voltaire Foundation, 1991.

RACAULT (Jean-Michel), « Robinson ou le paradoxe de l'île déserte », dans ANDRIES (Lise) dir., *Robinson*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Figures mythiques », 1996, pp. 103-122.

STIÉNON (Valérie), « La robinsonnade d'anticipation: sur une forme composite et ses péripéties », dans *Nineteenth-Century French Studies*, Lincoln, University of Nebraska Press, vol. 43, n° 3/4, 2015, pp. 250-266.

STIMPSON (Brian), « Preface », dans SPAAS (Lieve), STIMPSON (Brian), eds, *Robinson Crusoe : Myths and Metamorphoses*, Londres, Palgrave Macmillan, 1996, pp. VIII-XI.

TRICLOT (Mathieu), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

ULLRICH (Hermann), *Robinson und Robinsonaden*, Weimar, Felber, 1898.

WOLF (Mark J. P.), « Genre and the video game », dans WOLF (Mark J. P.), ed., *The medium of the video game*, Austin, University of Texas Press, 2001, pp. 113-134.