

## 6- RELATION SPECTATEUR ET IMPACT SOCIAL

### 6-a) Jeu

- Caillois, Roger. 1967. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Coll. « idées NRF ». Paris : Gallimard, 378 p.
- Caïra, O. 2007. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris : CNRS, 311 p.
- Calleja, Gordon. 2011. *Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA : MIT Press, 232 p.
- Duvignaud, Jean. 1980. *Le jeu du jeu*, France, Éditions Balland.
- Goffman, Erwin. 1991. *Les cadres de l'expérience*. Paris : Éditions de Minuit, 576 p.
- Huizinga, Juan. 1988. *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard.
- Montola, M. , Stenros, J. et A. Waern. 2009. *Pervasive Games. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Burlington, Elsevier, 312 p.
- Pearce, C. et Artemedia. 2009. *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge, MIT Press, 327 p.
- Perron, B. et M-J-P Wolf (dir). 2009. *The Video Game Theory Reader 2*, New York, London, Routledge, 430 p.
- Proulx, J. 1971. « Le jeu, le rite, la fête », in *Critère*, janvier no 3.
- Szulborski, D. 2005. *This is not a Game : A Guide to Alternate Reality Gaming*. New-Fiction Publishing, 376 p.
- Trémel, L. 2001. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*. Paris : Presses universitaires de France.
- Waggoner, Z. 2009. *My Avatar, My Self : Identity in Video Role-Playing Games*, London, Mc Farland & Company Inc., 201 p.
- Wardrip-Fruin, Noah. et P. Harrigan, (dir.). 2004. *First Person : New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, MIT Press.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Second Person : Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, MIT Press.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Expressive Processing. Digital fiction, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge, MA : MIT Press, 480 p.
- Winnicott, Donald Woods. 1975. *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Trad. par C. Mood et J.-B. Pontalis. Coll. « Connaissance de l'inconscient ». Paris : Gallimard, 218 p.
- Wolf, J.P et B. Perron, dir. 2003. *The Video Game Theory Reader*, London, Routledge.

### 6-b) Interaction avec le spectateur et impact social

- Amato, Étienne A., et Jean-Louis Weissberg. 2005. « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité et gestualité » in Barboza, Pierre et Jean-Louis Weissberg, 14 juillet 2011 : [http://www.omnsh.org/spip.php?page=imprimer&id\\_article=62](http://www.omnsh.org/spip.php?page=imprimer&id_article=62)
- Amato, Étienne A. 2006. « Interactivité d'action et de réception dans un jeu vidéo tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie », p. 123-160. In Barboza, Pierre et Jean-Louis Weissberg, *L'Image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*. Paris : L'Harmattan, coll. « champs visuels », 276 p.
- Appel, Violaine, Hélène Boulanger et Luc Massou (dir.). 2010. *Les dispositifs d'information et de communication. Concept, usages et objets*. Coll. "Culture & Communication". Bruxelles : Éd. De Boeck, 246 p.
- Arns, Inke. 2004. "Interaction, Participation, Networking: Art and Telecommunication." In *Media ; Art Set: Survey of Media Art*, edited by Rudolf Frieling and Dieter Daniels, translated by Tom Morrison, 333-349. Vienna and New York: Springer-Verlag.
- Arquembourg Moreau, Jocelyne. 2003. *Le temps des événements médiatiques*, Bruxelles (Belgique), 116 p.
- Atkins, Barry. 2003. *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.
- Barboza, Pierre et Jean-Louis Weissberg. 2006. *L'Image actée. Scénarisation numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*. Coll. « champs visuels ». Paris : L'Harmattan, 276 p.
- Bardin, Christophe, Claire Lahuerta et Jean-Mathieu Méon (dir.). 2011. *Dispositifs artistiques et culturels. Création, institution, public*. Lamont, France : Éd. Le Bord de l'eau, 155 p.
- Bardiot, Clarisse. 2006. « Du dispositif théâtral au chat : adaptation et mutation de la Position spectatorielle », in BARBOZA, Pierre et Jean-Louis WEISSBERG, *L'Image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*.
- Bishop, C. (ed.). 2006. *Participation*, Cambridge, MIT Press, 207 p.
- Blau, Herbert, *The Audience*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1990.
- Boissier, Jean-Louis. 2008. *La relation comme forme. L'interactivité en art. Nouvelle Édition augmentée*. Coll. « Mamco ». Genève : Les Presses du réel, 336 p.
- Bourriaud, Nicolas. 2001. *Esthétique relationnelle*. Coll. « Documents sur l'art ». Dijon : Presses du réel, 123 p.
- Cauquelin, Anne. 2003. « L'interface : le passage d'une philosophie du goût à une philosophie de l'action », p. 229-239. In *Interfaces et sensorialité*. Louise Poissant (dir.). Ste-Foy : Presses de l'Université du Québec, 324 p.
- Coyne, Richard. 2010. *The Tuning Of Place. Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*. Cambridge, MA : MIT Press, 344 p.
- Dallet, Jean-Marie Dallet. 2004. "Pour une perspective interactive" *Fragment, montage-démontage, la défection de l'oeuvre*. Paris : l'Harmattan.
- \_\_\_\_\_. 2003. "Figures de l'interactivité" *Anomalie* no 3.
- Dajez, Frédéric. 2006. « La figurine interfacée » in Barboza, Pierre et Jean-Louis Weissberg, *L'Image actée. Scénarisation numérique*.

Dinka, Söke. 1994. *The History of Interface in Interactive Art*. 14 juillet 2011 : [http://www.kenfeingold.com/dinkla\\_history.html](http://www.kenfeingold.com/dinkla_history.html)

De Kerckhove, Derrick. 1990. *La Civilisation vidéo-chrétienne*. Paris : Retz.

\_\_\_\_\_. 1992. *Brainframe*. Utrecht : Bosch & Keuning, 170 p.

\_\_\_\_\_. 1997. *Connected Intelligence*. Toronto : Somerville, 224 p.

\_\_\_\_\_. 1998. *The Skin of Culture*. Toronto, Somerville, 1995. Traduction française: *Les Nerfs de la culture*. Québec : Presses de l'U. Laval, 252 p.

\_\_\_\_\_. (éd.). 1990. *Les trans-interactifs*. Paris : Centre culturel canadien, 129 p.

Dourish, Paul, et Genevieve Bell. 2011. *Divining a Digital Future. Mess and Mythology in Uniquitous Computing*. Cambridge, MA : MIT Press, 272 p.

Earl, Jennifer, et Katrina, Kimport. 2011. *Digitally Enables Social Change. Activism in the Internet Age*. Cambridge, MA : MIT Press, 272 p.

Erickson, Thomans, et David W. McDonald (ed.). 2007. *HCI Remixed. Reflections on Works That Have Influenced the HCI Community*. Cambridge, MA : MIT Press, 344 p.

Fried, Michael. 1990. *La place du spectateur: esthétique et origine de la peinture Moderne*. Tr. De l'anglais : *Absorption and theatricality: painting and beholder in the Age of Diderot*. Berkeley: University of California Press, 1980. Paris : Gallimard.

Gluckman, Max. 1977. "On Drama, and Games and Athletic Contests". In Moore, S. et B. Myerhoff (éd.), *Secular ritual*, Assen, Hollande: Royal van Gorcum, pp. 227-243.

Iser, Wolfgang. 1 avril 1995. *L'acte de lecture*, Mardaga, Collection : Philosophie et langage, 404 p.

James, W. 1950. *Principes de psychologie*, vol. 1, Courier Dover Publications.

\_\_\_\_\_. 2005. *Essais d'empirisme radical*, Agone, Marseille; rééd. Poche, Flammarion, coll. "Champs", oct. 2007.

Jauss, Hans Robert. 1978. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard.

\_\_\_\_\_. 1992. *Théories esthétiques après Adorno*, Actes Sud (textes édités et présentés par Rainer Rochlitz).

\_\_\_\_\_. 2007. *Petite Apologie de l'expérience esthétique*, Allia.

Laurel, Brenda. 1993. *Computers as Theater*, Reading, Addison-Wesley Publishing Company.

\_\_\_\_\_. 1990. *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, Addison-Wesley.

Pearce, Celia, et Artemesia. 2009. *Communities of play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, MA : MIT Press, 336 p.

Peraya, D. (dir. ). 1999. *Le dispositif, entre usage et concept*. Paris : Éd. du CRNRS, Hermès 25.

Rancière, Jacques. 2008. *Le spectateur émancipé*. Paris : Éd. La Fabrique, 150 p.

Reeves, S., Benford, S., O'Malley, C., Fraser, M. 2005."Designing the Spectator Experience", CHI 2005, April2-7, pp. 741-750.