

IDQUEST - Bibliographie

Références citées dans le dossier de candidature

- Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux, O. (2010). *Introduction au serious game*. Paris : Questions théoriques.
- Baaden, M., Delalande, O., Ferey, N., Pasquali, S., Waldispühl, J., Taly, A., & Markel, S. (2018). Ten simple rules to create a serious game, illustrated with examples from structural biology. *Plos Computational Biology*, 14, 3.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs. Ressource en ligne.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle: Les forges de la fiction*. Paris: CNRS Editions.
- Caïra, O. (2014). Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue, *Les Cahiers de narratologie*, 27.
- Duguet, A. (2015). Perception des pratiques pédagogiques des enseignants par les étudiants de première année universitaire et effets sur leur scolarité. *Revue Française De Pédagogie*, 192, 3, 73.
- Pekrun, R., Frenzel, A. C., Goetz, T., & Perry, R. P. (2006). *The Control-Value Theory of Achievement Emotions*. 13-36.
- Pekrun, R., Linnenbrink-Garcia, L. (2014). *International Handbook of Emotions in Education*. Internet resource.
- Sanchez, E. Ney, M., & Labat, J-M.. (2011). *Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages*. CRÉPUQ.
- Sestier, D., & Hochet, Y. (2005). Cette fameuse motivation, d'autres façons de travailler - Jouer ou travailler : faut-il vraiment choisir ?. *Cahiers Pédagogiques*, 429, 38.
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *elearnspace*.
- Taddei, F., & Davidenkoff, E. (2018). *Apprendre au XXIe siècle*, Paris : Calmann Levy.
- Viau, R. (2009). *La motivation à apprendre en milieu scolaire*. Saint-Laurent, Québec: Éditions du renouveau pédagogique (ERPI).
- Wentzel, K. R., & Brophy, J. E. (2014). *Motivating students to learn*. New York: Routledge.

Autres références mobilisées pour la création du jeu

- Abt, C.-C. (1970). *Serious Game*. New York : The Viking Press.
- Allain, S. (2013). *Serious game et perception du réel, lecture documentaristante et potentiel cognitif* (Thèse de doctorat, Université de Grenoble & Université de Genève).
- Bataille, G. (1957). *L'érotisme*. Paris : Editions de Minuit.
- Becerril-Ortega, R. & Caron, P.-A. (2011). *Dispositifs de formation et Serious Game, Analyse des porosités, Les jeux sérieux : situations, environnements ou artefacts pour l'apprentissage ?* Sherbrooke, QC Canada : 79e congrès de l'ACFAS.
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans le jeu vidéo*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Besombes, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, 5.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- Brogère, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris : L'Harmattan.
- Brogère, G. (2004). *Jeu, loisirs et éducation informelle*. Bruxelles: De Boeck.
- Carron, T., Marty, J.-C. & Heraud J.-M. (2008). Teaching with Game Based Learning Management Systems : Exploring and observing a pedagogical dungeon. *Simulation & Gaming Special issue on eGames and Adaptive eLearning. A practical approach*, 39(3), 353-378.
- Cotta, A. (1980). *La société ludique : La vie envahie par le jeu*. Paris : B. Grasset.
- De Grandmont, N. (1995). *Le jeu ludique*. Montréal : Éditions Logiques.

- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Paris : Presses universitaires de France.
- Duvignaud, J. (1980). *Le jeu du jeu*. Paris : Balland.
- Esquerre, A. (2017). Le jeu et le hors-jeu. *Les Temps Modernes*, 696,(5), 101-130.
- Gasc, C. (2008). Que cache l'univers interactif des expositions pour le jeune public ?. *La Lettre de l'OCIM*, 118, 13-21.
- Genvo, S. (2012). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot, *Journée d'étude Hommage à Jacques Henriot*, Paris, 04 mai.
- Guerrien, B. (1993). *La Théorie des jeux*. Paris : Economica.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. Paris : J. Corti.
- Heutte, J., Fenouillet, F., Boniwell L., Martin-Krumm, C. & Csikszentmihalyi, M. (2013). EduFlow : Proposal for a new measure of flow in education. Londres : *American Educational Research Journal*, Sage Journals.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 30-45.
- Legrix-Pagès, J. (2004). *Aborder le concept de développement par le jeu en classe de cinquième*.
- Legrix-Pagès, J (2015). La ludification de la société in Morel-Braq, M-C, & et al. *L'activité humaine : un potentiel pour la santé ?* Paris : De Boeck-Solal.
- Lignon, F (2018), Les corvées domestiques sont-elles solubles dans le jeu vidéo ?, *Sociétés & Représentations*, n°45, 157-171.
- Lhôte, J.-M. (1994). *Histoire des jeux de société : Géométries du désir*. Paris : Flammarion.
- Matelly, J.-H. (1997). *Jeu de rôle: Crimes ? suicides ? sectes ?*. Toulon : les Presses du Midi.
- Mauriras Bousquet, M. (1984). *Théorie et pratiques ludiques*. Paris : Économica.
- Roumegous, M. (1993). Jeux et didactique de la géographie : quel intérêt ?. *L'Information Géographique*, n°5.
- Salen, K. Zimmerman, D. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass : MIT Press.
- Savignac, E. (2017) *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, Londres, ISTE éditions, coll. « Innovation, entrepreneuriat et gestion », 176 p.
- Tugade, M. M., Shiota, M. N., & Kirby, L. D. (2014). *Handbook of positive emotions*. New York : The Guilford Press.
- Vial, J. (1981). *Jeu et éducation : les ludothèques*. Paris : Presses universitaires de France.
- Vovou, I (2010). *La politique comme un jeu télévisé*, Communication, vol. 27/2, 122-132.
- Winnicott, D.W. (1971/2002). *Jeu et réalité*. Paris : Folio essai.