

Cultures des jeux vidéo

CM1 : Art et culture

Mickaël Martin Nevot

V1.7.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique
3.0 non transposé.

Culture(s) ?

- **Culture populaire** : ensemble des idées, points de vue, attitudes, *mèmes*, images et autres phénomènes qui sont dans le courant dominant, produit et apprécié par le plus grand nombre, d'une culture donnée
- **Culture de masse** : culture produite, jouée et diffusée par les *mass media* (grande presse, cinéma, radio, télévision, etc.)
- **Sous-culture** : culture, revendiquée ou cachée, partagée par un groupe d'individus, se différenciant ainsi des cultures plus larges auxquelles ils appartiennent
- **Culture geek** : culture intimement liée (et de manière historique) à celle des jeux vidéo

Jeu vidéo : culture ?

- Culture officielle en France depuis 2006



Première industrie culturelle



Première industrie culturelle



Halo 4



Call of Duty: Black Ops II

Première industrie culturelle



24h : 49 MUSD



24h : 179 MUSD

Première industrie culturelle



24h : 84 MUSD



24h : 179 MUSD

Première industrie culturelle



500 MUSD de chiffre d'affaires dans le monde en 24h

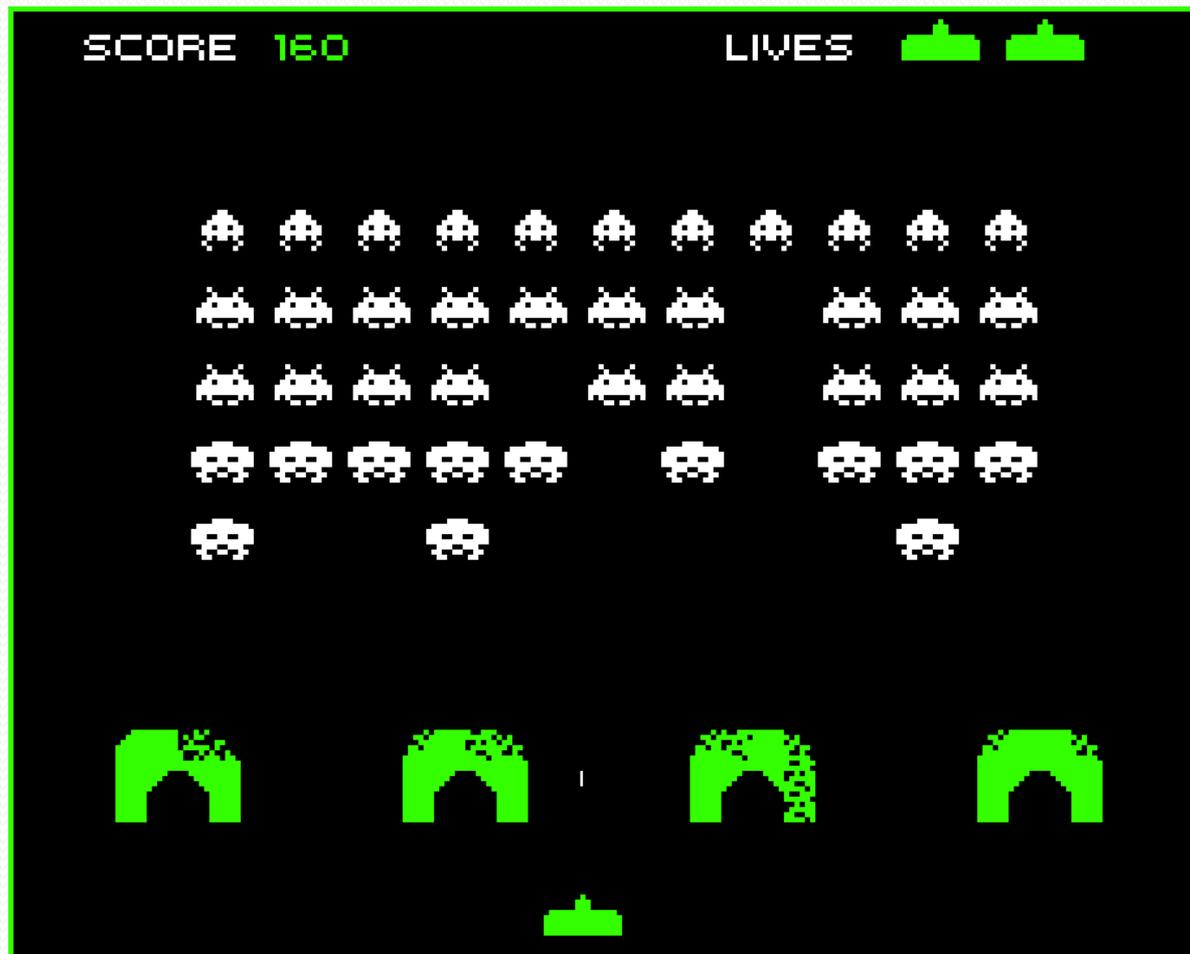
Record pour une nouvelle franchise

Première industrie culturelle

- **Meilleure vente de jeu en 24h** (11.210 millions de ventes)
- **Meilleure vente de jeu d'action-aventure en 24h**
- **Divertissement le plus lucratif en 24h** (815 MUSD)
- **Divertissement le plus rapide à atteindre 1 milliard USD** (trois jours)

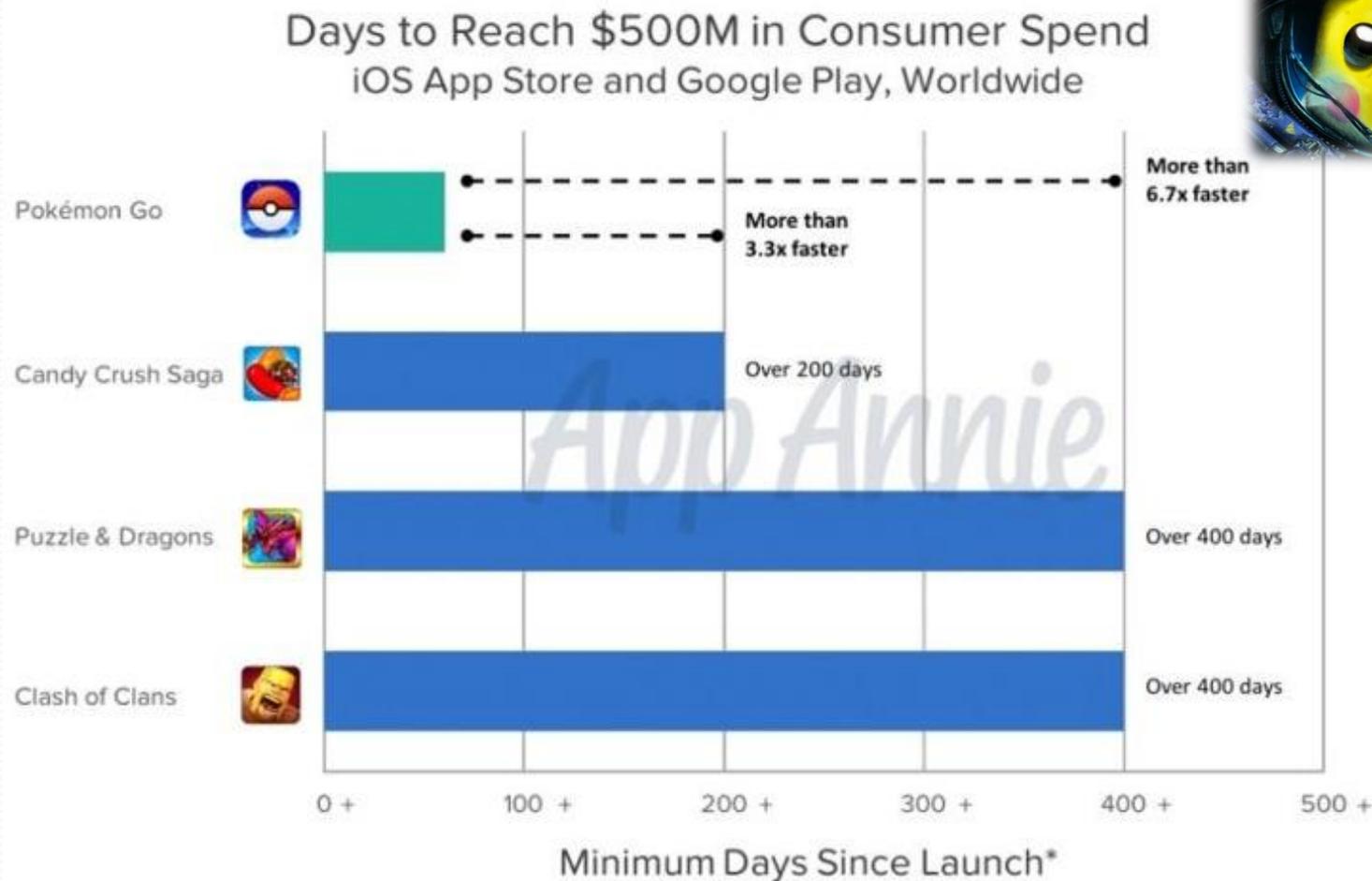


Première industrie culturelle



Pénurie de pièce de 100 yens (environ 1 euro)

Première industrie culturelle



*Based on earliest release date on either store

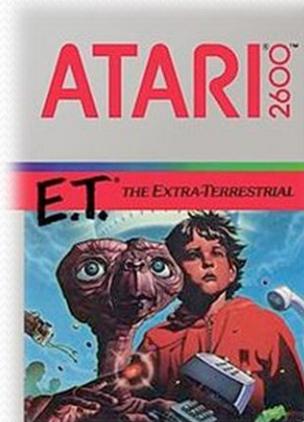


Pop culture historique



UNIX®

00011110 00011110 00011110 00011110 00011110 00011110 00011110 00011110



Pop culture

- Red Dead Redemption: Undead Nightmare

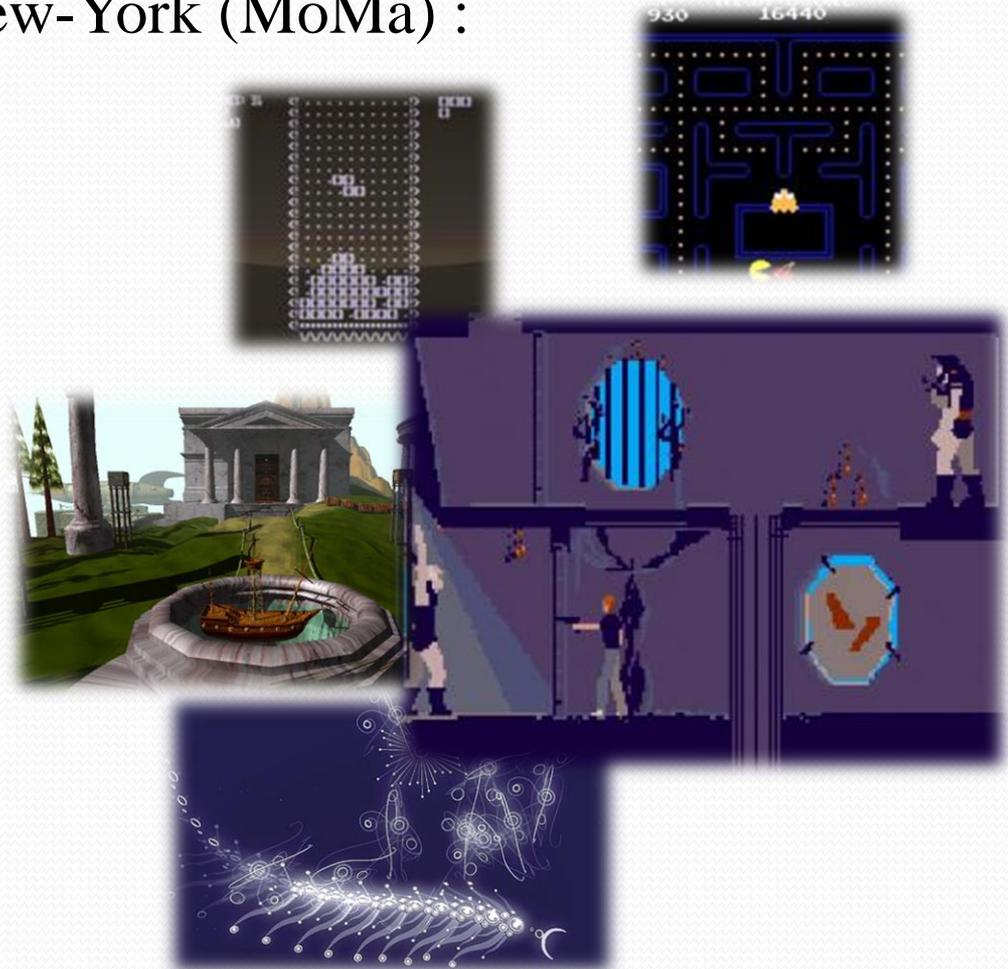


Art et culture

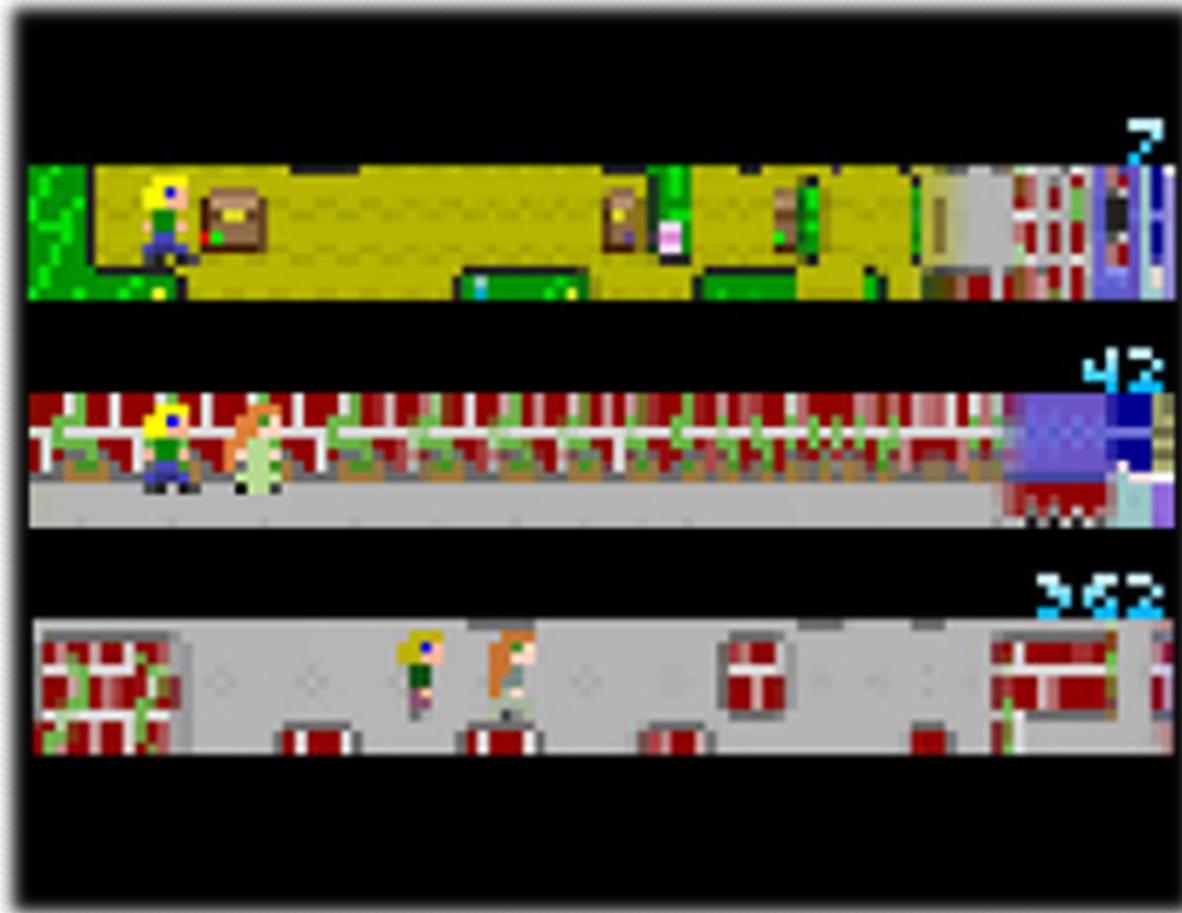


Art(s) ?

- Musée d'art moderne de New-York (MoMa) :
 - Pac-Man (1980)
 - Tetris (1984)
 - Another World (1991)
 - Myst (1993)
 - SimCity 2000 (1994)
 - vib-ribbon (1999)
 - The Sims (2000)
 - Katamari Damacy (2004)
 - EVE Online (2003)
 - Dwarf Fortress (2006)
 - Portal (2007)
 - fLOW (2006)
 - Passage (2008)
 - Canabalt (2009)

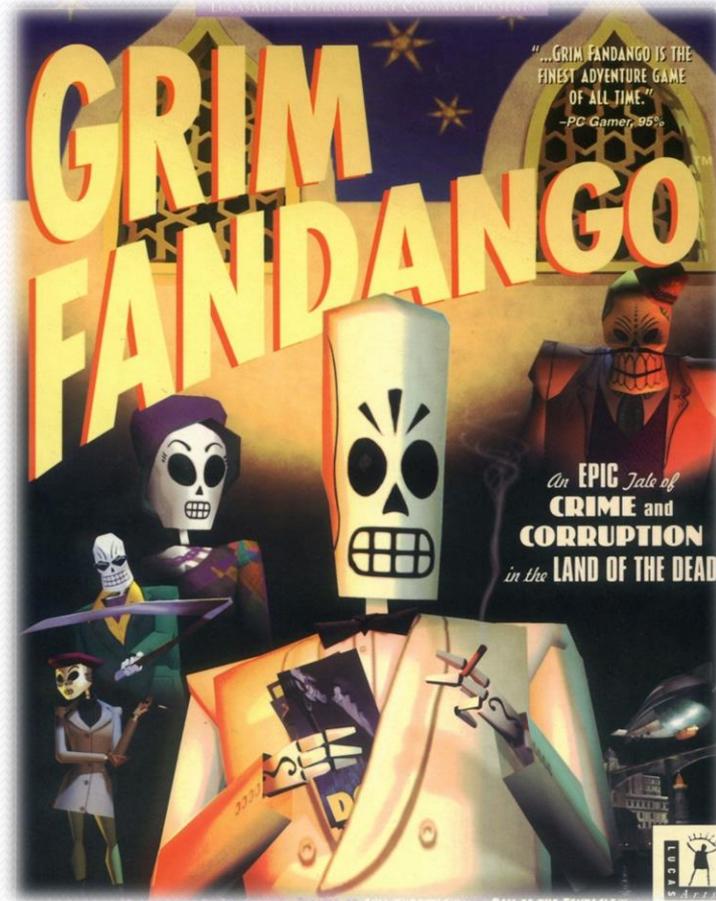


Passage



Couleur sonore

- After Bit (Grim Fandango)



Hip-hop

- Plusieurs disciplines : rap (ou *MCing*), le *DJing*, le *break dancing*, le graffiti, le *beatboxing*
- Musiques :
 - I'm the Packman (Eat Everything I Can) : 1982
 - Human Video Game (Will Smith) : 1988
 - Tyler the Creator, Booba, Orelsan

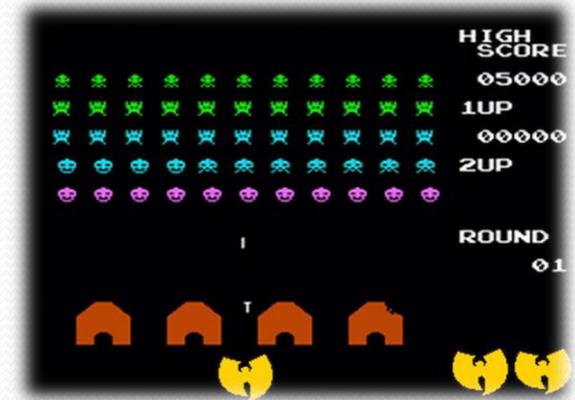


Une histoire de cœur avec le jeu vidéo



Hip-hop

- Jeux vidéo :
 - Wu-Tang: Shaolin Style : 1999
 - 50 Cent Bulletproof : 2006
 - Def Jam Icon : 2007
 - Kanye Quest 3030 : 2010
- Futur : jeu vidéo de *break dance* ?



Reprise musicale

Orchestrale/Jazz



Électronique



Détournement musical



Musique alternative

Circuit bending

Chiptune

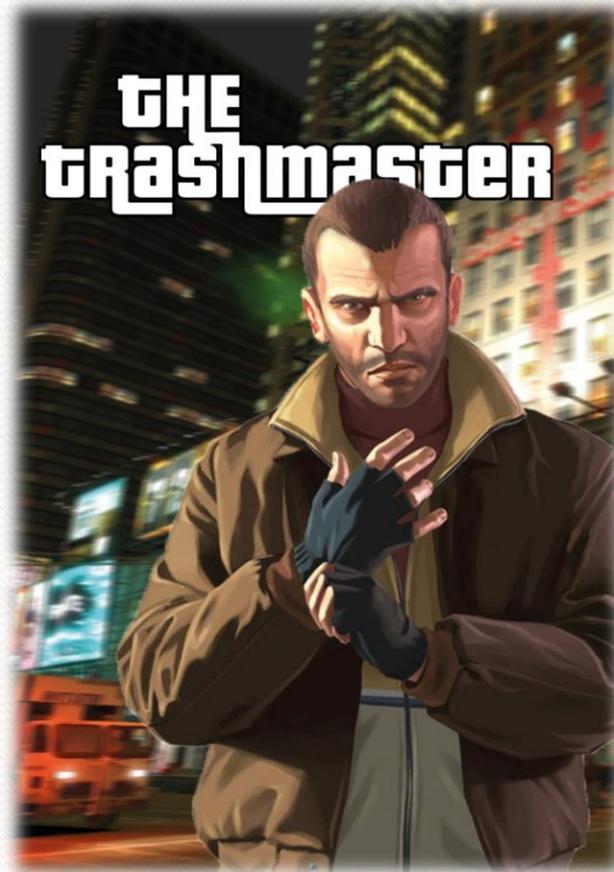


Film



Machinima

- The Trashmaster



Jeu de société



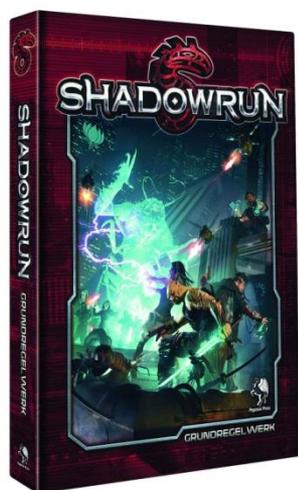
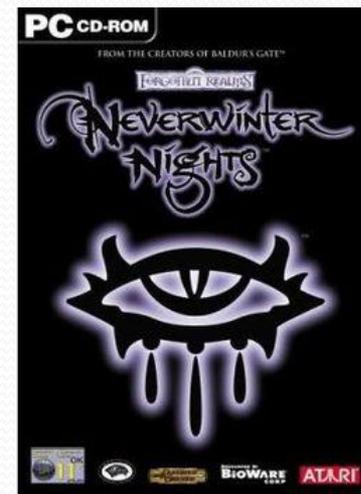
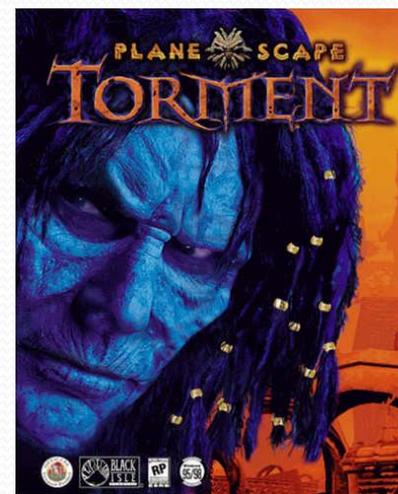
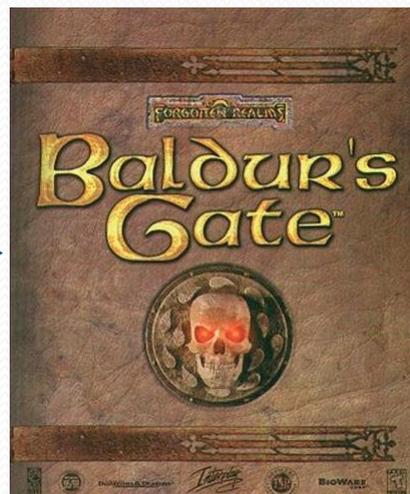
Chaînes de gaming



Chaînes de gaming ?



Jeu de rôle



Philosophie

- Altérité et BFG 9000



Au-delà du divertissement

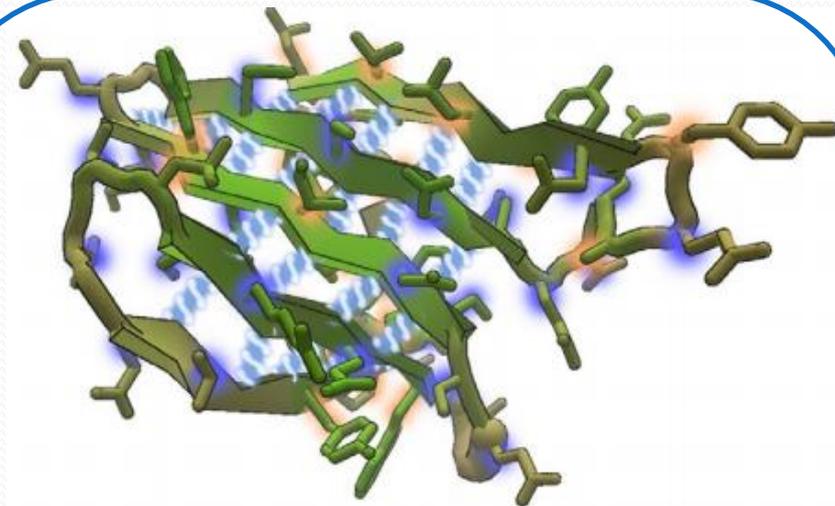
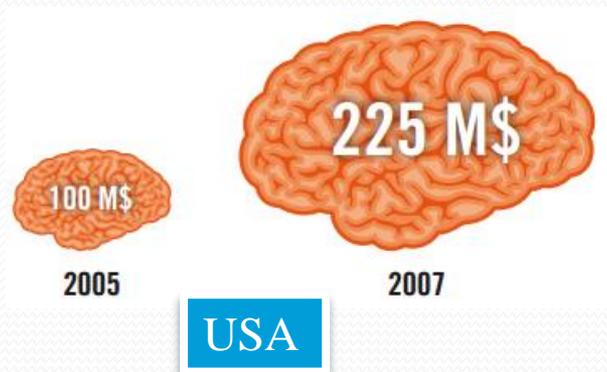
- *Brain fitness* :

- *Exergames*

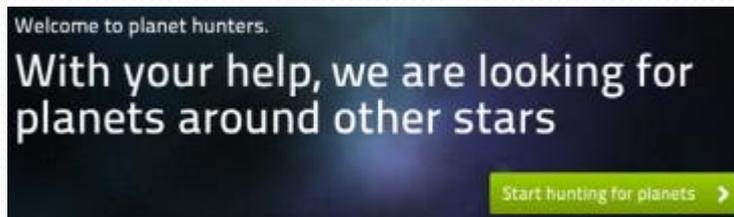
Wii Fit

- *Brain trainer*

Dr. Kawashima



FoldIt : recherche médicale



Planet hunters : découverte planètes

crowdsourcing

Arts et cultures divers



Arts et cultures divers



Un nouveau continent ?



Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

- Vincent Artaud

Cours en ligne sur : www.mickaël-martin-nevot.com

