

Existe-t-il des retours d'expérience sur les ARG déployés en entreprise ?

Il s'agit de l'acronyme pour Alternate Reality Game (jeu en réalité alternée).

Notre réponse du 03/19/2015 :

Voici les documents que j'ai trouvés et qui traitent de votre sujet dans le catalogue de la Bibliothèque publique d'information :

* **Jane McGonigal, Reality is Broken.** Françoise Lejeune, Presses universitaires de Nancy 2014-02-10

Jane McGonigal a inventé le terme « jeu à réalité alternée » (« alternate reality game ») pour désigner des jeux qui alternent jeu en ligne et action dans le monde tangible (p. 120), « un drame interactif qui se joue à la fois en ligne et dans le monde réel » (Henry Jenkins, **La culture de la convergence : des médias au transmédia**, Paris, A. Colin, 2013, p. 161). Reality is Broken s'ouvre sur le constat que les sociétés offrent peu d'occasions de se faire plaisir, contrairement à l'univers du ...

Revue.org [lien](#)

* **L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques**

Marie-Laure Ryan, Centre Interdisciplinaire Récits Cultures Psychanalyse Langues et Sociétés – CIRCPLES 2014-12-18

Cet article étudie deux conceptions de l'espace dans les textes numériques : l'une basée sur une relation émotionnelle et l'autre sur une relation stratégique. Alors que la conception émotionnelle de l'espace construit le sujet par la relation affective qu'il entretient avec son milieu ambiant, la conception stratégique le construit comme possibilité d'action. Les deux conceptions sont illustrées par l'étude de documents variés : annotations autobiographiques de photos de

Google Earth, mondes en ligne, cartes de jeux vidéo, et Alternate Reality Games. Revues.org [lire l'article](#)

* **Socialisation et jeu de rôle en ligne : une étude critique des rapports de reconnaissance et de mépris dans Warhammer Online**

Julien Rueff, Mare et Martin 2014

A partir d'une enquête de terrain sur un collectif en ligne de joueurs dans Warhammer Online, l'auteur analyse la socialisation des joueurs à travers les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Il en souligne les enjeux et ressorts ainsi que les phénomènes de (dé)valorisation sociale à l'oeuvre dans leurs relations sociales en ligne.

A la Bpi, niveau 2, **301.45 RUE**

* « **Rêve et réalité : une clinique du jeu vidéo comme médiation thérapeutique** » Michaël Stora, *Dialogue*, n 186, 4, 2010-02-19, pp.87-97, 2010

Je vous précise que pour les consulter, vous devez venir dans nos locaux.

Cordialement,

[Eurêkoi](#) – Bibliothèque Publique d'Information

www.bpi.fr