

Jeux vidéos

Bibliographie du fonds de la bibliothèque de la MCJP



Livres en français

- Brusseaux, Denis, ***Metal gear solid : Une œuvre culte de Hideo Kojima.*** Toulouse : Third éditions, 2015. 257 p. (cote : 794.8 / Bd)
- Haddadène, Alvin, ***Génération Pokémon : 20 ans d'évolution.*** Toulouse : Third éditions, 2015. 327 p. (cote : 306.48 / Ha)
- Audureau, William, ***Sur les traces de Miyamoto : 1952-1986 : de Sonobe à Hyrule.*** [Cergy Saint-Christophe] : Pix'n love éd., 2014. 351 p. (cote : 794.8 / Aw)
- Tobin, Joseph (dir.), ***La grande aventure de Pikachu : Grandeur et décadence du phénomène Pokémon.*** Toulouse : Ed. Pix'n love, 2013. 415 p. (cote : 306.48 / Tj)
- Makino, Takefumi, ***Gunpei Yokoi : Vie et philosophie du dieu des jouets Nintendo.*** Châtillon : Ed. Pix'n love, 2010. 189 p. (cote : 794.8 / Mt)
- Gorges, Florent, ***L'histoire de Nintendo : 1889-1980, des cartes à jouer aux Game & Watch 1.*** Châtillon : Ed. Pix'n love, 2010. 240 p. (cote : 794.8 / Gf / 1)
- Gorges, Florent, ***L'histoire de Nintendo : 1980-1991, l'étonnante invention, les Game & Watch 2.*** Châtillon : Ed. Pix'n love, 2009. 193 p. (cote : 794.8 / Gf / 2)
- Gorges, Florent, ***L'histoire de Nintendo : 1983-2003, la Famicom/Nintendo Entertainment System 3.*** Châtillon : Ed. Pix'n love, 2011. 213 p. (cote : 794.8 / Gf / 3)

Livres en anglais

- The Media Art International Promotion Executive Committee (ed.), ***Manga, anime, games from Japan.*** Kokushokankokai, 2015. (cote : 741.59 / M)
- Lunning, Frenchy. (ed.), ***Mechademia, 10: World renewal vol. 10.*** Minneapolis (Minn.): University of Minnesota Press, 2015. 268 p. (cote : 741.59 / M / 10)
- Ito, Mizuko (ed.), ***Fandom unbound: Otaku culture in a connected world.*** New Haven (Conn.); London: Yale University Press, 2012. 320 p. (cote : 306.46 / Im)

Jeux vidéos

Bibliographie du fonds de la bibliothèque de la MCJP



- Lunning, Frenchy. (ed.), **Mechademia, 6: User enhanced vol. 6.** Minneapolis (Minn.): University of Minnesota Press, 2011. 319 p. (cote : 741.59 / M / 6)
- Ingulsrud, John E, **Reading Japan cool: Patterns of manga literacy and discourse.** Lanham: Lexington Books, 2009. (cote : 741.5 lj)
- Allison, Anne, **Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination.** Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2006. 332 p. (cote : 688.7 / Aa)

Audiovisuel

- **Garder la forme par le jeu**, in *Japan video topics* 2008/2009 n°5. International motion picture co., 2008. 4 mn (cote : DVD / 952)
- **Évolution des consoles de jeux portables**, in *Japan video topics* 2006-11. NHK International, 2006. 4 mn (cote : DVD / 952)
- **Évolution des consoles de jeux**, in *Japan video topics* 2005-5. Sun U'tima, Inc., 2005. 4 mn (cote : DVD / 952)
- **Technology in Japan: 1. Computers, chips and games.** NHK International, 1996. 14 mn (cote : Vidéo / 621 / 1)

Articles de la Revue de Presse (2017-2015)

2017

- 12/01/17. Unibail lance la chasse aux Pokémon dans ses centres commerciaux (Jean-Yves Guérin) [contrat du leader européen de l'immobilier commercial avec Niantic pour le jeu Pokémon Go]. *Le Figaro*
- 14/01/17. Avec la Switch, Nintendo entame une partie risquée (William Audureau) [nouvelle console]. *Le Monde –Supplément Éco & Entreprise*
- 14-15/01/17. Switch, le coup de poker de Nintendo (Chloé Woitier) [nouvelle console de Nintendo]. *Le Figaro économie*

Jeux vidéos

Bibliographie du fonds de la bibliothèque de la MCJP



- 01/02/17. Nintendo en pleine forme grâce au base-ball et à « Pokémon » (Chloé Woitier). *Le Figaro économie*
- 01/02/17. Japanese entrepreneur led company that created Pac-Man (Jonathan Soble) [décès de Nakamura Masaya, fondateur de la société de jeux vidéo Namco]. *International New York Times*
- 03/03/17. Nintendo Switch : un level de franchi (Frantz Durupt) [nouvelle console de Nintendo]. *Libération*
- 04/03/17. Nintendo mise sur la Switch pour retrouver le succès (William Audureau). *Le Monde*
- 10/04/17. « Yo-kai Watch » poursuit sa conquête des petits Français (Chloé Woitier) [anime et jeu vidéo]. *Le Figaro économie*
- 28/04/17. Nintendo veut vendre 10 millions de Switch en un an (C. W.) [succès de l'entreprise]. *Le Figaro économie*
- 06-07/05/17. Musique : de grandes baguettes de la manette (Nico Prat) [compositeurs japonais de bandes-son de jeux vidéo]. *Libération*
- 14/06/17. Nintendo et Unisoft, un mariage détonnant (Chloé Woitier). *Le Figaro économie*
- 23/06/17. Sega réédite ses grands succès sur mobile (Chloé Woitier) [jeux électroniques]. *Le Figaro économie*
- 06/07/17. « Pokémon Go », une année de records – La réalité augmentée va bouleverser les applications mobiles (Lucie Ronfaut). *Le Figaro économie*
- 09-10/11/17. M. Takahashi, le renouveau de Nintendo, c'est lui [Takahashi Shinya, directeur général de Nintendo pressenti au poste de Président]. *Le Monde – Supplément Médias & Pixels*
- 02/11/17. Avec Nintendo et Sony, le Japon en force dans le jeu vidéo [succès des stratégies adoptés par les PDG de Sony et de Nintendo]. *Le Figaro*
- 03/11/17. Sony lance en France son « Netflix du jeu vidéo » [jeux en streaming sur PC ou console par PlayStation Now]. *Le Figaro économie*
- 19/12/17. Musiques de jeux vidéos : des bits au grand jour (Olivier Lamm). *Libération*

2016

- 22/01/16. Sony domine le marché du jeu vidéo en France (Chloé Woitier). *Le Figaro économie*
- 27-28/02/16. « Pokémon », vingt ans de domination incontestée (Chloé Woitier). *Le Figaro économie*
- 27-28/02/16. 20 ans ! Poké-manne (Camille Gévaudan) [Pokémon]. *Libération*
- 07-08/05/16. Le jeu video, moteur de croissance pour Sony (Chloé Woitier). *Le Figaro*
- 15/06/16. Sony et Microsoft cassent le cycle de leurs consoles (William Audureau, Damien Leloup). *Le Monde*

Jeux vidéos

Bibliographie du fonds de la bibliothèque de la MCJP



- 16/06/16. Nintendo, le grand solitaire du jeu vidéo (William Audureau) [pas de commercialisation de nouvelle console]. *Le Monde – Supplément Éco & Entreprise*
- 09/07/16. Nintendo mise sur les jeux pour mobile (Lucie Ronfaut) [Pokémon Go, nouveau jeu sur smartphone]. *Le Figaro*
- 10-11/07/16. Nintendo embarque ses Pokémon sur mobile (Florent Bascoul) [Pokémon Go, nouveau jeu sur smartphone]. *Le Monde – Supplément Éco & Entreprise*
- 13/07/16. « Pokémon Go », monstres en main (Camille Gévaudan) [jeu vidéo mobile développé par Niantic]. *Libération*
- 15/07/16. La folle semaine de « Pokémon Go » (Lucie Ronfaut) [jeu vidéo mobile développé par Niantic]. *Le Figaro*
- 16/07/16. Nintendo to re-release NES games (Daniel Victor) [console de jeux vidéos]. *International New York Times*
- 17-18/07/16. Nintendo surfe sur le succès de Pokémon Go (Service Pixels) [jeu électronique pour smartphones]. *Le Monde*
- 19/07/16. Nintendo sees chance to recapture lost ground (Paul Mozur, Jonathan Soble) [Pokémon Go, jeu électronique pour smartphones]. *International New York Times*
- 22/07/16. La réalité revue et augmentée par les Pokémon (Camille Gévaudan) [sorti du jeu Pokémon Go en France]. *Libération*
- 22/07/16. Le phénomène Pokémon Go arrive en France [jeu de Nintendo]. *Le Monde – Supplément Éco & Entreprise*
- 23-24/07/16. Pokémon Go starts with a bang in an eager Japan (Jonathan Soble). *International New York Times*
- 25/07/16. « Pokémon Go » débarque en France (Lucie Ronfaut). *Le Figaro économie*
- 28/07-17/08/16. Pokémon Go : étudiez-les tous ! (Sarah Emerson) [jeu vidéo sur smartphones pouvant encourager les jeunes à devenir biologistes]. *Courrier international*
- 09/08/16. « Pokémon Go », le jackpot de Niantic [jeu électronique sur smartphone] (Elsa Bembaron). *Le Figaro économie*
- 18/08/16. Les villes surfent sur la folie « Pokémon Go » (Olivier Levraut) [France]. *Le Figaro*
- 26/08/16. Japan driver kills woman as he plays Pokémon Go (Jonathan Soble). *International New York Times*
- 26/08/16. Pokémon Go, les débats augmentés de la réalité (Laurent Joffrin) [réactions vis-à-vis du jeu]. *Libération*
- 30/08/16. Le ministère de l'éducation veut bannir les « Pokémon rares » des écoles (Jean Marc de Jaeger) [limitation des zones de jeu]. *Le Figaro économie*
- 03/09/16. Qui a peur des Pokémon ? (William Audureau) [effets sur les joueurs de Pokémon Go]. *Le Monde – Supplément Idées*
- 09/09/16. Apple propulse Nintendo dans l'univers des mobiles (Chloé Woitier) [jeux vidéo sur smartphones]. *Le Figaro économie*
- 10/09/16. Jeux vidéo : Sony et Nintendo dans les pas d'Apple (William Audureau). *Le Monde – Supplément Éco & Entreprise*

Jeux vidéos

Bibliographie du fonds de la bibliothèque de la MCJP



- 16/09/16. Pokémon, la chasse gardée (Anne Dufourmatelle) [réflexion sur le jeu-phénomène Pokémon Go]. *Libération*
- 07/10/16. Sony leads the virtual world, barely (Brian X. Chen) [Playstation]. *International New York Times*
- 10/10/16. Sony enters the market for virtual reality headsets [Playstation VR, casque de réalité virtuelle]. *International New York Times*
- 13/10/16. Sony lance la bataille des casques de réalité virtuelle (W. A.). *Le Monde*
- 13/10/16. Sony et Microsoft lancent leurs casques immersifs en France (Chloé Woitier, Lucie Ronfaut) [réalité virtuelle]. *Le Figaro économie*
- 21/10/16. Avec la Switch, Nintendo se relance sur le marché des consoles (Chloé Woitier). *Le Figaro économie*
- 22/10/16. Nintendo mise sur sa console Switch pour rebondir (William Audureau). *Le Monde*
- 24/10/16. New console by Nintendo is met with skepticism (Jonathan Soble). *International New York Times*
- 13-14/11/16. Pokémon Go entretient sa flamme (VI. F.) [évolution du jeu pour contourner la lassitude rapide des joueurs]. *Le Monde – Supplément Éco & Entreprise*
- 30/11/16. Nostalgic shoppers overwhelm Nintendo (Zach Schonbrun) [regain de succès des jeux vidéo sortis dans les années 80]. *International New York Times*
- 30/11/16. Boss Final (Erwan Cario, Jérôme Bonnet) [Tabata Hajime, concepteur du dernier épisode du jeu électronique *Final Fantasy*]. *Libération*
- 11-12/12/16. Je vous salue Mario (William Audureau) [popularité constante de la mascotte de Nintendo]. *Le Monde*
- 16/12/16. Nintendo makes leap to mobile devices (Nick Wingfield, Vinu Goel) [jeux *Super Mario Run* sur smartphones et tablettes Apple]. *International New York Times*

2015

- 05/01/15. Competition moves in on Sony (Nick Wingfield) [fabricants de jeux électroniques]. *International New York Times*
- 19/02/15. Sony se recentre sur les composants, la musique, le cinéma et les jeux vidéos (Elsa Bembaron). *Le Figaro économie*
- 18/03/15. Nintendo prend le virage du mobile (Chloé Woitier) [alliance avec un spécialiste du jeu pour smartphone]. *Le Figaro économie*
- 19/03/15. Nintendo changes tack on mobile (Nick Wingfield) [orientation vers les tablettes et smart-phones]. *International New York Times*
- 08/05/15. Nintendo va chercher son salut sur mobile (Sarah Belouezzane) [premiers jeux de Nintendo sur smartphones]. *Le Monde économie*
- 14/07/15. Décès du PDG emblématique de Nintendo (William Audureau) [Iwata Satoru]. *Le Monde – Supplément Éco & Entreprise*
- 14/07/15. Nintendo : le président Iwata s'en va [décès de Iwata Satoru]. *Libération*

Jeux vidéos

Bibliographie du fonds de la bibliothèque de la MCJP



- 14/07/15. S. Iwata, Nintendo chief, dies at 55 (Liam Stack) [Iwata Satoru]. *International New York Times*
- 14/07/15. La mort de Satoru Iwata laisse Nintendo dans l'incertitude (Jules Darmanin). *Le Figaro économie*
- 28/07/15. Le Japon rétablit le contact (Erwan Cario) [série été : consoles de jeux Nintendo des années 80]. *Libération*
- 29/07/15. Sony entre dans la danse (Erwan Cario) [série été : consoles de jeux vidéo dans les années 90]. *Libération*
- 30/07/15. Les réseaux du plus fort (Erwan Cario) [série été : histoire des consoles de jeux vidéo de 2001 à 2007]. *Libération*

Voir aussi en ligne tous les articles de notre revue de presse à partir de 2000 sur ce sujet.

La Bibliothèque se trouve au 3^e étage de la Maison de la culture du Japon à Paris :
101 bis, quai Jacques-Chirac, 75015 Paris

[Catalogue en ligne](#)

<https://www.mcjp.fr/>