

La virtualisation dans Donkey Kong Country

0 – Thème de l'émission

Cette émission sera consacrée à la série des *Donkey Kong Country*, développée par RareWare et sortie sur *Super Nintendo*. Elle opposera celle-ci à la série des *Donkey Kong Country Returns*, développée par RetroStudios et sortie sur *Wii* et *WiiU*.

1 – Présentation et problématique 0:40 => 6:27

Où l'on présente les jeux et la problématique de l'émission.

2 – Le détail qui fait faux 6:28 => 12:22

Où l'on définit les concepts de *réalisation* et de *virtualisation*, que nous mettons en lien avec les concepts de *fiction* et de *réalité*.

3 – La théorie du double écran 12:24 => 17:33

Où l'on montre que les informations du jeu vidéo constituent un second écran, et que les développeurs jouent volontiers avec celui-ci.

4 – La forme et le fond 17:34 => 25:04

Où l'on montre que *Donkey Kong Country* et *Donkey Kong Country Returns* mettent en lien ce double en écran en relation avec leur gameplay.

5 – Frontières, limites et passages 25:05 => 29:13

Où l'on s'interroge sur les futures utilisations de ce signe.

Ludographie :

Jeux étudiés :

Donkey Kong Country (1994, RareWare/Super Nintendo)
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (1995, RareWare/Super Nintendo)
Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble (1996, RareWare/Super Nintendo)
Donkey Kong Country Returns (2010, Retro Studios/Wii)

Jeux cités :

Conker's Bad Fur Day (2001, RareWare/N64)
de Blob (2008, THQ/Wii)
Dead Space (2008, Electronic Arts/PC, PS3, Xbox360)
Donkey Kong 64 (1999, RareWare/N64)
Donkey Kong Jungle Beat (2004, Nintendo/GameCube)
Final Fantasy (1987, Square Soft/NES)
Grand Theft Auto (1997, DMA Design/PC, Playstation)
Heavy Rain (2010, Quantic Dream/PS3)
Mario Kart 64 (1996, Nintendo/N64)
Mario Party (1998, Hudson Soft/N64)

Metal Gear Solid (1998, Konami/PS, PC)
Pokémon (1996, Game Freak/Game Boy)
Portal (2007, Valve Corportation/PC, PS3, Xbox360)
Rayman Origins (2001, Ubisoft/PC, PS3, Xbox360, Wii)
Resident Evil (1996, Capcom/PC, PS, Saturn)
Silent Hill: Shattered Memories (2009, Climax Studios/PS2, Wii)
Super Mario Bros. (1986, Nintendo/NES)
Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995, Nintendo/Super Nintendo)
Super Smash Bros. (1999, HAL Laboratory/N64)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, Nintendo/Game Boy)
The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002, Nintendo/Game Cube)
The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006, Nintendo/Game Cube, Wii)
The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011, Nintendo/Wii)
Watch_Dogs (2014, Ubisoft/PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One)