

## **Les super-héros dans les jeux vidéo : quelques aspects**

### **Thème de l'émission**

Cette émission présentera quelques réflexions concernant la thématique du *super-héros* dans les jeux vidéo, en prenant notamment les exemples de *Superman*, de *Batman* et de *Spiderman*, et interrogera leurs relations avec les héros nés dans le média.

#### **1. Aspects d'une problématique 00:37 => 04:35**

Où l'on définit la figure du super-héros, et ses relations avec le jeu vidéo.

#### **2. De l'invincibilité et de son problème 04:37 => 09:18**

Où l'on utilise l'exemple de Superman pour montrer les problèmes que rencontrent les adaptations.

#### **3. Dieu, héros et super-héros 09:22 => 16:00**

Où l'on réfléchit à la caractérisation des héros de jeux au regard des super-héros.

#### **4. Échecs, succès, progression 16:02 => 20:05**

Où l'on montre comme les codes du super-héros ont été intégrés dans le jeu vidéo.

#### **5. Les gouffres et les passerelles 20:08 => 29:32**

Où l'on réfléchit à la narration dite « transmédia ».

### **Ludographie :**

*The Adventures of Batman & Robin* (1994, Konami/Super NES)

*Batman: Arkham Asylum* (2009, Rocksteady Studios/Xbox360, PS3, Windows)

*Chrono Trigger* (1995, SquareSoft/Super NES)

*Comix Zone* (1995, Sega Technical Institute/Megadrive)

*The Death and Return of Superman* (1994, Sunsoft/Super NES)

*Disney's Aladdin* (1993, Capcom/Super NES)

*Disney Infinity* (2013, Avalanche Software/Multi-plateformes)

*Enter the Matrix* (2003, Shiny Entertainment/Game Cube, PS2, Xbox, Windows)

*Final Fantasy VI* (1994, SquareSoft/Super NES)

*Half-Life* (1998, Valve/Windows)

*Halo: Combat Evolved* (2001, Bungie/Xbox)

*Injustice: Gods Among Us* (2013, NetherRealm Studios/PC, Xbox360, PS3)

*The Last of Us* (2013, Naughty Dog/PS3)  
*Metal Gear* (1987, Konami/MSX2)  
*Metal Gear Solid* (1998, Konami/Sony Playstation)  
*Metroid* (1986, Nintendo/NES)  
*Metroid II: Return of Samus* (1991, Nintendo/Game Boy)  
*New Super Mario Bros. U* (2012, Nintendo/WiiU)  
*Portal* (2007, Valve/Windows, Xbox360, PS3)  
*Predator* (1987, Software Studios/NES)  
*Probotector* (1988, Konami/NES)  
*Resident Evil* (1996, Capcom/Sony Playstation)  
*Sid Meier's Civilization* (1991, MPS Labs/PC)  
*Star Wars: Shadows of the Empire* (1996, LucasArts/N64)  
*Street Fighter* (1987, Capcom/Arcade)  
*Super Metroid* (1994, Nintendo/Super NES)  
*Superman* (1999, Titus Software/N64)  
*Tomb Raider* (1996, Core Design/Saturn, Sony Playstation, MS-DOS)  
*Turrican* (1990, Rainbow Arts/C64)