

Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie : la difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire hégémonique

Video games and the history of psychiatry: the difficulty of breaking out stereotypes and hegemonic history

Élisa Vial

(Université du Québec à Montréal)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance: 29/09/2025

7. Bibliographie

Blanchard, Véronique et Niget, David (2016). *Mauvaises filles: incorrigibles et rebelles*. Editions Textuel.

Bostal, Martin (2019). 'Medieval Video Games as Reenactment of the Past: A Look at Kingdom Come: Deliverance and Its Historical claim. Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates. Actes du XIVe Congrès de l'Asociación de historia contemporánea, 2018, Alicante: p. 380-394.

Caire, Michel (2019). *Soigner les fous: histoire des traitements médicaux en psychiatrie* Paris: Nouveau Monde éditions.

Canguilhem, Georges (2013[1966]). *Le normal et le pathologique*. Paris: Presses Universitaires de France.

Chang, Edmond (2017). 'A game chooses, a player obeys: BioShock, posthumanism, and the limits of queerness.' In J. Malowski & T. M. Russworm (eds.), *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, p. (227-244). Indiana University Press.

Delvaux, Martine (1998). *Femmes psychiatisées, femmes rebelles: de l'étude de cas à la narration autobiographique*. Institut Synthélabo.

- Derfoufi, Mehdi (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Paris: Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Dormeau, Léna (2024, 14 mai). Les monstres et la norme: Vers une pensée politique de l'affect [Conférence].
- Dotson, Kristie (2011). 'Tracking Epistemic Violence, Tracking Practices of Silencing'. *Hypatia*, 26 (2), p.236-257. <<https://doi.org/10.1111/j.1527-2001.2011.01177.x>>
- Garrett, Bradley L. (2011). 'Assaying History: Creating Temporal Junctions through Urban Exploration. Environment and Planning D: *Society and Space*, 29 (6), p.1048-1067. <<https://doi.org/10.1068/d18010>>
- Goffman, Erving (1968). *Asiles: études sur la condition sociale des malades mentaux et autres reclus*. Paris: Les Editions de Minuit
- Henckes, Nicolas et Majerus, Benoît (2022). *Maladies mentales et sociétés: XIXe-XXIe siècle*. Paris: Éd. La Découverte.
- Kalinowski, Coni et Risser, Pat. (2000). *Identifying and Overcoming Mentalism*. *InforMed Health Publishing & Training*. <<http://www.newmediaexplorer.org/sepp/Mentalism.pdf>>
- Klein, Alexandre (2021). *Déstigmatiser la santé mentale: le rôle de l'historien*. ne.HistoireEngagée.ca.
- Lafay, Quentin (2021). *L'urbex: exploration des lieux abandonnés*. Dans *France culture, Géographie à la carte*.: <<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/geographie-a-la-carte/l-urbex-exploration-des-lieux-abandonnes-5026583>>
- Le Gallou, Aude (2021). *Géographie des lieux abandonnés. De l'urbex au tourisme de l'abandon : perspectives croisées à partir de Berlin et Détroit*. [Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne].
- Lesage, Samuel-Élie (2016). *La conception matérialiste de l'histoire et la critique de l'idéologie dans L'Idéologie allemande*. Société Philosophique Ithaque. <<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/13616/LaConceptionSamuel.pdf?sequence=5&isAllowed=y>>
- LKA. (2016). *Town of Light*.

- Majerus, Benoît (2013). *Parmi les fous. Une histoire sociale de la psychiatrie au 20^e siècle* (Presses Universitaires de Rennes).
- Murat, Laure (2013). *L'homme qui se prenait pour Napoléon: pour une histoire politique de la folie*. Paris, Gallimard.
- Perron, Bernard (2018). *The world of scary video games: a study in videoludic horror*. Bloomsbury Academic.
- Puiseux, Charlotte (2020). *Dictionnaire CRIP*. autoédition.
- Quétel, Claude (2012[2009]). *Histoire de la folie: de l'Antiquité à nos jours*. Paris: Tallandier.
- Red Barrels. (2013). *Outlast*.
- Renneville, Marc (2003). *Crime et folie: deux siècles d'enquêtes médicales et judiciaires*, Paris: Fayard.
- Riou, Gaëlle et Le Roux, France. (2017). *L'hospitalisation en psychiatrie : de la privation occupationnelle au soin*. VST - Vie sociale et traitements, 135 (3), 104. <<https://doi.org/10.3917/vst.135.0104>>
- Schaff, Adam (1967). 'La définition fonctionnelle de l'idéologie et le problème de la « fin du siècle de l'idéologie »'. *L'Homme et la société*, 4 (1), p. 49-59. <<https://doi.org/10.3406/homso.1967.1022>>
- Shepard, Michelle (2020). *Brainwashed*. CBC Listen. <<https://www.cbc.ca/listen/cbc-podcasts/440-brainwashed>>
- Stang, Sarah (2018). *Madness as True Sight in The Cat Lady and Fran Bow*. *First Person Scholar*. <<http://www.firstpersonscholar.com/madness-as-true-sight-in-the-cat-lady-and-fran-bow/>>
- Stark, Chelsea (2016). *How « Assassin's Creed Syndicate » compares to the real dangers of London in 1868*. Mashable. <https://mashable.com/archive/assassins-creed-syndicate-history#UFbFPoz9eZqG>
- Ubisoft. (2015). *Assassin's Creed: Syndicate*.