

Dans le cadre de mon mémoire, j'ai choisi d'explorer la thématique de la technostalgie, en particulier dans le domaine des jeux vidéo. En observant les divers jeux indépendants récemment sortis, j'ai remarqué une tendance marquée vers des esthétiques et des mécaniques de gameplay qui rappellent les consoles et les jeux de différentes époques. Ces jeux rencontrent un grand succès et sont très appréciés par une communauté de joueurs réguliers provenant de diverses générations. C'est pour ces raisons initiales que je trouve pertinent de poser la question suivante : **Comment les jeux indépendants actuels exploitent-ils la technostalgie pour attirer un public spécifique ?**

Dans cette problématique, le point central est la technostalgie. Plusieurs éléments composent cette thématique, notamment : l'esthétique, le gameplay et le game design, l'aspect ludique, ainsi qu'une partie importante sur le matériel (hardware).

Pour mener à bien cette recherche, je propose de définir plusieurs méthodologies :

1. Réaliser des entretiens avec différents joueurs réguliers de diverses générations pour obtenir une première définition de la technostalgie et affiner la problématique.
2. Effectuer des recherches sur les communautés en ligne autour du rétrogaming et des émulateurs.
3. Conduire une deuxième et troisième vague d'entretiens avec les mêmes participants pour réaliser des tests utilisateurs sur des jeux/licences identifiés lors des entretiens.
4. Étudier les jeux testés afin de comprendre et de vérifier ou non mes hypothèses sur les différents éléments constituant la technostalgie.

Parallèlement, il sera essentiel de lire des articles et des livres sur le sujet pour définir précisément les différents termes et concepts.

Bibliographie :

- Simon reynolds, Retromania : références sur le son <https://lemotetlereste.com/musiques/retromania/>
- Retrotopia, Zygmunt Bauman <http://www.premierparallele.fr/livre/retrotopia>
- [Comment les sentiments nostalgiques affectent les joueurs de Pokémon Go – intégrer la nostalgie de la marque de l'enfance dans la théorie de l'acceptation de la technologie](#)
- [Retromedia-in-practice: A practice theory approach for rethinking old and new media technologies](#)
- [Polaroid 2.0. Photo-Objects and Analogue Instant Photography in the Digital Age](#)
- [Nostalgies contemporaines - Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry, Katharina Niemeyer](#)
- [La conception des émulateurs de jeux en ligne](#)

Vidéos

- [Le joueur du grenier](#)
- [GameNextDoor, le retour de la 3D moche](#)
- [Hi-Bit Era - The Future of Pixel Art Games // HeavyEyed](#)

Internet

- [Building Low Poly Visuals](#)
- [How to Create Stunning Low Poly Game Art: A Guide to Balance Visuals and Performance](#)
- [The Hi-Bit Era](#)
- [Communauté d'émulateurs en ligne](#)
- [Forum retrogaming](#)
- [VoxGaming](#)