

# Nouvelles acquisitions Bibliothèque

## **Premier trimestre 2018**

# **ROMANS**

RP ARC	ARCHER, Jeffrey	Plus fort que l'épée
R BAR	BARTHOMIER, Lou	La funambule
R BER	BERTRAND, Jacques	Quelques conseils pour venir au monde
R BOU	BOUDJEDRA, Rachid	La dépossession
RP BUS	BUSSI, Michel	On la trouvait plutôt jolie
RP COR	CORFDIR, Michèle	Baignade clandestine à Bonaparte
RP COR	CORDFIR, Michèle	Sueurs froides sur le Goëlo
RP COR	CORDFIR, Michèle	Nuits assassines à Paimpol
RP COR	CORDFIR, Michèle	Chasse à corps à Bréhat
RP COU	COURAT, Michel	Granite écarlate
RP COU	COURAT, Michel	Les dessous de Plougasnou
RP COU	COURAT, Michel	Morlaix terminus
RP COU	COURAT, Michel	Le diable s'invite à Locquirec
RP COU	COURAT, Michel	Le raisin coule à Lesneven
RP COU	COURAT, Michel	Morty en vrac à Morlaix
RP COU	COUPRIE, Alain	Drague folle à Lannion
RP COU	COUPRIE, Alain	La mutilée de Saint-Renan
R DAN	DANES, Jean-Acier	Bicyclettres
R DEB	DEBRAY, Laurence	Filles de révolutionnaires
RP DEV	DEVALLIERE, Rémi	Piriac et son caillou mystérieux
RP DEV	DEVALLIERE, Rémi	Calculs sévères à St-Nazaire

RP DIL	DILLIES, Philippe	Partie truquée à Descartes
RP EGR	EGRON, JJacques	Les privés du Croisic
RP FAR	FARINES, JPierre	La route de Rocamadour
R FAR	FARGUES, Nicolas	Je ne suis pas une héroïne
R GEN	GENDRON, M.K.	Confidences d'une coiffeuse
RP GOL	GOLDBERG, Lee	Mentor
R GOS	GOSCINNY, Anne	Sous tes baisers
R HIL	HILSENRATH, Edgar	Fuck America. Les aveux de Bronsky
RP JAF	JAFFREZIC, Stéphane	Coup de chaud à Bénodet
RP JAF	JAFFREZIC, Stéphane	Rendez-vous raté à Quimperlé
RP JAF	JAFFREZIC, Stéphane	Dolmens sanglants en Bigoudènie
R JEN	JENNI, Alexis	La conquête des îles de la Terre Ferme
RP KER	KERGUILLEC, JLouis	La disparu du Taureau
R LAH	LAHENS, Yannick	Douces déroutes
RP LAR	LARHANT, Bernard	Jeux pervers à Quimper
RP LAR	LARHANT, Bernard	Un pavé dans la Loire
RP LAR	LARHANT, Bernard	Alliance explosive à Audierne
RP LAR	LARHANT, Bernard	Le môme de Fouesnant
RP LAR	LARHANT, Bernard	Du pastis dans l'Odet
RP LAR	LARHANT, Bernard	Les bas-fonds de Quimper ou la 25 <sup>e</sup> heure
RP LAR	LARHANT, Bernard	Sang d'encre au Mans
RP LAR	LARHANT, Bernard	Psychose sur Bénodet
RP LEC	LE CORRE-MONGIN Séverin	Drame en Morbihan
RP LEG	LE GALL, Serge	La belle endormie de Port-Manech
RP LEG	LE GALL, Serge	Dépression sur les Glénan
RP LEP	LE PENSEC, Martine	Le cobra de Brest
RP LEP	LE PENSEC, Martine	L'enfer de Plogoff
R LIN	LING, Hélène	Ombre chinoise
R MAR	MARTIN-LUGAND, Agnès	J'ai toujours cette musique dans la tête
RP MIG	MIGNON, Elisabeth	Déferlantes au Guilvinec
R MIL	MILOT, Laetitia	Liés pour la vie

RP MIN MINIER, Jacques Traque mafieuse à Saint	t-Malo
------------------------------------------------	--------

GC R PAR	PAROT, JFrançois	La pyramide de glace
UCNFAN	r Anoi, JHancois	La Dyrailliue de glace

GC R PAR PAROT, J.-François Le Prince de Cochinchine

R PRA PRAZAN, Michael La passeuse

R RAS RASH, Ron Par le vent pleuré

R ROM ROMAND, Eric Mon père, ma mère et Sheila

R ROY ROY, Arundhati Le ministère du bonheur suprême

R TAM TAMMET, Daniel Chaque mot est un oiseau à qui on apprend à voler

RP VAI VAILLANT, Marie Chantage bigouden

R VIL VILLEMAIN, Marc II y avait des rivières infranchissables

R WAG WAGAMESE, Richard Jeu blanc

R WOL WOLFE, Tom Le règne du langage

R WOO WOODSON, Jacqueline Un autre Brooklyn

# **BANDES DESSINÉES**

BD BAU	BAUR, Cati	Quatre soeurs, tome 4: Geneviève
טרט טרט	DAON, Cau	Quality 30eurs, torrie 4, derrevieve

BD BEK BEKA Les Rugbymen, tome 16

BD BER BERNARD, Frédéric Essence

BD BOC BOCQUET, Olivier Spirou et Fantasio

BD BOU BOUCQ, François Bouncer, tome 10 : l'or maudit

BD BOU BOURGIER Servitude, livre 5 : Shalin, 1ere partie

BD BRA BRAVI, Soledad Pourquoi y a-t-il des inégalités entre les hommes et les

femmes?

BD COS COSSU, Brice Frnck, tome 1 : Le début du commencement

BD COS COSSU, Brice Frnck, tome 2 : le baptême du feu

BD COS COSSU, Brice Frnck, tome 3: le sacrifice

BD CY CY Le vrai sexe de la vraie vie, tome 2

BD DIL DILLON, Steve Preacher, tome 6

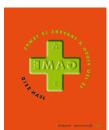
BD ERS	ERS, Benoît	Les enfants de la Résistance, tome 4
BD GUE	HAUTIERE, Régis	La guerre des Lulus, 1917 : la déchirure
BD GUE	HAUTIERE, Régis	La guerre des Lulus, 1918 : La der des ders
BD LUP	LUPANO	Traquemage II : Le chant vaseux de la sirène
BD LUP	LUPANO	Les Vieux Fourneaux 4 : La magicienne
BD LUS	LUST, Ulli	Alors que j'essayais d'être quelqu'un de bien
BD MAT	MATZ	Vies volées. Buenos Aires, Place de mai
BD MEY	MEYER, Ralph	Undertaker 4 : L'ombre d'Hippocrate
BD MOM	GARNIER, Jonathan	Momo, 2.
BD MON	MONTAIGNE, Marion	Dans la combi de Thomas Pesquet
BD NEI	NEIDHARDT, Fred	La peur du rouge
BD QUA	FERDJOUKH, Malika	Quatre sœurs 1 : Enid
BD QUA	FERDJOUKH, Malika	Quatre sœurs 2 : Hortense
BD QUA	FERDJOUKH, Malika	Quatre sœurs 3 : Bettina
BD QUA	FERDJOUKH, Malika	Quatre sœurs 4 : Geneviève
BD REI	REISER	L'écologie, la pollution, les espèces menacées
BD SFA	SFAR, Joann	Le chat du Rabbin 7 : La tour de Bab-el-Oued
BD VER	VERRON	Il s'appelait Ptirou
BD VIG	VIGNAUX	Thorgal 7 : La montagne du temps

### **Sélection Livres « JEUX VIDEO »**



150.195 MAU

MAUCO, Olivier : jeux vidéo : hors de contrôle ?: Industrie, politique, morale. Paris : Questions théoriques, 2014, 157 p.



794.8 ZEI

**ZEID, Jean : Game : le jeu vidéo à travers le temps**. Paris : Seuil, 2017, 239 p.

Comment en est-on arrivé là ? Là, c'est la place du jeu vidéo en 2017, lui qui fait désormais partie du top 10 mondial des industries culturelles, lui qui, depuis quarante-cinq ans, a su séduire et susciter une soif ludique dans le monde entier. Grâce à la montée en puissance continuelle des machines, la promesse de nouvelles images semble sans cesse renouvelée. Mais le jeu vidéo a aujourd'hui mille visages.



616.86 DEP

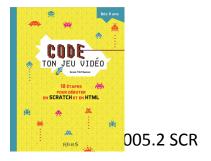
ROMO, Lucia: La dépendance aux jeux vidéo et à Internet. Paris: Dunod, 2012, 207 p.

On estime à environ 10% les utilisateurs de jeux vidéo en situation de perte de contrôle, c'est-à-dire "addictes" à cette activité. Comment en sont-ils arrivés là? Quelles sont les motivations à jouer? Quels bénéfices peut-on y trouver? Quels

sont les risques encourus au jeu excessif? Comment évaluer le degré de dépendance? Comment peut-on aider à se libérer de ce problème? L'ouvrage répond à ces questions et présente un programme complet de prise en charge de la "cyberdépendance". Il se conclut sur un carnet pratique.

#### 005 SCR

BREEN, Derek: Crée des jeux vidéo: conçois tes jeux avec scratch!. Paris: First Interactive, 2016, 121 p.



McMANUS : Code ton jeu vidéo : 10 étapes pour débuter en scratch en HTML. Paris : Fleurus, 2016, 64 p.

Tu as toujours rêvé de créer ton propre jeu vidéo ? Alors, ce livre est fait pour toi ! En 10 étapes simples, tu apprendras comment utiliser le logiciel gratuit Scratch pour coder tes aventures en ligne. Découvre aussi les bases du HTML pour lancer ton propre site et partager tes jeux sur le web. Devenir un pro de l'informatique, c'est facile !



006.7 BON

**BONNET, Arnaud : 100 jeux vidéo, 1000 anecdotes !** Paris : Pix'nlove Ed., 2015, 207 p.



794.808 VID

**CASALINI, Laure : Video games : l'aventure du jeu vidéo**. Paris : De La Martinière Jeunesse, 2013, 56 p.

Saviez-vous qu'avant d'être un petit hérisson bleu, Sonic était un lapin? Que Lara Croft s'est longtemps appelée Lara Cruz ? Que la démarche de Donkey Kong est calquée sur celle d'un cheval et non d'un gorille ? Ou encore que le créateur de Pac Man a imaginé son personnage en regardant une pizza à laquelle il manquait une part ? Un livre ludique et bourré d'informations pour tout savoir de l'univers en constante évolution des jeux vidéo.



006.7 CAR

CARIO, Erwan: Start! La grande histoire des jeux vidéo. Paris: La Martinière, 2016, 247 p.

Pac-Man, Mario, Tomb Raider, les Sims, GTA, World of Warcraft... Le jeu vidéo est aujourd'hui un des piliers de la culture populaire. L'ouvrage raconte son histoire, des origines (1958) à nos jours (2015), à travers les images des grands jeux et personnages qui ont fait date. Cette nouvelle édition actualisée permet de retrouver les pépites qui ont vu le jour depuis 2013, qui est l'année de l'évolution pour les consoles de salon, avec, après Nintendo, la relève prise par Sony et Microsoft. Incontournable pour tous les amateurs de jeux vidéo!



006.7 PEA

PROVEZZA, Bruno : Le Professeur Polymathus dans une brève histoire du jeu vidéo. Third Ed., 2016, 36 p.

Le professeur Polymathus est un inventeur de génie. Curieux, il voyage dans le passé grâce à ses inventions extraordinaires. Aujourd'hui, il a décidé de remonter le fil du temps afin d'explorer l'Histoire du jeu vidéo. Hop ! Un saut dans la télévision magique, et le professeur se voit transporter au sein même de jeux comme Pac-Man, The Legend of Zelda, Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog, Pokémon ou Minecraft. Il ne sera pas seul dans son exploration, mais bien évidemment accompagné de Yuna, sa fidèle complice, mais aussi de Tony, son jeune voisin de quartier. Qui lui aussi est un peu trop curieux... Le Professeur Polymathus. Une brève histoire du jeu vidéo est un album pédagogique destiné aux enfants de 8 à 10 ans qui souhaiteraient découvrir l'Histoire du jeu vidéo. Onze titres légendaires seront traités au sein d'une aventure drôle mais aussi très instructive.



**740 MAR** 

MARCUS: Pixelmania: 50 projets pour réinventer les jeux vidéo. Paris: Hoebecke, 2017, 190 p.

L'utilisation du pixel est devenue un choix artistique, stylistique et, à l'heure des écrans Full HD, nous sommes encore sensibles au "petit carré" et nostalgiques de ce design typique des premiers jeux vidéo. Marcus, journaliste et célèbre animateur de l'émission Level One, revient sur cette pixelmania et sur la grande tendance du retrogaming qui voit resurgir tous les héros ludiques de notre enfance. A travers une cinquantaine de Do It Yourself créatifs et variés, parmi lesquels un costume Pong®, des cupcakes Minecraft®, un bracelet Super Mario®, un réveil Space Invaders®, un mobile en crochet Pac-Man® ou encore des ballerines Princess Zelda®, réinventez les univers graphiques et les couleurs pop de vos jeux préférés.



302.2 BEN

**BENGHOZI, Pierre-Jean : Jeux vidéo : l'industrie culture du XXe siècle ?** Paris : Les Presses de Sciences Po, 2017, 270 p.

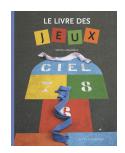
Le jeu vidéo s'est imposé, au tournant du siècle, comme un secteur majeur aux côtés des industries culturelles traditionnelles que sont l'édition de livres, la musique enregistrée, le cinéma ou encore la télévision. S'appuyant sur un ressort anthropologique et portée par une vague d'innovations technologiques, la pratique ludique s'est renouvelée en quelques décennies pour s'adapter à de nouveaux terminaux de lecture, de la console de salon au téléphone mobile. Le jeu vidéo est désormais devenu omniprésent. L'économie de cette industrie reste pourtant mal connue, encore peu explorée. C'est donc une vision d'ensemble de la filière que propose cet ouvrage.



004 GOD

GODARD, Philippe: Accros aux écrans. Paris: Milan, 2011, 46 p.

Les écrans nous informent, nous distraient, nous amusent. Mais, parfois, nous passons bien trop de temps devant eux. Or, ce n'est pas parce qu'ils sont séduisants qu'il faut nous laisser séduire! Le meilleur moyen de ne pas nous retrouver "accros" est de savoir identifier le piège et d'avoir un usage raisonné des écrans.



**794 LAM** 

LAMOUREUX, Sophie: Le livre des jeux. Paris: Actes sud, 2007, 95 p.

Rien ne se compare au plaisir du jeu Dès la plus tendre enfance, le jeu fait partie de la vie, l'embellit, et nous aide à tisser des liens avec les autres. En délimitant un terrain, en déterminant des règles, il enseigne aussi la maîtrise de soi. Et surtout, il permet de vivre ses rêves... même si c'est "pour de faux". Avec Le Livre des jeux, on pourra partir à la découverte des jeux du monde entier, s'attarder sur un échiquier, battre les cartes, jouer avec les mots, avec les mains... On pourra aussi, dans le livre même, jouer au jeu de l'oie en recherchant les solutions des énigmes proposées par les petites oies qui se cachent au fil des pages. Alors ouvrons le livre, et faites vos jeux !



641.7 CUI

Cuisine pour les Geeks : recettes faciles inspirées des séries, des films cultes, des jeux vidéo... paris : Solar, 2016, 95 p.

Recettes faciles inspirées des séries, des films cultes, des jeux vidéo... Fan de séries TV ou de cinéma, accro de jeux vidéo ou mordu de B.D., ce livre de cuisine inspiré est fait pour vous ! Laissez-vous emporter par le burger de la matrice ou les tartelettes Sauron, succombez au brunch de Dexter ou au croque de Karadoc, craquez pour les cookies Minecraft ou la pokeball meringuée... Autant de recettes drôles et inédites qu'on adore adorer, pour en mettre plein la vue qu'on soit super geek ou simple noob I



741.5 GIA

**GIARD, Luc : Les robots aussi croient à l'amour fou.** Paris : Les Impressions nouvelles, 2017, 174 p.

"Je suis le robot RW 2743 J. J'ai été fabriqué en Californie en novembre 2083. Ma spécialité est l'empathie artificielle. Mes concepteurs tentent avec moi une expérience unique : ils me chargent de mener la vie des H. Je dois me mêler à la population, trouver un métier, me rendre utile et survivre par mon travail. On m'appelle Johnny Bing. "



006.7 DES

**DESTROY, J'M : L'âge d'or des jeux vidéo et de la presse spécialisée.** Paris : Geeks-Line, 2017, 224 p.

Journaliste de jeux vidéo et rédacteur en chef de certains des plus grands magazines de jeux vidéo, J'm Destroy à travers son expérience personnelle livre une histoire riche et inédite sur la genèse des jeux vidéo et de la presse spécialisée qui a conquis des millions d'adolescent dans les années 1990. L'histoire d'une génération, celle de la génération jeu vidéo.



320.12 ERB

**ERBLAND, Brice : « Robots tueurs » : Que seront les soldats de demain ?.** Paris : A. Colin, 2018, 173 p.

Les robots soldats, ces machines pleinement autonomes qui seront employées sur le champ de bataille, sortiront bientôt des industries d'armement. Ces robots peuventils être la promesse de guerres plus propres ou au contraire dénuées de toute humanité ? Alors que les débats portent sur l'éventuel bannissement de cette technologie et sur la moralité de son emploi, le livre définit ce qui serait nécessaire à une telle machine pour qu'elle soit "acceptable" sur le champ de bataille. Quelles seraient les conséquences sociologiques et tactiques de sa présence en zone de guerre ? L'analyse de la psychologie humaine au combat, ce que les hommes font mal et ce qu'ils font bien, permet de définir les formes que prendrait l'intelligence artificielle du robot, le rendant apte à prendre les bonnes décisions dans le feu de l'action. Quels sont alors les objectifs d'une "éthique artificielle" qu'il faut réussir à programmer ? En décrivant le processus décisionnel de l'homme au combat lorsqu'il est amené à ouvrir le feu, le livre propose, à partir des techniques de programmation actuelles de la morale, un modèle d'éthique artificielle qui rendrait le robot moralement autonome.



025.5 DEV

**DEVRIENDT, Julien : Jouer en bibliothèque.** Paris : Presses de l'Enssib, 2015, 175 p.

Le jeu est de plus en plus présent dans les bibliothèques : L'expansion du jeu vidéo comme l'engouement des jeunes adultes pour les jeux de plateau accélèrent leur réinvestissement par les bibliothécaires. De nouveaux dispositifs ludiques comme outils de médiation ou associés aux apprentissages sont venus prolonger les services traditionnels des ludothèques. Pratiques culturelles à succès, les jeux concernent tous les publics et sont mobilisés dans plusieurs domaines d'application, comme outils de

création, de découverte ou d'apprentissage, autant que supports de divertissements. Comment permettre la pratique de l'expérience du jeu ? Comment penser le jeu comme une fin et pas seulement un moyen ? Quels espaces, quelles équipes ? Quels sont les services à inventer et organiser ? Comment développer des fonds ? Quel cadre réglementaire établir ? Ce volume apporte des éléments de réponse pratiques, tirés de réalisations concrètes, menées aussi bien à l'université qu'au collège, dans des médiathèques ou des services de lecture départementaux. Quatre axes structurent le plan : Connaître le contexte (les espaces, les équipes, le droit), Acquérir-valoriser (jouets, ludo-malles et serious game), Animer-créer (projet de service, partenariats, médiation), et Participer (une approche orientée communauté).

### **BIOGRAPHIES**

BIO DHO DHORASSO, Vikash Comme ses pieds

BIO MAK MAKAROVA, Natalia La danse ma vie

BIO MSA MSAIDIE, Chebli Sur le chemin du Taarab

#### **DOCUMENTAIRES**

he de la singularité
_

102 GRO GROZDANOVITCH, D. Le génie de la bêtise

133 GIE GIENGER, Michael 430 pierres aux vertus thérapeutiques

135 CHO CHOPRA, Deepak Le pouvoir de l'univers est en vous

150.1 CHA CHARIER, Cécile Tous des monstres : Voir sa violence en face

150.195 MIJ MIJOLA, Alain L'Identification selon Freud

150.195 TRA Transfert et contre-transfert : relation parent/thérapeute

241 NKU NKULU KABAMBA Et si Dieu était noir ?

300 GOD GODDARD, Philippe Croire ou pas aux complots

301 DUB DUBOURG, Philippe Ainsi fait-on mourir un monde

303.48 PIC	PICQ, Pascal	Qui va prendre le pouvoir ?
305.8 HER	HERITIER, Françoise	Le sel de la vie
306.36 NDI	NDIAYE, Tidiane	Le génocide volé
306.7 SLI	SLIMANI, Leïla	Sexe et mensonge : la vie sexuelle au Maroc
320 QUE	Que la fête commence	
320.946 HOA	HOARAU, Christian	La Catalogne dans tous ses états
370 PIQ	PIQUET, Emmanuelle	Comment ne pas être un prof idéal ?
370.1 TRA	Transmettre : ce que nous a	pportons les uns les autres
428 HAR	L'anglais au bureau	
443 GRA	Le Grand Larousse illustré 20	018
443 PET	Le Petit Robert de la langue française	
613.6 SAI	SAINT-CLAIR, Julie	Comment s'épanouir malgré une endométriose
613.71 CUE	CUEFF, Vincent	Les étirements musculaires
616.58 COH	COHEN, Laurent	Comment lire avec les oreilles
641 MAF	MAFFRE, Michel	Pot-au-feu sans frontières
658 BOU	BOUCHAOUIR, Fouad	Gestion de projet
709 DAV	DAVID, Adrian	Le génie Andy Warhol
709.04 RIO	RIOUT, Denys	Qu'est-ce que l'art moderne ?
750 POP	Pop art mon amour	
784.19 JEL	JELTSCH, Jean	Construire sa musique
785.1 NIE	NIEDO, Patrick	Hello, Broadway : une histoire de la comédie musicale
796.7 DRO	DRO, Pascal	Livre d'or de la formule 1, 2017
796.7 TUR	TURCO, Michel	Livre d'or de la moto, 2017
842 MAR	MARIVAUX, Pierre de	La dispute
847 DEV	Les illustrés d'Occitanie	
910.4 GAU	GAULLIER, Tanneguy	L'âme du Gange
914.426 PIC	Picardie Baie de Somme, 201	17

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Dictionnaire amoureux des reines

944 LEV LEVER, Evelyne



Bibliothèque municipale 38, rue Sœur Azélie 95170 Deuil-La Barre **01 39 84 98 40** bibliotheque@deuillabarre.fr



http://plainevallee-biblio.fr