

---

**N° 5 | 2016**

**Formes contemporaines de l'imaginaire informatique**

---

## **[Formes contemporaines de l'imaginaire informatique] >> hacking > < jeu vidéo**

**Estelle DALLEU**

---

**Édition électronique :**

**URL :**

<https://komodo21.numerev.com/articles/revue-5/2533-formes-contemporaines-de-l-imaginaire-informatique-hacking-jeu-video>

**DOI :** numerev\_2281

**Date de publication :** 16/01/2016

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

---

Pour **citer cette publication** : DALLEU, E. (2016) [Formes contemporaines de l'imaginaire informatique] >> hacking > < jeu vidéo. *Komodo 21*, (5). [https://doi.org/10.34745/numerev\\_2281](https://doi.org/10.34745/numerev_2281)

En jeu vidéo, des prémisses jusqu'aux expériences les plus contemporaines, l'imaginaire des premiers *hackers* porte et transmet un lien étroit qui unit jeu et informatique, un maillage d'interconnexion faisant alterner espace navigable et nœuds de rétroaction, ou encore la notion d'entropie propre à la cybernétique. Le paradigme *hacker* se présente ainsi comme interface de configuration d'une substance fictionnelle et iconique du jeu vidéo, et forge les soubassements d'une histoire et d'une esthétique vidéoludique.