

Liste de références pour l'article de :

[Le loisir immersif, une réalité alternative bien réelle Observatoire québécois du loisir 19\(10\)](#)

Références

Alladi VENKATESH, John F. SHERRY Jr et A. Fuat FIRAT, « Postmodernism and the Marketing Imaginary », *International Journal of Research in Marketing*, vol. 10, n° 3, 1993.

Arseneault, P.& Bellerose, P. (2016). Tendances 2020 : Quête du mieux-être et immersion pour plus d'authenticité. Dans Réseau de veille en tourisme, Chaire de tourisme Transat, *Compte-rendu de conférence du 21 janvier 2016*. Repéré à : <https://veilletourisme.ca/2016/01/21/tendances-2020-quete-du-mieux-etre-et-immersion-pour-plus-dauthenticite/>

Bélaën, F. (2005). L'immersion dans les musées de science: médiation ou séduction? *Culture & Musées*, 5,91-110.

Bergeron, M. (2020). *L'Atelier du loisir*. L'Atelier du loisir. Repéré à : <http://gn.qc.ca/>

Bitgood, S., & Center for Social Design (Jacksonville, Ala.) (1990). *The role of simulated immersion in exhibition*. Jacksonville, Ala: Center for Social Design.

Bourgeon-Renault, D.& Jarrier, E. « *Marketing expérientiel et hyperréalité dans le domaine du tourisme culturel* », Mondes du Tourisme [En ligne], 14 | 2018, mis en ligne le 30 juin 2018, consulté le 19 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/tourisme/1623>; DOI : 10.4000/tourisme.1623Caedes (2017, 2 janvier). *Top Jeux les plus immersifs*. SensCritique. Repéré à : <https://www.senscritique.com/>

Culture Mauricie (2011). Diagnostic et positionnement stratégique du tourisme culturel d'expérience en Mauricie. Rapport final.

Driver, B. L., Brown, P. J., & Peterson, G. L. (1991). *Benefits of leisure*. Venture.

Duché de Bicolline (2019). *À propos*. Bicolline. Repéré à : <https://www.bicolline.org/public/accueil/>

Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir?*(Ser. Esprit). Seuil.

Échappe-Toi Montréal (2020). *La Cité oubliée*. Repéré à : https://echappetoi.com/jeu-evasion-montreal/escape-game-centre-terre/?utm_campaign=sponsoredcontent&utm_source=narcitymedia&utm_medium=narqc7

Escape room (2020). *Wikipédia*. Repéré à :
https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room

Fédération des Grands Natures du Québec. (2019). *Accueil*. Repéré à :
<https://fedegnquebec.wixsite.com/monsite>

Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Trans. Gloria Custance. Massachusetts: MIT Press, 2003. 416 pages. ISBN: 0-262-072416

Harrison, N. (2016). *Quête de sens de l'expérience de loisir par le participant : le loisir en cycle de fin de vie*. (Thèse de doctorat). Université d'Ottawa

Jeux de rôle grandeur nature (2020, 11 août). Dans *Wikipédia*.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_grandeur_nature

Jeux d'évasion Enigma (2022). Enigma. Repéré à :
<https://www.enigmaqc.ca>

Jones, C. (2011, 27 mai). *Why call a gun a marker?* Repéré à :
<https://nicolpawn.ca/paintball-blog.php/2011/05/27/history-of-paintball-markers>

La Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature. (2020). Repéré à :
<https://www.fedegn.org/>

Larousse. (s. d.). Immersion. Dans *Le Dictionnaire Larousse en ligne*. Consulté le 20 juin 2020 sur :
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/immersion/41699?q=immersion#41604>

Office québécois de la langue française (s. d.). *Le grand dictionnaire terminologique*. Repéré à : gdt.oqlf.gouv.qc.ca

Parent, E. P. (2009). *Chronos : la substitution théâtrale comme incitation à l'autonomie créatrice* (dissertation). Université du Québec à Montréal.

Statistiques : les Escape Game en France. (s. d.). Repéré à :
[\(https://www.escapegame.fr/statistiques-escape-game-france/](https://www.escapegame.fr/statistiques-escape-game-france/)

The Elder Scrolls V: Skyrim. (2020, 20 juillet). Dans *Wikipédia*.
https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim

Trudeau, F. (2019, 22 avril). *Bigfoot paintball est vendu et devient BlackOps paintball*. L'Action. Repéré à :
<https://www.laction.com/article/2019/04/22/bigfoot-paintball-est-vendu-et-devient-blackops-paintball>