

RiMe

Rivista dell'Istituto  
di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317937

ISSN 2035-794X

numero 17/II n.s., dicembre 2025

**La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo. L'art  
de la désinformation et de la propagande aux prismes  
de la rhétorique**

**The Representation of History in Video Games. The Art of  
Disinformation and Propaganda Through the Lens  
of Rhetoric**

Nathalie Provenzano

DOI: <https://doi.org/10.7410/1768>

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea  
Consiglio Nazionale delle Ricerche  
<http://rime.cnr.it>



**Direttore responsabile | Editor-in-Chief**

Luciano GALLINARI

**Segreteria di redazione | Editorial Office Secretary**

Idamaria FUSCO - Sebastiana NOCCO

**Comitato scientifico | Editorial Advisory Board**

Luis ADÃO DA FONSECA, Filomena BARROS, Sergio BELARDINELLI, Nora BEREND, Michele BRONDINO, Paolo CALCAGNO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Vittoria FIORELLI, Blanca GARÌ, Isabella IANNUZZI, David IGUAL LUIS, Jose Javier RUIZ IBÁÑEZ, Giorgio ISRAEL, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Germán NAVARRO ESPINACH, Francesco PANARELLI, Emilia PERASSI, Cosmin POPA-GORJANU, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Eleni SAKELLARIU, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Przemysław WISZEWSKI.

**Comitato di redazione | Editorial Board**

Anna BADINO, Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Angelo CATTANEO, Isabella CECCHINI, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Francesco D'ANGELO, Alberto GUASCO, Domenica LABANCA, Maurizio LUPO, Geltrude MACRÌ, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Rosalba MENGONI, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Giampaolo SALICE, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Giulio VACCARO, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI.

**Responsabile del sito | Website Manager**

Claudia FIRINO

© **Copyright: Author(s).**

Gli autori che pubblicano con *RiMe* conservano i diritti d'autore e concedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione con i lavori contemporaneamente autorizzati ai sensi della

Authors who publish with *RiMe* retain copyright and grant the Journal right of first publication with the works simultaneously licensed under the terms of the

**“Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0  
International License”**



Il presente volume è stato pubblicato online il 31 dicembre 2025 in:

This volume has been published online on 31 December 2025 at:

<http://rime.cnr.it>

CNR - Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea  
Via Giovanni Battista Tuveri, 130-132 — 09129 Cagliari (Italy).  
Telefono | Telephone: +39 070403635 / 070403670.  
Sito web | Website: [www.isem.cnr.it](http://www.isem.cnr.it)

*RiMe*, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

## **Special Issue**

**Jeux vidéo,  
Pratiques plastiques contemporaines  
et Histoire(s)**

**Video Games,  
Contemporary Visual Arts  
and History(ies)**

Sous la direction de / Edited by

**Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari**



RiMe 17/II n.s. (December 2025)

Special Issue

Jeux vidéo,  
Pratiques plastiques contemporaines  
et Histoire(s)

Video Games,  
Contemporary Visual Arts  
and History(ies)

Sous la direction de / Edited by  
Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

Table of Contents / Indice

Emmanuelle Jacques – Luciano Gallinari <i>Introduction</i>	7-13
Valérie Arrault <i>Postmodernité artistique et Histoire / Artistic postmodernity and History</i>	15-29
Élisa Vial Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie. La difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire / <i>Video Games and the History of Psychiatry. The difficulty of breaking free from Stereotypes and History</i>	31-51
Nathalie Provenzano La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo. L'art de la désinformation et de la propagande aux prismes de la rhétorique / <i>The Representation of History in Video Games. The Art of Disinformation and Propaganda Through the Lens of Rhetoric</i>	53-81
Patrice Cervellin -, Dominique Ganibenc - Isabelle Commandré Histoire en images. De la restitution archéologique au jeu vidéo. Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement / <i>History in pictures. From archaeological Reconstruction to Video Games. An Art form, scientific Practice, or Entertainment</i>	83-117
Julien Bazile Trouver les formes d'un jeu vidéo "historien". Minimalism and "small games" / <i>Finding the forms of historical video game. Minimalism and small games</i>	119-131

Thierry Lhôte	133-148
Mémoires et valeurs ludifiées. L'exemple Afro-américain / <i>Gamified Memories and Values. The African American example</i>	
Emmanuelle Jacques	149-179
Derrière un goût pour un primitivisme contemporain: les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques? / <i>Behind a taste for contemporary Primitivism: the commercial logic of the cultural and Video Game Industries?</i>	
Luciano Gallinari	181-201
Video Games and History: some initial reflections on a troubled/ <i>Video Games and History: some initial reflections on a troubled</i>	



## La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo : l'art de la désinformation et de la propagande aux prismes de la rhétorique procédurale, de la médiation culturelle et de la culture de la convergence

The Representation of History in Video Games: The Art of Disinformation and Propaganda through the Lenses of Procedural Rhetoric, Cultural Mediation, and Convergence Culture

Nathalie Provenzano

(Université de Montpellier Paul Valéry  
RiRRA21)

Date of receipt: : 07/04/2025

Date of acceptance: 25/10/2025

### Résumé

Cet article propose d'analyser la représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo au prisme de la rhétorique procédurale, de la médiation culturelle et de la culture de la convergence. À partir d'une analyse comparée de *Call of Duty: World at War* et *11-11: Memories Retold*, il interroge les logiques idéologiques, esthétiques et mémorielles véhiculées par ces œuvres, en soulignant leur rôle actif dans la construction d'un imaginaire historique.

### Mots-clés:

Jeu vidéo; Représentation de l'Histoire; Imaginaire historique; Rhétorique procédurale; Propagande vidéoludique

### Abstract

This article proposes an analysis of the representation of History in video games through the lens of procedural rhetoric, cultural mediation, and convergence culture. Based on a comparative study of *Call of Duty: World at War* and *11-11: Memories Retold*, it examines the ideological, aesthetic, and memorial logics conveyed by these works, highlighting their active role in shaping a historical imaginary.

### Keywords:

Videogame; History representation; Historical imaginary; Procedural rhetoric; Videogame propaganda

---

1. Introduction. - 2. Cadre théorique et conceptuel : entre rhétorique procédurale, médiation culturelle et culture de la convergence, l'histoire d'une propagande en question ? - 3. Sur la question de la rhétorique procédurale. - 4. Sur

*la question de la médiation culturelle. - 5. Sur la question de la culture de la convergence. - 6. Analyse comparative n°1 : Call of Duty, une licence historique au sein de l'industrie. - 7. Un retour esthétique à une nouvelle forme de réalité historique ? - 8. Une direction artistique affirmée. - 9. Entre narration et design sonore : une expérience sensorielle hyperréaliste ? - 10. Un gameplay réaliste en recherche de conformité historique ? - 11. La figure du zombie comme figure allégorique de l'Histoire ou du joueur : entre brouillage mémoriel et pulsion spectaculaire. - 12. Analyse comparative n°2 : Memories Retold, un jeu à contre-temps qui rappelle les mémoires oubliées ? - 13. Direction artistique d'une œuvre mémorable : une poésie esthétique qui transfigure l'Histoire et les mémoires ? - 14. La métaphore des coquelicots comme fil rouge narratif et trace de l'Histoire ? - 15. L'art de narrer l'Histoire de la guerre, ou la guerre de l'Histoire ? - 16. Memories Retold ou l'art du choix équitable : vers un gameplay responsable ? - 17. Conclusion. - 18. Bibliographie. - 19. Curriculum vitae.*

## 1. Introduction

Le jeu vidéo occupe une place croissante dans la représentation du monde et dans la transmission de récits historiques. En tant que médium interactif, il permet de rejouer les conflits du passé, mais aussi de les transformer, de les simplifier ou de les détourner. À l'intersection de l'histoire, de la culture et du divertissement, il devient alors un puissant vecteur de sens, capable d'influencer la perception des joueurs. Ces représentations vidéoludiques ne sont jamais neutres : elles sélectionnent, ordonnent et scénarisent les événements dans une logique narrative, esthétique et idéologique. Ainsi, comme le rappelle Jean-Marie Schaeffer, l'Histoire est toujours un discours médié, soumis à des cadres de lecture et de mise en scène (Schaeffer, 1999). Hayden White, quant à lui, insiste sur le fait que toute écriture de l'histoire repose sur des choix de récit, de mise en intrigue et de cadrages idéologiques qui en déterminent la signification (White, 1975). Dans cette perspective, le jeu vidéo peut être appréhendé comme une forme contemporaine de narration historique, engageant le joueur dans une expérience sensorielle et éthique du passé. En mettant l'accent sur des enjeux de mémoire, de participation et de construction identitaire, White questionne la manière dont les sociétés se racontent leurs conflits. Cette dimension est d'autant plus visible dans les jeux de guerre, qui mobilisent une grammaire visuelle et sonore codifiée, souvent inspirée du cinéma hollywoodien. Ces jeux ne se contentent pas de raconter la guerre : ils contribuent à façonner un imaginaire historique où les conflits armés deviennent des objets d'expérience, et les armes de guerre, des instruments symboliques. Cette mise en scène participe d'une construction idéologique, en orientant le regard du joueur par des choix esthétiques et des mécaniques de gameplay. Cette réflexion s'inscrit dans la pensée foucauldienne, selon laquelle tout discours contribue à produire des normes et des rapports de pouvoir (Foucault, 1971). Elle rejoint également l'analyse sémiotique de

Roland Barthes (1957), qui souligne comment les signes culturels peuvent véhiculer des idéologies en se donnant comme naturelles, dissimulant ainsi leurs origines sociales et historiques. Notre analyse propose donc de confronter deux productions profondément divergentes dans ce qu'elles donnent à voir et à jouer : *Call of Duty: World at War* — un jeu développé par le studio californien Treyarch fondé en 1996<sup>1</sup>, et *11-11: Memories Retold*<sup>2</sup>, une œuvre conçue par le studio montpellierain DigixArt fondé en 2015. Cette différence d'origine — géographique, industrielle et culturelle — détermine en partie les choix esthétiques, les mécaniques de jeu, et surtout le rapport à l'Histoire que chaque titre construit.

Quelles sont les implications de ces œuvres et de leurs représentations sur la réception du joueur et sur la construction de son identité ? Comment ces récits forgent-ils notre perception collective de l'Histoire ? Et surtout, quelles idéologies normatives véhiculent-ils ? Autant d'interrogations auxquelles le fil de notre analyse entend répondre.

## *2. Cadre théorique et conceptuel : entre rhétorique procédurale, médiation culturelle et culture de la convergence, l'histoire d'une propagande en question ?*

Pour éclairer ces enjeux, nous nous appuyons sur trois concepts majeurs qui structurent le cadre théorique de notre analyse : la rhétorique procédurale (Bogost, 2007), la médiation culturelle (Galloway, 2006), et la culture de la convergence (Jenkins, 2006). Par ailleurs, la perspective critique qui guide cette recherche s'inscrit dans une lecture de la postmodernité, où l'Histoire devient un matériau malléable, médiatisé par des récits interactifs qui orientent la perception du réel. La rhétorique procédurale, telle que définie par Ian Bogost, permet de comprendre comment les règles et les systèmes de jeu agissent comme vecteurs idéologiques, contraignant les comportements tout en façonnant le sens. Dans cette logique, Alexander Galloway insiste sur la médiation propre au jeu vidéo : celle d'un dispositif technique, culturel et politique qui transmet, filtre et reconfigure les contenus historiques. Enfin, la culture de la convergence décrite par Henry Jenkins

---

<sup>1</sup> Le studio américain Treyarch est une filiale du géant Activision.

<sup>2</sup> Le jeu *11-11: Memories Retold* (2018) co-développé par DigixArt et Aardman Animations, est un jeu de tir à la troisième personne (TPS) qui propose une relecture sensible de la Première Guerre mondiale à travers deux destins croisés. Son esthétique singulière et mouvante rappelle le style impressionniste.

éclaire les dynamiques transmédias et participatives de l'œuvre, où l'Histoire se fabrique aussi par le croisement des médias, des communautés et des imaginaires collectifs. Ensemble, ces trois approches permettent de cerner les mécanismes complexes par lesquels le jeu vidéo participe à la construction — et parfois à la déformation — de la mémoire historique.

### 3. Sur la question de la rhétorique procédurale

Ian Bogost, professeur au Georgia Institute of Technology et fondateur de Persuasive Games, conçoit le jeu vidéo comme un artefact expressif capable de persuasion. Dans *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), il développe la notion de rhétorique procédurale, à l'intersection de la modélisation procédurale — des systèmes régis par des règles — et de la rhétorique — l'art de persuader. Selon lui, le jeu ne convainc pas par le récit ou la symbolique, mais par l'expérience du système qu'il propose. Il fait agir plutôt que raconter, et c'est dans cette action que réside son pouvoir discursif.

Cette forme de persuasion n'est pas manipulatrice mais dialectique: elle peut autant reconduire que critiquer les structures idéologiques dominantes. Pour Bogost, il s'agit moins d'imposer un message que de modéliser un problème, en confrontant le joueur à des mécanismes à expérimenter. Ce déplacement — du récit à la structure, de la narration à l'interaction — permet de produire du sens à travers la mécanique elle-même. Le discours vidéoludique émerge alors d'une expérimentation interactive, plutôt que d'une rhétorique verbale.

En tant qu'enseignante<sup>3</sup> et game designer, nous avons conçu une modélisation pédagogique de cette notion pour un public non spécialiste. Si elle ne prétend pas incarner un exemple canonique, cette approche illustre comment de simples mécaniques — associées à des retours sensoriels — peuvent induire une lecture critique de l'action du joueur. Issu de notre double posture de créatrice de jeu et de chercheuse, ce travail s'inscrit dans le champ de l'*artgame*<sup>4</sup>, où le jeu vidéo devient vecteur de sens critique et d'émancipation:

---

<sup>3</sup> Dans le cadre de notre enseignement en filière arts plastiques, spécialité jeu vidéo, à l'université Paul-Valéry – Montpellier III.

<sup>4</sup> Nous entendons par *Artgame* un type de jeu vidéo à visée émancipatrice, conçu comme une œuvre artistique. Porté par une démarche critique, poétique ou expérimentale, il explore les potentialités expressives du médium, au-delà du divertissement. Ce concept,

Proposition 1: imaginons un jeu à l'univers coloré, presque bucolique, où le joueur chemine dans une clairière pour composer un bouquet floral. Son objectif est de ramasser le maximum de fleurs. Il doit tenir compte de chaque couleur qui permet de scorer de manière différente. L'objectif est de composer ce bouquet dans un temps imparti. Vous tenez en main une manette Xbox, il vous faut vous présenter devant chaque fleur et interagir grâce à la commande A. Votre action effectuée, un bruit de ciseau vous indique que vous venez de couper une fleur et une petite musique légère et cristalline vous récompense de votre application. A l'écran, la petite fleur vous sourit et fait un joli 'aaaaah' de bonheur, de participer à cette composition. Une petite fleur scintillante ressemblant à une petite fée indique votre compteur et votre score tout au long de l'expérience. Vous avez atteint votre meilleur niveau, vous avez réussi: bravo! Un cliché de votre plus beau bouquet vous est offert! La nature vous remercie de la célébrer ainsi.

Proposition 2: Dans ce même contexte, mais dans une démarche différente, nous cherchons à sensibiliser le joueur aux problématiques de la nature et de l'environnement, par le biais des dérives capitalistes de la surconsommation de fleurs coupées. La rhétorique procédurale consiste à modifier l'action du joueur, dans ce qu'on lui donne à faire, ainsi que les feedbacks sonores. Cette fois, lorsque le joueur veut cueillir une fleur, il doit activer la gâchette R2 de la manette, dans un geste qui s'apparente à celui d'un jeu de tir. Le feedback sonore est celui d'une arme à feu équipée d'un embout silencieux: 'ptoum!'; le joueur entend alors une petite voix agonisante qui symbolise la mort de la fleur qui, visuellement, commence à se faner et à pleurer. Au fur et à mesure qu'il cueille des fleurs pour augmenter son score, le joueur observe une désaturation progressive des couleurs de l'univers du jeu, qui s'assombrit. Cette fois, à l'écran plus de petite fleur scintillante qui encourage le joueur, mais plutôt une petite flaque de sang formée sous un compteur qui saigne.

Ce diptyque vidéoludique illustre la notion de rhétorique procédurale telle qu'évoquée par Bogost, où le jeu vidéo peut être envisagé comme un médium expressif qui produit un discours non par ce qu'il dit, mais par ce qu'il fait faire au joueur. Une perspective qui trouve un écho chez Jasper Juul dans sa théorie de la tension entre règles et fiction (Juul, 2005). Ce type de construction ludique nous conduit à considérer le jeu vidéo non seulement comme un médium expressif, mais comme un agent de changement culturel — capable d'influencer les normes

---

théorisé par Mathéo Bittanti (2006) et repris par Juul, a été popularisé par des créateurs comme Jonathan Blow (Braid, 2008) et Jason Rohrer (Passage, 2007).

sociales, les comportements et les représentations, tant par son contenu que par les structures procédurales qu'il mobilise. La première version proposée repose donc sur une gratification sensorielle qui valorise la cueillette. La seconde détourne ces mêmes gestes et codes en induisant un malaise, par le biais de *feedbacks*<sup>5</sup> dissonants et d'un geste assimilé à celui du tir.

Cette tension, entre automatisme ludique et malaise perceptif, renvoie à l'idée de "sujet culturel" (Cros, 2005) : un sujet façonné par les médiations symboliques, narratives et gestuelles de son époque. L'usage de la gâchette R2, couplé à une esthétique sonore et visuelle spécifique, transforme un acte anodin en une expérience critique, générant une dissonance procédurale. Le sens ne vient plus du récit, mais d'un système de règles qui conditionne les actions et leurs répercussions. Le dispositif vidéoludique peut ainsi produire une forme de dialectique silencieuse<sup>6</sup>, non pas dans le contenu narratif qu'il propose, mais dans la tension qu'il crée entre le joueur et le système, puis entre le joueur et ses propres valeurs. En l'amenant à adopter des comportements discutables, il interroge la responsabilité du joueur dans la production de sens — et, au-delà — dans la fabrique d'une mémoire ou d'un discours.

#### 4. Sur la question de la médiation culturelle

Alexander R. Galloway, théoricien des médias, conçoit le jeu vidéo comme un dispositif de médiation culturelle, à la fois technique, symbolique et idéologique. Dans *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006), il affirme que le jeu vidéo ne relève pas seulement du divertissement, mais incarne un "média de masse"<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Le *feedback* est une réponse visuelle, sonore ou haptique déclenchée par l'action du joueur, visant à lui fournir une information sur son effet dans le jeu. Le bruit d'un tir, la fumée du canon ou la vibration de la manette en sont des exemples typiques.

<sup>6</sup> La notion de "dialectique silencieuse", telle que nous l'entendons, ne renvoie pas à une mécanique de jeu, mais plutôt à une tension latente entre l'efficacité ludique recherchée, et les implications morales des actions entreprises qui confrontent le joueur à son propre système de valeurs.

<sup>7</sup> "This book [...] is not about games in the abstract, or games of all sorts—electronic or nonelectronic. There is little here about game design, or performance, or fantasy, or nonlinear narrative. There is little sustained reflection on the concept of the game. Instead, this book begins and ends with a specific mass medium: the medium of the video game (Galloway, 2006, p. 2).

structurant, porteur d'une charge idéologique implicite. En tant qu'objet algorithmique, il encode des comportements et des représentations façonnés par des logiques culturelles, politiques et sociales. Selon Galloway, les jeux traduisent une culture algorithmique : ils modélisent le monde à travers des règles codées, orientant les perceptions et les actions des joueurs. Cette dynamique prolonge les logiques disciplinaires décrites par Foucault, en transformant les interfaces numériques en dispositifs normatifs qui façonnent les subjectivités. Elle entre en résonance avec les intelligences artificielles génératives comme *DALL·E* ou *Midjourney*<sup>8</sup>, qui reproduisent des schémas visuels préexistants.

Parmi ses apports, Galloway distingue les actions diégétiques, internes au monde du jeu — marcher, viser, tirer — et les actions non-diégétiques, externes à celui-ci, liées à l'interface — sauvegarder, accéder au menu. Cette typologie met en lumière les tensions entre immersion narrative et encadrement technique. Elle est particulièrement pertinente pour les jeux à la première personne comme *World at War*, où le regard produit une forme d'adhésion sensorielle, tout en étant strictement cadré. Michel Foucault éclaire cette mise en scène du regard à travers le concept d'hétérotopie appliqué au théâtre ou au cinéma, où des espaces incompatibles sont juxtaposés dans une forme spectaculaire qui relève autant de la représentation que du contrôle (Foucault, 2001 [1984], p. 1571-1581). Le jeu vidéo hérite de cette logique mais la transforme : il fait du joueur un agent actif, un point de jonction entre regard, dispositif et action. Dans cette configuration, le corps du joueur devient le lieu d'articulation entre immersion, contrôle, et performativité idéologique.

Galloway rejoint ici Eric Zimmerman, lequel définit les jeux comme des systèmes expressifs où les mécaniques produisent du sens (Zimmerman, 2003). Dans *World at War*, l'expérience ludique encode une représentation spécifique de la guerre à travers le rythme, les objectifs, les contraintes de *gameplay* et les perspectives de tir. Le joueur ne reçoit pas passivement un récit de la guerre : il l'incarne par des actions situées, orientées, codées. Or, cette conception de l'agentivité vidéoludique — ou *agency*<sup>9</sup> au sens de Donna Haraway — considère l'autonomie du joueur comme

---

<sup>8</sup> *DALL·E*: intelligence artificielle développée par OpenAI, générant des images à partir de descriptions textuelles. Elle illustre l'évolution des outils de création algorithmique en combinant traitement du langage naturel et génération visuelle — *Midjourney*: intelligence artificielle de génération d'images, accessible via Discord, qui permet de créer des visuels à partir de commandes textuelles.

<sup>9</sup> *Agency*: capacité d'agir de manière toujours située et relationnelle, émergeant d'interactions entre humain et artefacts techniques dans des réseaux hybrides, tels que les

conditionnée par les structures qui encadrent son expérience (Haraway, 2009). Elle entre également en résonance avec les travaux de Gabriel Tarde sur l'imitation sociale, soulignant que les gestes, les idées et les affects circulent et s'enracinent par la répétition (Tarde, 1993). Le jeu vidéo, en tant que médiateur culturel, ne se contente pas de représenter le monde : il participe activement de sa construction idéologique, affective et comportementale — en cela, il est un véritable agent de normativité.

##### 5. Sur la question de la culture de la convergence

Cette question s'inscrit dans une dynamique conceptuelle qui s'articule autour des notions de rhétorique procédurale et de médiation culturelle. Henry Jenkins, spécialiste des *Game Studies* et des médias contemporains, développe le concept de *Culture de la convergence* (Jenkins, 2006). Il observe comment l'interaction, entre les médias traditionnels et les nouvelles technologies, engendre de nouvelles formes de divertissement et de consommation médiatiques. Jenkins soutient que, dans une culture de la convergence, les consommateurs participent de la création et de la diffusion de contenu, devenant par ce biais des "consom'acteurs". Cela remet en question les anciennes distinctions entre producteurs et consommateurs de médias, et permet de comprendre comment les jeux vidéo, en tant que médiateurs culturels, fédèrent les joueurs en les invitant à s'engager activement par l'interaction et à prendre part à l'histoire du jeu. Pour Jenkins, la culture de la convergence désigne à la fois l'interconnexion croissante des médias et des technologies, et la transformation de leurs usages dans un environnement numérique propice à l'émergence de nouvelles formes médiatiques. La culture de la convergence, telle que pensée par Jenkins, permet donc d'appréhender les jeux vidéo comme des nœuds dynamiques d'interaction, de narration et de participation. Ce sont des carrefours narratifs et symboliques, où se rejouent les dynamiques de pouvoir, de mémoire et de participation culturelle.

À la lumière des approches conceptuelles de Bogost, Galloway et Jenkins, nous proposons d'analyser les représentations du passé à l'œuvre dans *World at War* et *Memories Retold*, deux jeux de guerre aux logiques esthétiques, narratives et idéologiques profondément contrastées.

---

dispositifs vidéoludiques.

6. *Analyse comparative n°1 : Call of Duty, une licence historique au sein de l'industrie*

*Call of Duty* est une série de jeux de tir à la première personne en 3D, mettant en scène des conflits historiques et fictifs dans divers contextes géopolitiques, toujours retravaillés sous forme de récits vidéoludiques. La licence se distingue par son *gameplay* immersif, ses campagnes *solos* scénarisées et ses modes multijoueur compétitifs. Cette combinaison favorise une adhésion réflexe et affective, — du joueur — à l'univers du jeu. Or, Sébastien Genvo situe l'immersion vidéoludique au croisement des tensions narratives, des défis ludiques et de l'impact sensoriel des environnements visuels et sonores. Il parle d'une immersion fictionnelle "adoptée volontairement", qui engage le joueur dans "un exercice du possible" (Genvo, 2011, p. 115). Il évoque une expérience capable de mobiliser les affects, les réflexes et la subjectivité du joueur. Le succès de la franchise tient aussi à sa capacité à séduire un public adulte amateur de l'Histoire, d'action et de défis coopératifs, dans une logique de fidélisation renforcée par des contenus additionnels réguliers.

Dans une industrie structurée par la logique spéculative, *Call of Duty* est l'une des licences les plus emblématiques de l'hyperconsommation vidéoludique. Activision, son éditeur coté en bourse, mise sur des contenus narratifs évolutifs, des modes de jeu addictifs — *Battle Pass*, *Nazi Zombie* — et une production annuelle rythmée, transformant le jeu en produit-service. Le joueur devient ainsi le maillon d'une stratégie de fidélisation où le cycle de consommation prime sur l'œuvre.

Dès 2006, le studio Treyarch livre *World at War*, épisode particulièrement brutal, avec deux campagnes — américaine et soviétique — et un univers visuel dramatisé. L'introduction du mode *Nazi Zombie* témoigne à la fois d'une volonté de renouvellement et d'un glissement vers une violence spectaculaire décontextualisée. Ce mode devient un pilier de la licence, intégré dans huit opus majeurs, entre folklore horrifique, second degré ludique et stratégie commerciale. La franchise recycle cette figure dans une logique d'exploitation performative. Cette hybridation entre recherche de réalisme et kitsch<sup>10</sup> idéologique participe d'une esthétique de la

---

<sup>10</sup> Dans son ouvrage *L'empire du Kitsch* [2010] Valérie Arrault considère le kitsch comme symptomatique d'une recomposition culturelle de mauvais goût pour réenchanter le monde; selon Adorno, le kitsch mobilise les notions de faux-semblant et de répétition pour souligner l'évacuation de toute tension critique au profit d'une standardisation consensuelle de la beauté (Adorno, 2011); Kundera le décrit comme "l'idéal esthétique d'un monde où la merde est niée et où chacun se comporte comme si elle n'existait pas",

guerre où les figures historiques deviennent des icônes — recyclables et recomposables — et les conflits armés des terrains de jeu sous tension marchande. Cette approche s'inscrit dans une tendance plus large propre aux jeux AAA<sup>11</sup>, des productions à gros budget, marquées par leur réalisme graphique, leur orientation commerciale et leur diffusion mondialisée. Ces récits de guerre se déclinent selon une logique mêlant spectacle, nostalgie et *soft power*<sup>12</sup>.

Les différents épisodes de la licence *Call of Duty* abordent la Seconde Guerre mondiale, des conflits contemporains ou des réalités alternatives futuristes. Ce glissement entre référents historiques et fictions contribue à un brouillage des repères temporels et géopolitiques. La mémoire collective s'y entremêle avec un imaginaire vidéoludique où l'Histoire devient matière malléable, soumise aux logiques commerciales. Le spectaculaire supplante alors la rigueur historique.

La direction artistique du jeu opère un virage dès 2007, adoptant des camaïeux froids futuristes, tandis que Infinity Ward bascule vers un univers contemporain avec *Modern Warfare*, utilisant des couleurs saturées, notamment un vert électrique rappelant l'identité visuelle de la Xbox. Michel Pastoureau, spécialiste de la symbolique des couleurs, rappelle que le vert est aujourd'hui associé à l'argent en raison du dollar américain (Pastoureau, 1999, p.19). Ce choix chromatique illustre le caractère spéculatif de la franchise, dont le système de rotation entre les différents studios — Treyarch, Infinity Ward, Sledgehammer — reflète une mécanique de production industrielle répétitive et continue, dans l'esprit de la rhétorique procédurale telle que la pense Bogost: une logique mécanique éprouvée, mais au service du rendement et de la rentabilité, où l'engagement du joueur est avant tout consumériste. Car la guerre pérennise les intérêts ultra capitalistes d'une industrie de masse. En 2023, Microsoft rachète Activision-Blizzard pour 75 milliards de

---

ajoutant que "le kitsch exclut de son champ de vision tout ce que l'existence humaine a d'essentiellement inacceptable" (Kundera, 1999 [1984], p. 356-357) tel "(...) un paravent qui dissimule la mort" (p. 367).

<sup>11</sup> AAA, ou *triple A*, désigne les jeux vidéo à très gros budget, comparables aux blockbusters hollywoodiens. Ce terme, emprunté aux agences de notation, désigne les "investissements sûrs", en raison de leur calibre technique et narratif conforme aux standards dominants.

<sup>12</sup> Le *soft power* (Nye, 1990) désigne la capacité d'un État à diffuser à l'international ses valeurs et son pouvoir à travers sa culture et ses mises en récits idéologiques, d'imaginaires géopolitiques standardisés, sous couvert de divertissement, notamment à travers des jeux de guerre produits aux États-Unis, qui participent d'une fabrique consensuelle de l'Histoire.

dollars<sup>13</sup>. Ce rachat interroge : quelles seront désormais les conséquences futures sur les choix de création, de représentation et de diffusion de l'Histoire de la guerre ?

*World at War* ne se contente pas de la représenter, il la performe, à travers des codes esthétiques et économiques qui orientent la perception du joueur tout en consolidant une mémoire normalisée et consommable. Ce retour à la Seconde Guerre mondiale — après *Modern Warfare*<sup>14</sup> (2007) et ses conflits contemporains — recentre l'action sur le théâtre du Pacifique et l'Europe de l'Est. Le rendu visuel très réaliste renforce l'intensité dramatique tout en inscrivant l'expérience dans une mémoire de la guerre retravaillée. Mais sous couvert de fidélité apparente, le jeu glisse vers une esthétique militaro-spectaculaire qui engage le joueur dans un récit orienté, régi par des scripts normatifs. Ce modèle, fondé sur la répétition, la récompense et l'adhésion affective, fait de *Call of Duty* la figure centrale d'un écosystème vidéoludique à la fois narratif, économique et idéologique.

### 7. Un retour esthétique à une nouvelle forme de réalité historique ?

Dès le démarrage de *World at War*, des éléments extradiégétiques — archives documentaires — ancrent le jeu dans une esthétique de la convergence. Ce processus mobilise les codes du cinéma, du documentaire et de la fiction vidéoludique, pour créer une culture de l'immersion multisensorielle. Il en résulte une tension constante entre mémoire collective, vraisemblance narrative et reconstitution historique.

Le réalisme immersif est renforcé par les capacités techniques des consoles et PC de l'époque, mais aussi par les fonctionnalités du mode de jeu en ligne, où les joueurs peuvent partager leurs expériences, participer à des compétitions et créer du contenu personnalisé — via les *mods*<sup>15</sup> — prolongeant ainsi la vie du jeu. Cette réappropriation ludique incarne pleinement la culture de la convergence : elle transforme le joueur en *consom'acteur*, selon la logique participative décrite par Jenkins. L'univers de *World at War* s'appuie aussi sur des références culturelles

---

<sup>13</sup> Source: <<https://www.lefigaro.fr/conjoncture/microsoft-finalise-le-rachat-de-l-editeur-du-jeu-video-call-of-duty-20231013>>

<sup>14</sup> *Call of Duty: Modern Warfare*, Infinity Ward, 2007

<sup>15</sup> Les Mods sont des éléments modificateurs incluant des graphismes, des éléments de *gameplay*, des personnages, des environnements ou même de nouvelles règles, permettant aux joueurs d'ajouter du contenu dans le jeu pour prolonger l'expérience, créés par une communauté de joueurs passionnés.

fortes du cinéma hollywoodien – *Il faut sauver le soldat Ryan* - des documentaires et œuvres littéraires. L'imaginaire collectif est convoqué à travers les uniformes, la propagande, des lieux emblématiques comme Stalingrad ou la zone du Pacifique. Le jeu ne vise pas une exactitude historique stricte, mais une expérience culturellement contextualisée, où la mémoire de la guerre devient une matière fictionnelle. Aussi spectaculaire ce réalisme performatif soit-il, quel devoir le jeu appelle-t-il dans sa mise en récit vidéoludique de l'Histoire ? Quelles responsabilités porte-t-il dans sa capacité à façonner une mémoire collective à la fois partagée, manipulée et potentiellement mythifiée ?

### 8. Une direction artistique affirmée

Esthétiquement, *World at War* s'appuie sur un réalisme sombre, en cohérence avec l'imaginaire visuel ancré dans les archives de la Seconde Guerre mondiale. Le studio Treyarch opte pour une palette désaturée, ponctuée d'éclats rouges contrastés qui imposent la violence représentée. Cette esthétique, bien qu'historiquement construite à partir de moyens techniques anciens – photographies granuleuses, noir et blanc – est ici exacerbée par sa vraisemblance, renforcée par son ancrage dans l'inconscient collectif. L'interface de démarrage est en noir et blanc, accompagnée d'une musique anxiogène. D'emblée, le joueur est ancré dans une ambiance pesante et dramatique. Les décors variés – jungles du Pacifique, ruines européennes – s'inspirent autant des peintures de paysages que des photographies de guerre.

L'éclairage y joue un rôle majeur, structurant et dramatisant des scènes en clair-obscur, où les explosions et les tirs percent les ombres, créant une tension visuelle entre chaos et révélation. Le contraste de cette mise en scène sert une narration émotionnelle plus qu'historique. Il rappelle les procédés du théâtre baroque ou du cinéma expressionniste.

Le traitement graphique s'accompagne d'une diégétisation de l'interface : le filtre rouge à l'écran signalant une blessure remplace toute signalétique explicative. Cette approche rejoint la notion de "transparence immédiate" – présente dans l'analyse des dispositifs numériques (Bolter & Grusin, 1999) – où le médium s'efface pour renforcer l'illusion d'un accès direct à l'expérience. Mais cette illusion d'authenticité demeure une construction médiatique, typique des supports numériques. Ce réalisme immersif s'étend aux personnages, à la bande-son poignante et à une interface réduite à sa plus simple expression. Tous ces éléments participent d'une stratégie d'immersion sensorielle, où l'émotion prime sur la réflexion. En saturant

les rouges et en désaturant les fonds, Treyarch façonne un univers visuel où la guerre est exhibée tout en étant esthétisée. Cette tension chromatique accentue la violence tout en brouillant la frontière entre fiction et document. Le jeu produit ainsi une mémoire affective, davantage ressentie que comprise.

À travers cette direction artistique, *World at War* prolonge une esthétique de la guerre façonnée par les médias. Il s'inspire du cinéma spectaculaire hollywoodien — notamment *Il faut sauver le soldat Ryan* — de documentaires et de récits littéraires pour construire une représentation immersive du conflit. Les éléments visuels — uniformes, armes, décors — puisent dans l'imaginaire collectif, renforçant une mémoire visuelle partagée, parfois mythifiée. Mais cet hyperréalisme ne se contente pas de représenter la guerre : il l'éditorialise. Les effets spectaculaires — sang à l'écran, ralentis dramatiques, corps projetés — traduisent la guerre en images puissantes, marquantes, calibrées pour produire leurs effets. Le jeu entre alors dans une logique de spectacularisation (Debord, 1967) où "le spectacle est l'affirmation de toute vie humaine comme simple apparence" (§10). L'expérience de jeu devient alors une médiation implicite de l'Histoire, non plus par la connaissance, mais par l'émotion — une émotion orientée, calibrée, qui peut parfois tendre vers une forme de désinformation sensible, en entretenant une illusion de vérité affective.

Ce trouble perceptif — non accidentel — n'est ni celui de l'art évoqué par Georges Braque — "L'art est fait pour troubler. La science rassure."<sup>16</sup> — ni celui que Freud analyse dans *Le malaise dans la civilisation* (Freud, 1990) comme symptôme d'une inquiétude fondatrice. Il s'agit d'un trouble fabriqué, orienté vers la stimulation sensorielle et la captation émotionnelle. Ce trouble suscité par les images séduisantes du jeu, produit une émotion instantanée et confuse qui neutralise toute pensée critique. Ce traitement rejoint le diagnostic socioculturel posé par Lipovetsky : l'hypermodernité se caractérise par une intensification des affects, une accélération des flux et une surmédiatisation du réel. Le jeu vidéo s'inscrit ici dans un régime d'instantanéité et de performance, au détriment de toute profondeur critique. L'Histoire devient un flux d'images spectaculaires, prêtes à l'emploi, où le conflit est moins transmis que rejoué, moins compris que consommé.

En effet, *World at War* valorise des idéaux de loyauté, de force ou de sacrifice, sans jamais interroger les structures de pouvoir ou le cadre militaire qui les soutiennent. La guerre y est représentée comme le lieu de l'horreur physique, de la confusion et de la brutalité, dans une logique de dramatisation intense plutôt que de

---

<sup>16</sup> Propos rapporté par Jean Grenier dans *Entretiens avec Georges Braque*, Gallimard, 1954.

distanciation éthique. Le joueur, seul face à son écran, vit une expérience immersive mais désengagée. Il est isolé et volontairement enrôlé dans une guerre privatisée et fictionnalisée, rendue contextuellement confortable — ce qui modifie profondément le champ de sa perception. Par conséquent, le jeu donne à voir une Histoire mise en spectacle — séduisante, saisissante, mais idéologisée — où la forme supplante le fond, et où l'esthétique prend le pas sur la connaissance. Derrière cette expérience spectaculaire se cache une médiation culturelle puissante, mais silencieuse, qui participe d'un façonnage de la mémoire collective, de manière univoque et émotionnellement manipulable.

### 9. Entre narration et design sonore : une expérience sensorielle hyperréaliste ?

Dès les premières minutes de *World at War*, la bande-son de Sean Murray<sup>17</sup>, impose un climat anxiogène où les dissonances, les rythmes martelés et les nappes graves traduisent la violence du conflit et renforcent l'atmosphère pesante du jeu<sup>18</sup>. Cette organisation musicale s'inscrit dans une véritable rhétorique procédurale sonore qui rythme le *gameplay*, module les émotions et structure l'action. À cela s'ajoutent des sonorités inspirées de chants sacrés ou de rituels, qui accentuent l'intensité dramatique et confèrent une gravité quasi mystique à certaines séquences.

Le design sonore va au-delà du simple accompagnement : les bruitages d'armes, les explosions et les feedbacks environnementaux s'intègrent au système interactif, renforçant ainsi l'illusion de réalité et sollicitant l'affect physique du joueur. Dans ce dispositif hypermoderne qu'est le jeu vidéo, la guerre devient une expérience sensorielle immédiate, au service de la tension du joueur.

Elle convoque son instinct de survie. Ce basculement du récit vers le ressenti correspond à ce que Lipovetsky décrit comme un régime de l'émotion et de la surstimulation, propre à notre époque. Or, ce réalisme sonore ne favorise pas nécessairement une prise de recul critique : en simulant l'horreur avec précision, le jeu édite une mémoire affective et spectaculaire du conflit. Il rend la guerre tangible,

---

<sup>17</sup> Sean Murray est un compositeur qui a participé au développement de plusieurs jeux de la série *Call of Duty*; il est notamment connu pour sa contribution à l'épisode *World at War* pour lequel il a été remarqué, tant son sens de l'adaptation au contexte de la Seconde Guerre mondiale a significativement contribué à l'ambiance du jeu.

<sup>18</sup> Sean Murray, *Call of Duty: World at War full soundtrack*, HQ - [https://www.youtube.com/watch?v=\\_VDD5oIYWKM](https://www.youtube.com/watch?v=_VDD5oIYWKM)

presque palpable — mais à quel prix ? L'émotion brute supplante la complexité historique. Le spectaculaire neutralise l'Histoire en la transformant en choc sensoriel, détournant le regard critique vers l'adhésion immersive.

#### 10. Un gameplay réaliste en recherche de conformité historique ?

Au-delà du cœur de jeu typique d'un FPS<sup>19</sup> — se déplacer, viser et tirer en vue subjective — *World at War* enrichit l'expérience par de nouvelles fonctionnalités immersives permettant aux joueurs d'expérimenter les horreurs de la Seconde Guerre mondiale par l'ajout d'armes de mêlée. Notamment le lance-flammes, dont le son oppressant accentue la violence de l'action et renforce l'effet d'horreur vécue. Le *gameplay* impose également une logique procédurale d'urgence: passer rapidement d'une arme à l'autre, en rechargeant sous pression, ce qui pousse le joueur à agir sans répit, dans un contexte de danger permanent. Cette pression persistante trouve un écho dans l'injonction à la performance et à l'immédiateté comme normes imposées au sein de la société contemporaine. En enfermant l'individu dans une dynamique d'action contrainte, ce régime de tension perpétuelle laisse peu de place à la distanciation ou à la réflexion critique.

Par ailleurs, le studio Treyarch innove en introduisant, dans cet opus, le désormais célèbre mode de jeu "Nazi Zombie", une caractéristique de la franchise qui invite à s'interroger sur les raisons de l'incorporation d'éléments fantastiques dans un contexte aussi chargé que celui de la Seconde Guerre mondiale : pourquoi superposer la figure du zombie aux événements tragiques de l'Histoire ? Comment cette hybridation entre fiction horrifique et réalité historique influence-t-elle la perception du joueur ? Et comment ces modèles de représentation participent-ils de la construction — ou de la déformation — de la mémoire collective ?

#### 11. La figure du zombie comme figure allégorique de l'Histoire ou du joueur : entre brouillage mémoriel et pulsion spectaculaire

Dans *World at War*, la figure du zombie semble cristalliser une représentation déshumanisante de l'individu contemporain : décérébré, soumis à une logique de

---

<sup>19</sup> Un FPS (*First-Person Shooter*) est un jeu de tir dans lequel le joueur incarne un personnage et interagit principalement via des mécaniques de visée et de tir, selon une vue subjective.

survie, privé d'esprit critique. Cette allégorie, bien que spectaculaire, révèle un symptôme plus profond de notre époque contemporaine : un sujet saturé de signaux, déssubjectivé, agissant sans recul, dans une forme vidéoludique de zombification douce et consentie. Or, cette iconographie puise ses racines dans les imaginaires coloniaux et esclavagistes, notamment à travers les traditions vaudou haïtiennes, où le zombie désigne un être vidé de toute volonté propre, soumis à une force extérieure.

Cette image migre ensuite vers la littérature coloniale, puis vers le cinéma américain avec *White Zombie* (1932), avant d'être récupéré par la bande dessinée et le jeu vidéo. À travers ces supports — et selon les époques — la figure du zombie incarne des angoisses collectives : invasion, contamination, perte de contrôle ou déshumanisation de masse. Ce n'est donc pas d'une figure dépolitisée dont il s'agit, mais bien d'un marqueur idéologique mouvant, comme en témoignent les œuvres *World War Z* de Max Brooks ou *Cellulaire* de Stephen King, qui en font le symbole d'un monde qui s'effondre. Dans cette logique, *World at War* n'échappe pas à une forme d'instrumentalisation : le zombie se situe au centre d'un *gameplay* répétitif et intense, vidé de toute épaisseur historique, où l'horreur fictionnelle et l'horreur historique se superposent et en mobilise le sens. Dans ce contexte, le mode "Nazi Zombie" ne relève pas simplement du fun ou de la dérision : il encode une violence esthétique très codifiée, en réactivant les motifs visuels de l'imaginaire nazi dans un cadre ludique. Les soldats morts-vivants aux yeux rouges, technologisés, semblent prolonger la figure du monstre postmoderne, dans une logique que Jean Baudrillard associe à la mise en spectacle du réel<sup>20</sup>, où l'image tend à remplacer l'événement historique lui-même, dans une hybridation esthétisante soulevant des questions d'éthique mémorielle. D'autant plus que certains soldats nazis étaient dopés à la Pervitine, une amphétamine<sup>21</sup> puissante. Un détail historique qui disparaît au profit d'une pulsion de jeu où la mémoire n'a plus de prise, absorbée par l'iconographie du zombie.

Le jeu ne se contente pas d'évoquer cette figure : il l'exacerbe par sa répétition mécanique, convoquant une violence symbolique qui ne produit plus de pensée, mais une pulsion immédiate. Le zombie devient alors un alter ego vidé de sens, pour le joueur qui agit contre lui sans répit, en rejouant incessamment les mêmes gestes

---

<sup>20</sup> Jean Baudrillard, *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Paris, Galilée, 1991

<sup>21</sup> La Pervitine était destinée à maximiser l'endurance des soldats et à supprimer tout risque d'empathie envers les victimes.

pour survivre — viser, tirer, recommencer — dans une boucle close qui neutralise toute distanciation. Le *gameplay*, absorbe, épuise, enserme.

Anne-Marie Moulin évoque une "sujétion aux procédures de survie" comme paradigme des sociétés postmodernes. Le zombie de *World at War* prolonge cette logique : fragmenté, performant, mais sans conscience. Le corps n'est plus seulement soigné : il est maintenu "en état de survie" (Moulin, 2006), dans une dynamique d'efficacité qui aspire le joueur dans une mécanique pulsionnelle où l'action supplante la réflexion. La forme ludique s'aligne alors avec la "banalité du mal" (Arendt, 2002) : un agir sans pensée, normé par le système auquel le joueur se soumet volontairement<sup>22</sup>. Car les règles sont posées d'emblée : tuer pour survivre, sans relâche. Le zombie devient un réceptacle générique, une figure malléable à l'infini, sur laquelle projeter ses propres pulsions sans retour réflexif.

En ce sens, la figure du zombie agit comme un miroir trouble : elle ne désigne plus une altérité radicale, mais bien une version fantasmée de l'individu contemporain, qui nous rapporte quelque chose de notre époque, où la mémoire est sacrifiée à l'émotion, où l'Histoire devient prétexte à sensations, où le jeu se substitue au récit. Et pourtant, le jeu ne nomme pas cette boucle : il la met en scène, sans jamais la révéler<sup>23</sup>. En définitive, cette mécanique vidéoludique mortifère de la pulsion ne transforme-t-elle pas le souvenir en spectacle, et l'Histoire en exutoire ?

## 12. Analyse comparative n°2 : *Memories Retold*, un jeu à contre-temps qui rappelle les mémoires oubliées ?

*Memories Retold* est un jeu d'aventure narratif en 3D co-développé par le studio français DigixArt avec le studio anglais Aardman Animations<sup>24</sup>, célèbre pour ses

---

<sup>22</sup> Étienne de La Boétie évoque la "soumission volontaire" pour démontrer que tout pouvoir tyrannique repose sur le consentement implicite ou intériorisé des dominés (La Boétie, 1576). Dans le jeu vidéo, ce concept peut être mobilisé pour analyser les logiques d'adhésion du joueur à un système de jeu qui le pousse à agir sans questionner ses actions. La performance prime alors sur le sens, et l'obéissance sur la pensée critique.

<sup>23</sup> Le jeu enferme le joueur dans une logique de répétition sans jamais l'exposer comme telle. Il la naturalise, en fait une évidence ludique, et empêche toute mise à distance critique.

<sup>24</sup> Le studio Aardman est reconnu pour la spécificité des techniques utilisées dans ses créations, comme le *stop-motion* ou la *clay animation* et ses réalisations dont les personnages sont en pâte-à-modeler, comme dans les œuvres *Wallace & Gromit* ou *Chicken Run*.

films d'animation en pâte-à-modeler. Ce jeu narratif se distingue radicalement des FPS guerriers traditionnels, privilégiant l'action spectaculaire et l'immersion sensorielle au détriment de la réflexion et de la transmission de la mémoire de l'Histoire. L'aventure se déroule durant la Première Guerre mondiale<sup>25</sup>, et invite le joueur à suivre les parcours entrecroisés de deux soldats issus de camps adverses. Cette dualité trouve un écho dans la collaboration transnationale des deux studios à l'origine du jeu. À l'opposition belligérante répond un geste artistique nuancé, comme si la création du jeu elle-même portait déjà en elle une réponse au contexte de combat armé : faire œuvre commune, là où l'Histoire peut encore parfois diviser. Cette approche plus pacifiée permet d'explorer les dimensions humaines et intimes du conflit, bien loin de l'héroïsme belliqueux souvent mis en avant dans les jeux de guerre. Il ne s'agit pas ici d'un réalisme mimétique visant à reproduire fidèlement la guerre, mais d'une justesse affective et mémorielle, qui laisse place à la nuance, à l'empathie, et à la complexité des vécus. Là où d'autres jeux uniformisent les corps au profit de l'action, *Memories Retold* choisit de sensibiliser le joueur sur l'existence en temps de guerre — non pour en vivre les exploits, mais pour en éprouver les silences, les pertes, et la fragilité des liens qui unissent les êtres durant cette période difficile. Ce parti pris confère au jeu une valeur profondément humaine, qui donne à penser l'Histoire sans la dénaturer.

Par son traitement graphique qui s'apparente à l'impressionnisme, tel qu'il s'est diffusé au tournant du XXe siècle — et dont certaines œuvres tardives de Camille Pissarro, considéré comme l'un des pères fondateurs du courant des impressionnistes, offrent un écho — DigixArt propose une alternative sensible aux codes visuels dominants d'une industrie vidéoludique obsédée par la recherche d'un hyperréalisme souvent factice ou inabouti. Par ses partis-pris esthétiques et ses choix créatifs, le studio dépasse la simple narration d'événements historiques ; il incite à une réflexion profonde sur les conséquences de la Grande Guerre en

---

<sup>25</sup> Le jeu débute avec le personnage de Harry, un jeune photographe de Toronto, fiancé, qui est recruté par le Major Barrett pour documenter la guerre. Kurt est un ingénieur allemand, père de famille, qui rejoint le front pour retrouver son fils présumé mort. Les parcours des deux soldats convergent lorsqu'ils se rencontrent dans une galerie souterraine, et développent une amitié improbable. Leur coopération est cruciale pour survivre et avancer dans le jeu. Le joueur peut aussi incarner un pigeon et un chat, compagnons de Harry et Kurt, offrant une perspective unique et distanciée sur les horreurs de la guerre à travers le point de vue d'animaux. Ces perspectives animales permettent au joueur de voir la guerre d'une manière moins directe et plus poétique.

interrogeant la notion de mémoire collective et notre relation à l'Histoire. En éclairant des vies personnelles et des récits oubliés, le studio offre une expérience qui enrichit la perception de la guerre par le joueur, non pas par le truchement du maniement des armes ou de l'urgence des combats armés, mais par le prisme des émotions, des souvenirs et d'une humanité partagée, voire retrouvée.

Dès les premières interactions, le jeu établit un cadre propice à la convergence culturelle, en intégrant des lettres de soldats et des événements de la Grande Guerre dans une narration enrichie par un style visuel immédiatement reconnaissable — notamment par la présence d'images rappelant les œuvres impressionnistes, et plus largement les paysages sensibles issus de l'École de Barbizon. Cette approche narrative permet de préserver la mémoire artistique et historique, mais aussi de médiatiser la compréhension culturelle à travers un récit visuel et interactif. En privilégiant l'art et la narration plutôt que l'action militaire brute — souvent incarnée par la figure du masculin militarisé, comme celle du soldat emblématique de *World at War*. Le jeu engage le joueur dans une réflexion sur les conséquences de la guerre et sur la condition humaine. En renforçant l'immersion réflexive du joueur — non pas hypnotique, mais haptique, sensible, qui implique le joueur dans un rapport au monde éthique. Il révèle un autre visage du soldat : celui d'un homme pris dans la tourmente, confronté à l'altérité et à la mémoire.

Comment représenter la fragilité humaine, sans verser dans le pathos ? Comment traduire l'indicible de la guerre, sans céder à l'esthétisation à outrance du conflit, selon des normes hypermodernes et mercantiles ? Quelle direction artistique peut porter ces enjeux sans les trahir ?

### *13. Direction artistique d'une œuvre mémorable : une poésie esthétique qui transfigure l'Histoire et les mémoires ?*

Afin d'éclairer le paradoxe émergeant entre l'intention initiale de son directeur créatif, Yoan Fanise — transmettre la mémoire familiale de la Grande Guerre — et l'effet de distorsion visuelle produit par les choix graphiques opérés en collaboration avec Bram Ttwheam, nous analysons ici différents aspects représentationnels du jeu franco-anglais. Le style visuel singulier de *Memories Retold* confère à l'image une texture mouvante, comme si l'Histoire — et le monde du jeu — avait été peinte à même l'écran. Ce rendu, à mi-chemin entre flou perceptif et évocation onirique, ne relève pourtant pas d'une intention artistique initiale, mais bien d'une contrainte technique, finalement devenue une identité visuelle. Ce glissement souligne le

paradoxe d'une œuvre conçue pour transmettre une mémoire incarnée, à travers une forme volontairement incertaine, fidèle à la nature labile du souvenir. En cela *Memories Retold* se distingue de *World at War*. Sa signature artistique et sa poésie visuelle sont rares dans le paysage vidéoludique. Chaque coup de pinceau numérique ou choix chromatique participent des mécaniques de jeu, marquant une rupture avec les jeux de guerre industriels. Cette approche incarne déjà une forme d'émancipation du joueur revendiquée par DigixArt. L'immersion introspective proposée — via l'histoire des deux soldats Harry et Kurt — est soutenue par des transitions animées, presque méditatives, qui suspendent l'action. Ces moments de transition, plus que de simples visuels, invitent à une contemplation réflexive et sensible de la guerre et de la complexité de ses émotions. Ce procédé, associant art et procéduralité du *gameplay*, enrichit l'expérience ludique, en faisant du jeu un puissant vecteur de médiation culturelle. *Memories Retold* engage alors le joueur dans un dialogue avec l'Histoire mondiale, mais surtout dans une réflexion sur la mémoire collective et l'oubli, soulignant l'impact durable des conflits sur l'humanité.

Dans sa forme esthétique, le jeu adopte un style qui brouille le champ perceptuel du joueur, à travers un rendu mouvant hérité d'une contrainte technique devenue un choix artistique assumé. Un parti-pris qu'il convient d'interroger : comment restituer une mémoire incarnée à travers une image volontairement floue ? Car cette esthétique incertaine, presque onirique, entre en tension avec la volonté initiale de transmettre fidèlement l'expérience humaine de la Grande Guerre à partir d'archives et de lettres authentiques. Loin d'un réalisme figé, le jeu déploie une mémoire sensible, lacunaire, mais puissamment évocatrice. Le choix d'un style qui s'apparente à l'impressionnisme, un courant né à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, marque déjà une défiance à l'égard des récits univoques et des représentations stables. Il traduit une crise de la perception face à un monde fragmenté par l'industrialisation, l'accélération des flux et la densification urbaine. Les formes se dissolvent, les contours s'estompent, et la réalité devient insaisissable — tout comme le temps qui efface la mémoire en temps de guerre. Cette esthétique picturale devient alors un véritable dispositif poétique qui donne forme à une mémoire brisée, intime, altérée.

Dans un style différent, *World at War* porte une esthétique immersive et linéaire, fondée sur l'efficacité visuelle et l'intensité sensorielle. Il engage le joueur dans une logique réflexe, spectaculaire, où seule l'action prime. A rebours, *Memories Retold* invite à une contemplation réflexive, là où *World at War* impose une expérience

performative. Deux régimes de représentation, deux rapports à l'Histoire : l'un postmoderne et introspectif, l'autre hypermoderne et opérationnel.

Finalement, dans sa forme expressive et dans son rôle de médiateur culturel, quelle Histoire le jeu *Memories Retold* rapporte-t-il au joueur ?

#### 14. La métaphore des coquelicots comme fil rouge narratif et trace de l'Histoire ?

La présence récurrente des coquelicots – dont le rouge carmin évoque les vies fauchées – installe une symbolique visuelle puissante. Inspirée par le poème *In Flanders Fields*<sup>26</sup> (John McCrae, 1915); le coquelicot devient l'emblème mémoriel de la Grande Guerre, en particulier dans la tradition britannique du *Remembrance Day*. Plus qu'un simple ornement graphique, ce motif incarne à la fois le deuil collectif, le sang versé, et la résilience des survivants. Cette métaphore florale témoigne d'une volonté de transmettre l'Histoire par l'émotion contenue, et non l'exposition frontale de la violence. Là où certains jeux, comme *World at War*, privilégient une esthétique du choc et de la performance guerrière, *Memories Retold* adopte une posture plus intériorisée, poétique, et respectueuse du silence des disparus. Le coquelicot devient alors un fil rouge narratif, tel un point de bascule entre l'évocation et la commémoration. Cette approche trouve un écho dans la manière dont les survivants de la Première Guerre mondiale ont souvent exprimé leur traumatisme par des formes symboliques ou poétiques, cherchant à dépasser l'horreur plutôt qu'à l'exhiber.

À l'inverse, l'hypermodernité tend à exhumer la violence pour la spectaculariser, en la transformant en objet de consommation esthétique et ludique. Ce renversement révèle une mutation profonde de notre rapport à l'Histoire et à la mémoire collective. En cela, le coquelicot de *Memories Retold* agit comme un acte de résistance douce: il suggère, il évoque, il trace dans l'image une mémoire vivante, sans jamais sombrer dans le pathos ni l'excès. Il devient une figure de médiation entre le passé et le présent, entre la mémoire individuelle et l'Histoire collective, en inscrivant la guerre dans une économie affective maîtrisée. DigixArt s'inscrit ainsi dans une filiation assumée, où les gestes artistiques de notre temps contemporain prolongent l'élégance du poème *In Flanders Fields*, pour proposer une alternative sensible au réalisme brutal du jeu vidéo de guerre industriel *mainstream* et néolibéral.

---

<sup>26</sup> Poème à consulter sur: <<https://www.poetryfoundation.org/poems/47380/in-flanders-fields>>

Finalement, par l'utilisation de la métaphore florale, le jeu vidéo *Memories Retold* ne propose-t-il pas une autre manière d'évoquer la guerre — plus introspective, plus sensorielle — en replaçant l'humain au cœur de l'expérience, ou, *a contrario*, ne s'inscrit-il pas dans une logique constante de transmission de valeurs désormais en voie d'effacement ?

15. *L'art de narrer l'Histoire de la guerre, ou la guerre de l'Histoire ?*

En s'appuyant sur des archives familiales et des lettres authentiques échangées entre les soldats et leurs proches, *Memories Retold* dépasse le simple cadre de la fiction historique. Il met en récit l'intime, un champ rarement exploré dans l'Histoire des jeux de guerre, en investissant l'univers vidéoludique d'une charge émotionnelle et documentaire inédite. Le joueur est invité à s'immerger dans des trajectoires humaines singulières, à ressentir les tensions entre devoir et sentiments, entre peur et espoir, entre mémoire individuelle et tragédie collective.

Ce choix de narration sensible se double d'un usage judicieux de la procéduralité, où les décisions du joueur influencent le récit, inscrivant ses choix dans une logique d'éthique. Il ne s'agit plus seulement, pour le joueur, d'atteindre un objectif ou d'éliminer un ennemi, mais de transcender l'uniforme pour mesurer les conséquences de ses actes sur l'humain. Ce déplacement du regard vers l'intime ouvre un espace réflexif, en créant un pont entre le passé et le présent, entre mémoire familiale et mémoire historique. En ce sens, *Memories Retold* se rapproche davantage d'une œuvre de médiation culturelle que d'un simple jeu de guerre. En réalité, ne s'agit-il pas plutôt d'un jeu sur la guerre ? Car à travers une expérience ludique, contemplative et réflexive qui engage le joueur, le jeu participe d'une transmission de la mémoire émotionnelle de la Première Guerre mondiale.

Par ailleurs, la bande-son du jeu — orchestrée par Olivier Derivière<sup>27</sup> — joue un rôle fondamental dans cette démarche. Réalisée avec le London Philharmonic Orchestra, elle accompagne le joueur avec sobriété, évitant les effets dramatiques convenus. Le choix de musiques philharmoniques et chorales traduit la volonté d'inscrire le jeu dans son époque, tout en soulignant la gravité de la guerre sans jamais forcer l'émotion. Ces transitions musicales, conçues pour réagir aux actions

---

<sup>27</sup> Olivier Derivière est un compositeur reconnu dans l'industrie du jeu vidéo pour sa participation au développement des jeux *Triple-A Alone in The Dark* du studio Infogrames et *Assassin's Creed: Black Flag* du studio Ubisoft.

du joueur, ne s'imposent jamais comme un décor figé : elles évoluent dynamiquement, modulant leur intensité selon les révélations du récit ou les dilemmes vécus par les protagonistes.

À l'opposé, la stratégie de *World at War* réside dans l'immersion brutale du joueur dans une ambiance sonore oppressante, composée de cris, d'explosions, de tirs et de musiques militaires présentes. Ce choix vise à capturer la violence immédiate du champ de bataille, en instaurant un rythme soutenu qui privilégie l'adrénaline au détriment de la réflexion. La guerre y est mise en scène comme un théâtre d'actions, un enchaînement de gestes réflexes. L'immersion est directe, viscérale, non médiée.

Ces deux approches illustrent deux modalités opposées — mais complémentaires — de médiation culturelle : *World at War* choisit l'hyperréalisme et la cadence pour immerger le joueur dans une expérience de guerre spectaculaire ; *Memories Retold* préfère la lenteur, le flou esthétique et la musique introspective pour inviter à l'interprétation personnelle du conflit, en plaçant le joueur au centre de l'expérience. Dans les deux cas, la direction sonore agit comme un vecteur de l'Histoire : elle oriente la perception du joueur, sculpte ses émotions, et cadre son rapport au passé.

Car, en fin de compte, ces œuvres nous révèlent que la guerre, dans le jeu vidéo, n'est jamais une simple toile de fond : elle est scénarisée, narrée, scénographiée, sonorisée, mise en jeu — et par là même, idéologisée. Dès lors, il ne s'agit pas seulement de raconter la guerre, mais de choisir l'Histoire de la guerre que l'on veut rapporter. Ce à quoi participe amplement le *sound design* d'un jeu.

#### 16. *Memories Retold* ou l'art du choix équitable : vers un gameplay responsable ?

Dès sa conception, Yoan Fanise revendique l'intention de perpétuer la mémoire en offrant au joueur une expérience immersive qui explore les complexités humaines de la Première Guerre mondiale. À travers les points de vue croisés de deux personnages opposés — Harry, photographe canadien, et Kurt, mécanicien allemand — le jeu déploie une narration sensible centrée sur l'amitié, la solidarité et la morale en temps de guerre. Ce choix scénaristique engage le joueur dans une diversité d'interactions simples et significatives. Le *gameplay* se compose de mini-jeux et d'actions contextualisées : réparations techniques, prises de vue photographiques, exploration. Cette hétérogénéité des interactions installe un rythme, entre contemplation et réflexion, qui situe la guerre autrement — entre quotidienneté, lenteur, charge affective, et sensibilisation, selon un point de vue

différent. Au cœur de cette expérience, les *Quick Time Actions*<sup>28</sup> (QTA), remplacent les traditionnels *Quick Time Events*<sup>29</sup> (QTE) plus pulsionnels. Là où les QTE exigent une réponse réflexe, les QTA imposent une décision rapide, engageant le joueur dans un choix narratif ou moral chronométré. Cette mécanique crée une tension féconde entre urgence et responsabilité.

Chaque action est lourde de conséquences : elle influe sur le déroulement du récit, sur le destin des personnages, et sur l'épreuve éthique du joueur, en réintroduisant de l'humain. En ce sens, *Memories Retold* met en œuvre une rhétorique procédurale bogostienne, où le *gameplay* devient porteur de valeurs. Le joueur ne réagit pas simplement : en interagissant, il agit en conscience, et assume les effets de son engagement.

La simplicité du schéma d'interaction — touche A pour valider, B pour annuler — convoque une symbolique ancrée dans les inconscients scolaires. A devient signe d'adhésion et de conformité, et B, d'hésitation ou de retrait, selon un "peut mieux faire" vidéoludique, que le jeu organise finement. Tant que le point de non-retour n'est pas franchi, l'action peut être suspendue. Mais une fois engagée, le jeu oblige le joueur à assumer ses choix. Il est alors confronté à une tension : celle du choix irrémédiable, même lorsqu'il semble ne s'agir que d'un geste dans un monde virtuel. Cette tension donne alors tout son poids à l'expérience ludique, en réintroduisant la gravité du contexte : la guerre, même figurée, ne demeure-t-elle pas le théâtre de décisions vitales ?

La direction artistique participe de la charge émotionnelle du jeu, qu'elle tend à renforcer. Les cinématiques régulières, la texture picturale de l'image et la douceur du rythme instaurent un climat singulier, presque méditatif. Ce contraste entre la violence du sujet abordé — la Première Guerre mondiale — et la délicatesse du traitement visuel, participe de la distanciation réflexive. Le choix des différents points de vue renforce cet aspect. La vue subjective, activée lors des prises de photographies, permet de figer des instants de vie pour les préserver. La vue à la troisième personne instaure une posture d'accompagnement, sans identification totale. Le joueur devient alors un témoin autant qu'il est acteur dans le jeu.

---

<sup>28</sup> *Quick Time Action*: séquence de jeu ou mini-jeu composé de questions à choix multiple, où le joueur doit sélectionner une des propositions qui lui sont faites, dans un temps imparti.

<sup>29</sup> *Quick Time Event*: séquence de jeu interactive où le joueur appui frénétiquement sur une touche affichée à l'écran, pour contrer un danger ou accomplir une action.

La possibilité d'incarner un pigeon ou un chat, respectivement liés à Kurt et à Harry, permet un changement de perspective saisissant. Voir la guerre à hauteur d'animal revient à adopter une altérité sensorielle, souvent oubliée. Le champ de bataille devient alors un espace traversé autrement — presque silencieux, périphérique — mais tout aussi réel. Cette inclusion du vivant, non humain, rappelle que la guerre ne touche pas que les hommes, mais l'ensemble du monde sensible. Peu de jeux de guerre osent cette approche.

Ainsi, en conjuguant simplicité d'interaction, pluralité des points de vue et responsabilité assumée, *Memories Retold* propose un *gameplay* profondément éthique — un art du choix équitable qui place l'humain — et le vivant — au cœur de son récit, dans une approche sensible et mesurée.

### 17. Conclusion

L'analyse croisée de *Call of Duty: World at War* et de *11-11 : Memories Retold* révèle deux régimes vidéoludiques opposés, tant dans leur approche de la guerre que dans la nature des interactions proposées au joueur. Dans *World at War*, l'expérience de jeu repose sur une immersion brutale, dictée par une esthétique hyperréaliste et une mécanique d'action linéaire. Le joueur y adopte des comportements standardisés — souvent moralement ambigus — sans jamais être incité à les questionner. Sa progression repose sur une efficacité réflexe incorporée : viser, tirer, tuer, se déplacer. Quand l'action s'impose, la réflexion s'efface. Le jeu séduit par son apparente fidélité historique mais enferme le joueur dans une logique d'exécution, où la réussite tient moins à une posture morale qu'à une performance mécanique.

Ce type de *gameplay* impose une tension silencieuse entre ce que le joueur fait pour 'bien jouer' et ce qu'il ressent. Ce décalage peut engendrer une dissonance morale — en écho à certaines sonorités du jeu — enfouie sous l'efficacité impérieuse.

La spectacularisation des représentations hyperréalistes fonctionne ici comme une stratégie de captation, fondée sur la condition — tout aussi impérieuse — de la soumission volontaire du joueur aux règles du système de jeu. *World at War* séduit pour mieux enrôler, en absorbant la pensée critique au profit de l'adhésion immédiate. Cette logique s'apparente à une forme contemporaine de propagande où la désinformation procède davantage de l'émotion, de la fragmentation du récit et de la reconfiguration du contexte hérité de l'Histoire. L'argument du réalisme justifie tout, jusqu'à valider une forme de complaisance idéologique : là où *Memories*

*Retold* invite à assumer ses choix, *World at War* maintient le joueur dans une dynamique d'exécution désengagée.

À rebours, *Memories Retold* propose un *gameplay* introspectif fondé sur la lenteur, l'écoute et le sens du détail. Les actions — cheminer, observer, réparer, photographier — favorisent l'attention et la sensibilité. Les QTA convoquent les valeurs morales, imposent des décisions urgentes mais conscientes, où la temporalité devient le vecteur de responsabilités, contrairement aux QTE de *World at War*, qui exigent des réactions réflexes dans un contexte de danger.

Cette logique s'étend à la diversité des points de vue, jusqu'à l'incarnation ponctuelle d'animaux de compagnie — un pigeon, un chat — qui introduisent une altérité ludique rare. Voir la guerre à hauteur de moustache ou à tire-d'aile déplace le regard, décentre l'expérience, ouvre un espace d'empathie. Loin du spectaculaire pulsionnel, *Memories Retold* combine narration contemplative et esthétique picturale pour instaurer une temporalité douce, en tension avec la violence historique représentée. Deux formes antithétiques de *gameplay* se dessinent : l'une favorise l'efficacité et l'adhésion spectaculaire ; l'autre engage une participation éthique, fondée sur le choix, l'altérité et la mémoire. Ces choix ne sont pas anodins. Ils façonnent notre manière d'entrer dans l'Histoire — ou de la fuir.

Le jeu vidéo doit-il rejouer les conflits à l'aune d'une action glorifiée ? Ou bien éclairer les dilemmes humains et moraux qu'ils recèlent, en ralentissant, déplaçant et interrogeant l'acte de jouer lui-même ? Entre obéissance létale décérébrante et engagement poétique responsable, quel *gameplay* choisir pour raconter l'Histoire ?

Alors que l'industrie vidéoludique continue d'étendre son influence dans un monde fracturé par les conflits, il devient impératif de reconsidérer son rôle dans la fabrique des représentations historiques. *World at War* et *Memories Retold* ne sont pas de simples objets de divertissement : ce sont des médiateurs culturels puissants, capables d'influencer notre rapport au passé, à la guerre et à l'humain.

Devant ce constat, il importe de valoriser la dimension éthique et culturelle du jeu vidéo, car la manière dont il agence mémoire, spectacle, pouvoir et *gameplay* façonne nos imaginaires et, avec eux, l'avenir même de notre Histoire.

## 18. Bibliographie

Adorno, Theodor W. (2011). *Théorie esthétique*. Trad. Marc Jimenez. Paris: Klincksieck.

- Arrault, Valérie (2010). *L'Empire du kitsch*. Paris: Klincksieck, Collection d'esthétique.
- Arendt, Hannah (2002 [1963]). *Eichmann à Jérusalem. Rapport sur la banalité du mal*. Paris: Gallimard, coll. "Folio Essais".
- Barthès, Roland (1957). *Mythologies*, Paris: Seuil.
- Baudrillard, Jean (1981). *Simulacres et simulation*. Éditions Galilée.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Cros, Edmond (2005). *Le sujet culturel: sociocritique et psychanalyse*. Paris: L'Harmattan.
- Debord, Guy (1992). *La Société du spectacle*. Paris: Gallimard.
- Foucault, Michel (1971). *L'ordre du discours*. Paris: Gallimard.
- (2001). *Des espaces autres*, dans *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris: Gallimard, p. 1571-1581.
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Genvo, Sébastien (2011). *Le Jeu à son ère numérique*, Paris: L'Harmattan, p. 115.
- Grenier, Jean (1954). *Entretiens avec Georges Braque*. Gallimard.
- Haraway, Donna (2009[1991]). *Des singes, des cyborgs et des femmes. La réinvention de la nature*. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Oristelle Bonis, préface de Marie-Hélène Bourcier. Arles: Actes Sud, coll. "Jacqueline Chambon".
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: NYU Press.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- La Boétie, Etienne de (1576). *Discours de la servitude volontaire ou le Contr'un*. Edition originale posthume publiée par Montaigne.
- Lipovetsky, Gilles (2004). *Les Temps Hypermodernes*. Editions Grasset.

- Moulin, Anne-Marie (2015). " *Le corps malade aux XXe siècle* ", dans Courtine, Jean-Jacques (dir.), *Histoire du corps, tome 3: Les mutations du regard. Le XXe siècle*. Paris: Seuil, coll. "L'Univers historique", p. 15-71.
- Nye, Joseph S., Jr. (2004). *Soft Power : the Means to Success in World Politics*. New York: PublicAffairs
- Pastoureau, Michel (1999). *Dictionnaire des couleurs de notre temps*, Bonneton, p. 19.
- Schaeffer, Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil, coll. "Poétique".
- Tarde, Gabriel (1890). *Les lois de l'imitation*. Paris:Félix Alcan.
- White, Hayden (1975). *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Zimmerman, Eric & Salen, Katie (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

#### Références littéraires

- Brooks, Max (2006). *World War Z: An Oral History of the Zombie War*, New York: Crown Publishing Group, (2006). trad. fr. *World War Z: Une histoire orale de la guerre des zombies*, Paris: Calmann-Lévy.
- King, Stephen (2006). *Cellulaire*. Trad. de l'anglais par William Olivier Desmond. Paris: Albin Michel, 2006. (Titre original: *Cell*, 2006).
- Kundera, Milan (1999 [1984]). *L'insoutenable légèreté de l'être*. Paris: Gallimard, coll. "Folio".

#### Références audiovisuelles

- Costelle, Daniel & Clarke, Isabelle (2009). *Apocalypse: la 2e Guerre mondiale*. Série documentaire. France Télévisions.
- Brooks, Max (2006) *World War Z: An Oral History of the Zombie War*. New York: Crown Publishing Group.
- Halperin, Victor (1932) *White Zombie*. USA: United Artists.
- Lanzmann, Claude (1985). *Shoah*. Film documentaire. Les Films Aleph.

Thames Television (1973). *The World at War*. Série documentaire britannique. Prod. Jeremy Isaacs.

HBO (2010). *WW2 EP23 From Bluray: The Pacific*. Série documentaire.

### *Ludographie*

*Passage* (2007) Jason Rohrer, PC.

*Braid* (2008) Jonathan Blow, Number None, PC.

*Call of Duty: World at War* (2008) Treyarch, Éd. Activision, XBOX.  
<[https://www.youtube.com/watch?v=o5JxJLS\\_7tI](https://www.youtube.com/watch?v=o5JxJLS_7tI)>

*11-11: Memories Retold* (2018) DigixArt, Éd. Bandai Namco, PS4.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=kL8G-FAUEIY>>

### *Sitographie*

SensCritique (s.d.) *Zombies et jeu vidéo (la grande histoire)*. Liste participative consultée le 12 mai 2025 sur: <[https://www.senscritique.com/liste/Zombies\\_et\\_jeu\\_video\\_la\\_grande\\_histoire/1122263](https://www.senscritique.com/liste/Zombies_et_jeu_video_la_grande_histoire/1122263)>

### *19. Curriculum vitae*

Nathalie Provenzano-Martinez est réalisatrice de jeux vidéo, directrice artistique et game designer. Doctorante en arts plastiques au sein du laboratoire RIRRA21 (Université Paul-Valéry Montpellier III), sa recherche traite des représentations de genre et des stéréotypes dans le jeu vidéo, ainsi que de leur évolution contemporaine. Artiste engagée, Nathalie Provenzano-Martinez développe actuellement le jeu vidéo *PRÆSIDIUM in Fine*®, un *artgame* conceptuel en lien avec ses travaux de recherche. Elle dirige ce projet au sein du *StudioLab* de sa structure Montpelliéraine, Game in The City. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5781-1571>

**Periodico semestrale pubblicato dal CNR**

Iscrizione nel Registro della Stampa del Tribunale di Roma n° 183 del 14/12/2017