

## 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

### 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)>