

## Mémoires et valeurs ludifiées: l'exemple Afro-américain

Gamified memories and values: the African American example

Thierry L'hôte

(Université de Montpellier Paul Valéry  
RiRRA21)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance: 25/10/2025

### 6. Bibliographie

Albinet, Marc (2015) *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges, FYP éditions.

Andureau, William. (2014) 'Assassin's Creed est un jeu grand public, pas une leçon d'histoire', *Le Monde*. <[https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire\\_4523111\\_1616924.html#:~:text=Jeux%20vid%C3%A9o,%C2%AB%20Assassin's%20Creed%20Unity%20est%20un%20jeu%20vid%C3%A9o%20grand%20](https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html#:~:text=Jeux%20vid%C3%A9o,%C2%AB%20Assassin's%20Creed%20Unity%20est%20un%20jeu%20vid%C3%A9o%20grand%20)> (24 mars 2026)

— (2014b) 'Jean-Luc Mélenchon et "Assassin's Creed Unity" : "deux formes différentes de la mémoire" de la Révolution', *Le Monde*. <[https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-memoire-de-la-revolution\\_4523940\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-memoire-de-la-revolution_4523940_4408996.html)>

Archimtiros (2022) 'King's Diversity Space Tool: A Leap Forward for Inclusion In Gaming', *Wowhead*. <<https://www.wowhead.com/news/kings-diversity-space-tool-a-leap-forward-for-inclusion-in-gaming-327053>> (24 mars 2023)

Arrault, Valérie (2010) *L'empire du Kitsch*. Paris, Klincksieck.

Arrault, Valérie - Troyas, Alain (2017) *Du narcissisme de l'art contemporain*. Paris, L'échappée.

- Aziz, Maya (2022) 'Skin Colour in Ancient Greece: The Insertion of a Non-Existent Colour Prejudice into Antiquity', *Leeds African Studies Bulletin*, 83.
- Barbérís, Isabelle (2022) *Panique identitaire. Nouvelles esthétiques de la foire aux identités*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Besson, Florian - Ducret, Pauline - Lancereau, Guillaume - Larrère, Mathilde (2022) *Le Puy du Faux. Enquête sur un parc qui déforme l'histoire*. Paris, Les Arènes.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Boston, Massachusetts Institute of Technology.
- Bonnechere, Pierre (2008) *Profession historien*. Montréal, Presses de l'Université de Montréal.
- Calleja, Gordon (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Boston, The MIT Press.
- Cervellin, Patrice (2019) *Etude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*. Montpellier : Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault.
- Debord, Guy (1967) *La Société du Spectacle*. Paris, Gallimard.
- Fouillet, Aurélien (2022) *Playtime. Comment le jeu transforme le monde*. Paris, Les Pérégrines.
- Galliano-Valdiserra, Richard (2020) *Rome, de la Cité à l'Empire*. Paris, Hachette Education.
- Hanania, Richard (2023) *The Origins of Woke: Civil Rights Law, Corporate America, and the Triumph of Identity Politics*. Northampton, MA, Broadside Books.
- Jenkins, Henry (2004) 'Game Design as Narrative Architecture', dans Wardrip-Fruin, Noah - Harrigan, Pat, *First Person : New Media as Story, Performance, Game*. Boston MA, MIT Press, pp. 118-130
- Juul, Jesper (1999) *A Clash Between Game and Narrative*, University of Copenhagen.
- Lecerle, Jean-Jacques (2019) *De l'interpellation. Sujet, langue, idéologie*. Editions Amsterdam.
- McGonigal, Jane (2012) *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londres: Vintage.

- Millet, Audrey (2023) *Woke washing. Capitalisme, consumérisme, opportunisme*. Les Pérégrines.
- Serdane, Thierry - Siegel, Claire (2014) 'Des jeux comme œuvres et véhicules expérientiels : un potentiel de plaisirs contre-culturels', *Interfaces numériques*, 3 (1).
- Siegel, Claire (2015) *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?* Montpellier : Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault.
- Tudesq, André-Jean (2007) 'Histoire et Mémoire : une relation ambiguë et contradictoire', dans Bohler, Danielle - Peylet, Gérard, *Le Temps de la Mémoire II : soi et les autres*. Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, pp. 97-106