

**Ressources** Marc Marti (2024, 3 avril) : « *Ce que la fiction numérique fait à l'Histoire : réflexion autour de quelques lieux communs des fictions contemporaines* »

---

**Bibliographie**

- Assassin's Creed Origins: The Discovery Tour. (2018). URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7WPSS7zTPrQ>
- Arvon Henri. (1970). *L'esthétique marxiste*, Paris, PUF.
- Aubert Jean-Paul. (2008). « Le regard anachronique », *Cahiers de Narratologie*, 15 URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/716>
- Bloch Marc. (1949). *Apologie. pour l'histoire ou métier d'historien*, Paris, A. Colin.
- Borges Jorge Luis. (1951). « Le jardin aux sentiers qui bifurquent », pp. 109-122, in : Borges J. L., *Fictions*, trad. de l'espagnol par P. Verdevoye et N. Ibarra, Paris, Gallimard, [écrit en 1944].
- Cario Erwan. (2011). *Start. La grande histoire des jeux vidéo*, Paris, La Martinière.
- Castoriadis Cornelius. (1975). *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil.
- Eco Umberto. (1985). *Lector in fabula, ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset.
- Ethier Marc-André, Lefrançois David. (2020). *Le jeu et l'histoire. Assassin's Creed vu par les historiens*. Delbusso.
- Gengembre, Gérard. « Le roman historique : mensonge historique ou vérité romanesque ? », *Études*, vol. 413, no. 10, 2010, pp. 367-377. URL : <https://www.cairn.info/revue-etudes-2010-10-page-367.htm>

- Girard Nausicaa, Mouravsky Oksana, « Les reconstitutions historiques dans la franchise Assassin's Creed », in *Métiers de l'archive et des bibliothèques : médiation de l'histoire et humanités numériques*, 2022, URL : <https://masterabd.hypotheses.org/8423>
- Lavocat Françoise. (2016). *Fait et fiction, pour une frontière*, Paris, Seuil, Collection poétique.
- Lessard, Jonathan. (2014). *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*. Thèse de doctorat, Université de Montréal. URL : [https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/10328/Lessard\\_Jonathan\\_2013\\_these.pdf?sequence=3](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/10328/Lessard_Jonathan_2013_these.pdf?sequence=3)
- Letourneux Matthieu. (2020). « Penser les fictions sérielles en régime postfordiste », *Cahiers de Narratologie*, 37, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/10488>
- Marti Marc. (2012). « Jeux vidéo et logiques narratives », *Espaces et temps des jeux vidéo*, éditions Questions théoriques, Paris, pp. 73-91. Dépôt HAL-SHS, URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01100551>
- Marti Marc. (2014). « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Les bifurcations du récit interactif : continuité ou rupture*, *Cahiers de narratologie*, n°27, URL : <http://narratologie.revues.org/7009>
- Marti Marc. (2018) « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? », *Sciences du jeu*, 9, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1041>
- Marti Marc. (2023). « Vidéojeu y narrativa histórica : teoría y práctica » in Daniela Kuschel (ed.), *La Guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos*, Iberoamericana, Vervuert, pp. 63-88. URL: [https://www.iberoamericana-vervuert.es/capitulos/9783968695228\\_001.pdf](https://www.iberoamericana-vervuert.es/capitulos/9783968695228_001.pdf)
- Marti Marc. (2023). « Del cine a los videojuegos. Imaginario visual de la Guerra civil en las películas *Tierra y libertad* y *Libertarias* y los videojuegos *Sombras de la guerra* y *1936, España en llamas*. in Daniela Kuschel (ed.), *La Guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos*, Iberoamericana,

- Vervuert, pp. 205-224. [https://www.iberamericana-vervuert.es/capitulos/9783968695228\\_006.pdf](https://www.iberamericana-vervuert.es/capitulos/9783968695228_006.pdf)
- Molino Jean. (1975). « Qu'est-ce que le roman historique ? », *Revue d'Histoire littéraire de la France*, No. 2/3, *Le Roman Historique*, pp. 195-234. URL: <https://www.jstor.org/stable/40525204>
- Morisset, Thomas, « En quoi les jeux vidéo sont-ils “beaux” ? », propos recueillis par Nicolas Gastineau, *Philosophie magazine*, 03 juin 2021.
- Nora, Pierre. (1984). « Entre mémoire et histoire ». *Les lieux de mémoire*, 1, 23-43.
- Riou Gwen. (2018). « Un rendez-vous raté : communistes et surréalistes dans les années 1930 », *Marges*, 26. URL : <http://journals.openedition.org/marges/1360>
- Tadié Jean-Yves (2011). « Les écrivains et le roman historique au XXe siècle. Esthétique et psychologie ». *Le débat*, 165, pp. 136-145. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2011-3-page-136.htm>