

# Jeux de guerre (jeux vidéo)



Thème : Jeux de guerre (jeux vidéo)

Origine : **RAMEAU**

Domaines : **Art et science militaires**  
**Informatique**  
Sports et jeux

Autres formes du thème : Guerre, Jeux vidéo de  
Jeux de guerre sur ordinateur  
Jeux de guerre vidéo  
Jeux vidéo de guerre

## Notices thématiques en relation (2 ressources dans data.bnf.fr)

### Termes plus larges (2)

Jeux de guerre



Jeux vidéo



Documents sur ce thème (12 ressources dans data.bnf.fr)

Livres (11)

- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <p>White mythic space<br/>(2022)</p>                     | <p>, Stefan Aguirre Quiroga,<br/>Berlin : De Gruyter<br/>Oldenbourg</p>   | <p>Feminist war games?<br/>(2020)</p>    | <p>, Abingdon ; New York (NY)<br/>: Routledge , 2020</p>   |
| <p>War games<br/>(2020)</p>                              | <p>, Jonna Eagle, New<br/>Brunswick, New Jersey :<br/>Rutgers University Press ,<br/>[2020]</p>                               | <p>War games<br/>(2020)</p>              | <p>, New York : Bloomsbury<br/>Academic</p>  |
| <p>The military-entertainment<br/>complex<br/>(2018)</p> | <p>, Luke Caldwell, Timothy<br/>Lenoir, Cambridge,<br/>[Massachusetts] ; London<br/>: Harvard university press ,<br/>2018</p> | <p>America's digital army<br/>(2017)</p> | <p>, Robertson Allen, Lincoln :<br/>University of Nebraska<br/>press , 2017</p>                  |
| <p>Agon und Ares<br/>(2016)</p>                          | <p>, Frankfurt am Main ; New<br/>York : Campus Verlag ,<br/>cop. 2016</p>   | <p>Playing war<br/>(2016)</p>            | <p>, Matthew Thomas Payne,<br/>New York ; London : New<br/>York university press ,<br/>©2016</p> |
| <p>Virtuelles Erinnern<br/>(2012)</p>                    | <p>, Steffen Bender, Bielefeld :<br/>Transcript , 2012</p>  | <p>Gameplay mode<br/>(2011)</p>          | <p>, Patrick Crogan,<br/>Minneapolis : University of<br/>Minnesota Press , cop.<br/>2011</p>     |
| <p>Joystick soldiers<br/>(2010)</p>                      | <p>, New York : Routledge ,<br/>2010</p>  |  |  |

Films, vidéos (1)






- |   |  |
|---|--|
| <p>Play-conférence–La<br/>Seconde Guerre mondiale<br/>dans les jeux vidéo<br/>indépendants<br/>(2021)</p> | <p>, Paris : Bibliothèque<br/>nationale de France [prod.]<br/>, 2021</p> |
|---|--|

**Personnes ou collectivités en relation avec le thème: "Jeux de guerre (jeux vidéo)" (16 ressources dans data.bnf.fr)**




**Auteur du texte (8)**

Stefan Aguirre Quiroga		Robertson Allen	
Steffen Bender		Luke Caldwell	
Jonna Eagle		Timothy Lenoir	
Eugen Pfister		Romain Vincent (doctorant en sciences de l'éducation)	

**Éditeur scientifique (5)**

Alyssa Arbuckle		Jon Bath	
Philip Hammond		Holger Pöttsch	
Jon Saklofske			

**Participant (3)**

Sybil Collas		Eugen Pfister	
Romain Vincent (doctorant en sciences de l'éducation)			

**Voir aussi (3 ressources dans data.bnf.fr)**

**À la BnF (1)**

Notice correspondante dans Catalogue général

**Sur le Web (2)**

---

Notice correspondante dans Bibliothèque nationale d'Espagne

Notice correspondante dans Bibliothèque du Congrès