



Pixels and puppetry

De quelques avatars pop de *Godot* (I) – *Godot* vidéoludique

Type de publication : Article de collectif

Collectif : [Culture Godot. En attendant Godot de Samuel Beckett et ses inscriptions culturelles](#)

Auteur : Barut (Benoît)

Résumé : Conçue en deux volets, notre étude explore la place de Beckett et de son *Godot* dans les univers vidéoludique et télévisuel. Dans cette première partie consacrée au vidéoludique, nous évoquerons le jeu indépendant de Simon Meek intitulé *Beckett*, le personnage de Godot/Godō dans *Ace Attorney*, l'environnement de développement intégré baptisé « Godot engine » et, surtout, le jeu « Game » imaginé par VectorBelly, pastiche transmodal des plus réussis.

Pages : 173 à 199

Collection : [Carrefour des lettres modernes](#), n° 13

Thème CLIL : 4027 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage -- Lettres -- Etudes littéraires générales et thématiques

EAN : 9782406127291

ISBN : 978-2-406-12729-1

ISSN : 2494-7520

DOI : 10.48611/isbn.978-2-406-12729-1.p.0173

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 20/04/2022

Langue : Français

Mots-clés : Jeux vidéo, culture numérique, réécritures, interprétation

[Afficher en ligne](#)