

[Collections](#) › [Littérature française](#) › [Lettres modernes Minard](#) › [Carrefour des lettres modernes](#)



## ***Pixels and puppetry***

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

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

Array

Array

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.

Nombre de pages : 273

ISBN : 978-2-406-12729-1

ISSN : 2494-7520

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

Éditeur : Classiques Garnier

Array

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

[Afficher en ligne](#)