

[Revue](#) > [Littératures](#) > [Écrans](#)



Corporate and Player Authorship in Contemporary Role-Playing Game Franchises

Revue : [Écrans](#)

2016 – 2, n° 6. [Politique des auteurs / Auteur theory. Lectures contemporaines](#)

Array

Array

Résumé : Cet essai examine le genre du jeu vidéo de rôle contemporain comme un moyen de comprendre comment les théories cinématographiques de l'auteur peuvent à la fois aider et inhiber notre compréhension du statut de l'auteur dans les jeux vidéo.

Nombre de pages : 264

ISBN : 978-2-406-07353-6

ISSN : 2491-2557

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-07353-6.p.0227

Éditeur : Classiques Garnier

Array

[Afficher en ligne](#)