



“Stranger in a Strange Land”

Othering and Defamiliarization in Digital Games

Collectif : [Le Comparatisme comme approche critique - Comparative Literature as a Critical Approach. Tome 6. Littérature, science, savoirs et technologie / Literature, Knowledge, Science and Technology](#)

Array

Array

Résumé : À partir de l'étude de plusieurs exemples de jeux vidéo (*Kane & Lynch 2: Dog Days*, *Max Payne 3*, et *Spec Ops: The Line*), l'article analyse les innovations artistiques à l'œuvre dans les processus de rencontre d'altérité et de défamiliarisation.

Nombre de pages : 621

Série : Littérature générale et comparée, n° 22

ISBN : 978-2-406-06539-5

ISSN : 2261-1851

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-06539-5.p.0371

Éditeur : Classiques Garnier

Array

[Afficher en ligne](#)