



Renaissance ludique

Entretien avec Bruno Faidutti, Jean-Philippe Jaworski et Marcello Simonetta

Type de publication : Article de collectif

Collectif : [Renaissance imaginaire. La réception de la Renaissance dans la culture contemporaine](#)

Auteurs : Bost-Fievet (Mélanie), Katz (Louise)

Résumé : L'entretien balaie les différentes productions ludiques inspirées par la Renaissance, dans le jeu de rôle, le jeu de société et le jeu vidéo. C'est presque par hasard que l'atmosphère Renaissance s'est imposée, amenée par des mécaniques de jeu, mais la production est accompagnée d'un travail de recherche et d'immersion considérable, et le public a répondu avec enthousiasme à ces univers.

Pages : 349 à 360

Collection : [Rencontres](#), n° 419

Série : Devenir de la Renaissance française et européenne, n° 1

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

EAN : 9782406091608

ISBN : 978-2-406-09160-8

ISSN : 2261-1851

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-09160-8.p.0349

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 25/09/2019

Langue : Français

Mots-clés : Jeu vidéo, jeu de société, jeu de rôle, atmosphère Renaissance, immersion

[Afficher en ligne](#)