



Agentivité de l'horreur, *creepypastas* et jeu vidéo

Type de publication : Article de revue

Revue : [Romanesques Revue du Cercll / Roman & Romanesque 2021, Hors-série. Jeu vidéo et romanescque](#)

Auteur : Goudet (Laura)

Résumé : Cet article est une étude des narrations croisées entre récits numériques écrits et vidéoludiques, dans les récits horrifiques adaptés en jeu vidéo et les jeux vidéo qui donnent naissance à des récits horrifiques. Les adaptations d'un média à un autre montrent que ces récits recombinaux sont tissés de clichés narratifs et d'éléments communs, qui sont le sujet de la seconde partie de cette exploration. L'agentivité (et son absence) est centrale pour comprendre les dynamiques de pouvoir narratif.

Pages : 57 à 69

Revue : [Romanesques](#)

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

EAN : 9782406125488

ISBN : 978-2-406-12548-8

ISSN : 2271-7242

DOI : 10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0057

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : agentivité, *creepypasta*, *fanfiction*, horreur, transfictionnalité

[Afficher en ligne](#)