



Bande dessinée et jeu vidéo

La narration séquentielle au service de l'expérience ludique ?

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Perget (Florent)

Résumé : Si bande dessinée et jeu vidéo se sont mutuellement nourris et influencés, force est de constater que les œuvres adaptées ne transposent que rarement les codes et les spécificités des médiums sources. L'examen de plusieurs œuvres vidéoludiques permettra ainsi de questionner l'appropriation des spécificités médiatiques de la bande dessinée par le jeu vidéo, puis de montrer comment ce dernier parvient à transposer la narration séquentielle de la bande dessinée.

Pages : 165 à 178

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.0165

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : *comic books, manga, visual novel, point and click*, narration séquentielle

[Afficher en ligne](#)