

[Revues](#) > [Littératures](#) > [Romanesques](#)



Bande dessinée et jeu vidéo

La narration séquentielle au service de l'expérience ludique ?

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

Array

Array

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.

Nombre de pages : 258

ISBN : 978-2-406-12548-8

ISSN : 2271-7242

DOI : 10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0165

Éditeur : Classiques Garnier

Array

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

[Afficher en ligne](#)