



Des genres de romans vidéoludiques

Littérature *casual*, *gamer* et *indé*

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Sellier (Hélène)

Résumé : À partir de l'étude formaliste du texte et du paratexte de dix romans contemporains qui représentent des jeux vidéo, l'article propose de distinguer trois genres au sein de ces productions littéraires. Les catégories dynamiques que sont la littérature *casual*, *gamer* et *indé* permettent d'observer les points de contact, qui sont parfois de l'ordre de l'échange et souvent de l'ordre de la friction, entre la culture littéraire et la culture vidéoludique.

Pages : 181 à 194

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.0181

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : intermédialité, généricité, culture de la convergence, cultures médiatiques, littérature

[Afficher en ligne](#)