



## Introduction

Type de publication : Article de revue

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

Auteurs : Hautbout (Isabelle), Wit (Sébastien)

Résumé : Le jeu vidéo emprunte une partie de son imaginaire aux productions fictionnelles qui l'ont précédé, qu'il s'agisse de la littérature ou du cinéma. Si la notion de « romanesque » est a priori associée intrinsèquement à la littérature, on sait depuis longtemps que le romanesque constitue un type de modélisation du réel, qui s'est exporté d'un médium à un autre et connote alors le roman hors du roman. C'est ce romanesque transmédiatique, entre livre et jeu vidéo, que ce numéro entend explorer.

Pages : 11 à 21

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.0011

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : jeu, jeu vidéo, culture numérique, romanesque, transmédiabilité

Article de revue : [Précédent](#) 2/17 [Suivant](#)