



Quelques stratégies d'appropriation de l'histoire par les jeux vidéo narratifs

Dans la tradition du roman historique ?

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Hagemann (Simon)

Résumé : Depuis quelques années, de plus en plus de jeux vidéo cherchent à offrir aux joueurs à la fois une véritable expérience narrative et la découverte d'un contexte historique particulier. Il s'agit de comprendre comment, dans ces jeux, narration, contenu historique et éléments ludologiques interagissent et comment les analyses historiques et narratives du roman historique peuvent être mobilisées d'une façon fructueuse pour la compréhension de ces jeux.

Pages : 133 à 146

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.0133

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : jeu vidéo historique, *historioludicity*, roman historique, fiction historique, autoréflexion

[Afficher en ligne](#)