



Quels enjeux narratifs et discursifs pour le *play design* des légendes ?

Le cas des *mothertales*

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

Array

Array

Résumé : Dans quelle mesure les légendes et prophéties sont-elles *play designées* pour signifier à l'audience-joueuse un rapport spécifique au monde du jeu ? En mobilisant la *quest theory* d'Espen Aarseth et le corpus des *mothertales*, cet article a pour objectif d'étudier le caractère persuasif des légendes afin de les interroger à la fois en tant que discours vidéoludiques façonnant une certaine vision du monde et en tant qu'éléments d'une narration inachevée que l'audience-joueuse doit alors poursuivre.

Nombre de pages : 258

ISBN : 978-2-406-12548-8

ISSN : 2271-7242

DOI : 10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0087

Éditeur : Classiques Garnier

Array

Mots-clés : légendes, *play design*, discursivité, *quest design*, *mothertales*

[Afficher en ligne](#)