



La quête, l'inventaire et la carte

Économie du jeu d'aventure dans le roman *gamer*

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Dupont (Bruno)

Résumé : Cet article étudie le roman *gamer* via la série *Extraleben* (2008-2015, Constantin Gillies), centrée sur des ordinateurs obsolètes. Ces romans *pop* archivent la culture vidéoludique, enregistrant des savoirs liés aux jeux du passé. L'archivage se double d'un arc romanesque dans lequel se déploie une structure de jeu vidéo d'aventure. Organisée autour de la quête, elle consiste à parcourir l'espace, conçu telle une carte vidéoludique, à la recherche d'objets pour résoudre des énigmes.

Pages : 209 à 228

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.0209

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : roman *gamer*, Constantin Gillies, jeu vidéo d'aventure, économie vidéoludique, quête

[Afficher en ligne](#)