



Esquisse d'une généalogie du romanesque, du point de vue du jeu vidéo

Type de publication : Article de revue

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

Auteurs : Bekirov (Anthony), Vaillancourt (Thibaut)

Résumé : Si le romanesque est un type d'expression artistique lié à l'histoire des techniques, alors le jeu vidéo semble en être aujourd'hui une instanciation exemplaire. La généalogie du jeu vidéo nous montre qu'il s'inscrit dans une lignée singulière depuis le roman arthurien en passant par diverses reformulations d'un imaginaire médiéval fantaisiste. En outre, la société post-industrielle du xx^e siècle, qui sépare loisir et travail, est un autre facteur décisif de l'émergence d'un nouveau romanesque.

Pages : 117 à 130

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.0117

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : jeu de plateau, anthropologie, *medieval fantasy*, liminalité, esthétique des médias

[Afficher en ligne](#)