



CLASSIQUES
GARNIER

« Sommaire », *Romanesques Revue du Cercle / Roman & Romanesque*, Hors-série, 2021, *Jeu vidéo et romanescque*, p. 7-10

DOI : [10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0007](https://doi.org/10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0007)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2021. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

SOMMAIRE

Isabelle HAUTBOUT et Sébastien WIT Introduction / <i>Introduction</i>	11
--	----

DU ROMANESQUE AU VIDÉOLUDIQUE : L'ADAPTATION EN QUESTION / *FROM THE ROMANESQUE TO THE VIDEOLUDIC: ADAPTATION IN QUESTION*

Olivier CAÏRA Le romanesque à l'épreuve de l'adaptation. Fidélité et écarts au roman dans <i>Metro 2033 Redux</i> (2014) / <i>The romanesque tested by adaptation. Fidelity to and deviations from the novel in Metro 2033 Redux (2014)</i>	25
--	----

Martin CARAYOL Quand l'échec d'un roman aboutit à une réussite vidéoludique. Le cas de <i>Disco Elysium</i> / <i>When a failed novel becomes a successful video game. The case of Disco Elysium</i>	41
--	----

Laura GOUDET Agentivité de l'horreur, <i>creepypastas</i> et jeu vidéo / <i>The agency of horror, creepypastas and video games</i>	57
--	----

MÉTAMORPHOSES VIDÉOLUDIQUES
DE L'ÉPIQUE /
THE VIDEOLUDIC METAMORPHOSES
OF THE EPIC

Justine BRETON

The Witcher, du sang et du vin pour combler
les manques narratifs /

The Witcher, filling narrative holes with blood and wine 73

Esteban GINER

Quels enjeux narratifs et discursifs pour le *play design*
des légendes ? Le cas des *mothertales* /

Narrative and discursive issues for the play design of legends.

The case of mothertales 87

Antoine MORISSET

Comprendre un jeu par sa musique. Une analyse narrative
de la musique de *The Legend of Zelda : The Wind Waker* /

Understanding a game through its music. A narrative analysis

of The Legend of Zelda: The Wind Waker 101

Anthony BEKIROV et Thibaut VAILLANCOURT

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

Sketching the genealogy of the romanesque through the lens

of the video game 117

DE QUELQUES GENRES ROMANESQUES
DANS LE JEU VIDÉO /
ON SEVERAL NOVELISTIC GENRES
IN VIDEO GAMES

Simon HAGEMANN

Quelques stratégies d'appropriation de l'histoire par les jeux vidéo narratifs. Dans la tradition du roman historique ? /

Some strategies for the appropriation of history by narrative video games. In the tradition of the historical novel? 133

Alice DIONNET

Jeu vidéo et linéarité romanesque.

La structure Aventure/mésaventures dans *Dragon Age : Origins* /
The video game and novelistic linearity. The Adventure/misadventures

structure in Dragon Age: Origins 147

Florent PERGET

Bande dessinée et jeu vidéo. La narration séquentielle au service de l'expérience ludique ? /

Comics and video games. Sequential narration in the service of the ludic experience? 165

LE JEU VIDÉO DANS LE ROMAN /
THE VIDEO GAME IN THE NOVEL

Hélène SELLIER

Des genres de romans vidéoludiques.

Littérature *casual*, *gamer* et *indé* /

Types of video game novels. Casual, gamer, and indie literature 181

Virginie TELLIER

Jeu vidéo et expérimentation romanesque en littérature
de jeunesse. L'exemple d'*U4* /

Video games and novelistic experimentation in children's literature.

The example of U4 195

Bruno DUPONT

La quête, l'inventaire et la carte.

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

Quest, inventory, map. The economy of the adventure game

in the gamer novel 209

Yannick MAUFRÖID

La représentation du jeu vidéo dans le roman contemporain
japonais. Les itérations vidéoludiques de la mort

vues par la littérature /

The representation of video games in the contemporary Japanese novel.

Video game iterations of death as seen by literature 229

Résumés/*Abstracts* 245