



La représentation du jeu vidéo dans le roman contemporain japonais

Les itérations vidéoludiques de la mort vues par la littérature

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Maufroid (Yannick)

Résumé : L'article présente un panorama des romans contemporains japonais ayant eu le jeu vidéo comme thème. Il étudie particulièrement deux d'entre eux, *No Life King* d'Itō Seikō et *Te o nobase, soshite komando o nyūryoku shiro* de Fujita Shōhei, deux premiers romans publiés à trente ans de distance. Leur analyse s'attache à dégager des motifs romanescques propres à la représentation du médium vidéoludique, à commencer par l'itération de la mort dans le jeu vidéo et sa confrontation avec le réel.

Pages : 229 à 243

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.0229

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : Japon, roman contemporain, jeu vidéo, imaginaire de la mort, Itō Seikō, Fujita Shōhei

Article de revue : [Précédent](#) 16/17 [Suivant](#)