



Jeu vidéo et linéarité romanesque

La structure Aventure/mésaventures dans *Dragon Age : Origins*

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Dionnet (Alice)

Résumé : Nombre de *role-playing games* suivent une structure héritée des romans d'aventures. Le schéma Aventure/mésaventures, notamment établi par Matthieu Letourneux, qui souligne la construction en épisodes de l'Aventure, se retrouve ainsi dans la structure quête principale / quêtes secondaires de *Dragon Age : Origins*. Une analyse numérique de la structure narrative et du lexique de *Dragon Age : Origins* permet de mettre en évidence l'influence du roman d'aventures sur les *RPG*.

Pages : 147 à 163

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.0147

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : *Dragon Age : Origins*, roman d'aventures, *RPG*, *topic modeling*, mésaventure, quête

[Afficher en ligne](#)