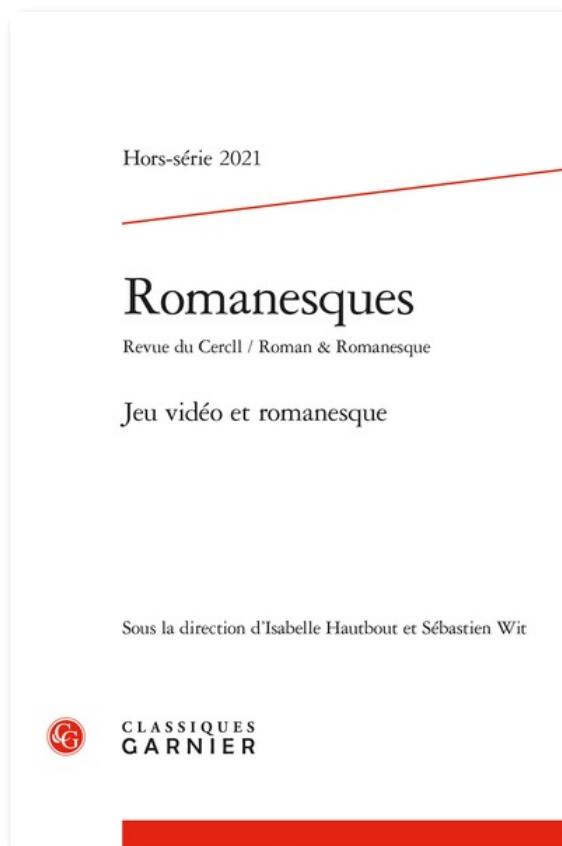




Jeu vidéo et expérimentation romanesque en littérature de jeunesse

L'exemple d'*U4*

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Tellier (Virginie)

Résumé : Les quatre romans pour adolescents de la série *U4* d'Yves Grevet, Florence Hinckel, Carol Trébor et Vincent Villeminot racontent la même histoire, en adoptant le point de vue des quatre héros, tous experts du même jeu vidéo, *Warriors of Time*. Le dispositif romanesque permet d'exploiter la relation entre joueur et avatar pour nourrir la relation entre lecteur et personnage. La tétralogie explore également les possibilités offertes par le jeu vidéo pour renouveler la temporalité romanesque.

Pages : 195 à 208

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.0195

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : littérature de jeunesse, point de vue, intermédialité, temporalité romanesque, formation du jeune lecteur

[Afficher en ligne](#)