



Quand l'échec d'un roman aboutit à une réussite vidéoludique

Le cas de *Disco Elysium*

Type de publication : Article de revue

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

Auteur : Carayol (Martin)

Résumé : Cet article évoque deux œuvres de l'Estonien Robert Kurvitz, le roman *Une odeur terrible et sainte* (2013) et le jeu vidéo *Disco Elysium* (2019) : tous deux se déroulent dans le même univers, qui semble nettement différent du monde réel tout en étant parsemé d'échos de celui-ci, notamment au niveau de l'onomastique et des langues. La comparaison du roman et du jeu permet de souligner la façon dont chaque œuvre, avec ses spécificités, construit l'accès du lecteur/joueur au monde fictionnel.

Pages : 41 à 56

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.0041

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 08/12/2021

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : Estonie, imaginaire, xéno-encyclopédie, transfictionnalité, *world-building*

[Afficher en ligne](#)