



Lettres modernes  
Langues Littératures et Civilisations Étrangères : Anglais



Environ 40 minutes



Découvrir l'univers de la littérature fantastique "fantasy"



Le joueur est un humain invoqué par une créature pour mener une quête dans un royaume fantastique.

- Le jeu : une immersion dans une aventure fantasy
- La découverte du genre littéraire à la lumière de la société (documents d'accompagnement)
- La compréhension des sources, des thèmes, des motifs, et de l'évolution littéraire (documents d'accompagnement)
- Des propositions de parcours pédagogiques clés en main



## Présentation

Ce jeu vidéo narratif permet une immersion dans le monde de la fantasy. Il est mis à disposition par la Bibliothèque Nationale de France en accès libre et sans téléchargement. Ce jeu s'inscrit dans une démarche de vulgarisation du genre littéraire. Il s'agit d'une narration reprenant les caractéristiques fondamentales et schémas narratifs propres à ce genre littéraire. Le jeu s'accompagne d'un site ressource permettant d'aborder les notions les plus importantes concernant ce sujet d'étude. Ce jeu, ainsi que les ressources associées, semblent particulièrement adaptés aux filières à dominante littéraires et sa version anglaise pourra même donner lieu à une exploitation pédagogique dans le cadre des filières de langue vivante anglaise.



## Déroulement du jeu

Le joueur est plongé dans un univers fantastique à explorer de façon non linéaire. Il s'agit pour lui de découvrir un monde particulier, mais également un certain nombre de personnages typiques. La mission prend la forme d'une quête à mener : sauver l'Arbre du Savoir, à l'aide d'une créature guide. Ce personnage mènera le joueur, devenu un héros de l'histoire, vers les différents lieux et personnages à découvrir.

Ce genre littéraire spécifique est abordé dans le jeu à travers les notions de poésie, de registres de langue, et à travers l'étude de lieux communs tels que les personnages ou les objets fantastiques.



## Points forts

Le jeu prend la forme d'un roman visuel qui pourra servir de base pour une étude et une analyse approfondies des thématiques et de leurs traitements contemporains dans les films, séries ou jeux vidéo. Pour ce faire, un site compagnon est à disposition. La documentation de prolongement est très riche et permet de découvrir de nombreuses notions concernant la littérature fantasy. Les ressources complémentaires proposées s'articulent autour de trois axes. Tout d'abord l'axe « comprendre » qui apporte des notions liées au genre : son histoire, ses caractéristiques, ses lieux communs par exemple. Puis, l'axe « découvrir » qui propose des pistes d'analyse et d'approfondissement pour étudier le genre à la lumière de problématiques sociales ou culturelles particulières. Enfin, l'axe « transmettre » qui propose des parcours pédagogiques concernant la thématique afin de mener des actions d'enseignement concernant une ou plusieurs caractéristiques du genre. Nous avons particulièrement apprécié les graphismes de qualité répondant à la culture du jeu vidéo, mais également aux productions audiovisuelles qui découlent du genre. Cela saura certainement séduire les étudiants et permettra de rendre l'expérience immersive et complète.