

La quête

La notion de quête est une figure centrale au sein des jeux vidéo, qui peuvent être considérés à de nombreux égards comme un paradigme pour les arts et médias du XXIème et qui, conjointement, ne cessent d'interroger les thématiques du bien et du mal. Cette intervention propose de questionner les raisons de l'omniprésence de la quête dans l'une des nouvelles modalités de représentation employée aujourd'hui par l'homme. Il s'agira notamment de montrer que si les jeux vidéo ne sont pas les seuls à mettre au centre de leur modalité d'expression la figure de la quête (que l'on pense notamment aux contes traditionnels), ceux-ci en proposent une déclinaison particulière : il s'agit avant tout d'une quête du sens et d'une quête de soi, ce qui n'est pas anodin au sein d'un monde globalisé tel que nous le connaissons aujourd'hui.

Présentation de *La quête* dans *Vices et vertus*,
Sébastien Genvo, Collectif, coll. ABCDaire, M-Editer,
2008