

# Quand les œuvres deviennent des mondes

Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle

**David Peyron**

DANS **RÉSEAUX 2008/2 n° 148-149**, PAGES 335 À 368  
ÉDITIONS **JLE**

ISSN 0751-7971

ISBN 9782746221901

DOI 10.3917/res.148.0335

Date de mise en ligne : 27/08/2008

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-reseaux1-2008-2-page-335?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...  
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



**Distribution électronique Cairn.info pour JLE.**

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur [cairn.info/copyright](http://cairn.info/copyright).

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

# QUAND LES ŒUVRES DEVIENNENT DES MONDES

Une réflexion sur la culture de genre contemporaine  
à partir du concept de convergence culturelle

David PEYRON



P lutôt que de noyer le lecteur par d'immédiates considérations théoriques j'ai choisi d'ouvrir cet article par un exemple qui sera, il me semble, éclairant pour tout le reste de la réflexion.

Cet exemple partira d'une affirmation : *Matrix* n'est pas un film. Cette phrase est simple et pourtant elle peut sembler étrange. En effet, le film *Matrix*, et ses deux suites *Matrix Reloaded* et *Matrix Revolution* ont cumulé plus d'un milliard et demi de dollars de recettes au box office cinématographique mondial. Comment alors ne pas parler de film (en le mettant à la limite au pluriel), mais aussi de succès de masse? Pourtant, même si elle peut être considérée comme abusive d'un certain point de vue, cette affirmation n'est pas fausse et les deux éléments de la question posée plus haut sont à remettre en cause.

En effet, pour ses producteurs, le studio américain Warner et Joel Silver, et surtout pour ses auteurs, Andy et Larry Wachowski cette œuvre a été très tôt envisagée comme multimédiatique et non comme seulement cinématographique.

Ceci tout d'abord de par sa très prégnante intertextualité, son fourmillement référentiel qui a même poussé certains à la qualifier purement et simplement de plagiat<sup>1</sup>. *Matrix* s'inspire par exemple des ouvrages les plus emblématiques du courant de la science-fiction nommé « cyberpunk », et en particulier de *Neuromancien* de William Gibson premier utilisateur du terme matrice au sens où il est entendu dans l'œuvre. On peut aussi noter l'influence de Philip K. Dick, des comics américains, des jeux vidéo, de l'animation japonaise, des mangas, du cinéma de genre américain, etc. Ses inspirations sont donc notables par la variété des supports culturels revendiqués comme ayant influé sur l'œuvre<sup>2</sup>.

---

1. Internet regorge de ces accusations, le but n'est évidemment pas ici de trancher à ce propos, il reste qu'un certain nombre de ses inspirations sont claires.

2. Ne sont citées ici que les influences clairement affichées par les auteurs, voir par exemple

Mais la raison principale de l'affirmation première est que *Matrix* a été pensé non pas comme un film mais comme un monde, un univers narratif multimédiatique, dont les éléments seraient dispersés au travers de différents médias. Ainsi le jeu vidéo *Enter the matrix*, n'est pas une adaptation dans laquelle on rejouerait les scènes du film comme cela est le cas le plus souvent. Il est un élément du monde qui permet de mieux le comprendre et de mieux l'appréhender.

Prenons un exemple concret : dans l'un des films d'animation tiré de *Matrix*<sup>3</sup>, intitulé *Le Dernier Vol de l'Osiris*, le personnage principal meurt en glissant dans une boîte à lettres un message important à destination des défenseurs de la dernière cité libre de l'humanité. Dans le jeu vidéo cité ci-dessus, la première mission du joueur est d'aller chercher ce message sans se faire prendre par les « agents », ces personnages surveillant le bon fonctionnement de la matrice. Enfin, dans le second film du « volet » (comment appeler cela autrement ?) cinématographique du monde *Matrix*, une réunion entre les protagonistes est organisée au sujet des informations dramatiques sur leur survie que leur apprend ce message, et de cela découlera une grande partie de l'intrigue. Cet exemple n'est pas le seul et il est représentatif de la construction multimédiatique de l'univers *Matrix*.

Evidemment, il n'est pas obligatoire de connaître tous ces éléments pour appréhender le film, mais on ne peut le comprendre de manière véritablement exhaustive sans une approche transmédiatique<sup>4</sup> très exigeante du public. Ce dernier peut continuer de se plonger dans le monde de *Matrix* quel que soit le support, il peut varier les plaisirs tout en restant dans l'univers des auteurs (il existe aussi des romans, une série de comics, et de mangas ainsi qu'un second jeu vidéo). La réception du film dépend alors en partie de la réception (ou non) des autres volets.

Ce phénomène de déclinaison n'est pas nouveau, ce sont les produits dérivés, déjà très utilisés par l'industrie culturelle. D'un point de vue marketing, cela permet d'exploiter de la manière la plus complète (et la plus rentable) possible le potentiel de consommation que constitue l'œuvre qui

---

leur interview dans *The Matrix Revisited*, making off du premier volet de la trilogie.

3. Une compilation de ces courts métrages est sortie en DVD sous le titre *Animatrix*.

4. J'utiliserai le terme transmédiatique pour mettre en avant un mouvement d'un média vers un (ou des) autre(s), pour désigner le passage, lorsque je ferai référence à un état et non à un mouvement, d'une œuvre qui s'étend sur plusieurs supports je privilégierai le terme multimédiatique.

devient alors une marque et une franchise. Mais en l'occurrence quel produit est dérivé duquel, sachant que les acteurs tournaient parfois dans la même journée des scènes du film et du jeu vidéo et que les scénaristes ont tout écrit sans distinction dans un scénario global ?<sup>5</sup> Si cela peut, au final, s'apparenter à un plan marketing en vue de la promotion et du développement d'une marque, on peut noter en tout cas que dans sa construction narrative, celui-ci constitue une originalité.

Bien évidemment, pour des raisons de visibilité médiatique hégémonique, les films sont toujours considérés comme la part principale de l'œuvre et le reste apparaît bel et bien comme produit dérivé. Néanmoins, cela pousse à penser que malgré l'énorme succès mondial de la trilogie *Matrix*, il faut relativiser son aspect « culture de masse », car au final peu d'individus connaissent tous les éléments constituant le monde narratif dans son ensemble tel qu'il a été conçu par les frères Wachowski. De plus, et comme mentionné précédemment, il faut non seulement maîtriser l'ensemble des volets sur l'ensemble des supports mais aussi tout un bagage culturel, toute une histoire de la science-fiction sur de nombreux supports. Cela fait de *Matrix* une œuvre doublement intertextuelle, avec une auto-referentialité et une exo-referentialité (ou une intratextualité et une intertextualité transmédiatiques).

Ainsi, dans la manière dont il a été produit, écrit, mais aussi reçu par une partie de son public, *Matrix* ne peut pas être considéré (seulement) comme une œuvre cinématographique mais comme un objet complexe, évanescant et insaisissable. Cette manière c'est ce qu'Henry Jenkins nomme le « world making »<sup>6</sup>, forme la plus aboutie d'un phénomène plus vaste nommé par l'auteur convergence culturelle. Partir de l'un permettra donc au final de traiter de l'autre qui l'inclut.

L'exemple de *Matrix*, s'il n'est pas un hapax nous le verrons, est bien sûr un cas quasi idéal des phénomènes abordés ici. Toutefois, il semble qu'il a permis d'exprimer de manière concrète la problématique de cet article, celle de l'évolution de la culture de masse. Cette évolution je la présenterai ici vue sous deux angles complémentaires. Tout d'abord, celui de la culture de genre<sup>7</sup> (science-fiction, fantasy<sup>8</sup> et fantastique) qui, si elle n'est pas le seul

5. JENKINS, 2006, p. 93.

6. *Ibid.*, p. 93.

7. Il existe une importante littérature et un grand nombre de points de vue sur les genres et la question du « de genre », expression qui peut être problématique car très vague, mais qui

domaine où l'on peut trouver la convergence et le world making, les concentre et a vu leur présence se systématiser en raison, nous le verrons, de la propension de ces genres à encourager des univers imaginaires vastes et immersifs. Ensuite, l'angle des liens entre médias, quels qu'ils soient, qui supposent, pour être appréhendés avec exhaustivité, un public très spécialisé, et expert, un public de fans. Je me propose donc ici d'esquisser une réflexion sur une manière de produire et de recevoir des œuvres de manière multimédiatique, particulièrement présente dans le monde anglo-saxon (nous en verrons les raisons) mais qui se répand aujourd'hui au-delà, au travers du concept de convergence culturelle et de ses corollaires. Je commencerai par avancer une première définition de cette expression, avant d'en retracer un historique dans le cadre de la production des œuvres de genre. Puis je m'arrêterai plus précisément sur cette convergence et la manière dont elle se déploie dans le monde culturel et médiatique contemporain.

La présente réflexion n'a évidemment pas pour but d'être exhaustive. Ceci ni à propos de la convergence culturelle, de ses origines et ramifications, ni des supports évoqués, ou non évoqués et qui pourraient être abordés selon cette approche. Il ne sera pas question non plus d'affirmer que des genres tels la science-fiction et la fantasy sont les uniques moyens d'approcher ce phénomène (ils sont à mon sens les exemples les plus opératoires, et les domaines actuels de l'expérimentation la plus poussée en matière de convergence) mais simplement d'amorcer une sociologie périlleuse, celle des liens entre supports médiatiques.

---

s'avère la moins mauvaise pour désigner ce que le milieu de ces genres nomme « culture de l'imaginaire » et qui recouvre principalement science-fiction et fantasy mais aussi parfois fantastique et policier. Le problème de la dénomination endogène, comme le note justement Anissa Belhadjin est que « Si l'on présuppose que la littérature de l'imaginaire ne représente que l'ensemble formé par les genres de la science-fiction, de la fantasy et du fantastique, cela revient, de fait, à admettre que tous les autres genres de la littérature fictionnelle ne sont pas de la littérature de l'imaginaire » (BELHADJIN, 2005). Il existe une troisième voie, l'expression genres « non mimétiques » qui a l'avantage de mettre en avant la distance établie entre l'ancrage diégétique de ces genres et celui des œuvres se déroulant dans monde réel, mais qui a elle aussi le défaut de ne pas être très précise.

8. Ce genre est parfois nommé aussi, merveilleux, fantastique épique, réalisme magique, heroic fantasy ou médiéval fantastique aucun terme français ne semble faire consensus pour le moment.

### La convergence culturelle, une première définition

Le sous titre de l'ouvrage *convergence culture* résume assez bien ce que le sociologue américain Henry Jenkins, à qui j'emprunte ce concept, entend par convergence culturelle : « where old and new media collide ». C'est donc une collision, un mélange entre médias, un pont, une abolition de frontières, une manière spécifique de consommer et de produire la culture. Cette convergence possède selon l'auteur deux volets en lien.

Le premier, est le fait que les producteurs facilitent le passage entre médias, entre supports, en créant des œuvres très référencées, transtextuelles, en s'inspirant des modes de narrations, des thèmes et de la forme d'autres médias<sup>9</sup>, et en envisageant bien souvent leur création non seulement comme une œuvre télévisuelle, cinématographique, ou encore littéraire mais comme un tout, un monde<sup>10</sup>. Le second volet interdépendant et symétrique est que pour appréhender cette convergence, pour la saisir pleinement il faut un public particulier, un public attentif méticuleux, bref des fans qui ont un rapport de culte avec les œuvres. Ici, je m'intéresserai principalement au premier volet qui mérite à lui seul de nombreuses études, mais il sera inévitable d'en passer par quelques considérations sur le public.

Retrouver les origines de la convergence, n'est pas aisé, les liens entre médias ne sont pas une chose nouvelle, elle se perd dans l'histoire de la culture de masse et même récemment se mélange aisément avec les phénomènes d'œuvres cultes et de culture fan dans le domaine dit de « l'imaginaire »<sup>11</sup> qui ont été très étudiés par la sociologie de la culture et des médias depuis le tournant des *cultural studies*. J'ai cependant choisi de m'arrêter sur quelques éléments, qui pourront paraître arbitraires (et le sont forcément en partie car sélectionnés en rupture dans le flux ininterrompu de

9. Certains nomment ce phénomène intermédialité: « l'intermédialité, vue comme le plan des relations entre différents segments médiatiques de l'industrie culturelle, qui s'est récemment développée avec la numérisation est un trait constitutif des médias comme système », STEFANELLI et MAIGRET, 2007, p. 163.

10. La convergence ne concerne donc pas seulement les œuvres (encore assez rares même si cela prend de l'ampleur) comme *Matrix* dont la diégèse s'étend sur plusieurs médias mais aussi celles qui font appel par leur intertextualité à des connaissances encyclopédiques -pour reprendre une expression d'Umberto Eco (ECO, 1985) – multimédiatiques et qui donc poussent le public à passer d'un support à l'autre.

11. Précisons à nouveau que le terme « imaginaire » est utilisé dans le sens « genres de l'imaginaire » et non dans son sens plus large utilisé dans les sciences humaines. Voir BERTHELOT, 2005.

l'évolution de la culture de masse), mais qui me semblent fondamentaux et fondateurs dans la compréhension des origines de cette culture de la convergence dans sa forme actuelle.

### **Les pulps fictions, un pas vers la convergence**

De nombreux moments de l'histoire de la culture de masse peuvent être analysés comme des prémisses de la forme que revêt aujourd'hui cette convergence, son intermédialité croissante et réciproque, et ses références. En effet, elle est par essence, et nous le verrons à nouveau par la suite, un mélange complexe qui crée quelque chose de plus que la simple somme des œuvres, une sorte de métaculture qui s'actualise en culture. L'objet de cette réflexion étant d'analyser la forme actuelle de la convergence culturelle du point de vue de la culture de genre, c'est par cet angle, par ce prisme que sont retenus les quelques traits fondateurs ici présentés. Il le sont soit parce qu'ils montraient ce que pourrait devenir la convergence, soit parce qu'ils sont aujourd'hui intégrés à celle-ci.

On peut commencer par avancer deux éléments : la convergence, tout comme la culture de masse occidentale contemporaine est née aux Etats-Unis, et ensuite elle est donc très liée à la culture de genre. Et elle reste clairement aujourd'hui très marquée par la culture américaine, et anglo-saxonne de manière générale ainsi que par les genres « non mimétiques » qui l'ont vu sinon naître<sup>12</sup>, au moins prendre une ampleur considérable.

Et justement on sait l'importance des récits fantastiques ou de science-fiction dans la constitution des « mass medias » américains. Il suffit de penser aux fameux pulps fictions, magazines bons marchés (en pulpe, papier de mauvaise qualité) qui ont pris un essor considérable durant les années 1930 aux Etats-Unis et qui étaient quasiment entièrement remplis par des récits de genre. Le terme même de science-fiction est né au début du vingtième siècle dans *Amazing Stories*, une de ces revues populaires publiant des récits futuristes, sous la plume de l'éditeur Hugo Gernsback<sup>13</sup>. Ces magazines

---

12. Encore une fois on pourrait donc noter dans l'histoire des médias de masse, de nombreuses formes embryonnaires de convergence, des proto-convergences, je me concentrerai dans le cadre restreint de cet article sur les phénomènes qui sont liés directement à sa forme actuelle dans le cadre des genres dits de l'imaginaire.

13. BAUDOU, 2005.

étaient le support d'histoires feuilletonantes, purement divertissantes, ludiques, emplies d'aventures bariolées et extravagantes où le rythme et les chutes priment avant tout et finissent au fil des épisodes par former des cycles quasi infinis<sup>14</sup>. C'est dans ces pages qu'ont débuté la plupart des auteurs les plus importants de la science-fiction et de la fantasy anglo-saxonne. Ils donneront naissance aux comic books, ces bandes dessinées américaines fortement marquées par les super héros et influenceront le cinéma et la télévision (avec les serials, séries feuilletonantes très inspirées de l'univers rythmé des pulps) par leur approche de la narration<sup>15</sup>.

Les pulps ont structuré par leur influence la culture de genre américaine et on retrouvera les formes qu'ils ont initiées dans une grande partie de la culture populaire américaine et ce quel que soit le support de diffusion. Cela facilitera l'arrivée du syncrétisme convergent et les ponts entre supports par l'homologie qu'ils ont entraînée entre certaines esthétiques médiatiques.

Un élément vient cependant démentir l'influence des pulps sur la culture de genre contemporaine. Celui qui est considéré comme le véritable père fondateur de la fantasy contemporaine, J.R.R Tolkien, n'est pas issu de cette culture<sup>16</sup>. Ce n'est pourtant pas un hasard si le véritable succès de son ouvrage *Le Seigneur Des Anneaux* aujourd'hui œuvre de référence dans les genres de l'imaginaire a eu lieu dans les années 1960 aux Etats-Unis chez un public de jeunes étudiants justement férus de cette culture de genre populaire. L'ouvrage n'ayant été édité officiellement que très récemment c'est sous la forme de photocopies ou de retranscriptions pirates diffusés sur du mauvais papier qu'il s'est imposé, ce qui rappelle forcément le mode de diffusion des pulps.

Et la France dans tout cela ? En effet, cet historique peut sembler très axé sur les Etats-Unis. Même si cela peut se justifier par l'hégémonie culturelle américaine (particulièrement pour ce qui est des genres science-fiction et fantasy), il s'agit de tenter de comprendre les raisons de cette place de choix

---

14. Ce qui n'est pas sans rappeler, sous une forme quelque peu différente, les feuilletons publiés par épisodes dans les journaux français de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, qui ont joué eux aussi un rôle fondamental dans la culture de masse française, voir KALIFA, 2001 ou ECO, 1993.

15. Pour une histoire de la science-fiction et de la fantasy en lien avec la culture populaire américaine voir BAUDOU, 2005.

16. C'est le moins que l'on puisse dire d'un professeur de littérature médiévale à Oxford.

dans l'émergence contemporaine du phénomène de convergence culturelle dans la culture de genre.

Force est de constater que nous ne possédons pas de système comparable (contrairement à d'autres pays comme l'Italie ou au Japon où les mangas sont un phénomène très comparable à celui des pulps fictions<sup>17</sup>). Si la science-fiction est bel est bien venue d'Amérique au cours des années 1950, elle est donc avant tout apportée par un petit milieu d'intellectuels et d'écrivains français, tels que Boris Vian ou Raymond Queneau. Et, contrairement aux Etats-Unis et au Japon où la porosité des supports est déjà forte, c'est principalement sur le plan littéraire que la science-fiction<sup>18</sup> va se développer ici. Si aux Etats-Unis elle est une culture de masse, en France elle se veut mouvement artistique d'avant-garde au même titre que le surréalisme qui commence à décliner au moment de la montée de ce nouveau genre<sup>19</sup>. La collection éditoriale phare de cette époque, *Présence Du Futur*, aux éditions Denoël « se voulait intellectuelle »<sup>20</sup>, les textes n'étaient pas aisément accessibles au plus grand nombre et cela était un but affiché.

Cela va plus loin à la fin des années 1960, la science-fiction et ses auteurs s'incarnent en membres de la contre-culture. « Ca doit correspondre à l'époque de *Pilote*, *Métal Hurlant*, *Fluide Glacial*, *l'Echo des Savanes*, il y a tout un mouvement dans lequel s'inscrit la S.F »<sup>21</sup>. La science-fiction devient très politique et sous cette forme gagne une certaine légitimité et un certain succès public. Toute une génération d'auteurs et d'acteurs du milieu de cette époque accède alors à des responsabilités institutionnelles : « Une bonne dizaine d'entre nous se retrouvèrent dans les grands quotidiens, anthologistes, rédacteurs en chefs, directeurs de collection... »<sup>22</sup>. Ils sont

17. Je ne peux pas ici développer en détail le marché japonais qui mériterait lui aussi d'être abordé à l'aune de la convergence mais notons que ce n'est donc pas un hasard si la culture japonaise prend une place importante dans la convergence culturelle actuelle dans la culture de genre, qui, même si impulsée par la culture anglo-saxonne peut faire appel à des modèles analogues. La série de courts métrages *Animatrix* a ainsi été confiée quasiment exclusivement à des studios d'animations japonais et les auteurs revendiquent l'influence de certains mangas tel *Ghost In The Shell*.

18. Si certains ouvrages sont traduits, la fantasy en tant que telle sera quasiment absente jusqu'aux années 1980 alors qu'aujourd'hui elle tend à éclipser la science-fiction.

19. Les deux mouvements, sans être totalement liés avaient d'ailleurs des auteurs communs et un respect mutuel affiché.

20. Valérie Schmidt une des pionnière de ce mouvement, citée dans TORRES, 1997, p. 52.

21. Extrait d'un entretien avec Joseph Altairac, dans TORRES, 1997, p. 66.

22. *Ibid*, p. 67.

d'ailleurs encore aujourd'hui à la tête des grandes collections, les plus légitimes de la science-fiction et certains, comme Gérard Klein rejettent la fantasy et ses aspects plus ludiques considérés comme moins sérieux, et les laissent à des collections plus populaires nées dans les années 1980. En effet, à cette période la production et la diffusion française se sont en quelque sorte américanisées au contact notamment des films, séries, et jeux venant d'outre-atlantique. Anita Torres explique ainsi dans sa thèse sur ce genre que c'est une science-fiction plus populaire, moins revendiquée comme intellectuelle, moins politique et forcément beaucoup moins légitime au sens bourdieusien du terme qui s'est peu à peu imposée en France. Ce n'est pas que la science-fiction se revendiquant plus intellectuelle n'existe plus, mais plutôt que le public de la nouvelle approche s'est fait plus nombreux noyant l'ancien, c'est donc une absorption, une co-existence. Ce nouveau public plus large ne se soucie pas de légitimité, de frontières génériques, de dénonciation politique, ni surtout de support de consommation<sup>23</sup>. Cette approche issue de la tradition anglo-saxonne, plus détachée des réflexions politiques, plus ludique qui naît au début des années 1980 va donc fortement influencer le public et la production actuelle.

### **Jeux de rôle et RPG, deux supports en lien**

Le second élément de ce rapide et sélectif historique est double et il a l'avantage de commencer au moment où se termine la partie précédente. A la fin des années 1970 et particulièrement durant les années 1980 deux nouveaux loisirs se développent. L'un deviendra l'un des premiers loisirs de la jeunesse et l'autre restera plus dans l'ombre, ce qui n'empêchera pas son influence sur la culture de genre contemporaine. Ce sont les jeux de rôle et les jeux vidéo. Les premiers sont nés de l'imagination d'un jeune cordonnier passionné d'univers fantastiques, et les autres trouvent leur origine dans les dernières innovations technologiques de l'époque. Pourquoi les accoler ainsi alors qu'ils semblent si différents ? C'est que la différence de taille de public cache des ressemblances sur d'autres plans.

---

23. Anita Torres note ainsi que sous l'influence de cette nouvelle approche, alors que la science-fiction était traditionnellement avant tout littéraire en France, de plus en plus de lecteurs y viennent par d'autres supports qu'ils soient ludiques, cinématographiques, télévisuels, etc. TORRES, 1997.

Tout d'abord il faut noter que les jeux de rôle sont exclusivement des jeux de genre, relevant du fantastique, de la science-fiction ou de la fantasy (le plus célèbre étant un jeu de fantasy, *Donjon et Dragons* fortement inspiré du *Seigneur des Anneaux*). Dans le même temps, les jeux vidéo ont, dès leur origine, fait une place très importante aux jeux de genre. Et aujourd'hui encore, les jeux de science-fiction et de fantasy constituent une part très importante de la production vidéo-ludique. Un type de jeu leur est même exclusivement réservé, ce sont les RPG (Role Playing Game) ou jeu de rôle vidéo. L'expression RPG en anglais est valable pour les deux types de jeu de rôle, en jeu vidéo ou en version papier, cependant en France de manière à différencier les deux, le terme RPG est utilisé comme convention pour désigner leur version vidéoludique.

Pour mieux comprendre ce qui unit RPG et jeu de rôle il faut remonter brièvement à leur histoire respective. Les jeux de rôle sont nés au milieu des années 1970 de l'imagination de Gary Gygax qui a adapté avec Dave Arneson les jeux de wargame (des jeux de plateau dans lesquels étaient rejouées des batailles célèbres ou imaginaires à l'aide de figurines) aux univers fantastiques qu'il aimait en littérature. Puis, à la place des figurines, les deux jeunes hommes ont commencé élaborer un système où le joueur incarne un seul personnage pour aboutir au fameux *Donjon et Dragon*. Le principe de ces jeux est le suivant : les joueurs, en se basant sur un manuel donnant les règles et décrivant le monde, expliquent librement les actions que leurs personnages effectuent dans le monde imaginaire à un meneur de jeu qui joue le rôle de garant du bon déroulement du scénario en cours. Ce dernier est soit extrait du manuel, soit récupéré dans un magazine spécialisé ou encore écrit directement par un ou des joueurs (aujourd'hui c'est souvent aussi sur internet que l'on trouve des scénarios, via des forums de joueurs, ou le site des éditeurs).

Depuis le premier, de nombreux jeux de rôle sont sortis reprenant pour la plupart des univers de science-fiction et de fantasy. Des livres basés sur des règles de jeu de rôle simplifiées sont apparus, ce sont les « livres dont vous êtes le héros ». Et un autre jeune homme a fait fortune : Richard Garfield, professeur de mathématiques qui a adapté les jeux de rôle et leurs univers de fantasy dans un jeu de carte « qui recrute ses fans dans le même public<sup>24</sup> :

---

24. Didiez Gueserix cité par Laurent Tremel, dans TREMEL, 2001, p. 42. Selon tous les spécialistes le jeu *Magic*, a fait beaucoup pour le déclin que semblent connaître les jeux de rôle aujourd'hui.

Magic : l'assemblée ». Sorti en 1993 ce jeu de cartes à collectionner est un énorme succès mondial.

En France, ces jeux arrivent dans les années 1980 et connaissent un engouement assez fort<sup>25</sup> avant d'avoir un public qui se stabilise à l'approche du second millénaire autour d'une centaine de milliers de personnes. D'après Laurent Tremel, les rôlistes (nom des joueurs de jeu de rôle) sont en majorité masculins, issus des catégories sociales supérieures et jeunes, ayant des pratiques assez peu discordantes avec les « activités culturelles typiques de la culture jeune »<sup>26</sup>.

En parallèle, les premiers jeux sur ordinateur font, eux, leur apparition à la fin de la décennie 1970. Ils sont si rudimentaires qu'on ne peut pas vraiment les qualifier de jeux vidéo, le mot « vidéo » étant clairement usurpé, on pourrait à la limite les qualifier de jeux numériques textuels. En effet, ce sont des textes racontant une histoire et le joueur rajoute son propre texte en fonction de ses actions souhaitées. Bernard Jolivalt donne ainsi un exemple de partie, où le texte présente une situation : « votre personnage est enfermé dans une pièce sombre ». Le joueur peut donc effectuer un certain nombre d'actions en les tapant sur son clavier, par exemple : « j'allume la lumière »<sup>27</sup>.

Ceci rappelle évidemment le mode de fonctionnement des jeux de rôle nés quelques années auparavant, et dans lesquels chacun décrit l'action qu'il effectue au meneur de jeu qui joue le même rôle que l'ordinateur. Ensuite, avec l'évolution technologique, les RPG évoluent vers une représentation graphique du joueur dans le monde imaginaire. L'univers est alors construit par un programmeur (« game designer ») et calculé par le microprocesseur de la machine. Le joueur dirige son personnage, son avatar (généralement vu de dessus) en cliquant pour effectuer des actions. Les principes ludiques restent toutefois très proches du jeu de rôle classique et comme dans ce dernier le personnage joué évolue au fil de la partie, devient plus fort, plus habile, grâce à un système basé sur le cumul de points d'expérience.

---

25. Tout est relatif bien sûr, au milieu des années 1980, les professionnels parlent de quatre cent mille joueurs (TREMEL, 2001).

26. TREMEL, 2001, p. 135.

27. JOLIVALT, 1994, p. 56.

Logiquement, ces jeux reprennent les univers fantastiques des jeux de rôle papier eux-mêmes inspirés de la littérature de genre et basés sur des mondes fantastiques très immersifs.

De manière générale le jeu vidéo en tant que média jeune est « un art d'emprunt »<sup>28</sup>. Un art qui emprunte particulièrement aux genres populaires, ayant déjà un public jeune avide de nouveautés, un art qui « se nourrit des succès du cinéma d'action, du dessin animé et de la bande dessinée<sup>29</sup> ». Ce passage entre les supports est particulièrement vrai pour les jeux de rôle et les RPG, qui ont non seulement le même nom, mais aussi les mêmes inspirations et la même manière de fonctionner.

Une des seules différences est finalement dans le fait que les joueurs de jeux de rôle ont une emprise plus importante sur la construction du monde imaginaire et que cette emprise est collective. Ils actualisent perpétuellement l'univers du jeu de manière pragmatique, sociale, au cours de la partie et jouissent d'une plus grande liberté d'action (sans compter le fait que si le monde leur est donné par le manuel de jeu, les joueurs écrivent bien souvent eux-mêmes les histoires qui s'y déroulent lors de leur parties). Le revers de la médaille est qu'au cours du déroulement du jeu la visualisation collégiale du monde est plus ardue que pour le jeu vidéo où le cadre est directement représenté et existe sans le joueur<sup>30</sup> (sous forme de code, qui ne ressemble pas à ce que verra le joueur, mais qui est tout de même plus matériel que l'histoire du jeu de rôle).

Ainsi, bien souvent, pour poser leur récit évanescents sur des bases solides, les rôlistes font appel aux références du genre du jeu, et donc cela les pousse à lire des ouvrages, à voir des films de ce genre, et donc à créer leur convergence, leur intertextualité (poussés par le manuel du jeu qui bien souvent cite les références à connaître pour maîtriser le jeu) pour asseoir leur propre histoire répondant aux codes génériques. Le jeu de rôle est donc clairement un point de convergence, il se trouve comme le résume Olivier Caïra, au « carrefour des univers »<sup>31</sup>. L'auteur pose d'ailleurs une question qui semble ici pertinente. Pourquoi le jeu de rôle est-il apparu si tardivement alors qu'aucune technologie spécifique n'est nécessaire à sa mise en place (il

---

28 *Ibid.*, p. 44.

29. *Ibid.*

30. Même si tout comme toute œuvre il n'est actualisé que par la rencontre avec le public.

31. CAIRA, 2007.

suffit d'un crayon de dés et de quelques amis, contrairement au jeu vidéo qui est apparu au moment où la technique le permettait) ? La réponse qu'il formule est qu'en tant que carrefour de fictions diverses, la jouabilité du jeu de rôle « n'est possible que dans une civilisation saturée de références fictionnelle »<sup>32</sup>. Ceci va totalement dans le sens de la théorie de la convergence culturelle et explique l'importance du jeu de rôle dans ce phénomène alors qu'il est un support qui reste relativement dans l'ombre. Son rôle, comme celui des jeux vidéo qui y puisent leur fonctionnement apparaît ainsi bien plus large que le ludique : celui d'une matrice de convergences fictionnelles, d'un moteur de création et d'actualisation des compétences encyclopédiques transmédiatiques et c'est en cela qu'il apparaît fondamental dans le cadre de cette réflexion.

Avec l'avènement d'une autre révolution, internet, le RPG s'est encore plus rapproché du jeu de rôle classique, de sa liberté d'action et de son aspect social jusque là absent, en devenant MMORPG, soit jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. On peut remarquer en préalable que ce type de jeu à lui aussi un ancêtre textuel, l'échange de courriels constituant la partie, ce que l'on nomme les MUD (Multi-User Dungeon, jeux de rôle par courriel basés sur le jeu de rôle classique *Donjons et Dragons*).

Un MMORPG n'est jouable qu'en ligne, moyennant généralement un abonnement. Chacun peut alors rencontrer dans le monde du jeu<sup>33</sup> - beaucoup moins scénarisé que celui des RPG, d'autres joueurs humains. Des équipes se constituent ainsi pour mener à bien les différents objectifs. Le jeu de rôle vidéoludique rejoint donc ici son ancêtre de papier, sur le plan des thématiques (science-fiction et fantasy), de la manière de jouer (en immersion dans un autre monde, avec un cumul de points d'expérience et des personnages calibrés sur mesure), de la liberté d'action et de l'interaction avec d'autres individus.

Le MMORPG le plus célèbre nommé *World of Warcraft* est aujourd'hui pratiqué par environ dix millions de joueurs dans le monde. Le public de ces

32. CAIRA, 2007, p. 144.

33. Et contrairement au cas des RPG, le monde du MMORPG ne disparaît pas lorsque le joueur cesse sa partie puisqu'il y a en permanence plusieurs joueurs en ligne, ce qui crée un rapport au temps évidemment très spécifique (si l'on quitte il va se passer énormément de choses en notre absence) et qui explique l'aspect relativement addictif de ce type de jeu. Voir CRAIPEAU et LEGOUT, 2003.

jeux, comme celui de la science-fiction et des jeux de rôle est essentiellement masculin et jeune, Laurent Tremel note même une « homologie socio-culturelle entre les joueurs de jeu de rôle et de jeux vidéo »<sup>34</sup>.

Sur le plan de la théorie des jeux, les jeux de rôle et les RPG possèdent aussi de nombreux points communs. Ils sont tout les deux basés sur une forte immersion mimétique. Ce sont des jeux où le fait de « faire comme si » l'on était le personnage est très important, il faut faire une projection identitaire dans un autre monde. Un monde, nous l'avons vu, où la liberté de mouvement est importante, où les choix du personnage sont les moins guidés possibles. Celui-ci est littéralement « lâché » dans un monde avec des cadres narratifs les moins contraignants possibles. On retrouve dans ces descriptions certaines des typologies faites par les théoriciens des jeux, tel Roger Caillois. Cette liberté ludique dans l'immersion rappelle ainsi la *paidia*, qui désigne les jeux dans lesquels on privilégie « le principe du divertissement, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie »<sup>35</sup>. Pour rester avec Roger Caillois on peut noter une corrélation entre ces jeux et le *mimicry* décrit par cet auteur, qui pourrait se définir simplement par le « faire semblant ». Le joueur dans les deux cas fait « comme s'il était un personnage autre que lui-même, pouvant changer de sexe, de race d'âge et d'époque et jouer (...) en essayant de rester le plus fidèle possible à la représentation qu'il tente de personnifier »<sup>36</sup>.

Il y a donc une filiation claire entre les deux types de jeux, une influence sur la forme comme sur le fond que l'on peut considérer comme une pré-convergence. Les RPG et les jeux de rôle s'influencent mutuellement, font appel au même faisceau de références fictionnelles qu'il s'agit ensuite d'explorer, à un même type d'immersion ludique et ont un public très proche. Rapprocher les supports que la recherche étudie le plus souvent de manière séparée, tenter de les aborder selon leurs points communs, tant au niveau du public que de la production où des influences fictionnelles, voilà ce à quoi pousse la question de ces jeux, et voilà l'un des programmes forts de la théorie de la convergence telle que je l'aborde.

---

34. TREMEL, 2001, p. 132.

35. CAILLOIS, 1958.

36. LAFRANCE, 2006, p. 41.

### Star Wars, une science-fiction décomplexée et une étape décisive

Le dernier élément de ces origines est, cette fois, non pas un support mais un film : *Star Wars*. Celui-ci est né de l'imagination d'un homme, Georges Lucas, alors qu'il était encore étudiant en cinéma. Le premier volet de la première trilogie *Star Wars* sort en 1977. Le plus gros succès pour un film de science-fiction à l'époque était *2001, l'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick. Et justement, Lucas s'en sert comme d'une « anti-référence », il ne veut absolument pas faire un film de science-fiction qui ferait penser à ce dernier. Ses inspirations sont très différentes. Le film de Stanley Kubrick se base en effet sur une science-fiction très littéraire et se veut avant tout une réflexion philosophique. Au contraire, dans la tradition décrite précédemment, pour créer *Star Wars*, Georges Lucas s'inspire des séries télévisées qu'il regardait durant son enfance, les serials qui eux-mêmes sont des versions télévisuelles des comics et autres pulps fictions : « Je voulais faire un film à la manière des grands serials des années trente comme Flash Gordon, comme je n'ai pas pu avoir les droits de Flash Gordon j'ai fait *Star Wars* »<sup>37</sup>. Il fait donc un film de science-fiction empli d'aventures épiques, inspiré par la culture populaire mais aussi par les grands mythes et ses œuvres favorites<sup>38</sup>.

Mais plus qu'un film de science-fiction ou de fantasy<sup>39</sup>, Lucas a créé un monde, un univers vaste et cohérent, pour reprendre Henry Jenkins c'est un « univers narratif riche »<sup>40</sup> qui laisse la place pour d'autres développements.

En effet, Georges Lucas a d'abord écrit un scénario et il est avant tout un réalisateur puisqu'il a effectué des études de cinéma, mais c'est aussi un homme d'affaires avisé, ce qui a fait sa légende. Il a ainsi renoncé à tout salaire afin de réussir à finir de financer son film et en échange a signé un contrat avec le studio de production cinématographique Twentieth Century Fox dans lequel il était stipulé qu'il avait le contrôle total sur tous les objets liés à son univers. Georges Lucas, pour se payer a donc lancé la première

37. Interview de Georges Lucas dans les suppléments du Coffret Dvd *Star Wars la trilogie*

38. Il ne cache pas ainsi son inspiration forte qu'est le *Seigneur Des Anneaux*.

39. Le débat fait rage parmi les amateurs et même parmi les chercheurs, comme le note Anne Besson à propos des deux « en général il suffit de prononcer le mot *Star Wars* pour mettre le feu aux poudres et fin à toutes les trêves dans les guerres de frontières des genres » (BESSON, 2005).

40. JENKINS, 2006, p. 134, toutes les traductions des citations de Jenkins sont de l'auteur de cet article.

véritable franchise de produits dérivés au monde<sup>41</sup>. En faisant cela et en se basant sur un univers narratif adéquate, c'est-à-dire suffisamment vaste pour être développé, il a fait de *Star Wars* « le premier exemple fonctionnel de convergence médiatique<sup>42</sup> ». Au-delà de faire fabriquer des jouets et des figurines des personnages de sa saga, il l'a véritablement étendue narrativement<sup>43</sup> sur plusieurs supports, plusieurs médias, tous formant une entité globale où chacun est lié à l'autre, se réfère à l'autre dans un ensemble narratif cohérent, convergent. Il a véritablement fait plus que créer un film, pour reprendre l'expression d'Henry Jenkins, il est un « world maker ». Ce fait « de faire un monde » se traduit dans une convergence de médias, de supports différents autour d'un seul univers (ou d'une seule œuvre mais encore une fois quel objet est l'œuvre ?). C'est en cela que *Star Wars* constitue un changement radical. Partant d'un constat pragmatique, le fait qu'il ne serait pas payé pour faire le film, Georges Lucas a révolutionné l'approche des œuvres de manière très lucrative, en faisant de la sienne un monde que le public peut s'il le veut explorer quasiment indéfiniment.

### **Le plaisir du monde imaginaire**

Après ces quelques considérations sur ses origines, ses fondations, il s'agit à présent d'explorer le tissu de cette convergence dans la culture de genre dans sa forme actuelle. Et pour appréhender ce concept une notion est fondamentale, celle de monde.

Anne Besson, dans sa thèse consacrée aux cycles dans la littérature de genre, remarque que les genres science-fiction et fantasy sont les deux seuls à proposer un nombre important de cycles de romans<sup>44</sup>. Elle explique cela par la volonté des auteurs et des lecteurs d'être confrontés à des mondes les plus complets et donc les plus immersifs possibles. On trouve là un premier

41. *Star Wars* c'est donc aussi (pour ne parler que des produits dérivés ayant un contenu narratif), une série de plusieurs centaines de romans, des comics, des jeux vidéo, certains jouant les deux trilogies certains développant leur propre intrigue, des mangas, un jeu de rôle, un jeu de carte à collectionner du type *Magic l'assemblée*, deux séries télévisées, un téléfilm, etc.

42. *Ibid.* p. 145.

43. L'expression « univers étendu » est d'ailleurs celle utilisée par les fans ainsi que par les producteurs pour désigner tous les développements de *Star Wars* en dehors des films.

44. En opposition par exemple aux séries d'épisodes clos du genre policier, dans le cas du cycle, si chaque tome de l'œuvre résout une partie des intrigues, certaines restent ouvertes et ne sont résolues qu'après un certain nombre de suites qui en sont la continuation.

exemple de ce que pourrait être le world making : le fait pour un auteur de construire, non pas une œuvre en tant qu'objet mais un monde total et indépendant du nôtre, un autre monde cohérent, qui serait ainsi d'une richesse telle qu'il serait développable à l'infini, et revendiquant « l'autonomie la plus complète à l'égard du monde réel »<sup>45</sup>. Ceci répond, selon l'auteur, à un besoin, une envie, un désir, de ne jamais totalement sortir des univers dans lesquels certains aiment se plonger, « le cycle répond à l'attente de lecteurs avides de mondes fictionnels les plus complets et autonome possible »<sup>46</sup>. Apparaît donc un plaisir du monde autre et de sa prolongation à l'infini. Dans le cycle, si chaque tome peut être lu de manière séparée, le tout est plus important que la partie, le monde plus important que l'œuvre. En instituant une autre réalité infinie il constitue « un rapport idéal au temps »<sup>47</sup>, une histoire continue, évolutive mais qui peut n'avoir aucune fin, qui peut toujours être explorée.

On retrouve ici ce que j'ai mentionné à propos des jeux vidéo et jeux de rôle, c'est-à-dire un plaisir de l'immersion ludique, divertissante. De ce point de vue, ce qu'il faut retenir du domaine des jeux n'est pas forcément et purement leur aspect ludique, mais le fait qu'ils sont un moyen de se plonger dans le monde souhaité. Ceci est confirmé dans le jeu de rôle (et les jeux vidéo qui en sont inspirés), puisque dans les manuels les règles sont souvent assimilés à des lois régissant les mondes imaginaires comme les lois de la physique régissent le nôtre, leur assurant une cohérence et un « effet monde » par mimétisme avec le nôtre<sup>48</sup>. Ainsi, on peut rapprocher les travaux d'Anne Besson de ceux de Jean-Paul Lafrance de ce point de vue. Si la première est une spécialiste des théories littéraires qui s'interroge aussi sur le public et ses goûts, le second est un sociologue travaillant sur les jeux vidéo qui ne néglige pas l'importance de l'œuvre en elle-même. Ils arrivent à des conclusions quasi identiques puisque Jean-Paul Lafrance décrit les RPG comme des « machines métaphysiques, qui donnent l'expérience de l'infini »<sup>49</sup> avec lesquels on peut se projeter dans un autre monde où le rapport au temps est idéal et rassurant.

---

45. BESSON, 2006, p. 142.

46. *Ibid*

47. BESSON, 2004, p. 217.

48. Au sujet de l'adaptation des règles en fonction du monde présenté voir CAIRA, 2007.

49. LAFRANCE, 2006, p. 45.

Il y a ainsi dans les genres de l'imaginaire, que ce soit dans les jeux, la littérature ou tout autre support, une forme de métaphore latente du territoire, où même les genres peuvent être considérés comme des mondes<sup>50</sup>. Cette idée d'univers indépendants serait de ce point de vue un des traits caractéristiques de la culture de genre et du plaisir qu'y trouve le public. Ceci ne peut que faire penser aux théories d'Umberto Eco et sa typologie des lecteurs. Parmi cette liste, on trouve ainsi les « lecteurs méticuleux », une minorité des lecteurs qui « sont à la recherche de mondes maximaux »<sup>51</sup> dans lesquels ils peuvent entièrement se plonger. La notion de monde est ainsi essentielle pour comprendre une partie de la production culturelle et une partie de son public.

### Les œuvres cultes comme mondes intertextuels

Le sémiologue italien reprend cette idée de monde pour définir ce qui fait une œuvre culte. Le mot culte est aujourd'hui très utilisé pour décrire des œuvres à fort caractère identitaire, des œuvres dont leur public fait plus que les consommer mais se les approprie. Ce sont des œuvres capables de rassembler un public soudé, des communautés de fans, « Les œuvres cultes apparaissent rassembleuses »<sup>52</sup>. Selon Umberto Eco une œuvre culte répond à deux critères, elle crée un monde clos et cohérent en lui-même, « un monde complètement meublé »<sup>53</sup> et elle joue sur l'intertextualité<sup>54</sup>. Ce concept, aujourd'hui très utilisé dans les théories sémiotiques et sociologiques est employé pour caractériser des renvois référentiels, tels que la citation, la parodie ou même la réinterprétation (ou le remake, si l'on parle en termes audiovisuels). Umberto Eco base donc sa théorie à propos des œuvres cultes sur ce concept phare.

Il fait ainsi de l'œuvre une sorte de paradoxe, à la fois monde clos et bien défini « de telle manière que les fans peuvent en citer des personnages et des

---

50. Voici par exemple un extrait de la présentation des éditions Mnémos, éditeur de fantasy : « invitation à l'évasion, les territoires de l'imaginaire sont de formidables espaces de liberté offerts à la création et à la réflexion » sur [www.mnemos.com](http://www.mnemos.com)

51. ECO, 1992.

52. LEGUERN, 2002, p. 14.

53. ECO, 1988, p. 198, traduit par mes soins.

54. Michael Riffaterre définit l'intertextualité comme « la perception, par le lecteur, de rapports entre une œuvre et d'autres qui l'ont précédée ou suivie », dans « sémiotique intertextuelle : l'interprétant », RIFFATERRE, 1979, p. 134.

épisodes comme s'ils étaient des aspects d'un seul monde privé »<sup>55</sup>, et à la fois répertoire infini et fourmillant de références, « contenant un ensemble d'informations qui peuvent être explorées, pratiquées, et maîtrisées par des consommateurs dévoués »<sup>56</sup>. Ainsi, les œuvres cultes totalement intertextuelles peuvent être consommées par tous, mais seul un petit nombre de « happy few » possède les « compétences encyclopédiques », pour reprendre Umberto Eco, nécessaires pour en être les lecteurs méticuleux et les récepteurs attentifs, et c'est ce qui les rassemble. Ces œuvres sont accessibles à tous mais dans le même temps possèdent une trame intertextuelle qui fait « appel aux connaissances culturelles d'un groupe restreint de spectateurs »<sup>57</sup>. On comprend ainsi comment dans le cadre de la culture de masse le culte et l'intertextualité permettent un rapport « cultivé à la culture non cultivée »<sup>58</sup>. Ce rapport cultivé est celui qui s'investit dans ces mondes complets et qui en décrypte l'arrière plan, ce qui n'est pas l'apanage de tous les publics mais celui des fans pour qui les détails significatifs sont un élément de distinction exogène (par rapport au grand public) et endogène (dans la communauté)<sup>59</sup>. Ces notions de mondes et d'intertextualité, employées tout au long de cette réflexion et explicitées dans les deux dernières parties, lorsqu'elles sont appliquées à l'aspect multimédiatique de la convergence, se révèlent totalement opératoires et éclairantes pour comprendre comment se construisent aujourd'hui les œuvres cultes et le culte des œuvres.

### Les faiseurs de mondes

La théorie de la convergence et du world making, se basant sur les observations précédentes va plus loin, en ajoutant trois nouveaux éléments : de nouveaux médias qui se mélangent aux anciens, un nouveau type d'œuvre et de nouvelles pratiques qui en découlent.

Voilà le mécanisme de la convergence culturelle et voilà ce qui constitue le world making : utiliser tous les supports et tous les médias disponibles pour s'exprimer, pour créer des œuvres aux développements transmédiatiques

55. ECO, 1988, p. 198, traduit par mes soins.

56. JENKINS à propos de la théorie d'Umberto Eco, 2006, p. 97.

57. DESPRES, 2006.

58. DONNAT, 1994.

59. Comme le note très justement Dominique Pasquier ceux-ci sont constamment dans « l'ambivalence entre le sentiment d'être protégé par le nombre et menacé par les autres fans », PASQUIER, 2005.

autant qu'intertextuelles et autoréférentielles. Ainsi, pour vraiment appréhender ces œuvres, pour être un véritable lecteur méticuleux, on ne peut que voyager de médias en médias. Les membres du public voulant cerner toutes les dimensions de la culture de genre actuelle, deviennent ainsi le point de convergence de références très hétéroclites et ne peuvent plus être spécialisés dans un seul support culturel ni même deux ou trois. Poussant à son paroxysme la logique du cycle et de l'œuvre culte, le monde peut, grâce à son aspect multimédiatique, posséder ainsi une grande richesse qui le rend toujours explorable. De cette manière l'œuvre, un ouvrage par exemple n'est plus un objet culturel total et autosuffisant, cette dernière raconte simplement une des histoires se déroulant dans l'univers crée, ce n'est plus la diégèse qui importe mais la globalité du monde dans lequel elle se déroule. De ce point de vue, être artiste ce n'est plus manier l'art de raconter une histoire mais « l'art de construire des mondes de créer des environnements incommensurables qui ne peuvent être pleinement explorés par un seul travail ni un seul média »<sup>60</sup>.

De ce point de vue l'exemple cité en introduction prend tout son sens, et *Matrix* apparaît bel et bien comme l'exemple même de l'œuvre culte, bouillonnante de références et du world making symbole de la convergence culturelle avec un monde « autre » non mimétique.

Sans se montrer à chaque fois aussi complets et complexes que le modèle *Matrix*, dans les dernières années ces modes de narrations transmédiatique (pour reprendre l'expression « transmedia storytelling » de Jenkins) dans le but de faire monde, se sont multipliés. En voici donc quelques exemples.

On peut citer ainsi la série *Lost*<sup>61</sup> créée en 2004, racontant les aventures mystérieuses de naufragés sur une île déserte après le crash de leur avion, et qui a été pensée dès ses origines comme multimédiatique. Il existe ainsi, un jeu vidéo *Lost*, un livre présenté comme ayant été écrit par l'un des passagers de l'avion avant sa disparition, de nombreux sites internet (dont un site pour la compagnie aérienne imaginaire représentée dans la série)<sup>62</sup>, une

60. JENKINS, 2006, p. 114.

61. Dont le créateur J.J. Abrams, ayant bien compris le potentiel marketing des fans d'œuvres cultes avides de contenu et de détails, est un habitué de la création de ponts entre médias dans ses productions (*Alias*, *Cloverfield*, *Mission : Impossible III*, etc.).

62. Présenter des contenus comme réels sans référence directe au fictionnel (le livre écrit par l'un des personnage sans que le véritable auteur soi connu, le site de la compagnie aérienne qui ressemble à n'importe quel site pour l'une des ces entreprises...) permet de renforcer

série de mini épisodes destinés aux téléphones portables, etc. Chacun des supports déclinant l'œuvre est un complément narratif à part entière et donne des éléments de compréhensions parfois essentiels. Ces éléments permettent aussi aux producteurs de faire patienter le public durant les coupures de plusieurs mois entre deux saisons et donc d'entretenir la passion.

J'ai cité précédemment le MMORPG *World Of Warcraft*, très inspiré de la fantasy tolkienienne et du jeu de rôle papier, les producteurs de celui-ci aussi parient sur le fait que le public le plus assidu du jeu est un public aux capacités transmédiatiques. En effet, il existe un jeu de carte basé sur l'univers du jeu (et inspiré du jeu *Magic : l'assemblée* pour ce qui est des règles), ainsi qu'une série de comics, de mangas, de figurines et encore une fois plusieurs sites internet explicitant l'histoire et la géographie du monde ou se déroule le jeu<sup>63</sup>.

On peut aussi observer l'émergence d'exemples français. Ainsi Alexandre Astier créateur de la série *Kaamelott*, fan revendiqué de *Star Wars* et de jeu de rôle, et qui affiche clairement l'influence du monde anglo-saxon dans sa manière d'écrire<sup>64</sup> est lui aussi adepte du world making. Par exemple, dans un épisode de la première saison de la série *Kaamelott*, l'un des personnages explique avoir vécu une mauvaise expérience avec des objets magiques nommés « sièges de transports ». Or, le second tome de la bande dessinée issue de cet univers (parue en 2007, soit bien après la diffusion de l'épisode en question dans lequel ce récit ne constitue qu'un détail) est justement consacré à cette mésaventure. On retrouve là quelque chose de très proche du fonctionnement du monde *Matrix* (ajoutons que l'auteur ne s'arrête pas là puisqu'il déclare régulièrement vouloir faire une trilogie cinématographique pour conclure la série.)

Enfin, et pour ouvrir la réflexion au-delà des genres science-fiction et fantasy, objets privilégiés de cet article, on pourrait aisément utiliser ce modèle pour analyser l'approche de l'entreprise Disney. En effet, les parcs

---

« l'effet de réel » pour reprendre Barthes, du monde imaginaire et c'est une tendance lourde du world making.

63. Nous avons vu avec Anne Besson que le fait que les mondes aient une histoire donne du relief et de la crédibilité à ces derniers, et c'est souvent à cela que servent les déclinaisons rencontrées.

64. Voir à ce sujet l'interview qu'il accorde à Yves Calvi dans l'émission *Nonobstant* du 09/01/2008, sur *France-Inter* : <http://www.radiofrance.fr/franceinter/em/nonobstant/index.php?id=62168>

de loisir Disney, pourraient être considérés comme des plongées dans le monde féerique de la marque. On y retrouve les personnages familiers de l'univers Disney qui sont conçus comme des marques pouvant être consommées sous toutes leur formes, et tout est fait pour créer un effet d'immersion<sup>65</sup>. Toutefois on ne peut pas totalement ranger Disney dans la même catégorie que *Lost* et autre *Kaamelott* : à la différence des exemples donnés précédemment, les productions Disney ne constituent pas un ensemble narratif préconstruit comme transmédiatique par un nombre restreint d'auteurs (les jeux vidéo issus des dessins animés Disney jusqu'à présent permettent uniquement de rejouer des scènes des films et non d'y ajouter des éléments). Il reste que même si des différences sont observables, le modèle forgé par Henry Jenkins semble pouvoir apporter sa pierre à la compréhension de la stratégie de Disney et son évolution.

Un scénariste hollywoodien interrogé par Henry Jenkins résume très bien l'évolution actuelle dans les modes de narration : « Quand j'ai commencé on devait résumer une histoire, parce que sans une bonne histoire on a pas vraiment de film. Plus tard, une fois que les suites ont commencé à prendre de l'importance on résumait un personnage, parce qu'un bon personnage peut permettre de multiples histoires. Et maintenant on résume un monde, parce qu'un monde permet de multiples histoires, à propos de multiples personnages au travers de multiples médias. »<sup>66</sup>. Résumer un monde, plutôt qu'un film ou un personnage, c'est tout un nouveau modèle de production artistique de masse qui se dessine ainsi. Dans le contexte du marché économique de la culture, le world making est ainsi une aubaine avec des produits dérivés qui prennent une place de plus en plus importante et la rentabilité qui en est augmentée d'autant. Toutefois, il ne faut pas confondre, il serait réducteur d'assimiler convergence culturelle et world making. Ce dernier s'observe en effet au niveau d'un seul ensemble narratif, d'un seul monde, mais il n'est possible que parce que les frontières entre les médias, sont abolies, et parce que des liens forts se tissent entre les supports. De ce point de vue, il serait alors l'aboutissement, le point de paroxysme et l'indice d'un phénomène plus vaste. Ce phénomène, englobant world making, intertextualité transmédiatique, influence formelle et des supports les uns sur les autres et capacité du public à appréhender les liens entre médias,

65. De ce point de vue ce n'est probablement pas un hasard si Georges Lucas a passé un accord avec Disney pour que ses productions (*Star Wars*, *Indiana Jones*) soient représentées dans les parcs.

66. JENKINS, 2006, p. 115.

particulièrement présent dans la culture de genre (mais pas uniquement), c'est donc la convergence culturelle.

### La convergence culturelle, un modèle idéal de consommation

On pourrait citer de nombreux autres exemples de cette tendance initiée par *Star Wars*, influencée par l'histoire de la culture de genre anglo-saxonne et qui a véritablement explosé dans les années 1990 et dont est *Matrix* un archétype. Ces développements narratifs transmédiatiques sont de plus en plus présents dans la culture de genre, qui est, nous l'avons vu, avec Anne Besson, la plus susceptible d'accueillir ces autres mondes. Toutefois, ce world making ne représente donc qu'une partie de la convergence culturelle. Il en est tout de même l'exemple type et les œuvres créées dès le départ de cette manière (*Matrix*, les séries télévisées *Lost* et *Heroes*), ou envisagées à posteriori comme telles (*Star Wars*, la série télévisée *Buffy, contre les vampires*<sup>67</sup>) sont parmi les plus appréciées. Néanmoins cela n'est que la partie émergée d'un iceberg culturel.

Nous l'avons vu, l'intertextualité était étudiée précédemment comme venant d'un seul média, les films, chez Umberto Eco pour qui *Casablanca* est « la citation de mille autres films »<sup>68</sup>, ou la littérature pour des auteurs comme Gérard Genette<sup>69</sup>. A présent, dans le cadre de la convergence culturelle, l'intertextualité, la référentialité, doivent être comprises comme transmédiatiques. C'est-à-dire que tout en gardant la définition du concept donnée précédemment, avec la convergence, la citation, l'inspiration ou la reprise peuvent venir de tous les médias possibles. Cela signifie que la culture médiatique devient multimédiatique, les différents supports possibles de l'expression artistique de masse<sup>70</sup> faisant référence les uns aux autres mais aussi s'inspirant des formes nées dans les autres médias<sup>71</sup>. Nous

67. Le créateur de la série, fan de comics, est allé jusqu'à écrire une saison entière de la série sous ce format.

68. ECO, 1985, p. 281-288.

69. GENETTE, 2000.

70. On pourrait contester l'adjectif « de masse » pour certains des supports traités ici comme le jeu de rôle mais si je l'utilise c'est pour distinguer l'art reproductible, dont la valeur artistique n'est pas dans un objet unique, des autres formes d'art tel l'art plastique.

71. Eric Maigret et Matteo Stefanelli décrivent ainsi la manière dont bande dessinée et de son esthétique inspire aujourd'hui les séries télévisées (MAIGRET et STEFANELLI, 2007), mais on peut aussi observer ce type de phénomène par exemple entre le jeu vidéo et le cinéma de genre.

sommes donc ici au delà des univers narratifs uniques mais bel et bien dans un processus d'entrelacement plus large.

Ainsi, lorsque Laurent Tremel tente de comprendre le fonctionnement du marché des jeux de rôle et des jeux vidéo, il note qu'ils sont souvent très liés et « constate par ailleurs que leurs thématiques, trouvant leurs sources dans la littérature de science-fiction, d'heroic-fantasy ou de fantastique, ont largement inspiré le cinéma et que l'ensemble forme désormais un système de produits en interrelation les uns avec les autres »<sup>72</sup>. La production actuelle d'œuvres de genre est ainsi totalement ancrée dans ce phénomène de passage aisé d'un support à l'autre, d'inspirations et de références thématiques mutuelles. L'importance de cet ensemble qui forme un arrière-plan dans lequel on puise pour pouvoir appréhender cette culture se ressent par exemple énormément dans le jeu de rôle puisque l'histoire se construit en grande partie sur les références que possèdent les joueurs : « il est nécessaire de maîtriser tout un background socioculturel pour pouvoir y jouer correctement »<sup>73</sup>.

De plus, la dénomination convergence culturelle n'est pas choisie par Henry Jenkins au hasard. Elle est dérivée de l'expression plus répandue, convergence technologique, qui sert à souligner le nombre de plus en plus réduit d'outils techniques utilisés pour faire de plus en plus de choses. Cela fait référence avant tout aux outils numériques et informatiques. Ces couteaux suisses technologiques participent donc à faciliter la création de liens entre différents supports qui n'en font en réalité plus qu'un. En effet, il est plus aisé de naviguer entre télévision, lecture, jeux vidéo, et films par exemple lorsque toutes ces expressions artistiques peuvent être réunies sur un seul outil, l'ordinateur.

Toutefois, s'il paraît évident que la diminution des outils nécessaires à la réception de médias variés est loin de décourager les liens entre supports constituant la convergence culturelle, le lien de cause à effet direct ne doit pas être abordé comme une évidence mais dans le cadre comparatif d'un historique parallèle. Ainsi, il est finalement très complexe de déterminer dans quelle mesure les deux processus sont historiquement interdépendants tant, nous l'avons vu, les prémisses originelles de la convergence culturelle sont floues et difficilement datables. Jenkins rappelle d'ailleurs que si sa

---

72. TREMEL, 2002.

73. TREMEL, 2001, p. 88.

métaphore est inspirée de celle de la convergence technologique, les changements actuels sont avant tout culturels, même si aidés par la technique<sup>74</sup>. Notons simplement que la convergence culturelle semble plus ancienne que la convergence technologique et que l'actuelle expansion de cette dernière, permet, à la convergence culturelle de s'ancrer plus aisément dans les modes de consommation et de réception de la culture de par la diminution des démarches nécessaires au passage d'un média à l'autre, un seul outil réunissant plusieurs médias. Pour résumer la convergence culturelle est donc décorrélée historiquement de la convergence technologique, mais durant les dernières années les deux phénomènes se rejoignent et se renforcent mutuellement.

Alors au final quel est l'importance de ce phénomène ? Il est clair qu'aujourd'hui la convergence culturelle n'est pas dominante, mais aussi qu'elle est en pleine expansion en partant de ses bastions que sont la culture de genre et les œuvres cultes dans lesquels les fans feront l'effort de franchir les ponts médiatiques. L'influence des médias les uns sur les autres (jeu vidéo et cinéma ont aujourd'hui des influences symétriques, séries télévisées et comics s'inspirent les uns des autres, etc.) de plus en plus prégnante, et les œuvres dont la diégèse est elle-même multimédiatique se font de plus en plus nombreuses. Sans en faire un modèle absolu, il semble qu'observer la culture de masse (et particulièrement la culture de genre) par le biais de la convergence culturelle, peut apporter certaines clefs de compréhension de celle-ci.

Tout cela pousse à prendre d'avantage en compte les liens de « proximité culturelle » entre des objets venant de différents médias et ayant une trame intertextuelle et générique commune que les liens entre des objets du même média. En effet, nous l'avons vu, il y a plus de points communs entre un jeu de rôle papier et un RPG sur console qu'entre ce type de jeu vidéo et un jeu de tir lui aussi sur console. Pour garder l'exemple du jeu vidéo, « il faut donc « déconstruire "l'ensemble jeux vidéo". Celui-ci, bâti sur des bases marchandes, ignore la structuration des pratiques sociales, notamment perceptible en fonction du support au jeu (consoles, micro-ordinateurs), du genre du jeu (jeu d'action, jeu de rôle, wargame...) »<sup>75</sup>. L'exemple de l'influence de la convergence des médias dans les jeux vidéo apparaît

74. Il ajoute d'ailleurs non sans une certaine ironie que plus l'on parle de convergence technologique plus le nombre d'outils électroniques différents peuplant son salon est important.

75. *Ibid*

comme l'une des plus probantes. La raison en est simple, étant le support le plus récent, ils sont les plus susceptibles de se référer à un passé narratif dans lequel ils puisent sans cloisonnement. Ainsi, en plus d'être liés aujourd'hui avec d'autres supports, « ils trouvent leur racine dans les représentations développées avec l'avènement de l'ère industrielle, technique puis technologique, relayés aussi bien par la science-fiction (cinéma, bande dessinée, littérature...) que par les médias »<sup>76</sup>.

On pourrait qualifier cela de mouvement post-moderne, dans lequel la reprise, la répétition et la référence sont des éléments essentiels. Ils font émerger de nouveaux critères de valeur esthétique qui s'affichent en contradiction avec les notions modernes d'originalité et renversent les canons de la légitimité. Ainsi, le ludique, la reprise, la citation, le remake, la parodie, tous ces modes d'expressions auparavant repoussés au ban de l'esthétique artistique nous reviennent et deviennent des traits recherchés et appréciés. Cela pousse même certains sociologues tel Eric Maigret à s'engager en faveur d'une « réhabilitation de l'esthétique médiatique, largement centrée sur l'itération et la redondance »<sup>77</sup>. Selon ce dernier cela n'empêche pas une forme d'innovation mais celle-ci est simplement plus discrète, des variations que seuls les spectateurs attentifs et habitués peuvent percevoir.

Les liens entre supports et l'influence intertextuelle des uns sur les autres sont aujourd'hui une donnée incontournable de la culture de masse et plus particulièrement de la culture de genre qui est à l'origine de cette tendance et en reste donc l'exemple le plus probant<sup>78</sup>.

En ce sens, on ne peut appréhender la culture que de manière contextuelle avec une forme de « connaissance encyclopédique » nécessaire à la compréhension totale. Il n'en demeure pas moins possible de pouvoir apprécier un objet en lui-même, mais le regard contextuel, toujours en lien

76. ROUSTAN, 2003, p. 214.

77. MAIGRET et MACE, 2005, p. 132.

78. Mais pas forcément le seul possible, si l'angle de la présente réflexion est celui de la culture de genre, il serait intéressant à l'avenir de rechercher d'éventuelles traces de sa percée dans d'autres domaines. En littérature, on peut exemple noter que certains auteurs s'inspirent des formes des séries télévisées pour écrire des romans (Philippe Djian, la collection policière Club Van Helsing des éditions Baleine). Sur internet la profusion de blogs de bande dessinée pourrait être analysée selon ce modèle, ainsi que les formes hybrides de spectacles vivants, jouant sur l'interaction entre acteurs et dispositifs audiovisuels (Mark Reaney), tout comme l'art contemporain qui s'interroge aujourd'hui largement sur les liens entre médias. De nombreux éléments pourraient être vus sous l'angle des liens entre supports.

avec ce que l'on connaît déjà, avec le bagage du spectateur et son implication, est un complément de compréhension et de distinction qui permet d'aller du spectateur moyen au fan absolu. Voici ce qui caractérise la convergence culturelle et qui se rapproche sous certains aspects de ce que les sociologues Eric Macé et Eric Maigret nomment les médiacultures, c'est-à-dire un nouvel espace public dans lequel tous les engagements sont possibles, du plus détaché au plus spécifique. Chacun y trouve le niveau de complexité qu'il recherche, « il s'agit d'un côté de plaire au plus grand nombre et de l'autre côté de capter un regard très spécialisé »<sup>79</sup>.

Ce regard spécialisé est selon Henry Jenkins avant tout l'apanage de la jeunesse<sup>80</sup> qui se sert de ses capacités générationnelles à passer d'un média à l'autre (et en particuliers des médias traditionnels aux nouveaux médias) pour jouer sur un décalage avec des parents qui malgré toute la bonne volonté du monde ne peuvent pleinement comprendre les œuvres qui font le plaisir de leurs enfants. Il prend l'exemple du film *X-men* adapté d'un comic book très célèbre et qui ne peut en deux heures expliciter l'arrière-plan culturel et les codes narratifs des comics, auxquels sont habitués les adolescents. Le world making, apparaît alors non pas comme un phénomène à part entière mais comme l'utilisation, l'exploitation la plus rationnelle, la plus efficiente de liens existants et de plus en plus solides entre supports de diffusion de la culture. Pour le sociologue, cette approche de la consommation culturelle est aujourd'hui de plus en plus répandue, cependant elle est née avec la culture de genre et y demeure très ancrée. Anne Besson, elle aussi note l'importance des genres de « l'imaginaire » dans l'émergence d'une « culture populaire multimédiatique »<sup>81</sup> qui serait très influencée par la tradition anglo-saxonne que j'ai évoquée précédemment.

Pour résumer, la convergence culturelle serait du point de vue des producteurs comme une route et le world making le véhicule le plus adapté à celle-ci. Cela n'empêche pas d'autres circulations plus hésitantes, moins

79. MAIGRET et MACE, 2005, p. 136.

80. Le stéréotype du jeune fan de genre convergent porte même un nom, c'est le geek, passionné d'informatique, de jeux vidéo de jeu de rôles, d'univers fantastiques, de cinéma et de séries télévisées de genre. On parle même aujourd'hui de culture geek, pour qualifier ces liens entre supports dans les genres de l'imaginaire. Evidemment en tant que stéréotype est un idéal, mais, il permet justement d'avoir un référent absolu, pour ensuite analyser le rapport de chacun à la convergence, une sorte d'idéal-type préconstruit mais dont la construction mérite aussi d'être étudiée. Voir PEYRON, 2007.

81.. BESSON, 2003.

directes et rapides mais tout autant présentes. Pour le public, on peut faire la même comparaison, chacun peut prendre la route qu'il veut pour comprendre les œuvres. La plus rapide montrera peu le paysage mais permettra tout de même de comprendre quel trajet a été effectué, la plus lente permettra d'examiner tous les détails du voyage<sup>82</sup>.

Pour le dire autrement, cela permet d'éclairer la métaphore optique qui sous-tend le concept de convergence et qui justifie l'utilisation du terme. En effet, en optique, la convergence c'est le fait pour des rayons lumineux de ce rapprocher pour finir par n'en faire plus qu'un. Ici nous avons plusieurs médias, plusieurs supports, plusieurs références, plusieurs esthétiques qui se réunissent, qui convergent, qui se mélangent pour donner quelque chose qui est à la fois la somme des parties mais aussi un tout, une seule entité culturelle qui forme la culture de genre actuelle et déborde sur la culture de masse tout en ne pouvant totalement être assimilée à elle. En liant tous ces supports, la convergence culturelle crée donc une culture de la convergence. Une culture où les liens s'entrelacent et se réunissent, c'est la définition même du terme convergence. Evidemment, tout le monde ne capte pas tout les rayons, chacun possède un spectre personnel, et le rôle du sociologue serait alors de faire de la « spectrométrie sociale » en reconstituant les spectres existants et la manière dont chacun se construit une identité culturelle à partir de ces rayons convergents.

Aubaine pécuniaire, pour les industries culturelles, plaisir des mondes infinis et distinctifs pour les fans d'œuvres cultes, et possibilité de « braconnage »<sup>83</sup> médiatique toujours plus grande pour le reste du public la convergence culturelle dans la culture de genre est aujourd'hui incontournable. Les liens entre médias qui la composent (qu'ils soient en terme d'influence formelle, d'intertextualité, de narration transmédiatique, etc.) forment un tissu de pratique diverses qui éclaire certains aspects de la culture de masse, et devraient à l'avenir offrir de nombreuses possibilités de recherches se focalisant non pas sur une pratique mais sur la manière dont se forment ces ponts et dont le public les utilise.

---

82. Et ceux qui veulent encore prolonger le voyage étendent eux-mêmes leurs univers favori, et cela abouti aux phénomène bien connu des fan fictions, ou celui plus récent mais proche des machinimas, montage de captures de parties de jeu vidéo par des fans pour créer une histoire spécifique souvent très intertextuelle. Les fans ajoutent ainsi leur pierre à la convergence.

83. Voir CERTEAU, 1990.

Ce type de recherche est forcément périlleux car il brise la tendance à l'hyperspécialisation dans les sciences humaines. Il est en effet, impossible dans de telles études d'être exhaustif, complet, sur les pratiques liées à un support, et de remonter à l'origine de chaque faisceau, de chaque lien (ce qu'il a été impossible de faire ici autant qu'ailleurs). Cependant, en parallèle à des recherches toujours nécessaires, explorant tout les aspects d'un média, d'un support, une approche en terme de convergence, de liens, serait probablement un complément fort productif.

---

## RÉFÉRENCES

---

- ANGENOT M. (1975), *Le roman populaire, recherches en paralittérature*, Montréal, PUQ, genres et discours.
- BAUDOU J. (2005), « Ces écrivains qui inventèrent la scientifiiction », *Fantastique, Fantasy, Science-fiction, mondes imaginaires, étranges réalités*, SILHOL L. et VALLS DE GOMIS E. (sous la dir. de), Autrement, Coll. Mutations, Paris, p. 44-58.
- BELHADJIN A. (2005), « Polar et imaginaire », *Actes du séminaire narratologies contemporaines*, BERTHELOT F., PIER J. et SCHAEFFER J.-M. (sous la dir. de), CNRS/EHESS, Paris.
- BERTHELOT F. (2005), « Genres et sous genres dans les littératures de l'imaginaire », *Actes du séminaire narratologies contemporaines*, BERTHELOT F., PIER J. et SCHAEFFER J.-M. (sous la dir. de), CNRS/EHESS, Paris.
- BESSON A. (2004), *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Editions, Paris.
- BESSON A. (2006), « Le cycle dans la science-fiction anglo-saxonne des années 80-90 », BOZZETO R. et MENEGALDO G. (sous la dir. de), *Colloque de Cerisy, les nouvelles formes de la science-fiction*, Bragelonne, Paris, p. 137-160.
- BESSON A. (2003), « Les nouveaux immortels : les séries télévisées fantastiques contemporaines et le public adolescent », *Cahiers du GERF*, second semestre, publication du Centre de Recherche sur le Fantastique, Université Stendhal-Grenoble III.
- BESSON A. (2005), « Science-fiction et fantasy : frontières disputées », Communication dans le cadre *des journées Littérature et SF*, De l'école normale supérieure, Paris.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.
- CAIRA O. (2007), *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, CNRS Editions, Paris.
- CERTEAU M. (1990), *L'invention du quotidien*, Tome 1 : Arts de faire, Folio Essais, Paris.
- CRAIPEAU S. et LEGOUT M.-C. (2003), « La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire », ROUSTAN M. (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, L'Harmattan, Dossiers sciences humaines et sociales, Paris, p. 115-130.
- DESPRES E., « L'anti-happy-ending : théorie, collage et interdiscursivité parodique dans Brazil de Terry Gilliam », *collectif œuvres cultes*, [http://gvisy.free.fr/rubrique.php3?id\\_rubrique=14](http://gvisy.free.fr/rubrique.php3?id_rubrique=14)

DONNAT O. (1994), *Les français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*, La découverte, Paris.

ECO U. (1986), "Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage", *Travels in Hyperreality*, Harcourt Brace and Company, Londres.

ECO U. (1985), « Casablanca ou la renaissance des dieux », *La Guerre du Faux*, Grasset, livre de poche, Paris, p. 281-288.

ECO U. (1993), *De Superman au surhomme*, Grasset, livre de poche, Paris.

GENETTE G. (2000), *Palimpseste, la littérature au second degré*, Seuil, Point essais, Paris.

JENKINS H. (2006), *Convergence culture, where old and new media collide*, New York university press, New York.

JENKINS H. (2007), "I want my geek Tv", *Flow*, vol. 3, Université du Texas, Austin.

JENKINS H. (2002), "The poacher and the stormtrooper", LE GUERN P., (sous la dir. de), *Les cultes médiatiques ; culture fan et œuvres cultes*, Presses Universitaires de Rennes, Le sens social, Paris, p. 343-378.

JOLIVALT B. (1994), *Les jeux vidéo*, PUF, Que sais-je ?, Paris.

KALIFA D. (2001), *La culture de masse en France*, T.1, La découverte, Paris.

LAFRANCE J.-P. (2006), *Les jeux vidéo, à la recherche d'un monde meilleur*, Hermès-Lavoisier, Paris.

LE GUERN P. (2002), « Introduction à : Les cultes médiatiques ; culture fan et œuvres cultes », LE GUERN Philippe, (sous la dir. de), *Les cultes médiatiques ; culture fan et œuvres cultes*, Presses Universitaires de Rennes, Le sens social, Paris, p. 13-38.

MACE E. et MAIGRET E. (sous la dir. de) (2005), *Penser les médiacultures*, Armand Colin, Ina, Paris.

PASQUIER D. (2005), « la culture comme activité sociale », MACE Eric et MAIGRET Eric (sous la dir. de), *Penser les médiacultures*, Armand Colin, Ina, Paris, p. 103-122.

PEYRON D. (2007), « Culture geek et logiciel libre, une approche idéologique et communautaire de l'informatique », *Actes du colloque Cultures libres, innovations en réseau*, UQAM, Montréal.

RIFFATERRE Michael, « sémiotique intertextuelle : l'interprétant », *Revue d'esthétique*, n° 12, Odile Jacob, Paris, 1979.

ROUSTAN M. (sous la dir. de) (2003), *La pratique des jeux vidéo, réalité ou virtualité ?*, L'Harmattan, dossiers sciences-humaines, Paris.

STEFANELLI M. et MAIGRET E., « La bd, nouvelle matrice des séries télévisées », *Médiamorphoses* hors série, Ina/Armand Colin, Paris, Janvier 2007, p. 163-167.

TORRES A. (1997), *La science-fiction française, auteurs et amateurs d'un genre littéraire*, L'Harmattan, Paris.

TREMEL L. (2001), *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, PUF, Sociologie d'aujourd'hui, Paris.

TREMEL L. (2002), « Les jeux de rôle, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique », *Jeu, loisirs et éducation informelle*, n° 10, Paris.