



HAL
open science

Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée

Yves Chevaldonné

► **To cite this version:**

Yves Chevaldonné. Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée. Les Essentiels d'Hermès, 2012, n° 62 (1), pp.115. 10.4267/2042/48288 . hal-04088987

HAL Id: hal-04088987

<https://hal.science/hal-04088987>

Submitted on 4 May 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée

Yves Chevaldonné

DANS **HERMÈS, LA REVUE** 2012/1 (N° 62), PAGES 115 À 121
ÉDITIONS **CNRS ÉDITIONS**

ISSN 0767-9513

ISBN 9782271073969

DOI 10.4267/2042/48288

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-115.htm>



CAIRN.INFO
MATIÈRES À RÉFLEXION

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour CNRS Éditions.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée

Un golfeur, un truand, un chevalier... dans un jeu vidéo, le joueur peut être tout cela, et bien d'autres choses encore. Le jeu vidéo se trouve au cœur d'un nœud reliant les mondes imaginaires d'aujourd'hui : littérature, cinéma, bande dessinée et jeu de rôle sur table¹. Henry Jenkins utilise la notion de « transmédia » pour aborder le champ des industries culturelles, où un livre peut être porté à l'écran ou un film être adapté sous la forme d'un jeu vidéo, d'une série télévisée, d'un dessin animé, d'une BD². De fait, l'expérience du jeu vidéo est à la fois comparable, selon les cas, à celle du livre et de la BD (seul derrière un ordinateur), à celle du cinéma (en groupe dans une LAN *party*, un rassemblement de joueurs utilisant un réseau local pour jouer ensemble) ou à celle du jeu de rôle (collaboration dans une LAN *party* ou un MMORPG, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, soit des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs). Nous souhaiterions dans cette étude analyser l'intertextualité entre médias, en commençant par identifier les imbrications en place. Par elles s'expliquent pour une part les déclinaisons supports, ainsi que la construction de systèmes de production de sens hybrides, visuels, sonores et textuels.

Nous appuierons principalement notre discussion sur une analyse de jeux, de films et de BD, que nous confronterons avec des discours d'utilisateurs, présentés sur des sites et *blogs* spécialisés, ou recueillis à l'occasion d'une enquête que nous avons nous-même menée en 2011.

Des modèles économiques

« L'économie du jeu vidéo se rapproche de plus en plus de celle du cinéma » notait en 2003 Christophe Bombana, un dirigeant d'*Atari*³. Toutes les deux étant en effet des industries culturelles, elles tendent progressivement à adopter le même modèle économique. Le directeur français d'*Electronic Arts* (une des principales sociétés de production de jeux vidéo dans le monde) postulait même que « d'ici cinq à dix ans, comme dans le cinéma, l'industrie du jeu vidéo se limitera[it] à cinq grands éditeurs de taille mondiale⁴. » Alexis Blanchet (2008) voit pour sa part cette similitude de systèmes dans « leur organisation en studios et la concentration de la production autour de quelques majors ».

Ce rapprochement se concrétise effectivement depuis des années par des rachats de sociétés: la Warner rachète Atari dès 1976 par le biais de Warner Communications (*ibid.*), puis Midway Games, créatrice de la série des *Mortal Kombat*, en 2009⁵. La Paramount, quant à elle, s'associera avec Sega via la Gulf & Western Industries⁶.

Ces convergences entre les deux industries ne s'observent pas que sur un plan financier: ce sont progressivement des équipes de techniciens qui se mettent à collaborer. Pour l'adaptation de son film *King Kong* en jeu vidéo, Peter Jackson fait ainsi appel à Michel Ancel, *game designer* d'Ubisoft. Le Français a pu avoir accès aux *artworks* des studios Weta du réalisateur néo-zélandais, et a collaboré avec la scénariste du film⁷. Pour annoncer le prochain *Halo* (série de jeux vidéo de science-fiction), Microsoft fait appel à des studios et des producteurs japonais (Casio Entertainment, Toei Animation), car selon Cedrick Delmas (Microsoft France) «le style manga connaît actuellement aux États-Unis la même vogue qu'en France dans les années 1980-1990»⁸.

La circulation se fait dans les deux sens: le réalisateur et le directeur artistique du film d'animation *The Prodigies* viennent du jeu vidéo. Le film est réalisé en images de synthèse, et utilise la technique de la *motion capture*, très utilisée dans le jeu vidéo, où elle s'est grandement perfectionnée avant d'être reprise par le cinéma. Durant ses premières années, le jeu vidéo était produit par de petites équipes, mais il tend de plus en plus à être mis en oeuvre par un nombre important de créateurs et techniciens, assez proche du modèle de création d'un film. Pour sa série de jeux *Assassin's Creed*, Ubisoft fait ainsi appel à une vingtaine d'acteurs et à près de 400 techniciens pour ses équipes de tournage et d'effets spéciaux⁹.

Mais les liens économiques entre cinéma, jeu vidéo et BD se tissent essentiellement dans le domaine du marketing. Lorsqu'un jeu vidéo est tiré d'un film, il n'est souvent vu que comme un simple produit dérivé, commercialisé au moment de la sortie du long-métrage, ce qui, selon l'un

des joueurs que nous avons interrogés¹⁰, donne naissance à « beaucoup de mauvais jeux ». Le modèle mis en place est celui de la licence, de l'univers que l'on décline sur différents supports. Kathy Vrabeck (*Activision*, société américaine de jeux vidéo) explique que reprendre une licence permet de prendre des risques en investissant dans de grosses productions: « Simplement parce que, grâce aux licences, vous n'avez pas à construire une marque mondiale puisque vous vous l'attribuez¹¹ ».

Les jeux vidéo peuvent être à l'origine de ces franchises, comme les jeux-phares *Pokemon* et *World of Warcraft*. La licence *Pokémon*, créée par Nintendo, comprend plus de 40 jeux depuis 1996, vendus à plus de 200 millions d'exemplaires selon la firme japonaise¹². Elle a été déclinée en série télévisée (dessin animé), en longs-métrages d'animation (une quinzaine) et en mangas. Le cas de *World of Warcraft* est assez différent. Ce jeu, créé par la société américaine *Blizzard Entertainment*, est lui-même la déclinaison d'une série de jeux populaires, *Warcraft*, dont il partage l'univers. Ce jeu est également décliné en BD: des *comics* américains, des *manwhas* coréens, ainsi que de nombreuses *webcomics* (BD sur Internet, le plus souvent par des fans du jeu). Pour *Pokémon* comme pour *World of Warcraft*, les produits dérivés jouent avant tout sur le connu, la référence directe au jeu d'origine: personnages (Sacha et le très populaire Pikachu au centre de la série et des films *Pokémon*), lieux connus (le Puits de soleil des hauts elfes dans un *manwha World of Warcraft*), éléments du *gameplay* (les boules *Pokémon*, les armes typiques de *World of Warcraft*). C'est donc avant tout sur la popularité d'univers connus que reposent ces déclinaisons.

Des univers

Le jeu vidéo est au centre non seulement de structures techniques et économiques, mais de tout un tissu « trans-

média », où se croisent différents mondes imaginaires. Les jeux vidéo adaptés de films, note Alexis Blanchet (2010), se rattachent à des genres adaptés au public jeune et familial (merveilleux, science-fiction, horreur), eux-mêmes issus de la littérature populaire, de la radio, de la BD, de la télévision et surtout du cinéma. Au sein de ce tissu que nous évoquons, la littérature occupe une place décisive. Elle est en effet à l'origine de nombreux univers repris par le cinéma, puis par les jeux vidéo (*Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter*, etc.). L'univers médiéval-fantastique, très prisé dans le jeu vidéo, est directement issu de la littérature de la première moitié du XIX^e siècle¹³. L'un des joueurs que nous avons interrogés explique ainsi que les jeux de rôle numériques lui font « souvent penser à un conte, une geste ou une épopée¹⁴ ».

Beaucoup des mangas les plus populaires ont été adaptés en jeu vidéo. Une grande majorité des jeux tirés de *Dragon Ball* sont des jeux de combat ou d'action-aventure, respectant ainsi l'ambiance du manga, très orientée sur les combats. Les exemples de BD européennes adaptées en jeu vidéo sont très rares, en particulier quand elles ne passent pas par une adaptation au cinéma au préalable. Le scénario de *L'Amerzone*, jeu vidéo créé par Sokal, l'auteur de l'œuvre d'origine, est différent de celui de la BD, mais en reprend les principaux éléments (le lieu de l'aventure, les oiseaux blancs, certains personnages). Les adaptations officielles de jeux de rôle en jeu vidéo ne sont pas très nombreuses (elles se limitent quasiment au seul *Donjons et Dragons*). Mais beaucoup de jeux se sont inspirés des mécanismes du jeu de rôle : classe/métier du personnage, niveaux, points d'expérience, etc.

Mais la référence principale est le cinéma, en particulier pour les jeux d'horreur-ambiance (Blanchet, 2010). Les jeux vidéo adaptés d'un film se contentent en général de reproduire avec plus ou moins de fidélité la structure de celui-ci. Un jeu se détache cependant, dans sa façon de s'inscrire dans un univers multimédia, multi-supports : *Enter the Matrix*, dont l'action se situe dans la trilogie

Matrix. Comme le précise Bruno Bonnell, PDG d'*Atari*, « Même si elle n'est pas nécessaire à la bonne compréhension de *Matrix Reloaded*, notre création permet de mieux appréhender ce qu'est la Matrice, grâce notamment à une heure de séquences vidéo supplémentaires¹⁵ ».

Cependant les codes des jeux vidéo peuvent aussi modifier, en retour, ceux du cinéma, par ce phénomène de « remédiation » décrit par J. D. Bolter et R. Grusin (1999). Ainsi dans *Matrix* la notion de jeu est intégrée dans la diégèse (elle-même dépeinte comme un simulacre virtuel), le choix du lieu de la séance d'entraînement aux arts martiaux rappelle celui opéré par le joueur dans un jeu vidéo de combat, le choix des armes dans un arsenal virtuel évoque les écrans d'équipement d'un FPS (*First Person Shooter*, ou jeu de tir à la première personne). *La Course à la mort* reprend les codes du jeu vidéo de course : circuit fermé, avec trois niveaux de difficulté successifs. Les pilotes peuvent aussi débloquent des armes et des mécanismes de défense en roulant sur des plaques allumées, dans une version violente et sanglante de *Mario Kart*. De façon générale, il est intéressant de noter qu'au cinéma, le jeu vidéo est immersif, voire invasif. Les personnages du *Cobaye* sont plongés dans des univers virtuels à l'aide de capteurs et de casques. Parfois, le jeu vidéo déborde de son cadre pour s'imposer au monde réel, comme dans *Wargames*, où le jeu de guerre atomique se transforme en menace concrète.

Ce mode immersif du jeu vidéo pose la question de la représentation du Moi. Un de nos joueurs interrogés parle du plaisir, dans un jeu vidéo, de « l'immersion dans la peau d'un combattant¹⁶ ». À ce titre, l'avatar joue un rôle primordial, y compris dans les films. Dans *Starfighter*¹⁷, le principe est inversé : lorsque le jeune héros, joueur expérimenté, part dans l'espace, un avatar à son image vient sur Terre pour jouer son rôle (celui d'un simple adolescent).

Un autre de nos enquêtés¹⁸ déclare apprécier, dans les MMORPG, le « rôle à jouer dans le groupe d'aventuriers ». On touche ici à une figure importante du jeu de rôle

informatique, issue du jeu de rôle sur table: le groupe. Les MMORPG permettent de reconstituer l'expérience du jeu de rôle sur table, puisque le joueur y incarne un seul personnage, mais peut s'associer avec d'autres joueurs connectés pour créer un groupe d'aventuriers, accomplir des missions ou parcourir des donjons. Le groupe est un moteur du jeu (collaboration), mais aussi un facteur de socialisation, de valorisation: dans *Starfighter*, lorsque le héros bat le record du jeu, il est félicité par le jeu, puis par ses voisins. Sa maîtrise de la technologie est un élément de promotion pour lui, en particulier dans le milieu modeste qui est le sien.

Des systèmes de production de sens

Michel Ancel décrit ainsi les scènes new-yorkaises de son jeu *King Kong*:

Certains plans renforcent les différences de taille: Ann, l'enjeu de la scène, celle que Kong doit protéger, est au premier plan [...]. Nous avons employé le langage du film en le mêlant au jeu: lorsque Kong est dans la jungle, son territoire, les caméras montrent toujours le chemin car il n'a aucune raison de se perdre¹⁹.

Nous l'avons vu en introduction, le jeu vidéo fait partie d'un réseau culturel «transmédia». Il emprunte à d'autres arts certains codes signifiants, en particulier au cinéma, dont il est très proche. Dans ses premières années, le jeu vidéo, comme le cinéma des premiers temps²⁰, utilise un langage sommaire, dont les deux principales caractéristiques sont: une vue d'ensemble; une quasi-absence de montage, chaque phase de jeu se déroulant dans un lieu différent (niveaux des jeux de plateformes en particulier), présenté sans coupure. Avec les années, le langage du jeu vidéo s'affine, empruntant de plus en plus au langage du cinéma moderne, ainsi qu'à d'autres formes d'expression.

Tout comme la BD, le jeu vidéo repose sur une communication visuelle et écrite. Les premiers jeux, en particulier les jeux de rôle numériques, reposaient en grande partie sur du texte (missions, description des événements, actions tapées par le joueur), les graphismes étaient très sommaires et peu nombreux. Depuis, la dimension sonore se développe de plus en plus. Des jeux récents, tels qu'*Oblivion* et *World of Warcraft* reposent sur une communication mixte: graphique (phylactères pour certains dialogues), textuelle (dialogues en sous-titre), sonore (quelques dialogues enregistrés).

La question de la narrativité est au centre du jeu vidéo, tout comme des autres arts qui nous intéressent ici. On a souvent comparé le séquençage des BD à celui d'un jeu de plateformes, où les niveaux défilent le plus souvent horizontalement et vers la droite (dans le sens de la lecture, comme dans une BD), et où le personnage affronte différents périls (monstres et pièges) jusqu'au «boss de fin de niveau». Cette structure rappelle celle des *strips* des débuts de la BD, où en une bande de quelques cases le héros progresse dans son aventure hebdomadaire ou quotidienne, jusqu'au *climax* (affrontement avec le méchant, situation périlleuse). Mais la principale caractéristique de la narration dans un jeu vidéo, c'est la dimension interactive. À ce titre, le jeu vidéo et le jeu de rôle, apparus à peu près en même temps, ont entraîné la renaissance et la popularisation d'un sous-genre littéraire: celui des livres-jeux, ou «livres dont vous êtes le héros», au début des années 1980²¹.

Analysons, pour terminer, l'une des figures les plus emblématiques de la narration dans un jeu vidéo: la cinématique, séquence animée au cours de laquelle le joueur est en général passif. Les fonctions narratives principales de la cinématique sont de présenter l'univers du jeu et le personnage, et d'assurer la transition entre deux phases de jeu. Elle permet aussi d'expliquer certains événements, et constitue donc un élément essentiel dans la construction du récit d'un jeu «à scénario» (*Final Fantasy*, *Oblivion*).

Ces « mini-films » sont mentionnés par l'un de nos joueurs interrogés comme la principale cause de son attrait pour les jeux de rôle numériques : ils viennent souligner judicieusement les événements importants. Depuis l'extension *Cataclysm*, de petites cinématiques sont aussi apparues dans *World of Warcraft*, marquant manifestement la volonté chez *Blizzard* de développer le côté narratif du jeu. D'un point de vue formel, les cinématiques de *World of Warcraft* sont particulièrement intéressantes : introduites et closes par des fondus au noir, elles présentent parfois des éléments de montage ou des mouvements de caméra (zooms, panoramiques, champs-contrechamps). Enfin, elles débutent par l'apparition de bandes noires en haut et en bas de l'image, pour un effet « cinémascope ». La cinématique n'a pas seulement un rôle narratif, elle s'inscrit directement dans la mécanique du jeu, constituant une récompense pour le joueur :

Qui n'a jamais attendu de scène cinématique à la fin d'un niveau, d'un *boss*? [...] Nous jouions pour être récompensés par une cinématique. Et quand elle arrivait enfin, nous posions la manette sur le côté, contents, comme si on s'était fait suer à jouer pour ça, comme si le vrai moment intéressant du jeu était là²².

Toutefois, de plus en plus de joueurs et de professionnels commencent à prendre leurs distances avec cette cinématique :

Il est très agaçant d'être *captif* dans un jeu, c'est-à-dire de regarder une séquence dans un état de totale impuissance. Les séquences cinématiques [...] doivent être très courtes, maîtrisées, justifiées et placées au bon moment, et à intervalles éloignés. Qui a envie de rester cinq minutes dans son fauteuil sans toucher au *paddle*²³ ?

Le réalisateur de *The Prodigies*, issu du jeu vidéo, parle de la nécessité d'entretenir l'intérêt du joueur pour la séquence, de lutter contre le bouton qui permet de la « zapper ».

On voit ainsi comment le cadre économique dans lequel se développe le jeu vidéo détermine dans une large mesure ses rapports avec les autres mondes imaginaires (littérature, cinéma, bande dessinée, jeux de rôle). L'organisation de sa production et de sa diffusion, fortement concentrée, se traduit nécessairement par des fusions d'entreprises, des mises en commun de moyens (depuis les techniciens et les artistes jusqu'aux droits commerciaux) : ces rapprochements, nécessairement, entraînent des transmissions de savoir-faire spécialisés et des emprunts au moins partiels de modèles et de codes. Conçu comme un produit dérivé, le jeu vidéo ne peut manquer d'emprunter ses références culturelles à la science-fiction, à *Donjons & Dragons*, à *Harry Potter*, à l'univers de *Warcraft*. Cette reprise de « recettes qui marchent » permet au joueur-consommateur de se reconnaître, de se situer et de s'orienter : il lui suffit d'admettre comme « naturelles » des conventions qui par d'autres canaux lui ont *déjà* été rendues plus ou moins familières. Le langage utilisé lui est aussi familier : narration écrite, construction graphique, « mini-films » (cinématiques), tous issus de ces autres formes d'expressions artistiques avec lesquelles le jeu vidéo entretient des relations d'intertextualité.

Ces divers cadres économiques, culturels et sémiotiques, variés mais suffisamment familiers, concourent nécessairement à la perception que le joueur a de lui-même, de son environnement et des autres – à travers son expérience du jeu dans un groupe social déterminé.

NOTES

1. Pour faciliter la lecture, nous emploierons l'expression « jeu de rôle » pour les jeux sur table et « jeu de rôle numérique » pour les jeux de rôle sur ordinateur hors ligne.
2. Voir l'entretien avec Alexis Blanchet sur l'histoire des relations entre cinéma et jeu vidéo, les projets éditoriaux multimédias et la notion de « transmédia », pour le magazine *Projections* n° 32, sur *Le Blog Jeuvidéal*, en ligne sur <<http://jeuvidéal.com/?p=1048>>, consulté le 05/12/2012.
3. Cité in Emmanuel Paquette, « Les éditeurs misent gros sur les licences de films », *Les Échos*, 14 mai 2003, p. 67.
4. Philippe Sauze, cité in Emmanuel Paquette, *op. cit.*
5. Laurent Checola, « Le jeu vidéo s'essaie aux productions cinématographiques », *LeMonde.fr*, 21 oct. 2009.
6. Alexis Blanchet, entretien pour le magazine *Projections*, *op. cit.*, note 2.
7. Voir sur ce point l'entretien avec Michel Ancel pour *Chronic'art*, en ligne sur <<http://www.chronicart.com/webmag/article.php?id=1328>>, consulté le 05/01/2012.
8. À titre d'exemple, voir l'article dans *LeMonde.fr* du 21 oct. 2009, « Le jeu vidéo s'essaie aux productions cinématographiques ».
9. Voir note précédente.
10. Enquête mentionnée en introduction.
11. Voir la note 3.
12. *Nintendo News* du 28/05/2010, en ligne sur <http://www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/news/2010/pokmon_black_version_and_pokmon_white_version_for_nintendo_ds_coming_to_europe_in_spring_2011_17844.html>, consulté le 05/01/2012.
13. Voir l'article de Yves Chevaldonné et Jean-Paul Lafrance, « BD, dessins animés et jeu vidéo, même combat! », *Hermès* n° 54, p. 108-109.
14. Enquête citée en introduction.
15. Voir la note 3.
16. Enquête citée en introduction.
17. Le héros joue régulièrement sur une borne d'arcade à un jeu nommé *Starfighter*, dont il finit par battre le record. Un extra-terrestre vient alors l'emmener sur une planète lointaine, où il découvrira un univers identique à celui du jeu : une guerre spatiale entre deux factions.
18. Enquête citée en introduction.
19. Voir note 7. Noter l'utilisation de termes du langage cinématographique : « plans », « caméra », etc.
20. Sur ce point voir l'ouvrage de Noël Burch, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, 1991.
21. Basé sur le principe du lecteur actif, les livres-jeux présentent une narration morcelée en blocs de paragraphes numérotés. À la fin de chaque bloc, le lecteur se voit proposer un choix (aller à gauche ou à droite par exemple), qui le renvoie à un autre numéro, et ainsi de suite. La narration est donc déterminée par les choix du lecteur, comme dans un jeu vidéo.
22. « La cinématique dans le jeu, l'heure du bilan », *Lelevelfive*, en ligne sur <http://levelfive.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=61:la-cinematique-dans-le-jeu-lheure-du-bilan&catid=39:reflexions&Itemid=29>, consulté le 05/01/2012.
23. « Jeu vidéo et cinéma », *Polygonweb*, en ligne sur <<http://polygonweb.online.fr/cinema.htm>>, consulté le 05/01/2012.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

BLANCHET, A., « Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons », *Médiamorphoses*, n° 22, 2008, p. 33-38.

BLANCHET, A., « L'adaptation de films d'horreur en jeu vidéo : émergence d'une horreur vidéoludique et redéfinition d'une horreur cinématographique », *Loading*, vol. 4, n° 6, 2010.

BOLTER, J. D. et GRUSIN, R., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 1999.

Cahiers du cinéma, hors-série spécial jeux vidéo, sept. 2002.

CRAIPEAU, S., GENVO, S. et SIMONNOT, B., *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010.

GENVO, S., *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2002.

GENVO, S. et SOLINSKI, B., « Les jeux vidéo, un "bien" culturel? », *Médiamorphoses*, n° 22, 2008.

LAFRANCE, J.-P., *Les Jeux vidéo : à la recherche d'un monde meilleur*, Paris, Hermès-Science Publications, 2006.

POOLE, S., *Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade, 2000.

TREMEL, L., *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001.