



**HAL**  
open science

# Ecrans croisés : les séries revisitées par les joueurs dans Animal Crossing

Sophie Renault

► **To cite this version:**

Sophie Renault. Ecrans croisés : les séries revisitées par les joueurs dans Animal Crossing. Management en Séries, Mar 2024, Reims, France. hal-04737691

**HAL Id: hal-04737691**

**<https://hal.science/hal-04737691v1>**

Submitted on 15 Oct 2024

**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.

---

# Ecrans croisés : les séries revisitées par les joueurs dans Animal Crossing

Sophie Renault\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Université d'Orléans (UO) – Université d'Orléans – Château de la Source - Avenue du Parc Floral - BP 6749 - 45067 Orléans cedex 2, France

## Résumé

Véritable phénomène culturel, *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) a non seulement offert en période de pandémie une évasion ludique à des millions de joueurs mais aussi un espace de créativité. Au cœur de ce jeu vidéo se trouve une pratique captivante : l'intégration par les joueurs de séries télévisées populaires, transformant ainsi ACNH en une plateforme de co-création et d'expression culturelle. Cette pratique témoigne d'une synergie unique entre la culture des jeux vidéo et celle des séries télévisées, mettant en exergue l'importance de la création collaborative et de la participation communautaire. En explorant les cas emblématiques des séries " Friends ", " Stranger Things " et " Wednesday ", l'article illustre comment l'engagement créatif des joueurs dans ACNH enrichit l'expérience de jeu. *In fine*, l'analyse du *gameplay* d'ACNH démontre, dans notre ère numérique, en quoi l'espace donné à la créativité des utilisateurs peut avoir un impact considérable sur les stratégies de marketing et le management des communautés.

---

\*Intervenant

## **Ecrans croisés : les séries revisitées par les joueurs dans Animal Crossing**

**Résumé :** Véritable phénomène culturel, *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) a non seulement offert en période de pandémie une évasion ludique à des millions de joueurs mais aussi un espace de créativité. Au cœur de ce jeu vidéo se trouve une pratique captivante : l'intégration par les joueurs de séries télévisées populaires, transformant ainsi ACNH en une plateforme de co-création et d'expression culturelle. Cette pratique témoigne d'une synergie unique entre la culture des jeux vidéo et celle des séries télévisées, mettant en exergue l'importance de la création collaborative et de la participation communautaire. En explorant les cas emblématiques des séries « Friends », « Stranger Things » et « Wednesday », l'article illustre comment l'engagement créatif des joueurs dans ACNH enrichit l'expérience de jeu. *In fine*, l'analyse du *gameplay* d'ACNH démontre, dans notre ère numérique, en quoi l'espace donné à la créativité des utilisateurs peut avoir un impact considérable sur les stratégies de marketing et le management des communautés.

**Mots clés :** jeu vidéo, Animal Crossing, créativité, séries, Friends, Stranger Things, Wednesday

**Summary:** A true cultural phenomenon, *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) has not only offered millions of players a playful escape during the pandemic, but also a space for creativity. At the heart of this video game is a captivating practice: the integration by players of popular television series, transforming ACNH into a platform for co-creation and cultural expression. This practice demonstrates a unique synergy between the culture of video games and that of television series, highlighting the importance of collaborative creation and community participation. By exploring the emblematic cases of the series "Friends", "Stranger Things" and "Wednesday", the article illustrates how the creative involvement of players in ACNH enriches the gaming experience. Ultimately, the analysis of ACNH's *gameplay* demonstrates, in our digital age, how the space given to user creativity can have a considerable impact on marketing strategies and community management.

**Keywords:** video game, Animal Crossing, creativity, series, Friends, Stranger Things, Wednesday

## **Ecrans croisés : les séries revisitées par les joueurs dans Animal Crossing**

Dans le paysage des jeux vidéo, « Animal Crossing: New Horizons » (ACNH) de Nintendo s'est rapidement imposé comme un phénomène culturel unique, transcendant les frontières traditionnelles du divertissement numérique (Benti & Stadtmann, 2021 ; Zhu, 2021). Lancé en mars 2020, en pleine montée de la pandémie de COVID-19, ACNH n'a pas seulement offert une échappatoire ludique aux confinements mondiaux (Comerford, 2020), mais a également ouvert une porte vers une forme inédite de créativité communautaire et d'interaction sociale (Tong *et al.*, 2021). Au cœur de cette expérience se trouve une tendance fascinante : la création de l'univers et d'éléments de films et séries populaires par les joueurs. Des séries cultes comme « Stranger Things », « Friends » ou bien encore « Wednesday » ont trouvé une existence parallèle dans les îles virtuelles d'ACNH, reflétant la synergie entre la culture du jeu vidéo et celle des séries télévisées.

Cinquième opus de la série « Animal Crossing », ACNH a renouvelé la formule classique de simulation de vie avec une liberté de personnalisation et d'interaction sans précédent (Zhu, 2021). Les joueurs se retrouvent sur une île déserte, qu'ils peuvent aménager et transformer selon leur vision, en interaction constante avec des personnages anthropomorphes et d'autres joueurs qu'ils peuvent éventuellement inviter sur leur île ou auxquels ils peuvent rendre visite. Cette toile vierge a rapidement été adoptée par une communauté diverse, aboutissant à une variété d'expressions créatives (Renault, 2023). Il faut dire que ce jeu est arrivé à un moment où des millions de personnes cherchaient des moyens de s'évader des rigueurs de la pandémie (Pearce *et al.*, 2022). ACNH n'a ainsi pas seulement servi de passerelle vers une socialisation virtuelle, le jeu a également agi comme un pansement émotionnel, offrant un sentiment de normalité et de routine quotidienne. Plusieurs recherches ont ainsi témoigné de l'impact positif d'ACNH sur le bien-être mental, soulignant son rôle dans la réduction du stress et de l'anxiété pendant une période troublée (Yee & Sng, 2022).

L'un des aspects remarquables d'ACNH est sa capacité à servir de plateforme pour l'expression culturelle. La facilité avec laquelle les joueurs peuvent créer et partager a transformé ACNH en un espace de co-création, où les frontières entre le jeu, l'art et l'expression personnelle se diluent. Les joueurs ont utilisé les outils du jeu pour recréer des lieux, des personnages et des scènes de leurs films et séries télévisées préférées. Cette tendance ne se limite pas à la simple reproduction ; elle s'accompagne d'une réinterprétation créative qui fusionne l'identité visuelle et les thématiques des séries avec l'esthétique unique d'ACNH. L'intégration de séries populaires dans ACNH par les joueurs soulève ainsi des questions intéressantes sur les dynamiques de la créativité communautaire, l'impact des médias populaires sur les jeux vidéo et les stratégies qui pourraient émerger de ces interactions.

Au travers de notre recherche, nous cherchons à comprendre en quoi ACNH constitue un terreau fertile à la créativité des joueurs – terreau sur lequel se rencontrent la culture du jeu vidéo et celle des séries télévisées, offrant une perspective unique sur la manière dont les jeux peuvent servir de catalyseur à la créativité. En explorant ces créations, il s’agit de découvrir non seulement des hommages à des œuvres de fiction, mais aussi d’ouvrir une fenêtre sur l’ingéniosité et la passion des joueurs. Dans cette perspective, sera présenté, au sein de la première partie, le cadre théorique de notre réflexion autour des concepts de création collaborative et de participation communautaire. La deuxième partie sera consacrée à la mise en perspective de trois cas emblématiques d’intégration de séries par la communauté des joueurs au sein d’ACNH. Enfin, nous mettrons en relief, au sein de la troisième partie, les principaux résultats de notre analyse.

## **1. Création collaborative et participation communautaire : vers une synergie numérique**

La création collaborative et la participation communautaire représentent des concepts fondamentaux dans l’étude des médias numériques et des communautés en ligne. Ces phénomènes soulignent la manière dont les individus interagissent, partagent et créent ensemble dans des environnements virtuels.

### **1.1. Collaboration et intelligence collective dans l’univers vidéoludique**

La création collaborative est un processus par lequel les individus travaillent ensemble pour produire un contenu ou résoudre des problèmes, ce souvent au-delà des frontières géographiques. Selon Jenkins (2006), cette dynamique est ancrée dans la culture participative, où les utilisateurs jouent un rôle actif dans la création de contenu. L’auteur met en particulier en perspective le concept de convergence culturelle : un phénomène où les technologies, les industries médiatiques et les consommateurs interagissent de manière complexe et souvent imprévisible. *Via* cette dynamique de convergence, Jenkins (2006) souligne le flux de contenus à travers plusieurs plateformes médiatiques, la coopération entre multiples industries médiatiques et le comportement migratoire des audiences qui cherchent à aller là où leurs expériences et compétences médiatiques sont valorisées. Lévy (1997) explore également cette même dynamique dans sa réflexion sur l’intelligence collective. L’auteur met alors en avant le potentiel créatif qui émerge lorsque les individus collaborent. Selon lui, le partage et la collaboration à grande échelle sur des plateformes numériques conduisent à des formes de savoir et de création qui dépassent les capacités d’un individu isolé.

Dans le domaine des jeux vidéo, la création collaborative et la participation communautaire prennent une dimension particulière. Taylor (2006) décrit comment les jeux en ligne créent des espaces sociaux

où les joueurs non seulement interagissent mais participent également à la construction de ces mondes virtuels. Postigo (2007) approfondit cette idée en examinant comment les modifications des jeux par les joueurs eux-mêmes contribuent de manière significative à l'écosystème du jeu vidéo. L'auteur s'intéresse particulièrement au *modding*, c'est-à-dire la modification de jeux par les joueurs. Ces modifications peuvent varier de simples ajustements esthétiques à la création de nouveaux niveaux, personnages ou même de nouvelles histoires. Selon Postigo (2007), en créant des *mods* qui peuvent étendre la durée de vie d'un jeu ou améliorer son expérience de manière significative ces passionnés contribuent à la valeur des jeux vidéo.

## **1.2. Communautés virtuelles en action: de la participation à la co-crédation**

La participation communautaire dans les espaces numériques est, selon Wenger (1998), fortement liée à la notion de communautés de pratique. Lesquelles constituent selon Cohendet *et al.* (2010, p.31) des groupes « ayant une structure informelle, où le comportement des membres se caractérise par l'engagement volontaire dans la construction et le partage des connaissances dans un domaine donné ». Dans ce contexte, l'apprentissage et le partage de connaissances se produisent au sein de groupes organisés autour d'intérêts ou d'activités communs. Baym (2010) renforce cette idée en examinant comment les technologies numériques facilitent la formation et le maintien de ces communautés. Il explore en particulier comment Internet et les plateformes numériques permettent aux individus de se connecter, de partager des intérêts et de construire des communautés, malgré les barrières physiques ou géographiques. L'auteur souligne ce faisant l'importance des technologies numériques dans le développement et la perpétuation des communautés en ligne.

S'agissant des séries télévisées, la participation communautaire se manifeste à travers les activités des fans, qui s'étendent bien au-delà de la simple consommation de contenu. Mittell (2015) explore la manière dont les séries télévisées contemporaines encouragent une *spectature* active, où les fans participent à l'expansion narrative à travers des discussions, des *fanfictions* et des wikis. Jenkins (2006) soutient cette observation en détaillant comment les fans de films ou émissions forment des communautés en ligne dynamiques. Pour l'auteur, les fictions cultes ne sont pas seulement consommées passivement, elles deviennent des catalyseurs pour la création de communautés de fans actifs et pour la production de contenus dérivés par ces fans.

## **2. Frontières pixelisées : quand les séries rencontrent ACNH**

L'une des manifestations de la créativité des joueurs d'ACNH réside dans la création d'îles inspirées par des séries télévisées. Notre propos s'appuie sur trois cas emblématiques : « Friends », « Stranger Things » et « Wednesday ».

## 2.1. De « Central Perk » à l'île paradisiaque : l'univers de « Friends » dans ACNH

Les îles modelées sur le célèbre café de « Friends », le « Central Perk », offrent un aperçu de la manière dont les éléments culturels iconiques sont intégrés dans l'univers du jeu. Les joueurs utilisent des objets, des motifs et des structures de jeu pour recréer l'ambiance et la disposition du café, témoignant de leur interprétation de la série. Alors que plusieurs joueurs ont pu partager les deux lieux cultes de la série au premier rangs desquels le Central Perk et l'appartement de Monica, les événements marquants la série sont aussi l'opportunité de reproduire l'univers sériel.

Typiquement c'est en 2023 en hommage à Matthew Perry qu'une vidéo partagée sur *Youtube* a recrée avec une minutie le « Central Perk », ce café mythique où les rires et les confidences des personnages de la série résonnaient (Illustration 1). Les commentaires laissés par la communauté des joueurs constituent un kaléidoscope d'émotions, de souvenirs, et de créativité partagée, reflétant l'impact de « Friends » sur plusieurs générations. L'admiration pour la créativité et le talent de l'auteur de la vidéo est palpable. Les mots choisis témoignent de la reconnaissance de la communauté : « Je trouve le rendu de votre création réussi ! Vous rendez un bel hommage à Matthew, bravo et merci ! ». Un sentiment de nostalgie et d'émotion transparait en outre dans chaque commentaire. Les fans de la série partagent un sentiment d'attachement à ses personnages, affirmant à travers leurs mots l'impact profond et durable de la série. *Via* cette création numérique, un pont est jeté entre la fiction et la réalité, entre les souvenirs d'épisodes aimés et le présent du jeu. *In fine*, les commentaires autour de cette vidéo sont le reflet d'un univers où la fiction et la réalité se rencontrent, où l'hommage numérique devient un espace de partage, de souvenir et d'émotion.

### Illustration 1 : La reproduction du Central Perk dans animal Crossing



Source : Vidéo YouTube « Animal Crossing New Horizons - Le Central Perk - Hommage à Matthew Perry ! » - pour accéder à la vidéo [Cliquez ICI](#)

Ce type d'initiatives de la part de la communauté illustre la créativité et l'engagement des joueurs. Cela démontre également comment un jeu vidéo peut servir de plateforme pour que les fans expriment

leur appréciation pour d'œuvres culturelles dépassant la seule sphère des jeux vidéo, créant ainsi une expérience de jeu enrichie et personnalisée.

## 2.2. De Hawkins à « Animal Crossing » : le monde intrigant de « Stranger Things »

Dans le monde virtuel d'ACNH, la série « Stranger Things » a pris vie d'une manière tout à fait unique, témoignant de la créativité et de l'ingéniosité des joueurs. L'intégration du jeu dans la série se réalise en particulier sous le prisme de la mode. Comme le relèvent les travaux de Renault (2023) à propos de la mode dans ACNH, les vêtements et le look global des avatars constituent des éléments importants du *gameplay*. S'agissant de « Stranger Things », les joueurs, ont exprimé leur créativité en concevant minutieusement des vêtements et des accessoires pour recréer les tenues emblématiques des personnages. Chaque pièce de vêtement raconte une histoire, évoquant des souvenirs des moments clés de la série. On retrouve typiquement dans l'illustration 2, une des tenues emblématiques d'Eleven.

**Illustration 2 : reproduction d'une tenue d'Eleven dans ACNH**



Source : Reddit – pour accéder au site [Cliquez ICI](#)

Au-delà de la garde-robe, les joueurs ont recréé les décors emblématiques de « Stranger Things ». De la maison de Mike à la chambre de Will en passant par le salon énigmatique de la maison des Byers, orné de son célèbre mur de lumières (illustration 3) jusqu'au fameux laboratoire d'expérimentation, de nombreux lieux phares de la série ont été réinterprétés par les joueurs. Même « le monde à l'envers », avec son atmosphère sombre et mystérieuse, a trouvé sa place dans les îles tranquilles d'ACNH, offrant un contraste saisissant avec le charme habituel au caractère *Kawaii* du jeu. L'imagination des joueurs ne se limite pas à la création d'espaces, elle s'étend à la narration. Certains joueurs ont pu organiser des événements et créer des scénarios inspirés des intrigues palpitantes de



« Stranger Things ». Ces récits, joués et vécus dans l'univers d'Animal Crossing offrent aux joueurs une nouvelle manière d'interagir avec les deux mondes, tissant leurs propres histoires dans le tissu des deux univers.

### **Illustration 3 : Lumières mystérieuses : l'intérieur des Byers dans « Stranger Things »**



Source : Des idées pour un thème Stranger Thing / Animal Crossing New Horizons – pour accéder à la vidéo [Cliquez ICI](#)

Grâce aux réseaux sociaux, aux forums dédiés à ACNH, et à des sites comme Reddit, ces univers inspirés de « Stranger Things » sont partagés et célébrés au sein de la communauté mondiale. Chaque publication, chaque image partagée constitue une invitation à explorer, à s'inspirer et à recréer. L'utilisation de QR codes et du service de conception personnalisée dans ACNH a permis une diffusion encore plus large de ces créations, ce plus spécifiquement dans le champ de la mode. Les joueurs peuvent facilement partager leurs designs inspirés de « Stranger Things », transformant chaque code en une passerelle vers de nouvelles aventures, histoires et inspirations.

### **2.3. Nevermore revisitée : l'esthétique gothique de « Wednesday » dans ACNH**

L'adaptation de « Wednesday », une série populaire, par les joueurs d'ACNH constitue également un parfait exemple de la manière dont les concepts de création collaborative et de participation communautaire prennent vie dans les jeux vidéo. Cette intégration reflète non seulement la créativité individuelle des joueurs mais aussi une dynamique communautaire plus large.

Dans ACNH, la représentation de « Wednesday » se manifeste de plusieurs manières. Les joueurs utilisent les outils de personnalisation du jeu pour recréer les personnages, les décors et même les ambiances caractéristiques de la série (Illustration 4). Cela va au-delà de la simple reproduction, il s'agit d'une réinterprétation créative où les éléments de la série s'intègrent harmonieusement dans l'esthétique et les mécanismes d'ACNH. Cette activité fait écho aux recherches de Jenkins (2006) sur la culture participative, où les frontières entre consommateurs et créateurs de contenu deviennent

floues. La participation communautaire se manifeste à travers la manière dont ces créations sont partagées et célébrées au sein de la communauté d'ACNH. Les forums en ligne et les réseaux sociaux deviennent des espaces où les joueurs exposent leurs créations inspirées de « Wednesday », sollicitent des retours, échangent des conseils et forment des sous-communautés autour de l'intérêt commun pour la série. Ce phénomène illustre les idées de Wenger (1998) sur les communautés de pratique, où le partage et l'apprentissage collectif enrichissent l'expérience individuelle.

#### **Illustration 4 : L'alliance des opposés : Enid et Wednesday à Nevermore**



Source : Wednesday..... in Animal Crossing ?! | Wednesday inspired ACNH video 🎵 🎶 - pour accéder à la vidéo [Cliquez ICI](#)

L'adaptation de "Wednesday" dans ACNH ne constitue pas seulement une démonstration de la créativité des joueurs, elle soulève également des questions sur l'impact de ces pratiques. D'une part, elle montre comment les jeux vidéo peuvent servir de plateformes pour des expressions culturelles étendues, et d'autre part, elle met en évidence l'influence croissante des communautés en ligne dans la définition des tendances culturelles. Cet exemple spécifique de "Wednesday" dans ACNH illustre comment la création collaborative et la participation communautaire dans les jeux vidéo peuvent transcender le jeu lui-même, créant des expériences culturelles riches et diversifiées qui reflètent et influencent les goûts et les préférences des joueurs.

### **3. Communautés connectées: la révolution d'ACNH dans l'engagement des joueurs**

*In fine*, ACNH se caractérise par une dynamique d'externalisation créative renforçant l'engagement des joueurs. Grâce à son *gameplay*, la liberté donnée aux joueurs de créer et partager transforme chacun en co-créateur actif susceptible d'enrichir l'univers du jeu.

#### **3.1. Externalisation créative et engagement communautaire**

ACNH exemplifie l'externalisation créative, un phénomène souligné par Lévy (1997) dans son analyse de l'intelligence collective. En donnant aux joueurs la liberté de créer et partager leurs îles,

Nintendo n'a pas seulement délégué une partie de la création de contenu, mais a aussi profondément stimulé l'engagement communautaire. Cette dynamique, illustrée par les communautés de pratique décrites par Wenger (1998), transforme les joueurs en co-créateurs actifs. En intégrant des éléments culturels tels que ceux issus de « Friends », « Stranger Things » ou bien encore « Wednesday », les joueurs ne se contentent pas d'enrichir l'univers de jeu, mais en deviennent des ambassadeurs, adoptant une forme de marketing participatif. Cette approche, qui s'inscrit dans le cadre de la convergence culturelle de Jenkins (2006), nous semble avoir des implications profondes dans l'engagement et la fidélisation des joueurs à la série.

### **3.2. Espaces virtuels comme forums d'échange culturel et social**

ACNH transcende le statut de simple jeu pour devenir un espace d'échange culturel et social. Les joueurs, en recréant des éléments de séries télévisées populaires, ne se contentent pas de partager des astuces de jeu, mais engagent aussi des discussions sur les thèmes et les narratives de ces séries. En écho à Taylor (2006) et Baym (2010), ces interactions ne se limitent pas à la sphère vidéoludique, elles facilitent également des échanges enrichissants autour de passions partagées, transcendant les barrières géographiques et culturelles. Ces espaces virtuels deviennent des lieux de rassemblement pour des individus partageant des intérêts communs, où les joueurs contribuent à une culture partagée, reflétant les idées de Postigo (2007) sur la valeur de la modification de jeux par les fans.

### **3.3. Implications managériales à l'ère du jeu participatif**

La stratégie de Nintendo avec ACNH offre des leçons précieuses pour les entreprises en termes de marketing et de management de communautés. L'externalisation créative, en impliquant les utilisateurs dans le processus de création, enrichit non seulement l'expérience de jeu, mais crée également une communauté passionnée et fidèle. Cette approche, où le contenu généré par les utilisateurs sert de marketing organique, démontre une nouvelle façon d'attirer et de retenir l'intérêt des joueurs. Les îles inspirées par des séries télévisées, en étant partagées sur les réseaux sociaux et les forums, servent non seulement de témoignages captivants pour le jeu, mais aussi d'exemples de marketing participatif réussi. ACNH illustre l'importance de reconnaître et de valoriser les contributions des communautés. En cultivant un environnement où les utilisateurs peuvent partager leur créativité et leurs passions, les organisations peuvent construire des relations plus profondes et plus significatives avec leur public, un aspect crucial pour le succès à long terme de toute marque dans l'ère numérique.

## Conclusion

L'étude du jeu vidéo ACNH révèle un univers où se mêlent créativité communautaire, convergence culturelle et interaction sociale, transcendant les frontières conventionnelles du divertissement numérique. Lancé en plein essor de la pandémie de COVID-19, ACNH est devenu bien plus qu'un simple jeu vidéo : il s'est transformé en un espace où la création collaborative et la participation communautaire prennent une nouvelle dimension, incarnée par la réinvention par les joueurs de l'univers et des éléments de séries télévisées populaires. L'essor de ces créations inspirées par des séries s'accompagne d'une forte présence sur les réseaux sociaux, où les joueurs partagent leurs œuvres, échangent des conseils et forment des sous-communautés. Ce phénomène illustre une forme de marketing participatif organique, où le contenu généré par les utilisateurs devient un outil de promotion pour le jeu lui-même mais aussi pour les séries qui y sont intégrées. Ainsi, les créations inspirées par des séries attirent non seulement les fans de ces séries vers ACNH, mais renforcent également la fidélité et l'engagement au sein de la communauté existante. Propre à son *gameplay*, cette dynamique vertueuse souligne l'importance de la place conférée à la créativité comme outil d'engagement et de marketing. Cela illustre le potentiel des plateformes de jeu en tant qu'espaces pour la créativité partagée, l'apprentissage culturel et la construction de communautés.

Sur le plan managérial, l'observation des rouages d'ACNH offre un modèle précieux pour comprendre comment intégrer et valoriser les contributions des utilisateurs dans le développement d'une marque. En reconnaissant le pouvoir des communautés et en facilitant leur créativité, les entreprises peuvent non seulement améliorer l'expérience utilisateur, mais aussi renforcer la loyauté et l'engagement. L'observation d'ACHN offre conséquemment des pistes de réflexion pour les professionnels du management désireux de comprendre l'impact de la culture participative dans un contexte numérique en constante évolution. Dans la continuité de cette communication sur l'intégration des séries télévisées dans les jeux vidéo comme ACNH, plusieurs pistes de recherche s'offrent à nous. Nous aurions notamment à cœur d'étudier comment la co-création de contenu par les joueurs (dont la reconstruction d'univers de séries dans les jeux vidéo) influence leur engagement et leur fidélisation. Il nous semblerait en outre intéressant d'explorer comment les communautés en ligne formées autour de jeux vidéo influencent les tendances culturelles, en particulier en ce qui concerne les séries.

## Bibliographie

Baym, N. K. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Polity.

Benti, B. S., & Stadtmann, G. (2021). B| Orders in Motion in the Video Game Industry: An analysis based on Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022.

Cohendet, P., Roberts, J. & Simon, L. (2010). Créer, implanter et gérer des communautés de pratique. *Gestion*, 35, 31-35.

Comerford, C. (2020). Coconuts, custom-play, and COVID-19: Social isolation, serious leisure, and personas in 'Animal crossing: New horizons'. *Persona Studies*, 6(2), 101-117.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.

Lévy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Perseus Books.

Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press.

Pearce, K. E., Yip, J. C., Lee, J. H., Martinez, J. J., Windleharth, T. W., Bhattacharya, A., & Li, Q. (2022). Families playing animal crossing together: Coping with video games during the COVID-19 pandemic. *Games and Culture*, 17(5), 773-794.

Postigo, H. (2007). Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modification. *Games and Culture*, 2(4), 300-313.

Renault, S. (2023). My avatar, fashion and me. *Decisions Marketing*, 109(1), 161-179.

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.

Tong, X., Gromala, D., Neustaedter, C., Fracchia, F. D., Dai, Y., & Lu, Z. (2021). Players' Stories and Secrets in Animal Crossing: New Horizons-Exploring Design Factors for Positive Emotions and Social Interactions in a Multiplayer Online Game. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 1-23.

Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press.

Yee, A. Z., & Sng, J. R. (2022). Animal crossing and COVID-19: A qualitative study examining how video games satisfy basic psychological needs during the pandemic. *Frontiers in Psychology*, 13, 800683.

Zhu, L. (2021). The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(1), 157-159.