



Petite  
Collection  
MSH

# **Culture vidéoludique !**

**Liège Game Lab**

---

*Dick TOMASOVIC est professeur à l'Université de Liège en Théories et pratiques des arts du spectacle et en Esthétique du cinéma et des arts audiovisuels*

# *This ain't no game !*

## Le jeu vidéo au cinéma : notes sur un malentendu persistant

Jusqu'ici tout va mal. Tristesse, déception, frustration, colère, dépit sont, la plupart du temps, les émotions que les amateurs de jeu vidéo ressentent lorsqu'ils découvrent leur pratique et leur univers favori sur grand écran. Porté au cinéma, le monde vidéoludique est un éternel malheureux incompris. La faute, sans doute, aux deux parties. Pour commencer, il faut distinguer ici brièvement le cas des adaptations de celui de la représentation du jeu vidéo au cinéma, bien que les deux aspects entretiennent un même type de rapport problématique à l'objet vidéoludique.

### Un étrange objet, un objet étranger

La question de l'adaptation est évidemment indissociable d'une histoire croisée, économique et culturelle, des industries du cinéma et du jeu vidéo, tour à tour complices et rivales, partenaires

et concurrentes, mais toujours envieuses et méprisantes à l'égard l'une de l'autre, semble-t-il. Cette histoire prend probablement l'une de ses principales origines en 1976 lorsque l'immense conglomérat médiatique Warner Communications rachète Atari, alors une petite entreprise développant un nouveau loisir prometteur dans le domaine du jeu électronique. Depuis, les industries du loisir de masse que sont le cinéma et le jeu vidéo se sont largement reconfigurées et le géant cinématographique apparaît aujourd'hui bien menacé par le chiffre d'affaires largement supérieur du secteur vidéoludique<sup>1</sup>. Cette histoire a été largement contée par ailleurs<sup>2</sup> et il n'est pas question d'y revenir ici, mais simplement d'y faire mention pour bien garder à l'esprit que tout projet d'adaptation cinématographique d'un univers vidéoludique ne peut se lire correctement que dans un contexte de production extrêmement tendu, et, donc, de recherche de rentabilité à court terme.

Ainsi, Hollywood, pour ne parler que de cet empire financier, a développé des adaptations de jeux vidéo selon deux axes porteurs car très facilement identifiables par le public : d'une part, en mettant en scène à l'écran les aventures de personnages très iconiques du jeu vidéo, et, d'autre part, en tablant sur une véritable logique de genre en adéquation avec les pratiques cinématographiques américaines. Ainsi, dès 1993, Rocky Morton et Annabel Jankel dirigent Bob Hoskins et John Leguizamo dans *Super Mario Bros*. Le contexte hollywoodien, extrêmement hostile et péjoratif à l'égard des jeux vidéo, a fortement contribué aux difficultés d'établir un script honorant l'inventivité des jeux

---

<sup>1</sup> Le chiffre d'affaires du secteur en 2016 est de 101,6 milliards de dollars (comprenant les jeux, consoles, accessoires, etc.), alors que celui du cinéma n'est que de 38,6 milliards (sans les ventes de DVD et les abonnements à la télévision à la demande), selon Danaé Malengreau, « Avez-vous déjà pensé à investir dans les jeux vidéo ? », in *L'écho*, 5 octobre 2017, consultable à l'adresse <https://www.lecho.be/entreprises/divertissement/Avez-vous-deja-pense-a-investir-dans-les-jeux-vidéos/9939548?ckc=1&ts=1508945781>

<sup>2</sup> À commencer par les ouvrages : BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, Pix 'N Love éditions, 2010, et BROOKEY Robert Alan, *Hollywood Gamers : Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Indiana University Press, 2010.

dont sont issus les fameux personnages de Nintendo<sup>3</sup>. L'échec cuisant du film tempéra nombre d'ardeurs et mit en suspens de nombreux projets, mais la fin des années 1990 et le début des années 2000 vont connaître une série d'adaptations du même acabit, des œuvres filmiques ne s'intéressant nullement aux jeux, mais uniquement aux personnages iconiques ou emblématiques connus du grand public. *Lara Croft*, incarnée par Angelina Jolie sous la caméra de Simon West en 2001 puis de Jan de Bont en 2003 propose une imagerie certes spectaculaire et sexualisée, axée sur le corps-action de l'actrice, mais ne s'embarrasse que très peu de l'univers diégétique et du *gameplay* des jeux originaux. Les mêmes remarques, peu ou prou, peuvent être formulées au sujet de films comme les *Hitman* de Xavier Gens (2007) et de Daniel Benmayor (2015), ou le *Prince of Persia* de Mike Newell (2009) qui semblent chercher davantage leur inspiration dans des films d'action ou d'aventures des années 1980 et 1990 que dans la franchise vidéoludique adaptée.

Cet effet de prise de distance avec l'univers du jeu vidéo est tout aussi notable dans les films de genre reprenant à leur compte les séries de jeux vidéo elles-mêmes construites à partir de références génériques cinématographiques, empruntées essentiellement au film d'horreur, d'arts martiaux et d'action. Logique un peu vertigineuse, donc, que l'on aurait pu espérer voir s'enrichir au fur et à mesure des niveaux d'influence, mais qui se solde finalement par un épuisement des codes génériques<sup>4</sup>. Il en va ainsi de *Doom* d'Andrzej Bartowiak (2005) avec Karl Urban et Dwayne Johnson, de *Mortal Kombat* de Paul W.S.

---

<sup>3</sup> Voir, entre autres, l'interview récente de Rocky Morton revenant sur les péripéties de la mise en chantier du film. Poppy-Jay Palmer, « Super Mario Bros.'s Rocky Morton : 'It Was A Harrowing Experience'. Director Rocky Morton Had The Worst Time Making Super Mario Bros » in *SciFiNow*, 16 juin 2016, consultable à l'adresse : <https://www.scifinow.co.uk/interviews/the-venture-bros-jackson-publick-on-the-evolution-of-a-cult-classic/>

<sup>4</sup> Au sujet de la question complexe de la constitution et de la reconnaissance des genres cinématographiques, on se bornera ici à renvoyer aux ouvrages, très contrastés dans leurs approches : MOINE Raphaëlle *Les Genres du cinéma*, Paris, Armand Colin (2<sup>e</sup> édition), 2008, et ALTMAN Rick, *Film / Genre*, Londres, BFI, 1999.

Anderson (1995) avec Christophe Lambert, de *Street Fighter* de Steven E. De Souza (1994) avec Jean-Claude Van Damme et de *Street Fighter : la légende de Chun-Li* d'Andrzej Bartowiak avec Kristin Kreuk, de la série des *Resident Evil* (six films au total, entre 2002 et 2016), de *Need for Speed* de Scott Waugh en 2014 (maladroitement lancé pour profiter du succès de la série de blockbusters *Fast and Furious*), sans même évoquer ici les travaux à faible budget et piètre ambition menés par Uwe Boll (*House of the Dead* en 2003, la série des *King Rising* entre 2006 et 2014, *Alone in the Dark* en 2009). Si les exceptions sont permises (*Silent Hill* de Christophe Gans en 2005), la grande majorité de ces adaptations ignore le respect de l'œuvre initiale et se constitue en produit de marketing immédiat dont le seul lien de rencontre entre le cinéma et le jeu vidéo n'est autre que le titre de la franchise. En somme, une véritable *gamesploitation*.

## Un univers dystopique

Quant à la manière dont le jeu vidéo a été montré à l'écran, elle fait, la majeure partie du temps, la part belle à un jugement négatif, depuis l'affiche même du film, comme l'a très justement remarqué Alexis Blanchet<sup>5</sup>, jusque sa place dans la narration. Dans *Wargames* (Badham, 1983), un jeune pirate informatique croit jouer à un jeu vidéo alors qu'il est entré dans le système informatique de la défense américaine et qu'il manque de déclencher une guerre thermonucléaire. Dans *Never Say Never Again* (Kershner, 1983), James Bond affronte son ennemi dans un casino, mais autour d'un jeu vidéo, nommé *Domination*, qui punit le manque d'adresse de ses joueurs par des décharges électriques dans les *joysticks* de plus en plus puissantes, transformant la partie de jeu en un véritable dispositif de torture (le gagnant étant finalement celui qui endure le mieux la souffrance infligée par le jeu). Dans *Spy Kids 3-D : Game Over* (Rodriguez, 2003), le jeu vidéo emprisonne littéralement les protagonistes, reprenant l'idée majeure de *Tron* (Lisberger, 1982) où l'univers du jeu est aussi carcéral que sadique. Ces représentations d'un dispositif vidéoludique malveillant sont

---

<sup>5</sup> BLANCHET Alexis, *Les Jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 9.

en fait monnaie courante. Tout comme, d'ailleurs, les allusions aux pertes de repères du joueur qui ne serait tragiquement plus capable de distinguer le réel du simulé (*Existenz* de Cronenberg en 1999, *Avalon* d'Oshii en 2001, *Ben X* de Balthazar en 2007, etc.). Le jeu vidéo fait souffrir. Le jeu vidéo est diabolique. Le jeu vidéo est mortel. Le jeu vidéo est dangereux, pour la santé de la société comme pour la santé mentale du joueur.

Pour toutes ces raisons, les joueurs ne pouvaient que se montrer régulièrement déçus par ce cinéma sans considération pour l'expérience vidéoludique. Pourtant, il était écrit, dès les prémisses de cette histoire, que le cinéma n'accueillerait pas à bras ouverts ce nouveau média très ambitieux qu'était le jeu vidéo et proclamerait autant que possible sa supériorité. Dès 1993, l'affiche de *Super Mario Bros* se montrait explicite puisque figurait, au-dessus des deux acteurs, grotesquement attifés et dénaturant immédiatement les personnages de Mario et de Luigi, un *pitch*, aussi prétentieux que moqueur, écrit en grandes lettres : *This ain't no game*.

## Un nouveau contexte, un nouvel espoir

Fini de jouer donc. Cependant, l'espoir renaît auprès des amateurs de jeux vidéo et de cinéma en 2016 avec l'annonce d'une quadruple sortie importante<sup>6</sup>. En effet, quatre films, issus de gigantesques franchises vidéoludiques, sortent sur les écrans, ce qui constitue déjà en soi un événement et un symptôme intéressant, témoignant de leur place incontestable dans l'imaginaire contemporain. Mais, surtout, ces productions impliquent cette fois fortement les studios à l'origine des jeux, assurant, d'une part, la fidélité de la retranscription de l'univers de la franchise dans une narration et une mise en scène cinématographique (protégeant ainsi les fans d'éventuelles nouvelles déconvenues et de « trahisons » risquant d'affaiblir *in fine* l'image de la franchise elle-même), et, déclinant, d'autre part, leur présence sur d'autres médias, comme le fait aujourd'hui la

---

<sup>6</sup> Comme le souligne Alexis Blanchet dans BLANCHET Alexis, « 2016, une année d'adaptations », in *Jeux vidéo / cinéma. Perspectives théoriques*, Paris, Éditions Questions théoriques, 2017, pp. 135-140.

très grande majorité des entreprises de divertissement dans cette nouvelle ère dite de la transmédialité et de la convergence<sup>7</sup>.

Il s'agit de *Ratchet & Clank*, les héros de la console PlayStation portés au cinéma par Sony avec l'implication du studio Insomniac Games ; *Angry Birds*, issu du célèbre jeu développé initialement pour smartphones et coproduit par Sony et la firme finlandaise de développement de jeu vidéo Rovio Entertainment ; *Warcraft* qui est une adaptation du célèbre jeu de rôle en ligne massivement multijoueur de type fantasy, développé par la firme de jeu Blizzard en partenariat avec Legendary Pictures et, enfin, *Assassin's Creed*, tiré de la non moins célèbre série de jeu d'infiltration, d'abord mis en chantier de manière hésitante par Sony puis repris par l'entreprise de jeu française Ubisoft qui décide de créer à cette occasion une nouvelle division, Ubisoft Motion Pictures, dédiée au cinéma. Assurément, les projets ne manquent pas d'ambition. Les deux premières œuvres prennent la forme de films d'animation en CGI<sup>8</sup> à destination du jeune public, les deux autres sont des œuvres spectaculaires à gros budget. *Warcraft*, projet d'emblée très protégé par la direction de Blizzard<sup>9</sup>, est finalement confié au jeune cinéaste aussi réputé que prometteur Duncan Jones et sa date de sortie a longtemps été suspendue pour permettre aux effets spéciaux du film d'être les plus accomplis possible. L'attention dont a bénéficié le film *Assassin's Creed* est encore plus remarquable. La réalisation est confiée à Justin Kurzel, qui venait de diriger une adaptation cinématographique de *Hamlet*, le casting du film est indéniablement prestigieux (Charlotte Rampling, Jeremy Irons, Marion Cotillard et Michael Fassbender) et la direction photo cherche son inspiration du côté des toiles du Caravage, selon les agents de promotion du film qui insistent

---

<sup>7</sup> Lire à ce sujet, entre autres, Rose Frank, *The Art of Immersion : How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, New York, Norton & Company, 2012.

<sup>8</sup> C'est à dire en images de synthèse.

<sup>9</sup> Le réalisateur Uwe Boll, intéressé par l'adaptation du jeu, a été rapidement écarté du projet, la direction de Blizzard craignant qu'un film de mauvaise facture ne fragilise la licence. Voir « Blizzard : celui qui a dit non à Uwe Boll », *Canard PC*, 21 avril 2008. Consultable à l'adresse : [http://old.canardpc.com/news-25279-blizzard\\_\\_\\_celui\\_qui\\_a\\_dit\\_non\\_a\\_uwe\\_boll.html](http://old.canardpc.com/news-25279-blizzard___celui_qui_a_dit_non_a_uwe_boll.html)

fortement sur les qualités de la direction artistique du film. C'est donc un âge d'or de l'adaptation des jeux vidéo au cinéma qui était soudainement annoncé.

Force est de constater que ces films, s'ils ont effectivement rassuré les fans qui y ont retrouvé l'univers des jeux qu'ils affectionnent, convaincu une partie de la critique et, peu ou prou, honoré de leurs résultats le box-office (bien que se situant tous, pour des raisons diverses, en deçà des attentes), ne se démarquent cependant aucunement de la production contemporaine. L'expérience vidéoludique n'est jamais interrogée par ces œuvres dont les mises en scène témoignent en vérité d'une certaine banalité. À mieux y regarder, il faut en fait même remarquer la propension des studios de jeux vidéo à imiter parfaitement les produits standardisés hollywoodiens, dans leur mise en production, dans leur écriture, dans leur mise en scène et dans leur marketing final.

Un élément frappe toutefois le spectateur de ces films : la nécessité pour chacun d'entre eux, généralement à travers des séquences proches dans leur mise en images des cinématiques de jeu, d'évoquer l'une des idées les plus convenues et les plus systématiquement appliquées aux jeux vidéo : leur capacité à créer un sentiment d'immersion.

## Immersion, régression

Dès les premières minutes de ces films, une séquence d'action embarque le spectateur dans une course spectaculaire mobilisant tout son appareil proprioceptif : caméra virtuelle prise de mouvements rapides et vertigineux, plans subjectifs plaçant le spectateur à la place du protagoniste mis en péril par la situation, éléments du décor projetés à toute vitesse de manière menaçante vers le point de vue transformant le plan en vue attentatoire, sensation d'accélération engouffrant le regard du spectateur. Dans *Angry Birds*, c'est la course d'obstacles effrénée, étourdissante, fracassante et rocambolesque de Red à travers la forêt pour arriver à temps à la fête d'anniversaire où il doit livrer un gâteau. Dans *Ratchet & Clank*, c'est la scène du vaisseau incontrôlable



lancé par erreur à toute vitesse dans de menaçants canyons (une citation relativement explicite d'une séquence de *Star Wars Épisode I : La Menace Fantôme*, elle-même très commentée à l'époque pour son aspect vidéoludique). Les séquences de ce type sont nombreuses dans *Warcraft*, tant le film assume pratiquement en permanence une esthétique de cinématique, mais les scènes de vol avec le griffon en sont un exemple emblématique. Enfin, *Assassin's Creed* fait enchaîner ce type de scène, chaque invraisemblable plan aérien suivant le vol majestueux d'un aigle signifiant et soulignant l'immersion du personnage de Lynch puisqu'un dispositif de science-fiction complexe, nommé Animus, auquel il est connecté et harnaché, l'invite à vivre une « régression », c'est-à-dire une synchronisation avec les souvenirs de son ancêtre qui permet à toutes les personnes présentes dans la salle de l'Anima de revivre audiovisuellement ses aventures. La mise en abyme du dispositif vidéoludique, de la place de l'avatar et du fantasme d'une réalité virtuelle plus vraie que nature, est ici on ne peut plus explicite.

L'immersion, faut-il le préciser, est aujourd'hui un concept monstrueux, c'est-à-dire à la fois gigantesque et hybride, tiraillé par des approches, des applications et des notions diverses, utilisé par les chercheurs comme outil analytique et mobilisé par les agents du marketing comme formule magique pour promouvoir de nouveaux dispositifs ou de nouveaux produits (sur ce dernier aspect, cinéma et jeux vidéo entretiennent une proximité troublante, les discours étant similaires alors que les registres d'action et d'implication du spectateur et du joueur sont très différents). Si nombre d'auteurs ont tenté de préciser, de catégoriser et d'apporter des nuances aux formes et figures de l'immersion<sup>10</sup>, Étienne Amato a raison de remonter à la source étymologique du terme pour mieux

---

<sup>10</sup> Pour un panorama de la question, lire DELBOUILLE Julie, DOZO Björn-Olav et BARNABÉ Fanny, « Immersion et réflexivité. L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique », in AUDET René et XHANTOS Xhantos (dir.), *Ce que le personnage contemporain dit à la critique*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, à paraître. Lire aussi GUELTON Bernard, « Modes immersifs : entre fusion et tension », in GUELTON Bernard (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, pp. 77-107.

le comprendre<sup>11</sup> : *immergere* dérive du latin *mergere* signifiant l'idée d'enfouissement dans la terre ou de plongée dans l'eau. Chacun comprendra que parler d'immersion en évoquant un film ou un jeu vidéo est donc une métaphore pour évoquer la qualité d'une œuvre à nous faire oublier notre environnement immédiat pour nous transporter ou nous laisse absorber<sup>12</sup> dans un autre univers diégétique. Le spectateur ou le joueur ne se sont jamais retrouvés, fort heureusement, sous terre ou sous eau, soit dans un environnement non naturel et mortel. Or, un discours commun récurrent, consacré à la promotion de nouvelles techniques de divertissement (cinéma digital en 3-D, sonorisation de type *surround*, téléviseurs de type 4 K, consoles de jeux HD de dernière génération, casques de réalité virtuelle, etc.) semble vouloir sans cesse littéraliser la métaphore, promettant une expérience immersive totale et sans précédent. Cette curieuse rhétorique semble vouloir chercher sa propre consolidation dans la mise en récit et dans la mise en image des œuvres destinées à ces technologies dédiées au divertissement, en mettant sans cesse en péril la place du sujet. Entre les chutes vertigineuses, les plongeurs pétrifiants, les accélérations dangereuses, les projectiles tranchants lancés au visage, et mille autres menaces incommensurables, le regard du sujet est soumis à rude épreuve. On peut certes évoquer une forme ludique articulée à une conception burlesque du corps ; on peut sûrement aussi remarquer que le caractère extrêmement périlleux des aventures visuelles lancées au regard du sujet, que sa mise en danger perpétuelle, que la mise en scène toujours renouvelée du risque léthal, constitue la véritable poétique attractionnelle de ces œuvres. Le postulat initial de cette rhétorique très contemporaine est que la plongée dans un nouvel univers diégétique doit s'accompagner d'une immersion sensorielle qui sera d'autant plus

---

<sup>11</sup> AMATO Étienne, « L'immersion par le jeu vidéo : origine et pertinence d'une métaphore significative » in GUELTON Bernard (dir.), *Les Figures de l'immersion*, op. cit., p. 40.

<sup>12</sup> Ces termes sont très présents dans les discours théoriques actuels portant sur le jeu vidéo puisque certains auteurs distinguent l'immersion comme absorption et l'immersion de transport, à l'instar de Gordon Calleja dans CALLEJA Gordon, *In-Game, from immersion to incorporation*, Cambridge, MIT Press, 2011.

effective qu'elle semblera mettre perpétuellement en danger le corps du sujet.

Pourtant, le dispositif de base de ces jeux d'identification et de projection, souvent étudié par la théorie du cinéma, n'a que peu évolué et consiste tout simplement à placer le sujet dans un état de paradoxe : le tenir en sous-motricité et le disposer en état de sur-perception<sup>13</sup>. Le spectateur comme le joueur (et comme le fœtus pourrait-on écrire, d'où l'état de régression souvent avancé pour décrire cette situation) ne bougent pas mais ressentent énormément. Ils sont maintenus en situation d'immobilité relative par la salle obscure, le fauteuil confortable, l'écran de cinéma, de télévision ou d'ordinateur. Dans le cas du jeu vidéo, la manette elle-même, la caméra d'interface ou le casque de réalité virtuelle assignent le joueur à une place très définie. Par contre, le dispositif fera voir, entendre et ressentir au spectateur comme au joueur une incroyable série de stimuli, parfois bien plus puissants et mobilisants que ceux dont il peut faire l'expérience dans sa vie quotidienne. Cette saturation des canaux audiovisuels (et parfois d'autres sens, si l'on pense au cinéma 5D par exemple ou au retour tactile dans les manettes de jeu) bouleverse bien entendu la proprioception du sujet (qui ressent beaucoup en ne bougeant pas) et l'invite à une nouvelle kinesthésie. De ce point de vue, on l'aura compris, le jeu vidéo ne fait donc que s'inscrire dans un type de dispositif finalement très basique que des appareils à vision du 19<sup>e</sup> siècle, tel le diorama par exemple, puis le cinéma, bien sûr, ont très largement popularisé. Dès les premiers temps du cinématographe, faut-il le rappeler, la valeur d'attraction du dispositif est célébrée (vues en mouvements et vues attentatoires<sup>14</sup>).

Il y a donc quelque chose d'étrangement obsolète dans l'obsession d'une révolution immersive telle qu'elle est aujourd'hui présentée sous la forme d'un argument de séduction des masses.

---

<sup>13</sup> Pour reprendre les termes fameux de Christian Metz dans *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Union générale d'éditions, 1977.

<sup>14</sup> Voir, entre autres, GAUDREULT André, *Cinéma et attractions. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS, 2008.

Et il est assez décevant, en conséquence, de s'apercevoir que lorsque les firmes de production de jeux vidéo se lancent elles-mêmes dans l'adaptation cinématographique de leur franchise, elles le font en simple bon élève : d'une part, en imitant le standard le plus commun de la production hollywoodienne, et, d'autre part, en faisant un usage de la citation vidéoludique qui n'est autre, en fait, qu'un renvoi à la force et l'efficacité du dispositif cinématographique. Ces fameux plans, dont le but est de sidérer le regard du spectateur en lui rappelant les cinématiques du jeu où s'origine le film, ne convoquent en effet, en définitive, que la force attractionnelle et les figures spectaculaires du cinéma.

Ainsi, prisonnier d'abord d'un regard hautain, méprisant ou suffisant, des entreprises du cinéma, le jeu vidéo, en dépit de sa nouvelle position d'acteur majeur au sein des industries mondiales du divertissement et de ses volontés d'extensions transmédiatiques, peine à imposer ses franchises de manière originale et qualitative sur le grand écran. Sans doute inhibées, d'une part, par l'intégration de la forme normative du cinéma *mainstream* et, d'autre part, par un discours autopromotionnel aussi daté que limitatif (la fameuse question de « l'immersion »), les industries du jeu vidéo semblent se contenter d'adaptations extrêmement formatées qui ne peuvent que décevoir les cinéphiles avertis comme les joueurs passionnés en attente légitime de nouvelles formes créatives. Il ne s'agit pas d'espérer une quelconque révolution de figures ciné-ludiques ou de souhaiter candidement l'oxymore d'un cinéma interactif, comme on le lit parfois, mais d'attendre, avec impatience, que les frictions entre les mondes disputés de ces faux-amis que sont cinéma et jeux vidéo secouent enfin le cadre si formaté des produits de divertissement contemporains.

# Bibliographie

AMATO Étienne, « L'immersion par le jeu vidéo : origine et pertinence d'une métaphore significative » in GUELTON Bernard (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 40.

ALTMAN Rick, *Film / Genre*, Londres, BFI, 1999.

BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood*, Paris, Pix'N'Love éditions, 2010.

BLANCHET Alexis, *Les Jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2012.

BLANCHET Alexis, « 2016, une année d'adaptations », in BLANCHET Alexis, *Jeux vidéo / cinéma. Perspectives théoriques*, Paris, Éditions Questions théoriques, 2017, pp. 135-140.

BROOKEY Robert Alan, *Hollywood Gamers : Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Bloomington, Indiana University Press, 2010.

CALLEJA Gordon, *In-Game, from immersion to incorporation*, Cambridge, MIT Press, 2011.

DELBOUILLE Julie, DOZO Björn-Olav et BARNABÉ Fanny, « Immersion et réflexivité. L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique », in AUDET René et XHANTOS Nicolas (dirs.), *Ce que le personnage contemporain dit à la critique*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, à paraître.

GUELTON Bernard, « Modes immersifs : entre fusion et tension », in GUELTON Bernard (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, pp. 77-107.

GAUDREULT André, *Cinéma et attractions. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS, 2008.

*This ain't no game ! - Le jeu vidéo au cinéma : notes sur un malentendu persistant*

METZ Christian, *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Union générale d'éditions, 1977.

MOINE Raphaëlle, *Les Genres du cinéma*, Paris, Armand Colin (2<sup>e</sup> édition), 2008.

ROSE Frank, *The Art of Immersion : How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, New York, Norton & Company, 2012.