

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	7
Chapitre I. Quand la fiction sort de son cadre.	
Quelques repères sur les démarches transmédia	19
1. Un exemple de transmédia d'accompagnement marketing : <i>White Collar</i>	19
2. La question du changement de support	24
3. Le cas Marvel	27
Chapitre II. Quand l'œuvre devient culte : expérience et relation	37
1. Rituel et expériences télévisuelles	40
2. Paradoxes de la place de la réception	47
Chapitre III. Quand les personnages de série écrivent des livres : effet de réel / effet de fiction	49
1. Interactions entre le livre et la série	54
2. Le rapport à la fiction	62
Chapitre IV. Quand les fans récrivent l'histoire : <i>Fanfictions</i> et <i>vidding</i>	71
1. Une conscience des procédés de la fiction et de la narration	79
2. Fiction et contexte de production	92
Chapitre V. Quand tout devient jeu : la notion d'interactivité	99
1. Jeu vidéo et jeu de rôle	102
2. Liberté et dispositif	113
3. La question de la transparence et de la visibilité du médium	121

Chapitre VI. Quand le public veut mener l'enquête :	
objet et regard	125
1. <i>Lost</i> et l'indice : la question du regard	127
2. <i>The X-Files</i> et la cohérence : canon et mythologie	144
Conclusion	159
Bibliographie	167
Index	181
Table des matières	185