

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages fondamentaux :

- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006.
- SHIFMAN, Limor. *Memes in Digital Culture*, MIT Press, 2014.
- HEINICH, Nathalie. *La Sociologie de l'art*, La Découverte, 2001.
- DE CERTEAU, Michel. *L'Invention du quotidien. Tome 1 : Arts de faire*, Gallimard, 1980.
- **WAGENER, A. (2022). *Mèmologie*.**
- **BOYAVAL, J. et al. (2022). "Le luxe c'est geek ?**

Articles académiques :

- CONSALVO, Mia. "Convergence and Globalization in the Japanese Videogame Industry", *Cinema Journal*, vol. 48, no 3, 2009.
- ITO, Mizuko. "Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes", *In: The International Handbook of Children, Media and Culture*, 2008.

Sources primaires :

- Corpus des campagnes Gucci x Hirohiko Araki (2011-2013)
- Corpus numérique : #JoJoPoseChallenge sur TikTok, r/StardustCrusaders sur Reddit