

Collection « Dossiers Sciences Humaines et Sociales »
dirigée par Isabelle GARABUAU-MOUSSAOUI
Série « Consommations et sociétés » (avec comité de lecture)

**Sous la direction de
Mélanie ROUSTAN**

LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO : RÉALITÉ OU VIRTUALITÉ ?

L'Harmattan
5-7, rue de l'École-Polytechnique
75005 Paris
FRANCE

L'Harmattan Hongrie
Hargita u. 3
1026 Budapest
HONGRIE

L'Harmattan Italia
Via Bava, 37
10214 Torino
ITALIE

SOMMAIRE

Présentation des auteurs

INTRODUCTION

<i>La réalité virtuelle vidéoludique : expérience sensible, pratique sociale et phénomène culturel</i> Mélanie Roustan	13
---	----

I - L'ENGAGEMENT DU CORPS DANS LE JEU VIDÉO : LA RÉALITÉ VIRTUELLE COMME EXPÉRIENCE SENSIBLE CONSTRUITE

Chapitre 1 – L'entrée par la notion de sujet

<i>« Les jeux vidéo, c'est physique ! ». Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique</i> Jean-Baptiste Clais, Mélanie Roustan	35
---	----

<i>La marche dans l'image : une narration sensorielle</i> Michael Stora	53
--	----

Chapitre 2 – L'entrée par la notion de présence

<i>Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo</i> Xavier Retaux	69
---	----

<i>Les communautés de jeux en réseau ou la reconnaissance des émotions : vers un nouveau type de rapport au corps</i> Sophie Balbo	83
---	----

II – LES DIMENSIONS SOCIALES DU JEU VIDÉO : ARTICULATIONS ENTRE MONDES VIRTUELS ET RÉELS

Chapitre 3 – Les sociabilités

<i>Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberspaces ludiques</i> Manuel Boutet	99
--	----

La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire
Sylvie Craipeau, Marie-Christine Legout 115

Chapitre 4 – Les formes d’institutionnalisation

*Du joueur de jeux vidéo à l’e-sportif : vers un
professionnalisme florissant de l’élite ?*
Philippe Mora, Stéphane Héas 131

Quelle place pour le jeu vidéo en ludothèque ?
Jérôme Mogenier 147

*La pratique des jeux vidéo : un objet d’études
sociologiques ?*
Laurent Trémel 157

III – LES ASPECTS CULTURELS DU JEU VIDÉO : ENTRE
PROLONGEMENT ET RUPTURE, LA RÉALITÉ VIRTUELLE COMME
« JEU » SUR LES MARGES

Chapitre 5 – Une culture du jeu

*Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? The Sims :
domesticité, consommation et féminité*
Mary Flanagan 175

La guerre en ligne
Olivier Glassey, Stéphanie Prezioso 189

Chapitre 6 – Une culture de l’image

*La représentation de l’espace dans les jeux vidéo :
généalogie, classification, et réflexions*
Bo Kampmann Walther 205

CONCLUSION

Le jeu video fait culture(s)
Mélanie Roustan 221