

Dossiers Sciences Humaines et Sociales

LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO : RÉALITÉ OU VIRTUALITÉ ?



Sous la direction
de Mélanie Roustan

L'Harmattan

PS 259

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

046056



①

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. 7
1026 Budapest
HONGRIE

L'Harmattan Italia
Via Bava, 37
10124 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 ? Corporités et sociabilités dans les cyberspaces ludiques</i> Manuel Boutet	99
---	----

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

Chapitre 4 – Les formes d'institutionnalisation

<i>Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ?</i> Philippe Mora, Stéphane Héas	131
--	-----

<i>Quelle place pour le jeu vidéo en ludothèque ?</i> Jérôme Mogenier	147
--	-----

<i>La pratique des jeux vidéo : un objet d'études sociologiques ?</i> 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

<i>Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? The Sims : domesticité, consommation et féminité</i> Mary Flanagan	175
---	-----

<i>La guerre en ligne</i> Olivier Glassey, Stéphanie Prezioso	189
--	-----

Chapitre 6 – Une culture de l'image

<i>La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification, et réflexions</i> Bo Kampmann Walther	205
---	-----

CONCLUSION

<i>Le jeu vidéo fait culture(s)</i> Mélanie Roustan	221
--	-----

Les jeux vidéo constituent aujourd'hui un phénomène social massif, qui vaut d'être étudié par les sciences humaines. Il implique aussi bien la construction du sujet que celle du lien social ou de la culture. En choisissant comme clef d'entrée le virtuel, cet ouvrage permet à différentes disciplines d'aborder le jeu vidéo sans catastrophisme, en tenant compte de la diversité de ses contenus et de ses pratiques. Anthropologie, sociologie, psychanalyse, psychologie, ergonomie, histoire, esthétique ou sciences du sport, les points de vue et les échelles d'observation se croisent pour dresser le portrait composite d'un loisir ancré au cœur de notre société, qui la modifie autant qu'il en constitue désormais un pilier.



Mélanie ROUSTAN est doctorante en anthropologie sous la direction du professeur Dominique Desjeux au Centre de Recherche sur les Liens Sociaux (CNRS / Paris 5). Elle participe en outre aux réflexions du groupe Matière à Penser sur la culture matérielle (université Paris 5 – Sorbonne).



9 782747 551427

ISBN : 2-7475-5142-3

18,50 €