

Table des matières

Introduction	7
--------------	---

I

ÉTAT DES LIEUX

Approches pragmatique et économique

- | | |
|---|----|
| 1. Les jeux vidéo en ligne : un laboratoire virtuel de recherche en sciences sociales ? | 13 |
| <i>Nicolas Ducheneaut</i> | |
| 2. La révolution des jeux sociaux | 41 |
| <i>Jennifer R. Whitson</i> | |

II

EFFORTS DE CONCEPTUALISATION

Approches communicationnelle et sociologique

- | | |
|---|-----|
| 3. Socialisation et imagination sociale dans les jeux vidéo en ligne | 67 |
| <i>Bart Simon</i> | |
| 4. Questionner les processus de ludicisation du numérique à travers le « jeu » en ligne | 85 |
| <i>Sébastien Genvo</i> | |
| 5. Comment un monde social se construit. L'autonomisation de l'espace du jeu en ligne | 105 |
| <i>Samuel Coavoux</i> | |

- 6.** La mutualisation des connaissances dans le cas des MMOG.
Apprentissage, socialisation et usages sociaux innovants 123
Magda Fusaro

III

ÉTUDES DE CAS

Approches sémiotique,
psychanalytique et sociologique

- 7.** Un monde en partage. La socialisation des espaces
médiatiques du jeu en ligne, ou les reconfigurations
sociotechniques du monde ludique 145
Vinciane Zabban
- 8.** Le vocabulaire de la différence : l'adultisme et les boîtes à outils
culturelles dans les tribus virtuelles intergénérationnelles 165
Andras Lukacs
- 9.** Conflit, violence et socialisation dans les jeux en ligne 185
Patrick Schmoll
- 10.** Pour un changement de paradigme. Évaluer l'amitié
dans les jeux vidéo en ligne 205
Maude Bonenfant
- 11.** De l'autre à l'Autre : socialiser dans WoW 227
Maxime Coulombe

IV

PORTÉES ÉTHIQUE ET ESTHÉTIQUE

Approches philosophiques et politique

- 12.** Nouvelles formes de subjectivation dans les jeux vidéo 245
Charles Perraton
- 13.** Implications sociales de la tricherie dans les jeux vidéo
en ligne 269
Gabrielle Trépanier-Jobin
- Bibliographie 293
- Les auteurs 313