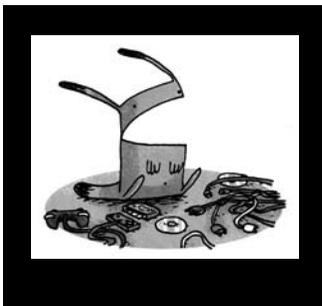


INTRODUCTION



8

**DAVID LE BRETON
& PATRICK SCHMOLL**

Présentation

10

PATRICK SCHMOLL
Sciences du jeu : état des lieux et perspectives

LE MONDE COMME JEU



22

DAVID LE BRETON
Passions contemporaines du vertige

28

NADIA FOISIL
Jeu du comédien et jeu de l'enfant

36

PASCAL HINTERMEYER
Les jeux enfantins avec les aliments à l'époque de leur reproduction industrielle

42

CORNÉLIE MATTER
La récréation à l'école maternelle : jeu et reconnaissance

50

AYMERIC BRODY
L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent : l'exemple du poker

DES JE EN LIGNE



60

MAUDE BONENFANT
Les mondes numériques ne sont pas « virtuels » : l'exemple des jeux vidéo en ligne

68

SÉBASTIEN GENVO
Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité

78

VINCENT BERRY
Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique en ligne

86

SYLVIE CRAIPEAU, RAPHAËL KOSTER, BRUNO ROCHER & JEAN-LUC VÉNISSE
Le jeu « excessif » comme analyseur des pratiques vidéo-ludiques

94

MAXIME COULOMBE
Le secours de la fiction : *World of Warcraft* et la reconnaissance virtuelle

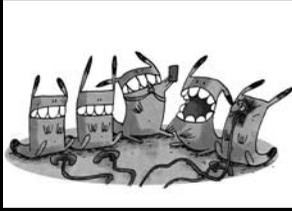
JEUX ET EN JEUX

JEUX DE LOI

TRANSMETTRE PAR LE JEU

L'ÉVÈNEMENT: PRIX EUROPÉEN D'AMALFI 2010

LU – À LIRE



104

LOUIS MATHIOT

La fête et ses jeux avec la nourriture : des usages transgressifs sous contrôle

110

LEILA JEOLÁS

Jeu et rite de masculinité : jeunes conducteurs à risque, entre plaisir de la vitesse et affirmation du courage

118

JEAN-PAUL LAFRANCE

Entre ruse et tricherie : comment s'appliquent les règles dans les jeux vidéo sociaux ?

124

AURÉLIE CHONÉ & JEAN-FRANÇOIS ALIZON

Le jeu à la lumière de l'alchimie : enjeux symboliques et anthropologiques



134

MARIE-NOËLE DENIS & ALAIN ERCKER

Les jouets dans la pédagogie du pasteur Oberlin au siècle des Lumières

140

PASCALINE LORENTZ

La construction des représentations sexuées à travers la pratique ludique : l'exemple des *Sims*

148

LAURENCE SCHMOLL

Usages éducatifs des jeux en ligne : l'exemple de l'apprentissage des langues

158

PATRICK SCHMOLL

Jeux sérieux : exploration d'un oxymore



170

Remise du Prix Européen d'Amalfi à Gérald Bronner

172

CARLO MONGARDINI

Idéologie et modernité

176

GÉRALD BRONNER

Qu'est-ce qu'un extrémiste ?



188

RECENSIONS

198

RÉSUMÉS DES ARTICLES