

# TABLE DES MATIÈRES

## OUVERTURES

Anne BESSON	
<i>Introduction</i> .....	9
Marie-Laure RYAN	
<i>Mondialité, médialité</i> .....	21

### *Première partie*

## FRONTIÈRES DES MONDES : THÉORIES ET MISES EN JEU

Nancy MURZILLI	
<i>Du possible dans les univers fictionnels et numériques : jeu de faire semblant ou réelle expérience fictionnelle ?</i> .....	43
Cédric CHAUVIN	
<i>Le joueur sur le seuil : gameplay et pluralité des mondes.</i> .....	57
Mélanie BOURDAA	
<i>Au-delà du réel... et de la fiction : le cas du jeu en réalité alternée Why so serious ?</i> .....	75

### *Deuxième partie*

## IMAGINAIRES ET PRATIQUES DE LA FICTION

Christian CHELEBOURG	
<i>Poétique des mondes possibles numériques. Virtuel et Intelligence Artificielle dans les fictions de jeunesse</i> .....	89
Henri DESBOIS	
<i>Le futur n'est plus ce qu'il était. Le continuum Gernsback et les géographies spéculatives de William Gibson</i> .....	101
Pascal ROBERT	
<i>L'immersion en bande dessinée : de l'implication à la subversion du lecteur.</i> .....	117

Vincent BERRY

« *Le Dêmeineur est-il un monde ?* » *Sociologie des pratiques vidéoludiques ordinaires* ..... 127

Olivier CAÏRA

*Mondes numériques, écosystèmes et zookeeping* ..... 143

*Troisième partie*

## LIVRES ET JEUX

Anne Isabelle FRANÇOIS

*Se couper du monde ou y entrer ? ou les pouvoirs respectifs du Codex et de la PlayStation. Représentations et légitimation de l'immersion vidéoludique et textuelle* ..... 159

Christian REYNS-CHIKUMA

*Du ludisme engagé de certaines fictions sur les jeux vidéo : le cas de la trilogie No pasarán, le jeu de Christian Lehmann* ..... 173

Isabelle PÉRIER

*De la fiction romanesque au monde ludique* ..... 185

## CONCLUSION

Laurent BAZIN

*De l'impossibilité des mondes (conclure... ou pas)* ..... 203

**Bibliographie générale** ..... 211

**Les auteurs** ..... 217