



Chamanisme, avatars et immersion

Des processus et des relations

Type de publication : Article de revue

Revue : [Études digitales](#)
2017 - 2, n° 4. Immersion

Auteur : Dubos (Anne)

Résumé : L'article envisage, à partir de la figure de l'avatar, les relations possibles entre jeu, chamanisme et environnements immersifs à partir d'une démarche anthropologique liée à la création artistique.

Pages : 115 à 135

Revue : [Études digitales](#)

Thème CLIL : 3157 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage
-- Sciences de l'information et de la communication

EAN : 9782406092889

ISBN : 978-2-406-09288-9

ISSN : 2497-1650

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-09288-9.p.0115

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 06/08/2019

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : Chamanisme, anthropologie, avatar, jeu, immersion, réalité virtuelle, temps, récit

[Afficher en ligne](#)