

Gaming, sociologie du jeu vidéo

Type de contenu : Texte

Type de médiation : sans médiation

Titre(s) : Gaming, sociologie du jeu vidéo [Texte imprimé] / Jean-Philippe Dubrulle, Enora Lanoë-Danel

Auteur(s) : Dubrulle, Jean-Philippe

Autre(s) auteur(s) : Lanoë-Danel, Enora

Publication : [La Tour-d'Aigues] : Éditions de l'Aube [Paris] : Fondation Jean-Jaurès, DL 2024

Fabrication / Impression : [La Tour-d'Aigues] : Éditions de l'Aube

Description matérielle : 1 vol. (159 p.) : ill. ; 22 cm

Collection : Monde en cours

ISBN : 978-2-8159-5958-2

EAN : 9782815959582

Appartient à la collection : Monde en cours 1158-6869 2024

Autres classifications : 793

Classification décimale Dewey : 794.801 23

Résumé ou extrait : Gamers, gameuses, nous le sommes déjà... et le devenons toujours plus. En effet, le jeu vidéo est aujourd'hui un loisir consommé par une large partie de la population, qui s'est professionnalisé jusqu'à rassembler aujourd'hui des milliers d'adeptes lors des manifestations d'e-sport. Pourtant, il continue d'être pointé du doigt par une partie plus âgée de la population et certains membres de la classe politique, lorsque l'actualité leur en donne l'occasion. Les auteurs, par le biais de leurs travaux, viennent mettre à mal ces clichés persistants sur les joueurs et les prétendus effets du jeu vidéo. Non, jouer à des jeux vidéo ne rend pas forcément plus violent. Oui, il peut constituer un espace de socialisation. Oui, il existe encore des jeux où les femmes ne sont pas accueillies à bras ouverts, mais il est possible d'améliorer ce constat. Démontant les idées reçues et proposant une véritable et inédite sociologie du jeu vidéo, cet essai est aussi novateur que passionnant! Jean-Philippe Dubrulle et Enora Lanoë-Danel travaillent pour l'Ifop.

Sujet - Nom commun : Jeux vidéo -- Sociologie -- 2001-2025

Jeux vidéo -- Société -- 2001-2025

Adresse électronique et mode d'accès : 861299