

Game work : language, power and computer game culture

Type de contenu : Texte

Titre(s) : Game work : language, power and computer game culture / McAllister, Ken

Editeur, producteur : Tuscaloosa (Ala.) : University of Alabama Press, 2004

Description matérielle : 232 p. : ill. ; 23 cm

Collection : Rhetoric, culture and social critique

ISBN : 978-0-8173-5420-6

Appartient à la collection : Rhetoric, culture and social critique

Note sur les bibliographies et les index : Bibliogr. p. 219-226
Index

Note sur le contenu : Manuel

Résumé ou extrait : En observant comment les langages, les images, les gestes et les sons des jeux vidéo influencent ceux qui les construisent, les commercialisent et y jouent, l'auteur met en lumière les façons dont l'idéologie est codée dans les jeux. Les jeux peuvent permettre de maintenir le status quo ou célébrer la libération ou tolérer l'exploitation, et ils peuvent produire des sentiments d'espoir ou de désespoir, d'assentiment ou de désaccord, de clarté ou de confusion.

Sujet(s) : comportement des utilisateurs
industrie des jeux et jouets
influence
jeu vidéo