

Chine se prend au jeu (La)

Titre(s): Chine se prend au jeu (La) [[périodique]] / Hayley Zhao

Ensemble: Courrier international 1787

Autre(s) auteur(s): Zhao, Hayley

Editeur, producteur: 30/01/25

Description matérielle: pp.40-43

ISSN: 1154-516X

Note(s): Source : The World of Chinese (Pékin).

Note sur la description matérielle: 4

Résumé ou extrait: Après des décennies de méfiance, la société chinoise commence à changer son regard sur les jeux vidéo. L'immense succès de "Black Myth. Wukong" en 2024 n'y est pas pour rien. Et de plus en plus de parents prennent plaisir à jouer avec eux.

Sujet - Nom commun: Jeux vidéo -- Politique publique -- Chine

Joueurs de jeux vidéo -- Chine

Jeux vidéo -- Industrie et commerce -- Chine