

1. Record Nr.	UNINA9910131367803321
Autore	Peter Christophe
Titolo	Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents // Christophe Peter
Pubbl/distr/stampa	Paris, : Département des études, de la prospective et des statistiques, 2015
ISBN	2-11-139802-0
Descrizione fisica	1 online resource (8 p.)
Altri autori (Persone)	ChantepiePhilippe
Soggetti	Sociology jeux vidéo pratiques culturelles adolescence sport déterminant sexué construction identitaire cultural participation computer games
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	Goût pour les jeux vidéo et goût pour le sport sont souvent opposés : en termes de types d'activités (les premiers d'intérieur, passifs, peu propices à la socialisation, le second de dépense physique, de plein air, bon pour la santé, etc.) ; en termes de genre : les garçons seraient les plus « touchés » par le monde virtuel ; enfin en termes de « politique », la consommation des jeux vidéo étant opposée aux « vraies » pratiques culturelles... Une analyse secondaire de l'enquête sur les loisirs culturels des 6-14 ans fournit un éclairage précis sur la façon dont pratiques numériques virtuelles et pratiques réelles s'opposent, se substituent ou s'articulent : elle met à jour les ressorts qui sont communs aux goûts pour les deux types d'activité et révèle une forte dimension identitaire. Elle met également en évidence la permanence

des déterminants sexués en matière de loisirs. La comparaison des interactions qui se nouent dans le monde réel avec les interactions virtuelles qui caractérisent les jeux vidéo dessine de nouvelles approches des phénomènes d'identification affective dans ces derniers. L'importance accordée à l'esthétique des corps virtuels pourrait ainsi être rapprochée de celle prise par l'apparence corporelle dans la construction identitaire des jeunes. Loin de constituer une pratique virtuelle séparée du reste de leur vie, qui serait porteuse d'addiction ou de comportements violents, les jeux vidéo prennent place dans une élaboration de soi à la fois personnelle et sociale qui facilite l'identification à un genre sexué et à un univers culturel. Contrasts are often drawn between the liking for video games and the liking for sport. First, as regards the kind of activity: one passive, indoors, cut off from others; the other physically active, outdoor, healthy, etc. Second, as regards gender: boys are considered to be more allured by the virtual dimension. Third, as regards policy: video game playing is often set against "real" cultural practices. A more...
