

| | |
|-------------------------|--|
| 1. Record Nr. | UNINA9910350205803321 |
| Autore | Braun Alain |
| Titolo | Virtu@lité et sport : Écrans multiples, vidéo et cybersport // Jean-Paul Callède |
| Pubbl/distr/stampa | Pessac, : Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, 2019 |
| ISBN | 2-85892-512-7 |
| Descrizione fisica | 1 online resource (240 p.) |
| Altri autori (Persone) | CallèdeJean-Paul ChevalierÉric DenelRobert GhigoDenis GibertErnest HildweinYann La RochetteHélène de MartinJean-Michel MichelJean-Louis PinazoPhilippe |
| Soggetti | Library, Information & Communication sciences Sociology & Anthropology Sociology Hospitality Leisure Sport & Tourism virtualité sport cyber sport vidéo saut technologique activité ludique |
| Lingua di pubblicazione | Francese |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Sommario/riassunto | La 28ème Université Sportive d'Été, qui s'est tenue au mois de septembre 2010 à Aix-en-Provence, a traité d'un thème d'actualité : |

Virtualité et Sport. Écrans multiples, vidéo et cybersport. La cyberculture apparaît comme le domaine de la virtualité. Comme tout changement reposant sur un saut technologique innovant, elle est porteuse de progrès, de potentialités et d'inquiétudes légitimes. Tels sont d'ailleurs les trois axes d'exploration retenus par les organisateurs de l'USE, membres de l'Union Nationale des Clubs Universitaires ou de l'Union des Journalistes de Sport en France, pour aborder la question volontairement limitée à la manière dont le sport y est décliné dans une large diversité d'expression. Des conférences, des interventions plus spécifiques, suivies de débats animés, ont permis de dresser un état des lieux qui manquait encore. Autant de regards croisés proposés par des spécialistes appartenant à différents champs disciplinaires, de la médecine aux sciences économiques et sociales en passant par les sciences de l'ingénieur et les techniques de commercialisation. Le lien entre virtualité et sport ne se limite pas à la sphère de l'activité ludique. Des applications sérieuses ouvrent des perspectives intéressantes et prometteuses, par exemple dans le domaine des apprentissages sportifs, de la rééducation ou de la communication à distance. Pour autant, le jeu excessif, de distraction, d'argent et de hasard, qui s'apparente à une addiction sans drogue, associe des traits déjà connus à des comportements émergents directement liés aux nouvelles technologies. Le dispositif Internet agit comme un catalyseur. Pour le meilleur et parfois pour le pire.
