

1. Record Nr.	UNINA9910799600303321
Titolo	Penser (avec) la culture videoludique : discours, pratiques, pedagogie / / sous la direction de Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat
Pubbl/distr/stampa	Presses universitaires de Liège, 2022
ISBN	2-87562-404-0
Soggetti	Video games - Social aspects Video games industry - Social aspects Play - Social aspects
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	"Dans les cours d'ecole, en ligne, au cinema et dans des millions de foyers, le jeu video occupe une place sociale et culturelle de premier plan. Media natif du numerique, il connait depuis des decennies un processus de legitimisation culturelle et se voit aujourd'hui dote d'un capital symbolique que peu lui auraient predit il y a vingt ans. Il irrigue desormais nos representations collectives et genere des regimes de sociabilite bien differents des cliches auxquels il a trop longtemps ete reduit. Dans la lignee de divers travaux issus du champ academique de l'etude du jeu video (ou game studies), le present volume regroupe une serie de contributions qui questionnent la dimension culturelle du jeu video a partir des discours qu'il suscite, des representations qu'il genere ou de sa propension a constituer un outil pedagogique. Les travaux regroupes dans cet ouvrage participent notamment a l'analyse des logiques discursives qui fondent la reception du jeu video dans la presse, et a l'examen des modalites pratiques et discursives de la conception du jeu video comme 'bien culturel' a partir des annees 2000. On trouvera egalement des contributions qui mettent en lumiere la diversite des pratiques rattachees aujourd'hui au jeu video, a travers l'analyse de communautes de jeu en ligne qui instaurent des serveurs 'pirates', ou grace a l'etude des pratiques de creation de jeux video 'en

amateur'. Finalement, un ensemble d'utilisations concretes du jeu video en classe sont discutees a travers des observations minutieuses et des retours d'experience qui illustrent la complexite relative a l'usage du jeu video en contexte - et a des fins - d'apprentissage."--Page 4 of cover.
