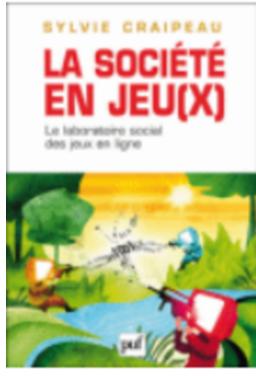
INTERNET ET JEUX VIDÉO

LA SOCIÉTÉ EN JEU(X): LE LABORATOIRE SOCIAL DES JEUX EN LIGNE



CRAIPEAU Sylvie PUF, 2011 (200p.), 2011, Essais

Contrastant avec la majorité des écrits alarmants sur les jeux vidéo, mais aussi avec les ouvrages visant à justifier ces pratiques vidéo ludiques, ce livre présente une analyse de ces mondes, cherchant à les comprendre. Ils proposent une reproduction de notre société contemporaine, tant en ce qui concerne le rôle clé dInternet, que des modes de sociabilité émergeantes, la place et la qualité du corps, ou les normes sociales dominantes comme linjonction à lautonomie, la loi de la concurrence généralisée, la nécessité dêtre toujours et partout visible et joignable. Mais ces univers sont complexes et ambivalents, car sy expriment aussi une critique sociale et une recherche dalternative, de rencontre de soi et de lautre, dune nouvelle forme de sensibilité.