Jeux vidéo et travail.

[Séminaire] 16 décembre 2009, ENS-LSH, Lyon

Par Responsable éditoriale



On a souvent dit du jeu vidéo qu'il brouillait les limites entre réel et virtuel. L'argument peut être entendu au sens philosophique du rapport au réel, mais aussi dans la perspective sociologique des frontières entre activités sociales. Huizinga a défini le jeu par sa gratuité, et l'a opposé au travail productif. Mais les mutations contemporaines des loisirs ne permettent plus de tenir cette distinction. En effet, le jeu est parfois un travail. Tout comme les activités sportives, les jeux vidéo connaissent aussi leur part de professionnels. Par ailleurs, les jeux vidéo sont de plus en plus utilisés dans le cadre de formations. Ils permettent de simuler des situations de crise à des coûts moindres. Quelles sont les conséquences de cette confusion des registres sur les joueurs et sur les professionnels ? Que signifie l'adoption des valeurs du travail dans les jeux vidéo ? En quoi la pratique des jeux vidéo dans le cadre professionnel ou de la formation modifie-t-elle le rapport au travail ?
Les interventions des invités Sylvie Craipeau et Gérard Dubey (sociologues, Institut Telecom SudParis) seront suivies d'un débat. Ce deuxième séminaire du laboratoire junior « Jeux Vidéo : Pratiques, Contenus, Discours » aura lieu mercredi 16 décembre 2009 de 13h30 à 17h30, salle R20 de l'ENS LSH (Lyon, métro Debourg). L'entrée est libre.

Illustration : Jake Durrant, Sans titre, Flickr, 19.05.2008 (licence creative commons).

Résumé

On a souvent dit du jeu vidéo qu'il brouillait les limites entre réel et virtuel. L'argument peut être entendu au sens philosophique du rapport au réel, mais aussi dans la perspective sociologique des frontières entre activités sociales. Huizinga a défini le jeu par sa gratuité, et l'a opposé au travail productif. Mais les mutations contemporaines ...