



Philosophie des jeux vidéo

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Philosophie des jeux vidéo

Mathieu TRICLOT

Philosophie des jeux vidéo Mathieu TRICLOT

PLAY STUDIES. LES THEORIES DU FUN. CE FILM DONT VOUS N'ETES PAS LE HEROS. LA MACHINE INTIME OU L'ECOSYSTEME HACKER. DE LA FETE FORAINE A L'ARCADE, UNE HISTOIRE DE VERTIGES. LE SALON, LA TELE, LA PRINCESSE ET MAMAN. LA POLITIQUE DE L'ALGORITHME. L'ENGAGEMENT TOTAL

 [Télécharger Philosophie des jeux vidéo ...pdf](#)

 [Lire en ligne Philosophie des jeux vidéo ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Philosophie des jeux vidéo Mathieu TRICLOT

252 pages

Présentation de l'éditeur

Vous êtes face à un jeu vidéo. Vous pressez les bonnes touches, vous déplacez la souris, vous appuyez en cadence sur les boutons du pad. Qu'est-ce qui se produit alors ? Quel est cet état si particulier, à la limite du vertige et de l'hallucination, face à l'écran et à la machine ? L'expérience ne ressemble à aucune autre : pas plus à l'état filmique des salles obscures qu'à l'état livresque de la lecture.

De " Space Invaders " à la 3D, depuis les premiers hackers qui programmaient la nuit sur les ordinateurs géants d'universités américaines jusqu'à la console de salon, en passant par la salle d'arcade des années 1970, ce qui s'est à chaque fois inventé, au fil de l'histoire des jeux vidéo, ce sont de nouvelles liaisons à la machine, de nouveaux régimes d'expérience, de nouvelles manières de jouir de l'écran. On aurait tort de négliger ce petit objet. Sous des dehors de gadget méprisables, il concentre en fait les logiques les plus puissantes du capitalisme informationnel. Et ceci parce qu'il tient ensemble, comme aucune autre forme culturelle ne sait le faire, désir, marchandise et information. Les jeux vidéo exhibent la marchandise parfaite du capitalisme contemporain, celle dont la consommation s'accomplit intégralement et sans résidu sous la forme d'une expérience ; une expérience-marchandise branchée en plein cœur de la mise en nombres du monde.

À l'âge de la " gamification généralisée ", où le management rêve d'un " engagement total " mesuré par une batterie d'indicateurs, les jeux vidéo fournissent aussi un nouveau modèle pour l'organisation du travail, où l'aliénation s'évanouirait enfin dans le fun.

Biographie de l'auteur

Mathieu Triclot est maître de conférences en philosophie à l'université de technologie de Belfort-Montbéliard. Ses recherches portent sur la cybernétique, l'histoire de l'informatique et la notion d'information.

Download and Read Online Philosophie des jeux vidéo Mathieu TRICLOT #WY79CJUT0E3

Lire Philosophie des jeux vidéo par Mathieu TRICLOT pour ebook en ligne Philosophie des jeux vidéo par Mathieu TRICLOT Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Philosophie des jeux vidéo par Mathieu TRICLOT à lire en ligne. Online Philosophie des jeux vidéo par Mathieu TRICLOT ebook Téléchargement PDF Philosophie des jeux vidéo par Mathieu TRICLOT Doc Philosophie des jeux vidéo par Mathieu TRICLOT Mobipocket Philosophie des jeux vidéo par Mathieu TRICLOT EPub

WY79CJUT0E3WY79CJUT0E3WY79CJUT0E3