

HUM-304

Jeu vidéo et société

Coavoux Samuel

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA4	Obl.

Langue	français
Crédits	2
Session	Eté
Semestre	Printemps
Examen	Pendant le semestre
Charge	60h
Semaines	14
Heures	2 hebdo
Cours	2 hebdo
Nombre de places	70

Remarque

Une seule inscription à un cours SHS+MGT autorisée. En cas d'inscriptions multiples elles seront toutes supprimées sans notification

Résumé

Ce cours constitue une introduction à l'approche sociologique de la culture à travers l'analyse du secteur des jeux vidéo. Il mobilise les principales approches de l'analyse de la production et des publics pour comprendre ses usages et ses logiques économiques.

Contenu

Histoire des jeux vidéo
 Les régimes d'expérience ludique
 Les publics des jeux vidéo
 Inégalités genrées et discrimination
 Cultures du jeu vidéo: streaming et communautés
 Mondes de production
 Economie politique des jeux vidéo
 Jeux et idéologies

Mots-clés

Culture, sciences sociales, publics, création

Compétences requises**Cours prérequis obligatoires**

Pas de prérequis

Cours prérequis indicatifs

Pas de prérequis

Concepts importants à maîtriser

Pas de prérequis

Méthode d'enseignement

Cours et discussion autour d'exposés des étudiant.es

Travail attendu

Exposés sur des articles scientifiques ou sur des sujets d'actualités

Méthode d'évaluation

Exposés oraux et rendus écrits

Encadrement

Office hours	Non
Assistants	Non
Forum électronique	Oui

Ressources

Service de cours virtuels (VDI)

Non

Bibliographie

Vincent Berry *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012.

Frans Mäyrä *An introduction to game studies. Games and culture, op. cit.*

Hovig Ter Minassian, Manuel Boutet, Vincent Berry, Samuel Coavoux, et al. *La fin du game? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2021.

Mathieu Triclot *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

Ressources en bibliothèque

- [Vincent Berry L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo](#)
- [Frans Mäyrä An introduction to game studies. Games and culture](#)
- [Hovig Ter Minassian, Manuel Boutet, Vincent Berry, Samuel Coavoux, et al. La fin du game? Les jeux vidéo au quotidien](#)
- [Mathieu Triclot Philosophie des jeux vidéo](#)

Liens Moodle

- <https://go.epfl.ch/HUM-304>