

## 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 d'Internet, que des modes de sociabilité émergentes, la place et la qualité du corps, ou les normes sociales dominantes comme l'injonction à l'autonomie, la loi de la concurrence généralisée, la nécessité d'être toujours et partout visible et joignable. Mais ces univers sont complexes et ambivalents, car ils expriment aussi une critique sociale et une recherche d'alternative, de rencontre de soi et de l'autre, d'une nouvelle forme de sensibilité.