

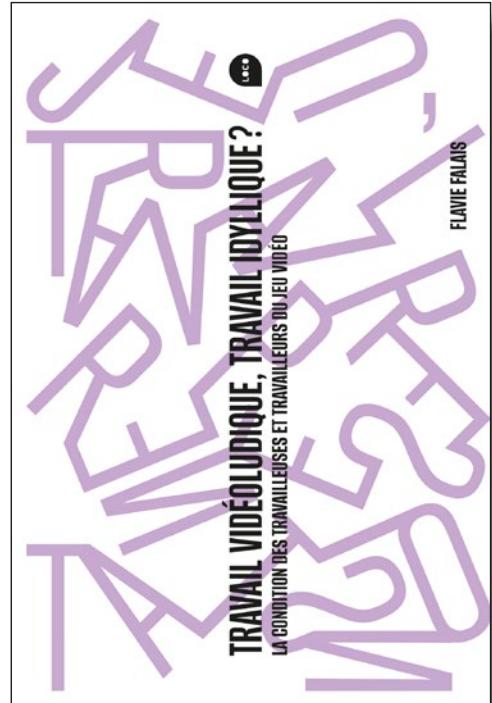
AUX ÉDITIONS LOCO

TRAVAIL VIDÉOLUDIQUE, TRAVAIL IDYLLIQUE ? La condition des travailleuses et travailleurs du jeu vidéo.

FLAVIE FALAIS

Collection : « Jeu, travail et représentations »

- > Prix public : 15 euros
- > date de mise en vente : 6 février 2026
- > ISBN : 978-2-843141-33-1
- > 12 x 17 cm
- > 164 pages
- > impression : noir
- > reliure : brochée



Si les discours autour du jeu vidéo s'intéressent généralement à son poids économique, en tant que première industrie culturelle au monde, ou aux supposés risques associés à sa pratique (addiction, violence), ils font rarement état des conditions de réalisation de ces œuvres, aujourd’hui largement ancrées dans notre quotidien. Cet ouvrage propose donc d’interroger la relation entre jeu vidéo et travail, en s’intéressant à celles et ceux qui fabriquent ces jeux, de manière professionnelle ou amatrice, aux conditions dans lesquelles ils sont élaborés, et aux autres activités laborieuses qui s’appuient sur ces créations (esport, journalisme, streaming). Dans un secteur marqué par une croissance constante, mais aussi par une crise de l’emploi sans précédent, il cherche ainsi à documenter les conditions de travail au sein de cette industrie culturelle : des histoires du jeu vidéo à l’« écosystème » vidéoludique, en passant par les questions éthiques, sociales et politiques qu’il soulève, cet ouvrage offre ainsi une plongée dans les débats qui animent, bousculent et secouent la relation entre travail et jeu vidéo, en étudiant son passé, documentant son présent, et élaborant des pistes pour son futur.

LA COLLECTION

La collection « Jeu, Travail et Représentations » vise à interroger, de façon plurielle et transdisciplinaire, les tensions et paradoxes qui innervent les rapports entre jeu et travail, dans leur réalité la plus concrète autant que dans les représentations qu’on s’en fait à partir de leurs usages contemporains, des mutations dont ils sont l’objet, des rapports de pouvoir qui les sous-tendent. Il s’agit d’ouvrages rigoureux mais accessibles à un public large, curieux et désireux d’analyses vivantes et éclairantes.

À PROPOS DE L'AUTRICE

Flavie Falais est chercheuse, rattachée au laboratoire EHIC (Espaces Humains et Interactions Culturelles) de l’Université de Limoges et membre de l’OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines). Elle est spécialiste des approches critiques du jeu vidéo, mêlant histoire(s), discours et représentations. Ses travaux de recherche portent actuellement sur la fabrique des sexualités vidéoludiques et sur les conditions de production dans l’industrie du jeu vidéo.

Déjà paru dans la même collection :
DISTANCE LUDIQUE, DISTANCE CRITIQUE ?
Des usages du jeu dans les dispositifs de travail.
Et de leurs enjeux politiques.

Déjà paru dans la même collection :
SERIOUS GAME. UN CARCAN LUDIQUE ?
Jeux vidéo, travail et instrumentalisations

