

Le jeu vidéo est-il un jeu, un art, une industrie, une addiction ?«Regards» sur les gilets jaunes

Ecologie : de l'éthique à la politique

Par [Erwan Cario](https://www.liberation.fr/auteur/3331-erwan-cario)(<https://www.liberation.fr/auteur/3331-erwan-cario>)

— 30 janvier 2019 à 18:06

Pour son 8^e numéro, le semestriel Nectart, consacré aux mutations culturelles et numériques, s'intéresse aux nouveaux usages ludiques et créatifs portés par l'industrie florissante du jeu vidéo. «Comme toute pratique culturelle, le jeu vidéo est une affaire de rapport de classe, de perception et de légitimité culturelle», écrit Vincent Berry dans le premier article du dossier. Pour aborder la question de la portée artistique du média, Thomas Morisset développe l'idée du jeu en tant qu'art du geste (on conseille, comme lui, le très bon Wandersong). Michaël Stora, comme à son habitude, s'attarde, lui, sur l'addiction et aimerait que cette industrie se soucie aussi du bien-être des joueurs problématiques.

Nectart, numéro 8, éditions De l'attribut, 162 pp.,19 €.

«Regards» sur les gilets jaunes

La revue Regards consacre son numéro de la nouvelle année au mouvement des gilets jaunes, en se demandant s'il incarne une «nouvelle figure du peuple». Sur plus de cinquante pages, le phénomène est analysé autour de