

Internet, jeux vidéo et subjectivités

ECTS
3 crédits

Composante
Sciences Humaines et Arts

Présentation

Description

Après une contextualisation sur les communications numériques et leurs usages, on abordera, notamment, les questions suivantes : qu'est-ce qu'une identité ? Comment se définit-elle en relation aux autres internautes/joueurs et en relation avec les profils, personnages et avatars ? Quels sont les liens entre notre subjectivité et les outils utilisés ? Comment ces outils influent-ils sur les relations entre internautes/joueurs ? Quelles sont les informations personnelles mobilisées ? Comment ? Avec quelles règles ? Quels usages professionnels du numérique ?

Objectifs

Cette UE aborde de façon transdisciplinaire la question de l'identité et des interactions interpersonnelles sur internet et, en particulier, sur les réseaux sociaux et jeux multijoueurs en ligne (MMO et MOBA). Les apports seront principalement issus de l'information-communication, de la psychologie clinique et sociale, de la sociologie, de l'anthropologie et de la philosophie des usages du numérique ainsi que du droit.

Heures d'enseignement

Internet, jeux vidéos et subjectivités	CM	20h
--	----	-----

Infos pratiques

Lieu(x)

Poitiers-Campus