

"Fiction, immersion : l'esthétique poétique postmoderne de Machinarium" - Karine Pinel

L'objet de cette communication est une approche sociocritique du jeu vidéo Machinarium. Le principe est la mise en exergue de ce qui le lie à son temps.

Quels sens porte le jeu? Qu'induit-il? Il s'agit, au-delà du gameplay, d'identifier ce qui suscite le plaisir et l'émotion chez le joueur tout en s'interrogeant sur les modalités de création, sur les partis pris des concepteurs. Ses structures signifiantes seront articulées au contexte économique, social, historique, culturel, idéologique du temps de sa production et de sa réception afin de comprendre ce qui se joue au regard de la société et des enjeux de civilisation.