



« Retrouvez-moi sur Twitch ! »

La gestion du *live streaming* comme relation au public et entrée en jeu

Type de publication : Article de revue

Revue : [Études digitales](#)

2019 - 1, n° 7. [Youtubeurs, youtubeuses : inventions subjectives](#)

Auteur : Perret (Michael)

Résumé : L'article décrit le travail de configuration effectué par la joueuse de jeux vidéo et *streameuse* Pixelle pour faire converger son public, notamment celui présent sur Youtube, vers la plateforme Twitch.tv. Le live streaming est présenté comme l'expérience ludique ultime, où complicité et fun sont attendus et accomplis, tant de l'énonciatrice que des destinataires. L'analyse de vidéos montre plusieurs dimensions de la production et de la gestion de live streaming comme multi-activité complexe.

Pages : 135 à 154

Revue : [Études digitales](#)

Thème CLIL : 3157 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage -- Sciences de l'information et de la communication

EAN : 9782406104193

ISBN : 978-2-406-10419-3

ISSN : 2497-1650

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-10419-3.p.0135

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 01/04/2020

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : Youtube, Twitch, jeux vidéo, plateforme, live streaming

[Afficher en ligne](#)