

## Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu

Published by [Interacció](#) [1] on 15/11/2016 - 10:15 | Last modification: 05/02/2026 - 14:12



Brougère, Gilles [ed.] (2015) | [Nouveau Monde](#) [2]

Aquest llibre recull una sèrie de reflexions que destaquen l'**impacte que el desenvolupament dels videojocs té en la indústria cultural contemporània**, amb l'objectiu de respondre com aquests la modifiquen a través de la digitalització, i com la indústria cultural els transforma de tornada en una relació de reciprocitat.

Al llarg dels set capítols de «[Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu](#) [3]» es defensa la legitimitat d'associar el món del videojoc a les indústries culturals, degut a la seva íntima relació amb sectors com el cinema, la televisió o els proveïdors de continguts a internet.

Els autors fan especial referència a pràctiques més allunyades de l'entreteniment pur, com l'explosió de l'anomenat **videojoc seriós o serious game** – que conjuga àmbits com l'ètica, l'educació, la política pública i una projecció al servei de la pedagogia i l'aprenentatge –, la revolució **transmèdia** – que replanteja les relacions entre cultura i públic – o l'auge de la **ludificació o gamification**.

Podeu consultar aquest [llibre](#) [3] al [Centre d'Informació i Documentació](#) [4]

[Inicieu sessió](#) [5] o [registreu-vos](#) [6] per a enviar comentaris

**Tags:** videojocs

**Tags:** transformació digital

**Tags:** educació

**Tags:** França

**Tags:** ludificació

- [7]

**Source URL:** <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2016/penser-jeu-industries-culturelles>

### Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <http://www.nouveau-monde.net/>

[3] <http://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=45412>

[4] <http://www.diba.cat/web/cerc/cidoc>

[5] <http://interaccio.diba.cat/>

[6] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[7] <https://interaccio.diba.cat/node/6733>

