

Gilles Brougère (dir.) *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde, 2015 - 162p.

Sommaire

Chapitre 1 : Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles

Gilles Brougère (EXPERICE, Université Paris 13) page 9

Chapitre 2 : Le jeu dans le jeu

Sélim Ammouche (CEISME, Université Sorbonne Nouvelle) page 25

Chapitre 3 : Et si le jeu vidéo n'était qu'un jeu ? Culture, habitus ludiques et cadres de l'expérience.

Vincent Berry (EXPERICE, Université Paris 13) page 43

Chapitre 4 : Penser les relations entre cinéma et jeux vidéo à travers la pratique industrielle de l'adaptation

Alexis Blanchet (IRCAV, Université Sorbonne nouvelle) page 69

Chapitre 5 : Du jeu au jeu télévisé : médiatisation et travestissements

Laurence Leveneur (CEISME, Université de Toulouse 1 Capitole) page 83

Chapitre 6 : Définir une approche communicationnelle des serious games

Sarah Labelle et Aude Seurrat (LABSIC, Université Paris 13) page 101

Chapitre 7 : Une dimension du ludique : détournement, bricolage, dé-jeu dans l'industrie culturelle et la création artistique

Emmanuel Siety (IRCAV, Université Sorbonne nouvelle) page 131