



Communiqué de presse

Paris, le 31 octobre 2017

Publication de *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?*

Le ministère de la Culture publie, en coédition avec les Presses de Sciences Po, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?* dans la collection « Questions de culture ».

Le jeu vidéo s'est imposé, au tournant du siècle, comme un secteur majeur aux côtés des industries culturelles traditionnelles que sont l'édition de livres, la musique enregistrée, le cinéma ou encore la télévision. S'appuyant sur un ressort anthropologique et portée par une vague d'innovations technologiques, la pratique ludique s'est renouvelée en quelques décennies pour s'adapter à de nouveaux terminaux de lecture, de la console de salon au téléphone mobile. Le jeu vidéo est désormais devenu omniprésent.

L'économie de cette industrie reste pourtant mal connue, encore peu explorée. C'est donc une vision d'ensemble de la filière que propose cet ouvrage. Il permet de comprendre comment et par quels acteurs se conçoivent, se produisent et se diffusent les jeux vidéo, quels sont les enjeux propres à ce secteur mondialisé (effets de réseaux, Internet, importance des coûts fixes, renouvellement rapide des terminaux, poids des communautés, mondialisation, etc.) et de quelle manière ils se déploient sur les différents continents.

En réinventant tous les chaînons des industries culturelles – les processus de création, de production, de distribution et de monétisation –, en se développant d'emblée à l'échelle mondiale, l'industrie des jeux vidéo est ainsi le reflet des transformations portées par la révolution numérique.



Parution en librairie : 26 octobre 2017
Collection « Questions de culture »
ISBN 978-2-11-151516-1 - 272 pages - 18 euros
Éditions : DEPS-Ministère de la Culture /
Les Presses de Sciences Po

Contact

Ministère de la Culture
Délégation à l'information et à la communication
Service de presse : 01 40 15 83 31
service-presse@culture.gouv.fr
www.culture.gouv.fr
@MinistereCC