

# À paraître le n° 22

de *MédiaMorphoses*

## Confrontation

### LA CONDITION DES IMAGES

Entretien avec Georges Didi-Huberman  
par Frédéric Lambert et François Niney

## Dossier

### LES JEUX VIDÉO, UN « BIEN » CULTUREL ?

coordonné par **Sébastien Genvo**

- Histoire et culture des jeux vidéo  
*Sébastien Genvo*

#### Généalogies des jeux vidéo

- La fin de l'histoire et la tyrannie des algorithmes  
*Stephen Kline*
- Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons  
*Alexis Blanchet*
- Les enjeux du travail de mémoire  
*Gregory Miura*

#### Des espaces à investir

- Architectures émotionnelles et douloureuses  
*Mario Gerosa*
- Une « cyberculture » ludique, collaborative et paradoxale  
*Vincent Berry*
- Des espaces d'appropriation  
*Maude Bonenfant*
- Communautés de joueurs et « mondes persistants »  
*Patrick Schmoll*

#### Des clés et des codes

- Les serious games, entreprise d'auto-légitimation  
*Olivier Mauco*
- Jeux vidéo et mise en scène du jeu  
*Gilles Brougère*
- Une école pour les jeux vidéo  
*Stéphane Natkin*
- Réflexions ludologiques  
*Sébastien Genvo*



136 pages • 15 €

N° 22 - JANVIER 2008

ISBN 978-2-200-92417-1

Disponible également en librairie

ABONNEMENTS ET VENTES AU NUMÉRO

 N° Indigo 0 820 065 095  
0,12 € T.T.C. / MIN



+33 (0)1 40 46 49 93

 **ARMAND COLIN**  
armand-colin.com

De l'étranger : +33 (0)1 40 46 49 89

Mail : [infos@armand-colin.fr](mailto:infos@armand-colin.fr)

Adresse : 5, rue Laromiguière - 75240 Paris Cedex 05 - FRANCE

Chaque abonnement donne droit à la livraison des 4 numéros annuels de la revue et à l'accès en ligne aux articles en texte intégral aux conditions prévues par l'accord de licence disponible sur le site [armand-colin.com](http://armand-colin.com).