

P.8 - LES AUTEURS**P.24 - PLACE DES ARTISTES**

> Karelle Prugnaud

P.12 - L'INVITÉE
Entretien avec
Fawzia Zouari**P.28 - DOSSIER**
LE JEU VIDÉO : DE L'ART
OU DU COCHON ?**P.30 - En quoi le jeu vidéo est-il un jeu ?****Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ?**

> Vincent Berry

P.38 - En quoi le jeu vidéo est-il un art ?**De quoi le jeu vidéo est-il l'art ?**

> Thomas Morisset

P.46 - En quoi le jeu vidéo est-il une industrie ?**Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI^e siècle**

> Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie

P.56 - En quoi le jeu vidéo est-il addictif ?**Quand des adolescents tout-puissants tiennent le monde dans leur poing**

> Michaël Stora

**P.66 - Amazon est-il le nouveau géant de la culture et du divertissement ?**

> Mathilde Rimaud

P.78 - Plates-formes culturelles : quelles alternatives aux géants du numérique ?

> Olivier Thuillas et Louis Wiart

P.88 - De la ville aux systèmes urbains, une nouvelle lecture des dynamiques territoriales

> Nadine Cattan

P.96 - La participation culturelle est-elle une innovation sociale ?

> Emmanuel Négrier et Lluís Bonet

P.108 - Droits culturels à l'excellence pour et par tous : une contradiction ?

> Patrice Meyer-Bisch

P.118 -**Pourquoi la culture est un endroit de conflit social**

> Fabrice Raffin

P.126 -**Les défis des musiques des peuples pour la biodiversité**

> Frank Tenaïlle

P.134 -**Le rap tunisien, miroir d'une société en pleine (r)évolution**

> Sami Zegnani

P.144 -**Cinéma d'animation : une « French touch » au succès planétaire !**

> Sébastien Denis

P.152 - ABSTRACTS**P.160 -****Je vais vous raconter...**

Un atelier du spectateur-programmateur de cinéma documentaire

> Élisabeth Renau

**Au fil du numéro,**
les dessins de Pauline Aubry