

# Étienne Perény



Étienne Perény est enseignant et chercheur en Sciences l'Information et de la Communication, membre permanent du Laboratoire Paragraphe (EA 349) de l'Université Paris 8. Il développe, dans le cadre du programme « De l'Image Interactive au Jeu Vidéo, Pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication », (I2JV-PraTIC, 2008-2012) une théorie originale du rapport à la technologie et aux médias interactifs. Courriel : [pereny@univ-paris8.fr](mailto:pereny@univ-paris8.fr)

## **Bibliographie indicative**

Amato E. A., « L'Instanciation : un modèle analytique du mode de fréquentation du jeu vidéo. » *In* L. Viera, N. Pinède (Dir.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires, actes du colloque international EUTIC 2009*. Bordeaux, MSHA, pp. 146-162, 2010.

Amato E. A., Pereny E., *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives* (Hermès Science Publishing.). Paris, 2013, sous presse.

Descola P. *et al.*, *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Somogy éditions d'art, Paris, 2010.

Günzel S., « The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games », Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008, ed. By Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2008, pp. 170-189.

Pereny E., *Images interactives et Jeu vidéo, de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Editions Questions théoriques, Collection L>P, Paris, 2012.

Une riche iconographie d'archives permettra de soutenir le propos généalogique et d'illustrer des analogies frappantes. Des schémas seront également proposés