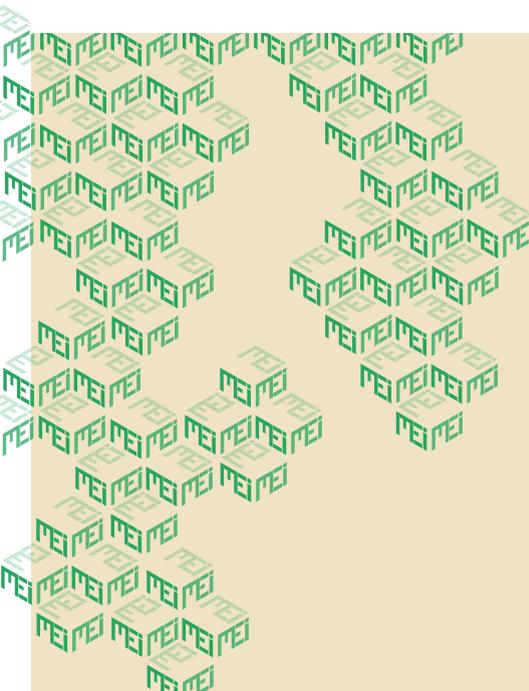


LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**Mondes de synthèse (MMORPG), univers
virtuels (Second Life), serious games,
sites de rencontre...**

Sous la direction d'**Anolga Rodionoff**



Richard Bégin
Jessica de Bideran
Manuel Boutet
Mathilde Brion
Isabel Colón de Carvajal
Sylvie Craipeau
Karleen Groupierre
Edwige Lelièvre
Sandra Lemeilleur
Stéphane Natkin
Pascal Robert
Anolga Rodionoff
Hovig Ter Minassian
Serge Tisseron
Laurent Trémel
Mathieu Triclot
Michel Vergne
Stéphane Vial

Sous la direction de
Anolga Rodionoff

LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**MONDES DE SYNTHÈSE (MMORPG),
UNIVERS VIRTUELS (SECOND LIFE),
SERIOUS GAMES, SITES DE RENCONTRE...**

MEI N°37

L'Harmattan

MEI « Médiation & information ». Revue internationale de communication

UNE REVUE-LIVRE. — Créée en 1993 par Bernard Darras (Université de Paris 1) et Marie Thonon (Université de Paris VIII), MEI « Médiation Et Information » est une revue thématique biannuelle présentée sous forme d'ouvrage de référence. La responsabilité éditoriale et scientifique de chaque numéro thématique est confiée à une Direction invitée, qui coordonne les travaux d'une dizaine de chercheurs. Son travail est soutenu par le Comité de rédaction et le Comité de lecture. Une contribution Centre de Recherche, Images, Cultures et Cognitions permet un fonctionnement souple et indépendant.

UNE REVUE-LIVRE DE RÉFÉRENCE. — MEI est l'une des revues de référence spécialisées en Sciences de l'information et de la communication, reconnue comme "qualifiante" par l'Agence d'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur (aéres). Elle est de plus certifiée par le Conseil national des universités (CNU). Le dispositif d'évaluation en double aveugle garantit le niveau scientifique des contributions.

UNE REVUE-LIVRE INTERNATIONALE. — MEI « Médiation et information » est une publication internationale destinée à promouvoir et diffuser la recherche en médiation, communication et sciences de l'information. Onze universités françaises, belges, suisses ou canadiennes sont représentées dans le Comité de rédaction et le Comité scientifique.

UN DISPOSITIF ÉDITORIAL THÉMATIQUE. — Autour d'un thème ou d'une problématique, chaque numéro de MEI « Médiation et information » est composé de deux parties. La première est consacrée à un entretien avec les acteurs du domaine abordé. La seconde est composée d'une quinzaine d'articles de recherche.



Monnaie Kushana, représentation de Mithra

Source : Hinnels, J., 1973. *Persian Mythology*. Londres : Hamlyn Publishing Group Ltd.

Médiation et information, tel est le titre de notre publication. Un titre dont l'abréviation MEI correspond aux trois lettres de l'une des plus riches racines des langues indo-européennes. Une racine si riche qu'elle ne pouvait être que divine. C'est ainsi que le dieu védique Mitra en fut le premier dépositaire. Meitra témoigne de l'alliance conclue entre les hommes et les dieux. Son nom évoque l'alliance fondée sur un contrat. Il est l'ami des hommes et de façon plus générale de toute la création. Dans l'ordre cosmique, il préside au jour en gardant la lumière. Il devient Mithra le garant, divin et solaire pour les Perses et il engendre le mithraïsme

dans le monde grec et romain.

Retenir un tel titre pour une revue de communication et de médiation était inévitable. Dans l'univers du verbe, le riche espace sémantique de *mei* est abondamment exploité par de nombreuses langues fondatrices. En védique, *mitra* signifie "ami ou contrat". En grec, *ameibein* signifie "échanger", ce qui donne naissance à *amoibaioi* "qui change et se répond". En latin, quatre grandes familles seront déclinées : *mutare* "muter, changer, mutuel...", *munus* "qui appartient à plusieurs personnes", mais aussi "cadeau" et "communiquer", *meare* "passer, circuler, permission, perméable, traverser..." et enfin *migrare* "changer de place".

© 2013, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

7, rue de l'École-polytechnique. 75005 Paris.

Site Web : <http://www.librairieharmattan.com>

Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr et harmattan1@wanadoo.fr

ISBN : 978-2-343-02374-8 EAN : 9782343023748

Direction de publication

Bernard Darras

Rédaction en chef

Marie Thonon

Comité scientifique

Jean Fiset (UQAM, Québec)
Pierre Fresnault-Deruelle (Paris I)
Geneviève Jacquinet (Paris VIII)
Marc Jimenez (Paris I)
Gérard Loiseau (CNRS, Toulouse)
Armand Mattelart (Paris VIII)
J.-P. Meunier (Louvain-la-Neuve)
Bernard Miège (Grenoble)
Jean Mouchon (Paris X)
Daniel Peraya (Genève)

Comité de lecture

Alexandra Bal, Ryerson University, Canada
Janine Delatte, université Paris VIII
Emmanuel Mahé, Ensad, Paris
Jacob Matthews, université Paris VIII
Alain Mons, université Bordeaux III
Louise Poissant, Uqam, Canada
Vincent Rouzé, université Paris VIII
Marie Thonon, université Paris VIII

Secrétariat

Gisèle Boulzaguet

Comité de rédaction

Dominique Chateau (Paris I)
Bernard Darras (Paris I)
Pascal Froissart (Paris VIII)
Gérard Leblanc (École nationale supérieure
« Louis-Lumière »)
Pierre Moeglin (Paris XIII)
Alain Mons (Bordeaux III)
Jean Mottet (Paris I)
Marie Thonon (Paris VIII)
Patricio Tupper (Paris VIII)
Guy Lochar (Paris III)

Correspondants

Robert Boure (Toulouse III)
Alain Payeur (Université du Littoral)
Serge Proulx (UQAM, Québec)
Marie-Claude Vétraino-Soulard (Paris VII)

Remerciements

Ce numéro de la revue MEI a vu le jour grâce au soutien du Conseil Scientifique de l'université Paris VIII, du Cemti (Centre d'Études sur les Médias, les Technologies et l'Internationalisation) de l'université Paris VIII et de l'UFR Culture et Communication de l'université Paris VIII.

Les articles n'engagent que leurs auteurs ; tous droits réservés.
Les auteurs des articles sont seuls responsables de tous les droits relatifs
aux images qu'ils présentent.
Toute reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement
de son auteur ou de ses ayants droits, est illicite.

Éditions Op. Cit. — Revue MEI « Médiation et information »
6, rue des Rosiers. 75004 Paris (France)
Tél. & fax : +33 (0) 1 49 40 66 57
Courriel : revue-mei@laposte.net

<http://www.mei-info.com/>

Présentation

Anolga Rodionoff -----7

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin

Entretiens avec Anolga Rodionoff ----- 11

Dossier & Hypothèses

Le virtuel comme matrice logico-mathématique dans les « espaces » jouables

Au-delà de l'espace jouable : enjeux techniques et perceptifs du level-design

Mathilde Brion ----- 41

Gameplay et narration dans les jeux de rôle en ligne : entre standardisation et renouvellement

Edwige Lelièvre ----- 51

Le virtuel comme analyseur

Des territoires virtuels entre références savantes et récit fictionnel. L'exemple d'un serious game au musée d'histoire de Nantes

Jessica de Bideran -----69

Ghost Invaders comme paradigme du métissage entre territoires réels, territoires virtuels, territoires fictionnels ?

Karleen Groupierre -----81

Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu

Richard Bégin ----- 93

Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique

Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot -----103

Jeux de gestion et enseignement des langues

Michel Vergne ----- 117

L'imaginaire du virtuel

Les sites de rencontre : agencement de désirs et territoire de subjectivation

Sandra Lemeilleur ----- 131

Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge Tisseron ----- 139

Critique et déconstruction du virtuel

Les univers virtuels : vers une nouvelle « civilisation du loisir » ?

Laurent Trémel ----- 153

Le virtuel entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal Robert ----- 165

Contre le virtuel, une déconstruction
Stéphane Vial177

Le virtuel comme notion-valise
Anolga Rodionoff189

Présentation

Anolga Rodionoff¹

Université Paris VIII - Cempti

Au virtuel sont associées de nombreuses significations si bien que celui-ci se dérobe très souvent à l'analyse. Parmi elles, certaines renvoient au domaine de la technique, d'autres tiennent le virtuel pour un concept, d'autres significations enfin se rapportent au domaine de l'imaginaire. Le pari et l'ambition de ce numéro étaient de prendre acte de ses diverses significations, une première étape pour le déconstruire et le circonscrire. Une seconde étape nécessaire supposait ensuite de réduire son champ d'application. Aussi, ce numéro rassemble des analyses qui interrogent le virtuel, à partir des mondes de synthèse (ou MMOG), des univers virtuels (tels Second Life), des *serious games* ou encore des sites de rencontre en ligne.

L'idée que le virtuel construise des mondes, des univers et, en quelque sorte, des territoires - compte tenu de son omnipotence dans un grand nombre de pratiques sociales - était également centrale. Des territoires, dont on a quelques raisons de penser qu'ils ont leur réalité propre. Tel a été également le pari de ce numéro : suggérer qu'à côté du territoire physique et concret existent bel et bien d'autres territoires mais virtuels.

Si quatre axes structurent la thématique de ce numéro, les différentes façons d'envisager le rapport du virtuel à la réalité concrète restent frappantes. On passe d'un virtuel comme prolongement de la réalité - où rien ne distingue le premier de la seconde -, voire à un virtuel qui s'y substitue, à un virtuel qui s'y oppose, jusqu'à son hybridation, son métissage ou son articulation avec la réalité. Le nombre réduit des analyses se rapportant au versant logico-mathématique du virtuel - c'est-à-dire à sa définition technique - résonne avec l'un des constats d'A. Gras, selon qui, tout concourt aujourd'hui à rendre la technique neutre et transparente pour la faire oublier². C'est sans doute cet oubli de la technique qui explique la diversité du statut du virtuel face à la réalité physique et partant la difficulté à le définir.

Inversement, s'ajoute une autre dimension très présente, l'imaginaire formé d'un ensemble de représentations antithétiques, libertaires et liberticides, et plus généralement technophiles et technophobes, quasi indissociables de

¹ anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

² Gras, A. (1997). *Les macro-systèmes techniques*. Paris : PUF, coll. « Que sais-je ? » et (2003). *Fragilité de la puissance. Se libérer de l'emprise technologique*. Paris : Fayard.

la pratique des jeux virtuels et du virtuel³. Inversement proportionnel même, dirai-je, comme si cet imaginaire avait pour fonction de combler l'impensé de la technique. Vertus pédagogiques des jeux en ligne, rencontres amoureuses et désirs *via* des sites internet ou encore rêveries et imagination facilitées par l'ordinateur ou, symétriquement, repli sur soi, manipulation de l'Autre et toute puissance engendrés par les pratiques des jeux virtuels expriment une part de cet imaginaire. Enfin, une autre part importante des réflexions consacre le caractère analyseur, voire heuristique du virtuel, lorsque ses pratiques questionnent le jeu, la réalité mais aussi le hors-jeu ou encore la fiction, etc.

Logiquement, les trois premiers axes reprennent les trois domaines de signification quasi indissociables du virtuel. Toutefois, les lignes de partages entre chacun d'eux sont poreuses et montrent ainsi la difficulté qu'il y a à circonscrire le virtuel. Un dernier axe rassemble des analyses critiques qui déconstruisent le virtuel.

Le premier axe regroupe ainsi les réflexions qui s'intéressent à l'aspect technique du virtuel, c'est-à-dire au virtuel comme matrice logico-mathématique. Son domaine est donc celui de la programmation. Ce sont de jeunes chercheurs quelquefois artistes (Mathilde Brion et Edwige Lelièvre) qui sont les plus enclins à s'intéresser au domaine de la modélisation auquel renvoie le virtuel pour en rappeler les limites et les contraintes auxquelles se voit confronter tout concepteur de jeux vidéo hors ligne et en ligne. Ce sont alors deux mondes – le virtuel et la réalité concrète - qui sont approchés et distingués non sans difficulté.

Le deuxième axe regroupe des contributions qui manifestent sinon les tentatives de situer le virtuel au rang d'un concept, du moins son caractère analytique déjà esquissé par E. Lelièvre qui interroge le dualisme réel/non réel et la discontinuité jeu/hors-jeu. Le virtuel comme analyseur se traduit en effet par les questions auxquelles ouvrent ses pratiques : à propos du virtuel, du réel et du rapport du premier avec le second, c'est-à-dire encore à propos de « l'espace » et du temps virtuels et de leur rapport à la spatialité et au temps existentiel ; à propos encore de la fiction et de ses relations à la réalité ; à propos enfin du jeu, du hors-jeu et de leur rapport respectif.

Ainsi pour Jessica de Bideran, Karleen Groupierre mais également Richard Bégin, il s'agit bien de penser le rapport du virtuel au réel. J. de Bideran parle ainsi d'image-objet à propos d'un monument virtuel (la

3 *La dimension imaginaire du virtuel et, plus généralement, des techniques d'information et de communication (ou TIC) est loin d'être anecdotique, ne serait-ce que parce que cet imaginaire construit les usages des TIC. Depuis 2011, existe d'ailleurs la chaire de recherche et de formation « Modélisations des imaginaires, innovation et création ». Sous la responsabilité de P. Musso, elle a été créée par l'Ecole Telecom Paris-Tech et l'université de Rennes II ainsi que par quatre partenaires industriels dont Orange et Ubisoft.*

restitution du Nantes du XVIIIe s) qui juxtapose les espaces et croise les temps. L'un des intérêts, et non des moindres, de sa réflexion tient à ne pas penser le virtuel en terme spatial. R. Bégin lui aussi identifie des images-objets, à propos de photographies prises à l'occasion d'événements tragiques et partagées *via* le téléphone mobile, pour s'interroger sur le type d'espace produit par la mobilographie. Tandis qu'à partir de l'Arg (ou Alternate reality game) Ghost Invaders qu'elle a conçu avec E. Lelièvre, K. Groupierre observe des métissages ou les entrecroisements entre monde concret, monde virtuel, monde fictif pour, entre autres choses, éprouver leurs limites mais aussi questionner le jeu.

D'autres mettent davantage l'accent sur le jeu dans les mondes virtuels en ligne et son rapport au hors-jeu. Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Hovig Ter Minassian et Mathieu Triclot insistent, par exemple, sur le hors-jeu des jeux en ligne, sans qu'on sache très bien si le « dans le jeu » se différencie du « autour du jeu », c'est-à-dire si principalement le virtuel se différencie de la réalité concrète. Michel Vergne, de son côté, attribue des vertus éducatives aux *serious games* et oppose d'emblée le virtuel au réel. Après avoir été un simple divertissement à la maison ou au laboratoire, le jeu de gestion en ligne prend, note-t-il, de l'épaisseur [*via* les exercices écrits] et à l'occasion de conversation entre apprenants. C'est reconnaître en quelque sorte que le jeu se situe dans le monde virtuel en ligne et l'apprentissage en dehors. Son propos est pour ainsi dire le négatif de celui d'E. Lelièvre qui considère que le jeu en ligne n'offre plus de possibilités de jouer et situe le jeu en dehors de celui-ci. Enfin, J. de Bideran comme M. Vergne mettent en question le caractère éducatif du *serious game* pour situer les moments dédiés à l'apprentissage dans le hors-jeu du jeu en ligne.

Ainsi, se voit d'abord questionné le virtuel et son rapport à la réalité afin de savoir si ces jeux virtuels sont en dehors ou dans la réalité, c'est-à-dire s'il existe en quelque sorte une réalité qui serait vraie à côté d'une réalité qui serait fausse. Elles dévoilent ensuite les brouillages entre le jeu et le hors-jeu. En l'occurrence, les pratiques du jeu virtuel questionnent ce qui, habituellement, relève du jeu et ce qui n'en relève pas. D'une certaine façon, elles mettent en cause la définition essentialiste du jeu et, en conséquence, son rapport à la réalité.

Un troisième axe réunit des réflexions qui mettent plus franchement l'accent sur l'imaginaire associé au virtuel bien que cet imaginaire traverse certaines autres contributions. Sandra Lemeilleur s'intéresse ainsi à l'agencement du désir quand le territoire de séduction s'élargit à l'espace virtuel, à travers des sites de rencontre classiques tels, Meetic Affinity, et d'autres sites de rencontre géolocalisés tels, Blendr. Quant à Serge Tisseron, il confronte quatre attitudes mentales - fantasme, rêve, imagination, virtuel - au virtuel numérique, reconnaissant le mélange

ou le métissage de celles-ci avec celui-là, pour plaider la thèse d'une nouvelle culture du virtuel. On retrouve une part de l'imaginaire associé au virtuel, sous la plume de L. Trémel, dans sa diatribe vis-à-vis des thèses post-humanistes dont certaines sont inspirées par les jeux virtuels. P. Robert, S. Vial et A. Rodionoff soulignent, eux, l'idéologie, le mythe ou les représentations qui s'y rapportent.

Le quatrième axe rassemble enfin des analyses critiques qui déconstruisent les jeux virtuels ou le virtuel. Laurent Trémel s'engage d'abord dans une critique radicale des loisirs dont les jeux virtuels sont une des composantes. S'il insiste sur la différence entre jeux de rôle papier et jeux de rôle en ligne, ses questions sont ensuite d'ordre épistémologique face à l'importance prises par les analyses compréhensives des jeux vidéo plutôt que par les analyses critiques. Pascal Robert s'intéresse, lui, à la virtualisation et à ce qu'elle autorise, et notamment, au paradoxe de la simultanéité. Enfin et pour conclure ce numéro, deux contributions en miroir : l'une de Stéphane Vial qui conteste l'existence du virtuel pour ne reconnaître que le numérique, la seconde d'Anolga Rodionoff qui identifie le virtuel à une notion-valise.

En guise d'ouverture à ces différentes analyses, les points de vue de Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin qui ont bien voulu se prêter au jeu de l'entretien et que je remercie chaleureusement. Deux points de vue, selon deux approches différentes – socio-anthropologique pour la première et socio-technique pour le second -, qui reviennent pour partie sur les trois domaines de significations associés au virtuel.

Gameplay et narration dans les jeux de rôle en ligne : entre standardisation et renouvellement

Edwige LELIÈVRE¹

Docteur en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, spécialité Images Numériques, INREV (Groupe de recherche Image Numérique et Réalité Virtuelle), université Paris VIII

edwige.lemelievre@gmail.com

Les jeux de rôle en ligne sont des territoires virtuels qui tendent aujourd'hui vers une standardisation, aux dépens de la liberté auparavant offerte aux joueurs. Comme par réaction à ces limites, les joueurs développent des activités en rapport avec le jeu en ligne, mais qui sont hors du jeu. De telles activités, parmi lesquelles la création de nouvelles ou de machinimas, seraient un moyen pour les joueurs de s'approprier des jeux fortement standardisés. Aussi la question est de savoir si la standardisation est inéluctable ou s'il existe des solutions permettant de mettre en place un gameplay et une narration renouvelés, tout en tenant compte de l'évolution des jeux en ligne et de l'envie des joueurs.

Online role-playing games are virtual worlds that now tend towards standardization, at the expense of the freedom previously offered to players. As a reaction to these limitations, players develop activities related to online gaming, but that are 'outside' of the game. Such activities, notably the creation of short stories or machinimas, can be seen as a way for players to appropriate highly standardized games. The question is therefore to know whether standardization is unavoidable or if there are solutions to implement renewed gameplay and narrative, while taking into account the evolution of online gaming and the needs of the players.

¹ E. Lelièvre participe au Programme de recherche Espace Numérique – Extension du Réel (EN-ER), École Nationale des Arts Décoratifs et est membre du Groupe inter-laboratoire Sur l'Image, la Communication et les Arts numériques (G-SICA), université de Savoie.

Les jeux de rôle en ligne : des territoires de fiction partagés

Les jeux de rôle en ligne ont connu un essor important durant les quinze dernières années. Ces territoires virtuels particuliers sont basés sur des environnements persistants ludiques, multi-utilisateurs et généralement réalisés en images de synthèse tridimensionnelles. Le plus populaire de ces jeux, *World of Warcraft*², rassemble plus de dix millions de joueurs réguliers.

Si les premiers jeux de rôle en ligne proposaient des expériences ludiques et narratives variées, à l'intersection entre jeux vidéo et jeux de rôle sur table, la tendance semble maintenant à la standardisation, les jeux utilisant les mêmes systèmes d'interaction et de narration, et ce, pour l'ensemble des jeux de ce type. Compte tenu du nombre important de joueurs s'adonnant de manière très régulière à ces jeux, il semble intéressant de questionner cette standardisation, ses causes, mais également ses conséquences sur l'expérience de jeu.

Parallèlement à cette standardisation, les joueurs imaginent et inventent des pratiques qui prolongent et modifient l'expérience de jeu : écriture de nouvelles, développement de blog et de forums dédiés aux jeux, illustrations, bandes dessinées, machinimas³, etc. Si la nature de ces créations très variées ne semble pas tout à fait définie, leur conception et leur réception, bien au-delà des jeux, interrogent les limites des territoires virtuels que sont les jeux de rôle en ligne. Reste à savoir si ces créations influencent l'expérience du jeu.

Pour tenter de répondre à ces questions, nous proposons d'abord de repérer la standardisation dans les jeux de rôle en ligne, en utilisant la classification développée par Richard Bartle. Nous examinerons ensuite les pratiques de création des joueurs, dans les jeux de rôle en ligne, pour voir si et comment ces créations renouvellent le gameplay⁴, c'est-à-dire les règles et possibilités d'intervention des joueurs (Juul, 2005), et la narration⁵, c'est-à-dire la façon dont l'histoire du jeu

2 *World of Warcraft*, Vivendi Universal, Blizzard Entertainment, 2004.

3 Le terme *machinima* est un néologisme issu de la contraction de *machine*, *animation* et *cinéma*. Il désigne les films réalisés à partir de vidéos prises dans les jeux vidéo.

4 Le terme *gameplay*, difficile à traduire en français, juxtapose le « *game* », jeu structuré qu'on pourrait rapprocher du « *ludus* » décrit par Roger Caillois (Caillois, 1961) et le « *play* », jeu libre que l'on pourrait rapprocher de la « *paida* » de Caillois. Cette juxtaposition traduit la tension entre les règles du jeu et leur appropriation par le joueur au cours d'une partie. Le terme *gameplay* décrit donc l'expérience résultant de la négociation entre les règles du jeu et la façon dont le joueur se comporte. Par extension, ce terme est utilisé par les développeurs de jeux pour désigner l'expérience utilisateur espérée. Ainsi, d'après Jesper Juul, le *gameplay* est la définition des règles et des possibilités d'intervention des joueurs (Juul, 2005).

5 Le terme *narration* désigne généralement un récit. Quand il se rapporte aux jeux vidéo, cependant, le terme désigne avant tout la façon dont une histoire est racontée. En effet, l'interactivité propre à cette forme de récit renouvelle la question de la transmission du récit. Ainsi, si une partie du récit se transmet par la lecture, une autre pourra l'être par l'exploration d'un territoire virtuel ou encore par la discussion avec des joueurs humains, qui sont deux formes nouvelles de narration.

est créée et contée. Enfin, nous proposons, avec la conception de Delta Lyrae 6, un jeu de rôle en ligne expérimental, une approche innovante tirant parti des aspects positifs de la standardisation tout en permettant aux joueurs de s'approprier ces territoires.

Mondes de type Dorothy et mondes de type Alice

Richard Bartle explique dans son article « Alice and Dorothy Play Together » (Bartle, 2009) qu'il existe deux types de mondes virtuels ludiques : les mondes de type Dorothy qui sont très structurés et les mondes de type Alice, intermédiaires entre des mondes de type Dorothy et des mondes virtuels non ludiques⁶. Cette classification nous semble particulièrement utile pour comprendre les différents gameplay des jeux de rôle en ligne et leur évolution vers la standardisation.

Avec les jeux de rôles en ligne de type Dorothy, l'expérience de jeu est conçue de manière soigneuse ; la progression des joueurs est étudiée de façon à minimiser les temps d'ennui et à proposer des challenges adaptés à la progression des joueurs ; l'histoire du monde et des personnages joueurs est un scénario de qualité pré-écrit. Les développeurs proposent une expérience calibrée pour fonctionner avec le plus grand nombre de joueurs possible. Ils réalisent pour cela de nombreux essais en interne et avec des joueurs pendant des phases nommées alpha et beta-test. Certaines activités sont nécessaires à la progression ; tous les joueurs doivent ainsi passer par ces étapes : quête principale, progression jusqu'au niveau maximum, passage par des donjons pour être équipé correctement, etc. En conséquence, l'histoire des personnages, qui se construit en fonction de ces interactions, se trouve standardisée. Avec *World of Warcraft*⁷, qui fait partie des mondes du type Dorothy, comme avec Dorothy dans le Magicien d'Oz, l'aventure est passionnante, mais l'expérience du jeu reste finalement assez passive parce que le joueur n'a pas à effectuer de choix ; il doit simplement se confronter à des obstacles toujours à sa mesure, et dans un ordre bien défini. Dans la classification de Caillois, les mondes de type Dorothy se situeraient ainsi du côté du ludus⁸ (Caillois, 1961).

6 Les mondes virtuels non ludiques, comme *Second Life* ou *Habbo Hotel*, n'ont pas comme but premier le jeu. Il s'agit également d'univers persistant en 3D temps réel mais qui offrent le plus souvent des espaces de discussion qui peuvent être modifiés par leurs utilisateurs. Les mondes virtuels sont notamment utilisés pour des usages commerciaux (publicités, vente en ligne), politiques, artistiques, etc.

7 *World of Warcraft* est un jeu de rôle en ligne paru en 2005 en France. Il a été développé et publié par Blizzard Entertainment. Ce jeu compte aujourd'hui plus de dix millions de joueurs abonnés dans le monde. Le jeu prend place dans le monde médiéval-fantastique de *Warcraft*, où se côtoient elfes, orcs, humains, trolls, etc. Le joueur incarne un personnage. En faisant progresser celui-ci, le joueur pourra découvrir de nouvelles contrées, se confronter à un gameplay plus complexe, etc.

8 Pour Caillois, le pôle ludus concerne les jeux structurés demandant aux joueurs de refaire sans cesse les mêmes tâches pour s'améliorer.

Les jeux de rôle en ligne de type Alice disposent, eux, d'un environnement narratif – le background – et de règles, mais leur gameplay et leur narration restent très ouverts. En effet, l'expérience de jeu varie beaucoup, car de nombreuses expériences ludiques sont proposées aux joueurs parallèlement au jeu lui-même, sans qu'aucune soit présentée comme plus légitime qu'une autre. Quant à la narration, s'il existe une histoire qui donne cohérence à l'ensemble de l'univers de jeu, l'histoire des personnages des joueurs est conçue pour être unique et personnalisée. Bartle les décrit de la façon suivante : « Les mondes de type Alice ne fournissent pas d'histoire ; ce qu'ils offrent est le mécanisme pour qu'une histoire émerge à l'intérieur d'un cadre, la trame narrative⁹, et se réalise dans le monde de jeu. ». (Bartle, 2009)

Star Wars Galaxies¹⁰, par exemple, est un jeu de rôle en ligne de type Alice. Ce monde a une histoire bien connue, celle de Star Wars, l'univers créé par George Lucas mais les personnages créés par les joueurs n'ont pas d'histoire et sont, comme des pages vierges, à inventer. Les joueurs ne se voient attribuer aucun but précis non plus. On ne leur conseille pas d'aller à tel endroit, de faire telle ou telle action ; aucune activité ne semble plus légitime qu'une autre. C'est aux joueurs de choisir ce qui leur plaît et de créer l'histoire de leur personnage en fonction de leurs interactions avec le jeu et les autres joueurs. Par exemple, un joueur peut choisir que son personnage devienne tailleur, d'ouvrir son commerce ou de rejoindre une corporation de commerçants pour devenir le plus riche de la galaxie, ou encore s'engager dans une relation romantique avec un commandant de l'Empire et tenter de le rendre pacifiste. Un autre joueur peut décider d'aller explorer en solitaire les planètes les moins civilisées, de traquer et de confronter des animaux sauvages de légende, comme les dragons Krayt. Tel autre peut créer un personnage militaire, rejoindre un groupement de joueurs œuvrant pour la Rébellion et tenter d'en prendre le contrôle. Tel autre joueur, enfin, peut choisir que son personnage devienne un danseur célèbre, organiser avec d'autres des spectacles qui rassemblent tout le gotha de l'univers de jeu. L'illustration (fig. 1), qui est la capture d'écran d'une assemblée de personnages-joueurs dans Star Wars Galaxies, témoigne d'un tel destin, l'auteur ayant eu l'occasion d'assister à un spectacle organisé par des joueurs et rassemblant plusieurs dizaines de personnages-spectateurs, dans un lieu habituellement entièrement vide.

9 La trame narrative, ou backstory, est l'histoire de fond qui structure l'univers. Par exemple, dans Star Wars Galaxies, la trame narrative est inspirée des films de star wars : c'est la guerre galactique qui fait rage dans une galaxie lointaine, il y a bien longtemps. L'histoire des personnages s'inscrit dans cette trame, mais n'est pas décrite.

10 Star Wars Galaxies, LucasArts, Sony Online Entertainment, 2003.

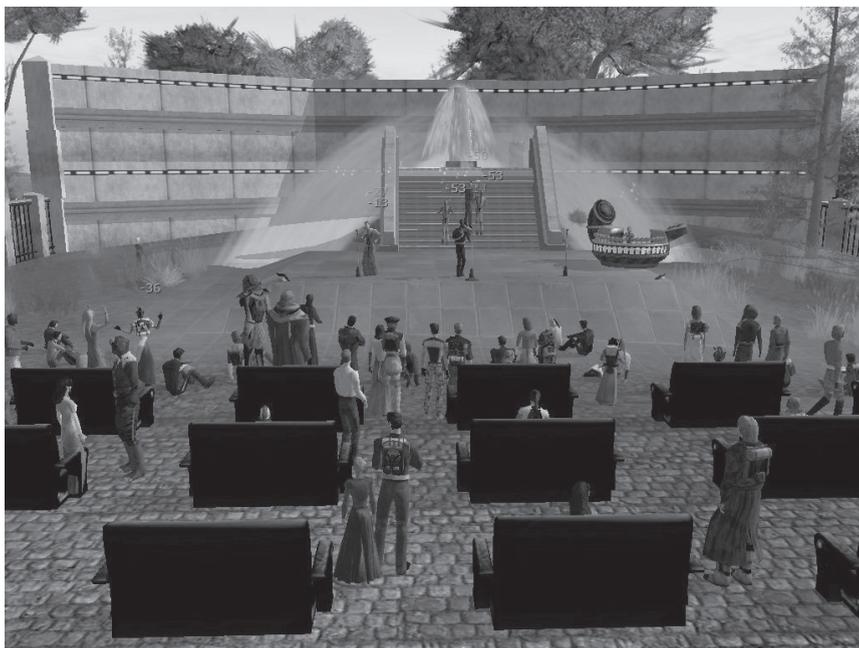


Figure 1 : capture d'écran d'un rassemblement pour un spectacle réalisé par des joueurs dans Star Wars Galaxies.

Il y a donc autant de façons de jouer à Star Wars Galaxies qu'il y a de joueurs. En contrepartie, ce type de mondes peut sembler vide de contenu. En effet, mise à part l'histoire du monde, aucun scénario n'est offert aux joueurs. Il ne s'agit pas de gagner ou de perdre. Si les joueurs ne s'inventent pas leur propre but, c'est-à-dire leur jeu dans le jeu, alors il n'y a, virtuellement, rien à faire. L'absence, par exemple, de performances ou de d'actions à mener peut déconcerter le nouveau venu, et d'autant plus quand il n'est pas accompagné par d'autres joueurs plus expérimentés qui peuvent lui montrer les possibilités du jeu et l'aider à trouver ce qui l'intéresse et l'amuse.

Cette liberté accordée aux joueurs a entraîné de nombreuses pratiques de jeu inédites, les joueurs s'appropriant largement l'espace de jeu. Dans ce type de jeux, on observe des expériences uniques, partagées et créées par et avec les joueurs comme le montre l'exemple du spectacle organisé cité par avant. Les jeux de type Alice se rapprochent ainsi de la *paida*¹¹ décrite par Caillois (Caillois, 1961). Ils demandent un engagement important de la part des joueurs qui ne peuvent être seulement des « consommateurs », et doivent adopter une posture de créateur, c'est-à-dire être actif et inventif.

¹¹ Caillois définit la *paida* comme suit : « un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée », opus cité, *ibid.*, p. 48.

Aussi étrange que cela puisse paraître, les données de fréquentation des jeux de rôle en ligne montrent que l'expérience proposée par les mondes du type Dorothy semble aujourd'hui avoir la faveur des joueurs. *World of Warcraft* compte des millions de joueurs, alors que les serveurs de *Star Wars Galaxies* ont dû fermer. Les derniers jeux de rôle en ligne parus sont également à classer dans la catégorie Dorothy : *Star Wars: The Old Republic*, *The Secret World*, *Guild Wars 2*¹², etc.

Vers une standardisation des jeux de rôle en ligne ?

Les jeux de rôle en ligne à univers persistant, qui sont aujourd'hui proposés aux joueurs, atteignent un public beaucoup plus large qu'à leurs débuts. Toutefois, on assiste à une uniformisation et des possibilités d'interaction offertes aux joueurs et des formes de récit, de sorte que ces jeux tendent à se rapprocher des mondes du type Dorothy.

Une uniformisation qui se situe à deux niveaux. D'une part, au niveau de la conception du jeu lui-même : un certain nombre d'éléments identiques se retrouve dans l'ensemble des jeux de rôle en ligne récents. Par exemple, on retrouve systématiquement des contrôles¹³ similaires, des systèmes de niveau¹⁴, de quête¹⁵ et des histoires pré-écrites assez semblables pour les personnages¹⁶. D'autre part, au niveau de ce que les joueurs acceptent et perçoivent comme activités légitimes au sein de l'espace de jeu. Dans cette perspective, les joueurs se limitent aux activités effectivement prévues par le jeu (Zabban, 2011). Les pratiques émergentes, c'est-à-dire celles qui n'ont pas été initialement prévues dans les systèmes de règles, et notamment le roleplay,¹⁷ se trouvent marginalisées. Dès lors, l'expérience de jeu toute entière a tendance à s'appauvrir à travers cette uniformisation, c'est-à-dire la standardisation du gameplay et de la narration.

12 *Star Wars: The Old Republic*, Electronics Arts, LucasArts, Bioware, 2011 ; *The Secret World*, Electronics Arts, Funcom, 2012 ; *Guild Wars 2*, NCSoft, ArenaNet, 2012.

13 Les contrôles sont les touches utilisées pour interagir avec le jeu. Par exemple, pour déplacer le personnage, il est d'usage d'utiliser les touches ZQSD pour déplacer son personnage (Z pour avancer, Q pour tourner à droite, S pour reculer, D pour tourner à gauche).

14 Les systèmes de niveau permettent d'évaluer la progression des personnages de manière linéaire et simple : un personnage débutant est « niveau 1 » ; en progressant, le personnage gagne des niveaux jusqu'à un niveau maximum qui lui donne accès à un contenu supplémentaire. Un joueur va généralement être confronté à des défis correspondant au niveau de son personnage et jouer avec des personnages de niveau équivalent. En comparaison, dans *Star Wars Galaxies*, le principe est différent quand un système de compétences permettait des regroupements de joueurs ayant des niveaux d'expérience variés.

15 Les quêtes sont de petites missions proposées au joueur, chacune structurée par un court scénario, un objectif à atteindre et des récompenses clairement identifiées.

16 Par exemple, dans *Age of Conan* comme dans *AION*, les personnages sont amnésiques et retrouvent leur glorieux passé au fur et à mesure du jeu afin de sauver le monde.

17 Faire du roleplay consiste à incarner un personnage de fiction à la fois comme un acteur d'improvisation, comme un auteur de nouvelles et comme un marionnettiste. Ainsi, un joueur qui fait du roleplay inventera une histoire à son personnage, parlera pour ce personnage en fonction du scénario ou du cadre narratif proposé, en fonction aussi de l'univers de jeu et, parfois, accompagnera ses expressions verbales par des « emotes », des mouvements du personnage exprimant des émotions (sourire, saluer, etc.).

Le fait que tous les jeux de rôle en ligne récents ou en préparation soient de type Dorothy laisse à penser que les développeurs de jeux de rôle en ligne n'ont plus la possibilité ou l'envie de créer des mondes du type Alice. On peut s'interroger sur les raisons de cette tendance. Tout se passe comme si les joueurs, habitués aux mondes Dorothy, recherchaient de bonnes histoires et un jeu sans temps mort. Cependant, il semble que d'autres paramètres que les goûts des joueurs alimentent cette tendance.

En effet, comme le remarque Richard Bartle, les mondes de type Dorothy posent un véritable problème économique : « Les mondes de type Dorothy fournissent une histoire, mais cela nécessite d'employer des scénaristes pour les écrire ». ¹⁸ Ainsi, le besoin de créer une histoire de qualité qui puisse convenir à l'ensemble des joueurs et les intéresser, pendant de très nombreuses heures de jeux, contribue à l'explosion des coûts de production des jeux de rôle en ligne. Il semble donc que l'on soit entré dans une forme de spirale : créer des jeux de rôle en ligne avec des histoires de qualité qui plaisent au plus grand nombre coûte cher. Aussi et pour rentabiliser les jeux, atteindre un public toujours plus large, qui apprécie déjà ce type de jeu, est impératif mais implique une standardisation toujours plus grande du gameplay et de la narration. Il s'agit donc de proposer uniquement des systèmes d'interaction existant dans la plupart des jeux de rôle en ligne, et des histoires classiques amenées par des quêtes pré-écrites.

En effet, compte tenu du coût de production important des jeux de rôle en ligne et pour limiter les risques financiers, les investisseurs imposent aux développeurs une forme de standardisation. Pour les producteurs de jeux de rôle en ligne, la bonne histoire assure au jeu un public très large et - s'il s'agit d'avoir la garantie que le jeu plaise à un grand nombre de joueurs qui apprécient d'autres jeux similaires mais dont ils se seraient lassés -, il s'agit aussi d'avoir la certitude que le jeu puisse être fini, c'est-à-dire développé jusqu'au bout, car il s'agit de production particulièrement complexes.

Dans son observation participante, à l'occasion de la création du jeu Ryzom ¹⁹, la sociologue Viviane Zabban décrit le cas type de cette contrainte de standardisation imposée aux développeurs : « Le passage du projet au produit va s'avérer pour le moins chaotique. [...] Mais, étant pour diverses raisons, peu à peu, pris en main par les producteurs du studio plutôt que par les concepteurs, il va surtout s'effectuer en tirant les idées considérées comme irréalistes de ces derniers ²⁰ vers des concepts plus standardisés, face à l'urgence de mettre en forme l'univers. ». (Zabban, 2011) Ainsi, Viviane Zabban décrit comment, d'une

¹⁸ « *Dorothy worlds do supply a story, but at the cost of employing designers to create it.* »

¹⁹ Ryzom, NevraX, NevraX, 2004.

²⁰ *Les développeurs fondateurs.*

idée originale ayant reçu l'adhésion des joueurs²¹ mais trop ambitieuse pour les développeurs, les investisseurs ont imposé des modifications qui ont permis et conduit à la réalisation du jeu, mais en laissant de côté une partie du contenu initialement prévu²².

Enfin, l'élargissement du public à des joueurs plus jeunes interroge, en outre, la régulation de l'espace de jeu et semble participer à la limitation des activités proposées aux joueurs. Dans le contexte massif des jeux de rôle en ligne actuels, il n'est en effet plus possible de contrôler l'attitude de l'ensemble des joueurs (Miller, 2009). C'est pourquoi, à défaut de pouvoir assurer ce contrôle, les activités parallèles au jeu lui-même sont limitées, de même que la possibilité, voire la nécessité, pour les joueurs de devoir compter sur les autres pour avoir une expérience de jeu positive.

Standardisation et expériences de jeu

Ainsi, un certain nombre de facteurs imposent une standardisation aux développeurs de jeux de rôle en ligne, au risque de les appauvrir, de leur faire perdre leurs spécificités, mais aussi de faire disparaître l'engouement des joueurs. Groen, qui s'est interrogé sur le changement de modèle commercial de « Star Wars: The Old Republic », remarque que « l'abonnement à 15 euros par mois est en train de mourir. Mais ce n'est pas parce que les joueurs n'ont plus d'argent, c'est parce qu'ils s'ennuient. »²³ (Groen, 2012) À l'instar de « Star Wars: The Old Republic », tous les jeux de rôle en ligne sortis récemment ont ainsi dû abandonner après quelques mois leur modèle financier initial avec abonnement²⁴ pour passer en Free to Play²⁵, faute d'avoir suffisamment de joueurs disposés à payer un abonnement mensuel.

En termes économiques, la standardisation des jeux en ligne n'a pas que des avantages. Outre qu'elle conduit à une élévation importante du coût de leur production, la plupart des nouveaux jeux, du fait de leur uniformité, peine à se singulariser face à la concurrence pour attirer des joueurs et plus encore pour les fidéliser. Il devient ainsi particulièrement complexe de rentabiliser les coûts astronomiques de production de ces jeux. La réalisation de « Star Wars:

21 Par exemple, les joueurs devaient être responsabilisés par un système de mort permanente, inspiré des jeux de rôle sur table, qui devait rendre le jeu plus immersif. Les personnages non-joueurs devaient en outre être dotés d'une véritable intelligence artificielle, ce qui n'existe dans aucun autre MMORPG.

22 Ainsi, le système de mort permanente et l'intelligence artificielle n'ont jamais vu le jour dans Ryzom malgré une attente importante de beaucoup de joueurs et un début de développement.

23 « The \$15-a-month subscription game is dying. But it's not because players are cheap, it's because they're bored. » (traduction de l'anglais par nos soins).

24 Certains jeux, notamment en Asie, proposent dès le départ un modèle Free to Play.

25 Avec le modèle financier du Free to play, les joueurs ne paient pas l'accès aux jeux, mais divers services associés : progression plus rapide, couleurs différentes pour les personnages, accès à des missions ou à des zones réservées, etc.

The Old Republic », aurait ainsi coûté 200 millions de dollars et aurait nécessité l'intervention de huit cents personnes pendant six ans (Fritz & Pham, 2012). Ne pouvant rentabiliser le coût financier de sa production, le studio a massivement licencié ses employés après la sortie du jeu, malgré un bon accueil du public. On retrouve une situation similaire et un même contexte avec Age of Conan, The Secret World, etc.

En revanche, Eve Online²⁶, un jeu de type Alice, se démarque largement de la concurrence. Destiné à une cible de joueurs de taille réduite – des joueurs âgés et expérimentés – il s'avère, du point de vue financier, tout à fait rentable (Eve Online, 2010). En effet, le coût de développement très faible et étalé dans le temps a permis de rentabiliser ce jeu même si le nombre de joueurs reste limité. Ainsi, et ne serait-ce que du point de vue de l'économie, la standardisation n'est pas forcément une stratégie idéale et mérite aujourd'hui d'être remise en question.

Au-delà des données concernant les modèles économiques de ces jeux et de l'évolution du nombre de joueurs et de leur profil, il nous semble intéressant d'observer les conséquences de la standardisation sur la qualité de l'expérience de jeu. Nous constatons en effet que, pour tenter d'attirer les joueurs actuels de jeux de rôle en ligne et pour s'adapter au plus grand nombre, la stratégie des producteurs semble être de limiter l'innovation technique du gameplay et l'inventivité narrative. Les possibilités pour les joueurs de choisir des activités ou d'en créer d'autres, parallèlement aux activités principales proposées par les concepteurs du jeu, sont réduites, pour ne pas dire inexistantes, de même que sont réduites les possibilités d'interagir avec les autres joueurs, afin d'éviter les problèmes juridiques, mais aussi des expériences de jeu négatives liées au manque de fair-play.

Dans les jeux de rôle en ligne récents, Guild Wars 2 par exemple, une grande partie du jeu a été conçue pour être joué seul. Dans les parties multi-utilisateurs, tout a été fait pour éviter que les joueurs ne se nuisent pas, ce qui limite les conflits, mais aussi les interactions. Dans la plupart des jeux de rôle en ligne, il n'est pas rare qu'un conflit advienne lorsque plusieurs joueurs, ne se connaissant pas, combattent le même monstre. Généralement, c'est le premier joueur qui touche le monstre qui gagne la récompense, mais cette règle n'évite pas les compétitions peu amicales. Plus rarement, ce système est aussi à l'origine de discussions courtoises et de rencontres. Dans Guild Wars 2, en revanche, tous les joueurs ayant touché un monstre gagnent la récompense. Il n'y a plus de conflit, mais les joueurs interagissent aussi beaucoup moins avec des joueurs qu'ils ne connaissent pas²⁷. En conséquence, l'aspect multi-utilisateur de ces jeux est ainsi largement réduit.

26 EVE Online, *Jeu de rôle en ligne*, CCP Games, CCP Games, 2003.

27 Observation participante de l'auteur.

Cependant, la standardisation comporte des aspects plus positifs et notamment celle d'une partie du gameplay qui rend quasi « naturelle » l'interactivité puisque les interfaces sont déjà très bien connues des joueurs. La maîtrise de l'interface permet ainsi au joueur de porter son attention sur le contenu du jeu plutôt que sur la prise en main de celle-ci. Cette standardisation permet donc au joueur de jeu de rôle en ligne d'interagir « naturellement » dans l'environnement de jeu, ce qui est particulièrement important si l'on recherche l'immersion. Au-delà de l'immersion, ces règles et codes communs à l'ensemble des jeux ont permis la mise en place d'une culture partagée par l'ensemble des joueurs. La standardisation a ainsi contribué à la formation, autour de ces jeux, d'une véritable « communauté », qui est, nous le verrons, à l'origine d'une création foisonnante.

Renouveau du gameplay et de la narration : entre culture partagée et expériences uniques

Comme l'a remarqué James Newman, les joueurs de jeu vidéo créent beaucoup : création littéraire et artistique²⁸, modifications des jeux, créations de FAQ²⁹, etc. (Newman, 2008). C'est encore plus vrai dans le cadre des jeux de rôle en ligne où la création des joueurs y est particulièrement foisonnante et variée.

Dans les jeux de type Alice, les joueurs s'inventent des personnages, ils les incarnent à la manière d'acteurs – on parle alors de roleplay (Lelièvre, 2012) ; ils organisent des événements pour les autres joueurs, inventent des jeux dans le jeu, de nouvelles structures sociales, etc. Les joueurs inventent leurs histoires en jouant avec une forme tout à fait nouvelle de narration, liée à l'aspect persistant et multi-utilisateur de ces univers, un aspect qui rend chaque expérience unique. En effet, l'histoire vécue par les joueurs est un mélange entre l'histoire principale sous-jacente, l'histoire du personnage du joueur et les événements uniques liés à l'aspect multi-utilisateur. C'est donc à une forme de co-création narrative, entre les développeurs et les joueurs et entre joueurs, à laquelle on assiste.

Dans les jeux de type Dorothy, où il est plus difficile de choisir sa façon de jouer, le nombre de créations autour du jeu est très important : machinimas, bandes dessinées, etc. Ce sont ces créations hors jeu, souvent humoristiques et portant sur les expériences partagées par l'ensemble des joueurs, qui sont les plus populaires. Par exemple, la vidéo ROFLMAO³⁰ représente trois personnages du jeu *World of Warcraft* dansant sur un air bien connu. L'un d'entre eux essaie de communiquer avec les deux autres en utilisant des abréviations. Cette vidéo, qui n'a pas de scénario, est amusante pour les joueurs, car elle se moque de ce

28 *Nouvelles, récits variés, illustrations, bandes dessinées, etc.*

29 *FAQ : Frequently Asked Questions, en français : Questions fréquemment posées.*

30 *ROFLMAO!*, Brandon M. Dennis, <http://www.youtube.com/watch?v=iEWgs6YQR9A>.

langage parfaitement abscons pour le reste du monde, mais que les joueurs utilisent. Cette vidéo a été vue plus de dix millions de fois sur Youtube. Les auteurs de bandes dessinées, de type comics, sont tout aussi prolifiques. Par exemple, Gianna Masetti, auteur du webcomic *The Noob*³¹, a réalisé plus de 400 planches qui traitent de la culture communautaire des joueurs et se jouent particulièrement des clichés et des standards de ces jeux.

Ces créations hors jeu sont, selon moi, une façon pour les joueurs de s'appropriier ces territoires et témoignent du fait que l'expérience, qu'offrent les jeux de rôle en ligne, s'étend bien au-delà des mondes virtuels en termes tant de temps que d'espace. Ainsi, grâce à leurs créations, les joueurs peuvent s'approprier l'univers de jeu et sa « culture », sans toutefois modifier les règles et le code source du jeu. L'ensemble de ces créations contribue aussi à entretenir chez les joueurs le sentiment d'appartenir à une communauté. Mais cet ensemble a également une incidence sur l'expérience de jeu en elle-même, non seulement pour les joueurs-créateurs, mais aussi pour les joueurs-spectateurs, en changeant leur regard sur le jeu et sur leurs pratiques qui y sont moquées tout autant que célébrées. En effet, bien qu'ils ne soient pas tous créateurs, l'immense majorité des joueurs connaît au moins une partie d'entre elles.

On peut donc observer que, si les systèmes de règles, d'interactions et de narration prévus par les développeurs se standardisent, l'expérience vécue par les joueurs évolue, c'est-à-dire s'élargit, car elle repose également en grande partie sur la création d'éléments qui sont alors parfaitement hors de contrôle et hors du jeu et donc beaucoup moins sujets à la standardisation. Ces créations, en se jouant des standards et des limites imposées par les jeux, renouvellent ainsi l'expérience de jeu dans son ensemble.

Delta Lyrae 6 : une proposition face à la standardisation

Dans la plupart des cas, les joueurs n'ont pas la possibilité de reprogrammer les jeux de rôle en ligne. La complexité du code et le fait de partager si largement ces univers empêchent en effet l'appropriation plus « en profondeur » de ces jeux. Pourtant, ne serait-il pas possible d'offrir aux joueurs des outils, tels les blogs pour Internet, leur permettant de s'exprimer plus librement dans les jeux sans avoir à les programmer et risquer d'altérer leur fonctionnement global ? Une telle possibilité permettrait par ailleurs de créer une partie du contenu des jeux, celle qui apparaît la plus dispendieuse lors de leur création initiale.

Dans une telle perspective, il resterait cependant à résoudre le problème du contrôle du contenu. Comment laisser aux joueurs la possibilité de transformer leurs mondes de jeu sans toutefois risquer de nuire à l'expérience générale ? Il

³¹ *The Noob Comic*, Gianna Masetti, <http://thenoobcomic.com/>

s'agit d'abord d'une question de cohérence : dans le monde virtuel Second Life – qui n'est pas un jeu, car il ne dispose pas de règles –, on voit que la liberté des utilisateurs mène à une absence de cohérence du monde³² qui serait très problématique s'il s'agissait de permettre aux joueurs de s'y inventer des histoires, comme c'est le cas pour les jeux de rôle en ligne. Il s'agit également de faire en sorte que le plaisir des uns ne nuise pas au plaisir des autres, autrement dit, de garantir le fair-play. Ainsi, donner plus de liberté aux joueurs ne peut se faire aux dépens des qualités ludiques et narratives du jeu.

Pour résoudre cette équation complexe, j'ai conçu et réalisé Delta Lyrae 6³³ (fig. 2), un jeu de rôle en ligne tridimensionnel expérimental inspiré des jeux de rôle sur table, qui ont démontré leur efficacité en terme de narration collaborative (Caïra, 2007 ; Trémel, 2001).



Figure 2 : capture d'écran du jeu Delta Lyrae 6.

Une des idées principales consistait à mettre en place un système de maître du jeu (MJ). Le maître du jeu, à l'instar des jeux de rôle sur table, est un joueur, et non pas un technicien répondant à des questions techniques. Il doit être doté de pouvoirs différents des joueurs de façon à être en mesure de garantir la cohérence du jeu, mais aussi d'influencer l'évolution de l'histoire en fonction de ses envies et des actions des joueurs.

Il fallait donc imaginer un certain nombre de règles traduisant cette idée dans les jeux de rôle en ligne et les développer. Pour la mettre en place, nous avons décidé de travailler à une échelle plus réduite et plus humaine, en concevant un prototype pour un maître du jeu et une dizaine de joueurs, un cadre finalement plus proche de celui des jeux de rôle sur table.

32 Quand on se déplace dans Second Life, on passe d'un environnement d'île déserte à un musée d'art contemporain, à une boutique de vêtement pour avatars, à une reconstitution des années de Harlem dans les années trente, à un sex-shop, à une salle de conférence ou à une salle de meeting d'un parti politique. Ainsi, le territoire n'est pas continu et chaque lieu, créé par les utilisateurs, a sa propre histoire et son propre but. Il n'y a, par ailleurs, aucune règle de progression des personnages dans Second Life, au contraire des jeux de rôle.

33 Le projet Delta Lyrae 6 a été réalisé dans le cadre de ma thèse, intitulée « Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation » et soutenue le 9 novembre 2012. Téléchargement : http://www.armaghia.fr/These_Lelievre_jeux_de_role_en_ligne.pdf

Si, autour d'une table de jeu de rôle, il est tout à fait aisé de savoir où sont et ce que font les personnages des joueurs, dans un jeu de rôle en ligne, ou dans l'espace virtuel souvent immense, il n'en va pas de même. Le premier outil, destiné au maître du jeu, que j'ai développé lui permet, d'une part, de se déplacer dans le monde de jeu, *via* un avatar à l'aspect bleuté (fig. 3), invisible des autres joueurs et, d'autre part, d'accéder à une liste de tous les joueurs présents en ligne pour les « localiser ». Ainsi, le maître du jeu supervise les actions des joueurs sans qu'ils en soient conscients.



Figure 3 : capture d'écran d'un maître du jeu en mode fantôme dans Delta Lyrae 6.

Si cette première fonction est nécessaire à la bonne compréhension du déroulement des événements par le maître du jeu, elle ne lui permet pas pour autant d'interagir avec les joueurs. J'ai imaginé pour cela plusieurs outils. Tout d'abord, les personnages-non-joueurs³⁴ peuvent être incarnés par le maître du jeu. Ainsi, lorsque que le maître du jeu le décide, il peut laisser la forme éthérée de son avatar et prendre celle d'un des personnages-non-joueurs. Le maître du jeu peut donc répondre aux joueurs et par la suite modifier les réactions du personnage-non-joueur. De la même façon, le maître du jeu est capable de faire évoluer les quêtes, c'est-à-dire des missions attribuées aux personnages, et de modifier le scénario comme il le souhaite.

³⁴ Un personnage-non-joueur ou PNJ est une sorte de robot, un personnage à l'aspect similaire au personnage joueur, qui ne peut pas être incarné par un joueur. Ces personnages sont généralement statiques et servent à donner des quêtes au joueur.

Dans la mesure où un maître du jeu ne saurait être, comme un robot, disponible en permanence pour les joueurs, j'ai imaginé un jeu qui soit structuré entre des temps forts et des temps faibles. Lors des temps faibles, seuls les joueurs et les personnages-non-joueurs automatisés peuplent l'univers de jeu. Ainsi, les joueurs peuvent tout de même jouer quand bon leur semble, le jeu étant disponible en permanence. Ils peuvent progresser dans leurs missions pré-établies, se rencontrer et découvrir les dialogues pré-écrits des personnages-non-joueurs. Lors des temps forts, décidés par le maître du jeu et dont les joueurs sont informés, se déroulent les éléments marquants de la narration en mesure d'influencer la suite de l'histoire qui est alors modifiée par le maître du jeu, en fonction des actions des joueurs.

J'ai conçu ensuite un outil qui offre au maître du jeu la maîtrise de l'évolution des personnages et qui lui donne ainsi la possibilité de garantir la cohérence et le bon déroulement du jeu. Une partie de l'évolution des personnages³⁵ est en effet décidée uniquement par le maître du jeu, sans rien avoir d'automatique, de façon à ce qu'il puisse récompenser les actions brillantes des joueurs et sanctionner, par exemple, leur manque de fair-play.

Dans Delta Lyrae 6, j'ai souhaité enfin que le maître du jeu, comme tous les joueurs, puisse progresser et gagner ses pouvoirs au fur et à mesure. Une telle possibilité a un double avantage : offrir le plaisir de la découverte au maître du jeu et éviter de noyer ce dernier dans la quantité des pouvoirs existants. Un tel système de jeu se combine toutefois très bien avec certains des aspects positifs de la standardisation : contrôles identiques aux autres jeux de rôle en ligne, univers de fiction, etc. Ce jeu est encore au stade de prototype, mais il a déjà permis de montrer qu'il est possible de mettre en place de tels outils, d'un point de vue à la fois conceptuel et technique.

En conclusion, la standardisation - dont la finalité est de rassembler le plus grand nombre de joueurs, plutôt que d'être une réponse en mesure de limiter le coût de production des jeux de rôle en ligne actuels, comme on s'y attend habituellement -, semble finalement se poser comme un nouveau défi. La limiter à ses aspects positifs - en la combinant avec des éléments de gameplay qui permettent l'émergence de formes narratives grâce aux actions des joueurs -, semble être une perspective intéressante à explorer, pour tirer ainsi pleinement partie des spécificités des jeux de rôle en ligne. Rien, techniquement, n'empêche de mettre en place de telles fonctionnalités. Il faut donc maintenant inventer et tester, à plus grande échelle, des règles permettant une alliance entre standardisation et liberté des joueurs, afin que les joueurs puissent tout à la fois partager des expériences et laisser leurs « empreintes » sur ces territoires virtuels.

35 Les points d'attributs (force, intelligence, agilité, etc.) sont distribués par le maître du jeu. Les points de compétences, en revanche, sont obtenus en réalisant des quêtes.

RÉFÉRENCES

Bartle, R. (2009). Alice and Dorothy Play Together. *Third person : authoring and exploring vast narratives* (Vol. 1-1). Cambridge (Mass.); London: MIT Press.

Caillois, R. (1961). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard. Ouvrage consulté : édition augmentée parue en 1992.

Caiira, O. (2007). *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. Paris: CNRS.

Eve Online (2010). Quarterly economic newsletter. http://cdn1.eveonline.com/community/QEN/QEN_Q4-2010.pdf

Fritz, B., & Pham, A. (2012). Star Wars: The Old Republic — the story behind a galactic gamble. *Los Angeles Times*. Los Angeles: Times-Mirro Co. <http://herocomplex.latimes.com/2012/01/20/star-wars-the-old-republic-the-story-behind-a-galactic-gamble/>

Groen, A.(2012). Star Wars' Stumble Points to Free, Open Future for Online Worlds. *Wired*. Condé Nast. <http://www.wired.com/gamelifelife/2012/11/future-of-mmo-games/>

Juul, J. (2005). Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory. *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory*. <http://www.half-real.net/dictionary/>

Lelièvre, E. (2012). Roleplaying as a creation form and a source of inspiration in RPG virtual worlds. *Artificial Ecosystems & Digital Art Exploration*. Paris: Hermes Sciences.

Miller, Matthew P. (2009). Storytelling in a Multiplayer Environment. *Third person: authoring and exploring vast narratives* (Vol. 1-1). Cambridge (Mass.), London: MIT Press.

Newman, J. (2008). *Playing With Videogames*. London: Routledge.

Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*. Paris : Presses Universitaires de France (PUF).

Zabban, V. (2011). « Ceci est un monde. » *Le partage des jeux en ligne conceptions techniques et pratiques*. Thèse de doctorat en sociologie. Université Paris-Est Marne-la-Vallée.

Conditions de publication

1. MEI publie des articles originaux relatifs aux différents domaines d'étude de la communication, de la médiation et des Sciences de l'information.
2. Les articles sont publiés en français ou en anglais.
3. Tout chercheur peut proposer d'organiser un numéro thématique. Après acceptation du projet par la Direction de MEI « Médiation et information », un fonctionnement éditorial délégué se met en place. La Direction invitée s'engage alors à respecter la prémaquette suivante :
 - Ouvrant le numéro, un « Entretien » rassemble les propos d'une ou plusieurs personnalités dont les travaux sont pertinents pour le thème choisi. Longueur de cette partie : 120 000 signes, notes et espaces compris.
 - Composant le cœur du numéro, les articles thématiques sont sélectionnés par la Direction invitée, après appel à contribution. Les articles sont soumis à l'avis et aux demandes de correction éventuelles du Comité de lecture. Chaque article est accompagné d'un résumé en français et en anglais. Longueur de chaque contribution : 25 000 signes, notes et espaces compris.En conséquence de quoi, chaque numéro compte environ 180 pages.
4. Les articles et leur résumé sont envoyés par courrier électronique (format d'échange .doc ou RTF).
5. Les notices bibliographiques sont présentées en suivant la codification de l'American Psychological Association (APA, sixième édition) de la manière suivante : Nom, Initiale du prénom (date). Titre article ou chapitre. Titre ouvrage, film ou exposition. Lieu : Éditeur. (Exemple : Greimas, A. J. (1983).

Du sens II. Essais sémiotiques. Paris : Seuil)

6. Les graphiques, schémas, etc., doivent être d'excellente qualité. Ils sont fournis sur support électronique (définition : 300 dpi). Pour les illustrations et les hors-textes soumis au droit d'auteur, l'auteur(e) doit obtenir les autorisations de reproduction qui ne peuvent être à la charge de la revue.
7. Tout article soumis pour la publication est considéré comme un travail original, non publié ailleurs ni proposé à d'autres journaux ou revues. S'il est accepté, il ne sera pas publié ailleurs sous la même forme, en aucune langue, sans l'accord de la Rédaction.
8. La Rédaction décide de la publication des articles proposés et peut demander aux auteur(e) s les modifications du texte jugées nécessaires. Le comité de lecture de MEI opère en double aveugle. Il contribue au contrôle scientifique des articles et propose aux auteurs des corrections et des adaptations de contenu.
9. Après intégrations des corrections par l'auteur, l'article corrigé est renvoyé au comité de rédaction pour publication.
10. Après parution, l'Auteur(e) reçoit un exemplaire de la revue et un tiré à part numérique en PDF de son article.

Toute correspondance est à adresser à :
Éditions Op. Cit. - Revue MEI. Médiation et information
6, rue des Rosiers, 75004 Paris (France)
Tél. & fax : 33 (0) 1 49 40 66 57

Numéros parus

N° 1 (1993). La télévision. — Entretien avec Éli-séo Véron. — D. Chateau, « Horlogisme ». M. Coulomb-Gully, « Nouvelles tendances en communication politique ». J. Mottet, « Stéréotype et fiction télévisée ». S. Proulx, « Note pour une ethnographie des téléspectateurs ». B. Darras, « La kermesse électronique ».

N° 2 (1994). Varia. — Entretien avec Edwy Plenel. — A. Mons, « L'expérience imagologique ». J. Jouët, « Le changement social à l'aune des technologies de communication ». J. P. Cotteret, « Réel ? Virtuel ? »

N° 3 (1995). Qu'est ce que la culture au-jour-d'hui ? — Entretien avec Jack Lang. — J. Caune, « Pour une politique de la médiation artistique ». B. Lalanne, « L'argent de la Culture ». B. Darras, « Géométrie de la Culture ». G. Lapassade, « La culture juvénile ». X. Dupuis, « Quand le monde musical déchanté ». P. Berthier, « La voix de Jeanne, les seins d'Hélène ».

N° 4 (1996). Espace sémantique de la communication (I). — Entretiens avec Francis Balle, Jean Pierre Balpe, Daniel Bougnoux, Dany Dufour, Bernard Miège, Serge Proulx, Lucien Sfez. — P. Durand, « Genèse sociale et formation sociologique du concept moderne de communication. Perspective d'une recherche en cours ». B. Darras, « Approche étymologique de "Communication", les modalités de *mei* et de *munus* ». P. Picq, « La préhistoire de la communication ».

N° 5 (1996). Espace sémantique de la communication (II). — Entretiens avec Rodolphe Ghiglione, Geneviève Jacquinet, Armand Mattelart, Pierre Moeglin, Jean Mouchon, Eliseo Veron. — Y. Winkin, « La communication dans l'Encyclopédie ». C. Baltz, « La communication dans la passe ? ». M. Amorim, « Problème de médiation : le texte de recherche comme objet culturel ».

N° 6 (1997). Icône-Image. — Entretiens avec Dominique Chateau, M. Costantini, J. M. Floch, Pierre Fresnault-Deruelle. — J. Fiset, « Signe iconique, signe visuel ». D. Chateau, « La théorie peircienne dans son cadre sémiotique : la question de l'icône ». J. P. Esquenazi, « Peirce et (la fin de) l'image : sens iconique et sens symbolique ».

P. Verhaegen, « L'iconicité ». B. Darras, « Anna M. Kindler, L'entrée dans la graphosphère : les icônes de gestes et de traces. Approche sémiotique et cognitive ». J. P. Meunier, « Y a-t-il de l'image dans le verbe ? Pour une reformulation des rapports entre l'analogique et le digital ». C. Saouter, « Espace public et espace publicitaire : analyse iconique et interprétation d'un corpus ».

N° 7 (1997). Image et média. — P. Fresnault-Deruelle, « Les portraits des Présidents de la République : la lente dérive d'un genre ». P. Lardellier, « L'Image incarnée, une généalogie du portrait politique ». M. Vouga, « Perspectives sur le langage des photographies ». A. M. Christin, « Propositions sur la pensée visuelle de Gaëtan Gatian de Clérambault ». M. Chénétier, « Petite sale ». P. Barboza, « Télévision et réalité, événement électronique et sa vérité ». G. Lochard, « Les images de télévision. Repères pour un système de classification ». J. L. Weissberg, « Les images hybrides : virtualité et indicalité ». E. Reith, « Quand les psychologues étudient le dessin ».

N° 8 (1998). Son et voix. — Entretien avec Michel Chion. — P. Berthier, « Territoires de la voix ». N. Verin, « Quelques notes de programme pour la musique d'aujourd'hui ? ». G. Boudinet, « Petite archéologie d'un "inter-dit" sonore : rockers et rappers ». F. Mellet, « Pédagogie de la voix chantée et hypermédia ». G. Loizillon, « L'analyse et la synthèse sonore : un point de vue musical sur le son ». O. Kisseleva, « Quatrième dimension : essai sur la place du son dans le cyber art ». P. Lardellier, « Du silence et des malentendus qui l'entourent ».

N° 9 (1998). Voix et média. — M. Chion, « Les nouveaux masques de la voix ». J. Moure, « Du silence au cinéma ». G. Delavaud, « Télégénie de la parole ». E. Laurentin, « Bribes ». J. L. Jacopin, « Voix d'acteurs ». M. Thonon, « Qui parle ? ». F. Casanova, « La voix de musée ? ». A. Mons, « Le silence de la photographie, la brûlure de l'image ».

N° 10 (1999). Histoire et communication. — Entretiens avec R. Chartier, A. Mattelart, P. Breton, P. Flichy. — Témoignages : C. Bertho-Lavenir, M. Thonon. Y. Winkin, « *Munus* ou la communication. Étymologie comme heuristique ». T. Wuillème, « Pour une histoire politique de la communication ». P. Rasse, « L'histoire pour analyser le monde contemporain : l'espace public ».

et les musées ». J. P. Esquenazi, « Une histoire télévisuelle de l'espace public ». M. P. Fourquet, « Un siècle de théories de l'influence : histoire du procès des médias ». J. Perriault, « Les fantasmagores. De l'innovation dans les arts visuels ». J. Davallon, « Communication politique et images au XVIIe siècle ».

N° 11 (1999). **Multimédia et savoirs.** — Entretien avec D. Harvey, C. Lemmel ; D. Peraya ; B. Goldstein, J. Perot. — F. Casanova & B. Darras, « Multimédia et métasémiotique iconique ». C. Cazes & N. Bernard, « Mise en place d'un observatoire de l'utilisation du multimédia ». B. Darras, « Multimédia et éducation aux images ». C. Depover, « Sur quoi fonder l'efficacité d'un dispositif multimédia ? ». P. Froissart, « La formation assistée par ordinateur ». P. Moeglin, « Multimédia à l'école : la confusion des genres ». P. Marton, « Re-humanisation de la pédagogie au premier cycle universitaire ». C. Welger-Barboza, « Vers une didactique documentaire ».

N° 12 13 (2000). **Médias : 1900 – 2000.** — P. Berthier, « Un conte à rebours ». G. Gouëzel, « La presse écrite », P. Fresnault-Deruelle, « Ernest Maindron, Les affiches illustrées ». J. J. Boutaud, « Entre Balzac et Barthes : du temps de l'annonce à la rhétorique de l'image ». P. Barboza, « L'utopie photographique ». D. Chateau, « Étienne-Jules Marey à côté du cinéma... ». P. Rasse, « La foi du prince : musées d'histoire naturelle et idéologie du progrès scientifique ». G. Delavaud, « La télévision avant la télévision ». M. Thonon, « Le secret, les oiseaux et la fortune ». C. Bertho-Lavenir, « 1891 : le photophone et les réseaux ». B. Darras, « Du pantélégraphe à la télécopie ». S. Katz, « Rêver la voix » D. Vandiedonck, « Passer des disques : passé de la musique ? ». J. Bouchard, « La révolution de l'informatique n'a pas eu lieu ». P. Froissart, « L'invention du "plus vieux media du monde" ». A. Mons, « La communication lumière de la ville ».

N° 14. **Recherche et communication.** — Entretien avec A. Mattelart. — T. Lancien, H. Cardy, J. Delatte, G. Delavaud, P. Froissart, A. Rodionoff, M. Thonon, P. Tupper, « La recherche en communication en France. Tendances et carences ». P. Schlesinger, « Recherche sur les médias et culture de l'audit ». M. de Moragas Spa, « La recherche en communication en Espagne. Défis et

prospective ». Y. Winkin, « La recherche en communication en Belgique francophone. Entretien avec T. Lancien ». M. Sénécal, « Technologies, recherches et acteurs sociaux. Retour historique sur le développement de la recherche en communication au Québec et au Canada. Échanges entre les participants à la Journée d'étude, « Communication : quels liens entre recherche et société ».

N° 15 (2001). **Anthropologie et communication.** — Entretiens avec M. Augé, J. Perriault et Y. Winkin. — S. Zenkine, « L'échange symbolique et sa temporalité chez Jean Baudrillard ». J. J. Boutaud & P. Lardellier, « Une sémio-anthropologie des manières de table ». P. Quettier, « Un exemple de système de connaissances empiriques en SIC : les kata dans les arts martiaux japonais ». F. Martin-Juchat, « Anthropologie du corps communicant. État de l'art des recherches sur la communication corporelle ». V. Meyer & J. Walter, « Les médiations mémorielles des batailles de Spicheren ». F. Dorey & J. Davallon, « La Collégiale Saint-Barnard à Romans. Des pratiques culturelles dans un espace culturel : re-catégorisation des espaces, conflits et compromis ». C. Lebreton, « Pour une grammaire de la ville. Approche ethnographique des pratiques piétonnières en milieu urbain ». T. Roche, « L'anthropologie visuelle : un modèle dialogique ». R. Lioger, « L'entretien ethnographique, entre information et contre-transfert. L'inconscient est-il soluble dans la relation informateur / ethnologue... ? ». J. Lagane, « Vers une approche ethnographique des représentations des TIC au sein des PME malaisiennes ». F. Casalegno, « Mémoire collective et « existence poétique » en réseaux. Éléments pour la compréhension des rapports entre nouvelles technologies, communautés et mémoire ». F. Rastier & M. Cavazza, « Sémiotique et interactivité ». C. Genin, « Contre Internet, l'inquiétante extase de Finkielkraut et Soriano ».

N° 16 (2002). **Télévision. La part de l'art.** — Entretiens avec C. Guisard, J. P. Fargier, P. Chevalier et P. Sorlin. — D. Chateau, « La télévision au défi de l'art ». F. Jost, « La télévision entre "grand art" et pop art ». N. Nel, « La fonction artistique de la télévision. Réalités et limites ». M. C. Taranger, « Un "huitième art" ? Formes et fonctions du discours sur l'art télévisuel ». G. Delavaud, « Un art de la réalité : les premières fictions de "télé-vérité" ou la télévision par excellence ». J. P. Esquenazi, « L'inventivité à la chaîne : formule des séries télévisées ». P. Marion,

« Glacis d'actualité, effet clip et design télévisuel. Fragments d'une esthétique du petit écran ». G. Soulez, « L'art de la télévision comme "art brut" ». À partir d'une correspondance entre Dubuffet et P. Schaeffer ». P. Bouquillion, « La culture et la communication face à la concentration industrielle et à la financiarisation ». C. Feld, « La télévision comme "scène de la mémoire" : les images du Procès des dictateurs argentins ». H. Fihey-Jaud, « Évolution d'un média : naissance d'une troisième génération de télévision ».

N° 17 (2002). Musique. Interpréter l'écoute. — Peter Szendy : « Musique : interpréter l'écoute » (entretien avec É. Da Lage-Py, F. Debruyne et D. Vandiedonck). Antoine Hennion, « Une pragmatique de la musique : expériences d'écoutes. Petit retour arrière sur le séminaire Aimer la musique ». F. Debruyne, « Mes disques préférés. Comment partageons-nous nos écoutes ? ». Y. Jeanneret, « Le monde de la musique de Romain Rolland. Figure auctoriale, communication littéraire et travail de l'écriture ». D. Vandiedonck et T. Lamarche, « Carte postale de Venise. Représenter la musique ». É. Da Lage-Py, « Interprétation musicale et filiation, ou l'opacité retrouvée ». V. Tiffon, « Pour une médiologie musicale ». V. Rouzé, « À l'écoute du quotidien. Le cas de la musique diffusée dans les lieux publics ».

N° 18 (2003). Jeux, médias, savoirs. — Entretien avec A. Giordan. — G. Brougère, « Le jeu entre éducation et divertissement ». D. Buckingham, « Pédagogie populaire au London's Millennium Dome ». B. Hébuterne-Poinssac, « Homo sensibilis et edutainment ». M. Frenette, « Se distraire à en mûrir. Regards croisés sur le divertissement télévisuel éducatif ». S. Davin, « La diffusion de l'information dans les séries télévisuelles ». B. Darras, « La culture télévisuelle à l'épreuve de la réalité ». F. Parouty-David, « Esthétique des jeux et des valeurs dans les programmes de télévision ». J. Dalbavie et D. Jacobi, « Jeu télévisé et culture populaire. Le cas de la chanson ». F. Calcagno-Tristant, « Rhétorique du multimédia. Le cas du jeu éducatif scientifique animalier ». J. P. Carrier, « Des jeux d'aventure pour apprendre ? ». E. Lambert, « Multimédia et médiation culturelle. Récréation, re-création de(s) sens ». D. Morizot, « L'écriture en jeu. Fuite ou invention du quotidien ». F. Georges, « Du stade du miroir au stade de l'écran. La représentation de soi comme dynamique d'apprentissage dans le logiciel ludo-éducatif en ligne *Adi 5e Mathé-*

matiques ».

N° 19 (2003). Médiations & médiateurs. — Entretien avec J. Caune, B. Darras et A. Hennion (par M. Thonon). J. Davallon, « La médiation : la communication en procès ? ». B. Darras, « Étude des conceptions de la culture et de la médiation ». S. Katz, « L'écran comme médiation vers l'infigurable ». M. C. Bordeaux, « Une médiation paradoxale : "La danse, une histoire à ma façon" ». A. Rodionoff, « De l'empire du métissage... ». O. Jeudy, « Les arts de la rue et les manifestations festives des villes ». M. Thonon, « Les figures des médiateurs humains ». F. Julien-Casanova, « Comment la médiation culturelle. La pratique d'un mode-modèle et ses actualisations : les interventions de type conversationnel en présence directe ». B. Dufrière & M. Gellereau, « Qui sont les médiateurs culturels ? Statuts, rôles et constructions d'images ». T. Lancien, « La médiation journalistique au risque du numérique ». T. A. L. Pham, « Des médiateurs (culturels) dans un centre d'art ». M. Monier, « Un site de création contemporaine et son public : le Palais de Tokyo, ou l'utopie de proximité ». Virginie Gannac-Barnabé, « La Saline royale d'Arc-et-Senans. L'influence des médiateurs dans la construction d'une singularité culturelle ». Silvia Filippini-Fantoni, « La personnalisation : une nouvelle stratégie de médiation culturelle pour les musées ».

N° 20 (2004). Sexe & communication. — Entretien avec Shere Hite (par Julie Bouchard & Pascal Froissart). M. H. Bourcier, « Pipe d'auteur. La "nouvelle vague pornographique française" et ses intellectuels (avec J. P. Léaud et Ovidie, C. Millet et son mari, et toute la presse) ». C. Détrez, « Du quiproquo au monologue ? Rapports sexuels et rapports de sexe dans la littérature féminine contemporaine ». M. C. Garcia & P. Mercader, « Immigration, féminisme et genre dans le traitement médiatique du mouvement "Ni putes ni soumises" ». J. C. Soulages, « Le genre en publicité, ou le culte des apparences ». F. Martin-Juchat, « Sexe, genre, et couple en publicité. Une tendance à la confusion ». M. Charrier-Vozel & B. Damian-Gaillard, « Sexualité et presse féminines. Éros au pays du dévoilement de soi ». I. Gavillet, « Constructions sociales, scientifiques et médiatiques d'un lieu commun. L'acceptation croissante de l'homosexualité à la télévision ». J. Ibanez Bueno, « Ouvertures phénoménologiques sur la télécommunication sexuelle électronique ».

M. Toulze, « Une journée au Salon de l'érotisme. La confusion des genres ». J. Plante, « Le public féminin, victime des médias ? Le cas des consommatrices de films pornographiques ». F. Georges, « La fiction identitaire de Ginger Bombyx, ou l'hédonisme de la spécularité ». P. Merlet, « Les représentations de la sexualité dans les articles "Femme" et "Homme" du TLF ». A. Tavernier, « De la parité de genre à l'égalité des sexes. La construction d'un référentiel médiatique ».

N° 21 (2004). **Espace, corps, communication.** — Entretiens avec Anne Cauquelin et François Laplantine, « Espace, corps, communication » (par A. Mons). S. Lavadinho & Y. Winkin, « Quand les piétons saisissent la ville. Éléments pour une anthropologie de la marche appliquée à l'aménagement urbain ». A. Gauthier, « Du côté de l'immobilité ». P. Baudry, « L'espace des morts, l'enjeu de l'incommunication ». P. Fresnault-Deruelle, « Hergéographie ». A. Mons, « Glissement des images et appréhension des lieux ». J. M. Noyer, « Remarques sur la conversion topologique cerveau-monde ». M. Sobieszczanski, « Est-ce qu'un bras parle ? ». A. Boulloires, « De la présence du corps dans les "réalité virtuelle" ». N. Hillaire, « Les métamorphoses du mur. Paroi, rideau, écran, téléprésence ». F. Séguret, « Otsuka Art Museum, ou l'esthétique du virtuel dans la circularité de l'espace mondialisé ». O. Jeudy, « Buster Keaton, un défi au "morphing" ». A. Milon, « Tracé de corps. Artaud redéployé dans Bacon ». B. Goetz, « La chambre, ou "Le scandale s'abrite dans la nuit" ». L. Devel, « La figuration des corps de la ville. Photographie et cinéma de la fragmentation ». F. Seyral, « Des corps en suspens. Espace, image, temps chez Bill Viola ». A. Jarrigeon, « Vers une poétique de l'anonymat urbain ».

N° 22 (2005). **Transparence et communication.** — D. Bougnoux et S. Tisseron, « Paradigme analytique, paradigme sensible », entretiens avec Jean-Jacques Boutaud. J. Walter, « Mondes professionnels de la communication et transparence. De la codification à la régulation ». O. Arifon, « De la transparence en diplomatie. Entre vision idéale et nécessités de communication ». P. Ricaud, « Opacité et transparence de la prison ». A. Mercier, « Médias d'information et transparence. De l'idéal aux sombres réalités ». N. Pignier, « Le blog, symptôme viral de l'intimité ». O. Galibert, « La transparence dans les communautés vir-

tuelles. Entre liberté d'expression, instrumentalisation marchande et surveillance ». C. Duteil, « Marjorie vous dit tout, ou comment les publicités pour les produits bio communiquent... ». R. Ferreira Freitas, « Jeux de transparence entre-murs. La culture de la peur et les malls de Rio de Janeiro ». S. Floriant, « Transparence et musée ? "Corpus" ou l'économie d'un système de visualisation ». E. Mahé, « Transparence et régimes de visibilité. L'invisibilité comme forme du visible ». K. Tinat, « La transparence du corps féminin. Regards croisés entre anorexie mentale et pornographie ». N. Aliouane, « Télévision : transparence ou apparence ? ». N. Giraud, « Quand l'ordinateur se dévoile. Entre immédiateté et ralentissement perceptifs ».

N° 23 (2005). **Le corps, le vin & les images.** — Entretien avec François Dagognet, « Le vin que nous célébrons » (par H. Cahuzac & M. Joly). H. Cahuzac & B. Clavier, « De l'expérience phénoménale aux images mentales. Théorie des qualia et sémiotique qualitative ». J. Candau, « Vin, arômes, couleurs et descripteurs sensoriels. Quel partage de la dégustation ? ». P. Marion, « Images de l'ivresse / la griserie. Disjonction et musicalité corporelles ». J. P. Allaire, « En-deçà et au-delà des images. Le Réel du vin ». L. Dax, « L'ivresse du Tintoret. Le corps et le vin dans les Cènes du Tintoret ». R. Grisolia, « L'"esprit de vin". Mythologie, transformation et aberration de l'image corporelle dans Fellini Satyricon et La grande bouffe ». H. Larski, « Cinéma américain et vin. Du sacré à l'amitié virile, de l'amour interdit au plaisir charnel féminin, du repli sur soi à l'ouverture au monde ». D. Belcèil, « Le vin dans la liturgie catholique aujourd'hui. La restauration de la communion des fidèles au calice depuis le concile Vatican II après plusieurs siècles de disparition ». M. Versel & O. Laügt, « Du vin au corps, mots de fête ». A. Grigorieva, « Vieillesse du vin, vieillesse de l'homme. L'image du vin dans l'Antiquité classique ». B. Rafoni, « Romanée-conti 1935, un roman interculturel ». J. Fontanille, « Paysages, terroirs, et icônes du vin ». É. Pothier, « Le courtier bordelais ou la dynamique sensible des solidarités viticoles au XIXe siècle ». G. Laferté, « Image aristocratique et image vigneronne des vins. Lutte pour l'appropriation de la valeur ajoutée en Bourgogne dans l'entre-deux-guerres ». D. Tsala Effa & S.-K. Baik, « Le corps du buveur. Occident / Extrême-Orient ».

N° 24-25 (2006). *Études culturelles & Cultural Studies*. — Entretiens avec Marie-Hélène Bourcier, François Cusset et Armand Mattelart, « Les études culturelles sont-elles solubles dans les Cultural Studies ? » (par B. Darras). J. Baetens, « “Cultural Studies” n'égalent pas “études culturelles” ». C. Genin, « Les études culturelles : une résistance française ? ». B. Darras, « La tache aveugle. Approche sémiotique et systémique du paradigme de l'agency ». M. Thonon, « Les fractures culturelles françaises ». M. H. Bourcier, « Études culturelles et minorités indisciplinées dans la France métropolitaine ». L. Béru, « La banlieue, révélatrice de l'utilité des “French Cultural Studies” ». Pour l'étude des (non)-dits ethno-raciaux français ». M. C. Naves, « Les études culturelles pour penser le communautarisme en France depuis le début des années 1990 ». M. J. Bertini, « Un mode original d'appropriation des Cultural Studies : les Études de genre appliquées aux Sciences de l'information et de la communication. Concepts, théories, méthodes et enjeux ». P. Rasse, « Les Cultural Studies et l'étude des cultures populaires ». P. Fresnault-Deruelle, « “Immobile, à grands pas”, ou le Défilé du juillet ». V. Rouzé, « Les pratiques culturelles en question. Interdisciplinarité et quotidienneté au travers de la musique ». R. Rickenmann, « La question de la réception culturelle dans les enseignements artistiques ». S. K. Hong-Mercier, « Les études culturelles et le phénomène de Hallyu (Korean Wave) en Asie de l'Est ». O. Arifon, « Comprendre les logiques de la médiation diplomatique, une application du décentrement culturel ». C. Castellano, « La Malinche : médiatrice transcontinentale ». S. Bahry & B. Darras, « Mutation linguistique et nouveaux médias. Mosaïque linguistique en Tunisie ». S. Belkhamza & B. Darras, « Culture matérielle et construction de l'identité culturelle. Discours, représentations et rapports de pouvoir ». L. Bolka-Tabary, « La circulation des contenus télévisuels au cœur des pratiques médiatiques. Perspective sémio-pragmatique et héritage culturaliste ». M. Cervulle, « De l'articulation entre classe, race, genre et sexualité dans la pornographie “ethnique” ». R. Di Lorenzo, « Notre musée d'autrui. Réflexions sur la beauté du Musée du Quai Branly ». É. Kredens, « La réception mosaïque de la télé-réalité : la jeunesse et la multiplicité des regards ». S. Lesenne, « Études culturelles et culture de l'écrit. Considération épistémologique du phénomène de lecture ».

N° 26 (2007). *Poétiques de la bande dessinée*. — Entretien avec Jirô Taniguchi réalisé par Benoît Peeters. Christophe Genin, « Cadre et démesure. Little Nemo sans repères » (sur Winsor McCay). Pierre Fresnault-Deruelle, « Hergé, ou L'intelligence graphique ». Yves Lacroix, « Une esthétique de la contrainte » (sur Charles M. Schulz). Viviane Alary, « Tardi, sa marque, son souffle ». Philippe Marion, « Nomadisme et identité graphique. Moebius, une poétique de l'errance ». Erwin Dejasse, « L'histoire du monde où tout peut exister » (sur Fred). Vincent Baudoux, « Rumeurs... » (sur Jean-Jacques Sempé). Bernard Darras, « Corto Maltese, l'espace recomposé par la conscience et la mémoire » (sur Hugo Pratt). Boris Eizykman, « Keep on... Crumbin' » (sur Robert Crumb). Philippe Marcelé, « Alberto Breccia, “Thumoriste sanglant” ». Jan Baetens & Hilde Van Gelder, « Permanences de la Ligne claire. Pour une esthétique des trois unités dans L'ascension du Haut-Mal de David B. ». Sylvain Lemay, « L'Origine de Marc-Antoine Mathieu, ou Le surcroît de l'œuvre ». Pierre Alban Delanoy, « L'instabilité stylistique d'Art Spiegelman ». Jacques Samson, « Une vision furtive de Jimmy Corrigan ». Mario Beaulac, Pierre Fresnault-Deruelle et Jacques Samson, « Bibliographique sélective. Pour une poétique de la bande dessinée ».

N° 27 (2007). *Habiter, communiquer*. — Jean Mottet, Caroline Renard & Chris Younès, « Questions à Abbas Kiarostami et Henri Gaudin ». Benoît Goetz, « La “maison” des philosophes (à partir d'une lecture de Martin Buber) ». Chris Younès, « La maison de l'impossible ». Thierry Paquot, « La “maison du futur”, une invention récurrente ? ». Jean-Louis Leutrat & Suzanne Liandrat-Guigues, « La maison aux couloirs qui bifurquent ». José Moure, « La crise de l'habiter dans le cinéma d'Antonioni : la maison comme lieu d'habitation ». Pierre Fresnault-Deruelle, « Moulinsart, demeure aspirante et refoulante ». Jean Mottet, « Habiter le périurbain : une tradition américaine ». Thierry Paquot, « Maison et écologie ». Wissam Mouawad, « Fermeture et ouverture de la maison arabe traditionnelle ». Taos Mérad, « La maison chez Miyazaki : rêve et quotidien ». Alya Belgaroui-Degalet, « Les Desperate Housewives en leurs maisons ».

N° 28 (2008). *La communication nombre*. — Julie Bouchard, « Communiquer, gouverner, et être gouvernés par les chiffres. Questions à Jacques

Durand et Alain Desrosières ». Julie Bouchard, « La communication, le nombre, et le néolibéralisme ». Étienne Candel, « Une ration quotidienne de statistiques. La pratique éditoriale du "chiffre du jour" dans la presse écrite ». Laurent Béro, « Statistiques ethniques, débats sociétaux et études en communication. L'universalisme français à la lumière du différentialisme anglosaxon ». Stéphanie Hurez, « Des statistiques à mi-chemin entre dits et non-dits : étude des rapports d'activités disponibles sur le secteur du téléachat ». Alexandre Coutant, « Convaincre dans l'incertitude. Les publicitaires et les chiffres ». Frédéric Lebaron, « Comment mesurer les "performances" des universités ? Quelques réflexions sur la mise en place d'indicateurs à l'Université de Picardie ». Vincent Petitot, « L'organisation, charnier de chiffres ». Roger Bautier, « L'impérialisme des statistiques de réseaux ». Anne-Claire Jucobin, « L'État "statistique", l'objectivité et la transparence ». Jean-Baptiste Comby, « Statistiques et imputations de responsabilité. "Les Français sont responsables de 50 % des émissions de gaz à effet de serre" ». Anthony Mathé, « Regards sémiotiques sur les statistiques en cosmétique ».

N° 29 (2008). **Communication, organisation, symboles.** — Claudine Batazi, Céline Masoni Macroix. Entretiens. « La fonction symbolique créatrice de lien ». Questions à Daniel Bougnoux et Michel Maffesoli par Claudine Batazzi et Céline Masoni Macroix. Questionner de nouveaux enjeux symboliques pour les organisations : la communication environnementale et la « communication responsable », Françoise Bernard. « Éthiques et contextes organisationnels », Christian Le Moëne. « Qualité, projet, numérique : trois variations symboliques de l'efficacité gestionnaire », Gino Gramaccia. « Efficacité symbolique du discours : la figure de l'utopie », Claudine Batazzi. « Des comptes aux contes », Nicole D'Almeida. « De l'usage du symbolique dans l'élaboration d'un sens commun : entre management et manipulation », Henri Alexis. « De la désymbolisation des relations interpersonnelles à l'œuvre dans certaines sphères entrepreneuriales... », Pascal Lardellier. « L'émergence de formes. La forme réticulaire, de la culture à la communication, Céline Masoni Macroix. La convivialité en entreprise. Topique et topographie d'une figure sensible, Jean-Jacques Boutaud & Mihaela Bonescu. Présence numérique : du symbolique à la trace, Louise Merzeau. Corps, nombre, lumière. Les phénomènes colorés d'Œil-océan, image 3d expérimentale », Anne-Sarah Le Meur. « Action de médiations symboliques pour la construction d'une représentation dans une cité », Natacha Cyrulnik. « Ce que dit le doigt de l'ange », Michel Cals.

N° 30-31 (2009). **Objets et Communication** — Bernard Darras et Sarah Belkhamza. Entretiens. « Design et Communication ». Questions de Bernard Darras et Sarah Belkhamza à 5,5 Designers : Claire Renard, Anthony Lebossé et Jean-Sébastien Blanc. « Architecture and the shaping of thought », Andrzej Piotrowski. « Le circuit de la culture et le designer : nouvel intermédiaire culturel ou technicien ? », Gavin Melles. « The secret lives of ANT's », Johann van der Merwe. « Co-constructing meaning with materials in innovation workshops », Trine Heinemann, Robb Mitchell & Jacob Buur. « Objets, culture, valeurs et marque », Jérôme Guibourgé. « La patrimonialisation comme arme concurrentielle », Nathalie Audigier. « The design contest: the function, form, and meaning of the Bell telephone, 1920-1939 », Jan Hadlaw. « Le gaucher contrariant : critique de l'objet polarisé », Christophe Genin. « L'objet symbolique sacré du bouddhisme et son double mode de communication dimensionnelle : la pagode et le mandala », Jung-Hae Kim. « On the shine of things and the uses of Gleaming », Keith Russell. « La table qui désire la communication. Ponge and the object », Jung-A Hue.

N° 32 (2010). **Mémoires et Internet** — Nicole Pignier et Michel Lavigne. « De l'Internet à la mémoire humaine », Nicole Pignier. Entretiens. « Les usages de l'Internet : quelles conséquences sur la mémoire humaine ? ». Questions de Michel Lavigne et Nicole Pignier à Nathalie Roelens et Ugo Volli. « Les harmoniques du Web : espaces d'inscription et mémoire des pratiques », Yves Jeanneret. « Quelles mnémotechniques pour l'Internet ? », Olivier Le Deuff. « L'Internet comme orthèse cognitive : nouveaux usages de la mémoire », Thierry Gobert. « Du butinage réflexif à la spatio-temporalisation des informations sur le Web », Étienne Armand Amato. « Internet, la mémoire et le corps », Michel Lavigne. « De la pratique médiatique comme topo-graphie d'une mémoire collective », Eléni Mitropoulou. « Quand l'INA propose ses « archives pour tous » D'une mémoire télévisuelle à la naissance d'une télévision-mémoire en ligne », Benoit Lafon. « De l'espace du parcours à l'espace du savoir », Odile Le Guern. « Pratiques et temporalités des réseaux socionumériques : logique de flux et logique d'archive », Alexandre Coutant - Thomas Stenger. « La logique de médiation de pratiques de mémoire dans des sites agrégatifs du tourisme », Émilie Flon. « Mémoire humaine et expérience de soi par le Web », Fanny Georges. « L'étrange objet webfilmique et la compétition mémorielle sur le Web 2.0. Exemple d'une fabrication de la mémoire des pieds-noirs », Djernaa Maazouzi. Les web-documentaires : nouvelles écritures multimédias au service de la mémoire collective ?, Sophie Barreau-Brouste.

N° 33 (2011). Littérature et Communication : la question des intertextes — Alain Payeur. « Les intertextes, objets socioculturels entre le littéraire et le communicationnel ? », Alain Payeur. Entretiens. « Littérature et Communication ». Questions d'Alain Payeur à Jan Baetens, Yves Jeanneret et Thierry Lancien. « Les titres de presse dans *The Shipping News* : intertexte et caractérisation », Florent Moncomble. « Quand le Sam Spade de Dashiell Hammett devient celui de John Huston. Hammett revu et corrigé par Hays et Warner »; Carl Veters. « Des romans aux films : James Bond et la culture de l'image », Julie Michot. « Les Champs d'honneur, texte et intertextes », Alain Payeur. « Les sites « dédiés » en littérature jeunesse : des modes d'accès diversifiés à la littérature », Karel Soumagnac. « Du texte à la promenade littéraire : déconstruction, reconstruction », Anne-Marie Cojez. « La place du récit dans l'intertexte. A propos de discours tenus sur la technique », Marianne Chouteau - Céline Nguyen. « L'écriture du moi au service de la communication politique : le cas du blog d'Alain Juppé », Marieke Stein. « Le maillage intertextuel des blogs de voyage ou la production de figures du voyageur », Oriane Desceilligny - Caroline Angé. « Littérature numérique : une littérature communicante ? », Serge Bouchardon. « Ecrivains folkloriques d'Internet : expérimentation de la communication en réseau », Camille Paloque-Berges. « Du blog au livre : l'écrivain en ligne », Camille Brachet. « Du Canzoniere au journal filmé en ligne : 365 Day Project de Jonas Mekas », Marida Di Crosta.

N° 34 (2011). Écrans & Médias - Thierry Lancien. « Généalogie de l'hypertexte comme média à partir d'entretiens avec Ted Nelson », Bernard Darras, Thierry Lancien. « Le cinéma est encore mort ! Un média et ses crises identitaires », André Gaudreault, Philippe Marion. « L'image écran, de la toile à l'interface »; Jean-Claude Soulages. « Multiplication des écrans et relations aux images : de l'écran d'ordinateur à celui du téléphone portable », Marie-Julie Catoir, Thierry Lancien. « La traversée des écrans : Proxémie des dispositifs et enclassements médiatiques », Etienne Armand Amato, Etienne Pereny. « Manipulation des médias à l'écran et construction du sens », Serge Bouchardon. « La construction d'un sens dans la polysémie du design web », Christine Breandon, Franck Renucci. « L'écran outil et le film objet : le cas de l'annotation sur Internet », Michael Bourgotte. « Ecran vidéoludique et journalisme: vers de nouvelles pratiques informationnelles », Aurélie Lamy, Philippe Useille. « Etude sémio-rhétorique du rôle de l'hypertexte dans le discours journalistique du voyageur », Alexandra Saemer. « Les formes d'adresse au spectateur : du cinéma au jeu vidéo en passant par la bande dessinée », Gwenn Scheppeler. « Playful TV screen. The playability and role of

TV in producing interactive experience », Paulina Tuomi. « L'écran du smartphone dans tous ses états », Virginie Sonet. « Les espaces de l'écran », Guislaine Chabert. « Mimesis de l'écran. Quand le contenu devient sa propre représentation », Diana Dula.

N° 35 (2012). Scientisme(s) et communication - Aurélie Tavernier. Présentation du numéro, Aurélie Tavernier. « À propos de l'engagement du savant dans le politique. Le métier d'historien – ou comment faire usage de l'histoire pour éviter d'en abuser. », Entretien avec Gérard Noiriel. « De la normalisation des savoirs à l'imposture scientifique : retour et détours de l'idéologie scientifique. », Entretien avec Roland Gori. « Savoirs et scientisme saisis par le discours. Les liaisons discursives », Roselyne Ringoot. « Positivisme ou scientisme ? Les enjeux politiques d'un point de vocabulaire ? », Frédéric Dupin. « Vous pouvez répéter la réponse ? L'expertise scientifique au risque de la certitude », Aurélie Tavernier. « La démocratie participative ou l'impossible refus du scientisme », Magali Nonjon. « La science sur le web. Numérisation des textes et différenciation du savoir », Johannes Angermüller. « Mesure et démesure de l'emballage médiatique. Réflexions sur l'expertise en milieu journalistique », Pascal Froissart. « Mise en scène de la scientificité dans le débat citoyen. Le cas des OGM comme argument d'une lettre ouverte autour de la science », Nathalie Garric - Michel Goldberg. « Fiction, idéologie et argumentation dans le débat sur les OGM », Michel Goldberg - Maryse Souchard. « Du scientisme à l'anti-scientisme ? L'utilisation du discours scientifique comme ressource militante par " Ni Putes Ni Soumises " », Zineb Benrahhal Serghini. « Délinquance juvénile : les usages journalistiques des discours sociologique et criminologique », David Pichonnaz

Bulletin d'abonnement

À ADRESSER À :

Éditions de l'Harmattan, Service des abonnements
5 & 7, rue de l'École-Polytechnique, F – 75005 Paris (Europe)
Fax : (33) 1 43 25 82 03. Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr

Veillez m'abonner à MEI (Médiation & information) pour la durée de :

1 an (deux numéros) : 30,50 EUR en France et en Europe,
33,55 EUR pour le reste du Monde,
27,45 EUR pour les étudiants *

2 ans (quatre numéros) : 61,00 EUR en France et en Europe,
67,10 EUR pour le reste du Monde,
54,90 EUR pour les étudiants *

* Joindre une photocopie de la carte.

Veillez m'adresser la revue à l'adresse ci-après :

Prénom & nom :

Rue :

Ville, code postal, pays :

Veillez me faire parvenir également les numéros qui manquent à ma collection :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> N° 6, à 16,80 € | <input type="checkbox"/> N° 21, à 18,30 € |
| <input type="checkbox"/> N° 7, à 16,80 € | <input type="checkbox"/> N° 22, à 18,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 8, à 16,80 € | <input type="checkbox"/> N° 23, à 18,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 9, à 16,80 € | <input type="checkbox"/> Nos 24-25, à 24,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 10, à 16,80 € | <input type="checkbox"/> N° 26, à 23,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 11, à 18,30 € | <input type="checkbox"/> N° 27, à 17,50 € |
| <input type="checkbox"/> Nos 12-13, à 22,90 € | <input type="checkbox"/> N° 28, à 18,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 14, à 16,80 € | <input type="checkbox"/> N° 29, à 18,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 15, à 18,30 € | <input type="checkbox"/> N° 30-31, à 35,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 16, à 18,30 € | <input type="checkbox"/> N° 32, à 19,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 17, à 18,30 € | <input type="checkbox"/> N° 33, à 17,50 € |
| <input type="checkbox"/> N° 18, à 18,30 € | <input type="checkbox"/> N° 34, à 17,50 € |
| <input type="checkbox"/> N° 19, à 18,30 € | <input type="checkbox"/> N° 35, à 18,00 € |
| <input type="checkbox"/> N° 20, à 16,00 € | |

Veillez trouver ci-joint mon règlement :

par chèque, à l'ordre de « Éditions de l'Harmattan – MEI » ;

par mandat national ou international ;

par bon de commande de l'établissement payeur ;

par carte bancaire (Visa, Mastercard),

n°

expirant le :

Signature :

ÉDITIONS DE L'HARMATTAN

7, rue de l'École-polytechnique. 75005 Paris.

Site Web : <http://www.librairieharmattan.com>.

Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr et harmattan1@wanadoo.fr

L'HARMATTAN, ITALIE

Via Degli Artisti, 15

10124 Turin

L'HARMATTAN, HONGRIE

Könyvesbolt, 1026. Kossuth L. U. 14-16

1053 Budapest

L'HARMATTAN BURKINA FASO

Rue 15. 167 route du Pô Patte d'oie. 12 BP 226

Ouagadougou 12. Tél. : (00226) 50 37 54 36

ESPACE L'HARMATTAN KINSHASA

Faculté des Sciences sociales, politiques et administratives

BP 243. KIN XI. Université de Kinshasa

L'HARMATTAN, GUINEE

Almamyà Rue KA 028 (en face du restaurant Le cèdre) OKB Agency

BP 3470 Conakry. Tél. : (00224) 60 20 85 08. Courriel : harmattanguinee@yahoo.fr

L'HARMATTAN, COTE D'IVOIRE

M. Étien N'dah Ahmon. Résidence Karl. Cité des arts.

Abidjan-Cocody 03 BP 1588 Abidjan 03. Tél. : (00225) 05 77 87 31

L'HARMATTAN, MAURITANIE

Espace El Kettab du livre francophone. N°472, avenue du Palais des congrès

BP 316 Nouakchott. Tél. : (00222) 63 25 980

L'HARMATTAN, CAMEROUN

BP 11486 Yaoundé Tél. : (00237) 458 67 00 ou 976 61 66. Courriel : harmattancam@yahoo.fr



LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**Mondes de synthèse (MMORPG), univers
virtuels (Second Life), serious games,
sites de rencontre...**

Sous la direction d'Anolga Rodionoff

Au virtuel sont associées de nombreuses significations si bien que celui-ci se dérobe très souvent à l'analyse. Parmi elles, certaines renvoient au domaine de la technique, d'autres tiennent le virtuel pour un concept, d'autres significations enfin se rapportent à l'imaginaire. Le pari et l'ambition de ce numéro ont été de prendre acte de ses diverses significations, une première étape pour déconstruire et circonscrire le virtuel. Une seconde étape nécessaire supposait ensuite de réduire son champ d'application. Aussi, ce numéro rassemble-t-il des analyses de chercheurs qui, in fine, interrogent le virtuel à partir des mondes de synthèse (ou MMOG), des univers virtuels (tels que Second Life), des serious games ou encore des sites de rencontre en ligne.

The virtual is associated with many meanings and therefore often evades analysis. Among these, some refer to the technical field, others consider the virtual as a concept, and, finally, other meanings relate to imagination. The challenge and ambition of this issue are to take stock of its various meanings, a first step to deconstruct and understand the virtual. The second necessary step then implies reducing its scope. This issue therefore brings together the analyses of researchers, who, ultimately, question the virtual by studying Massively Multiplayer Online Games (MMOGs), virtual worlds (i.e. Second Life), serious games or online dating sites.



L'Harmattan

Centre national du
Livre

ISBN 978-2-343-02374-8
Prix éditeur : 22,50 Euros