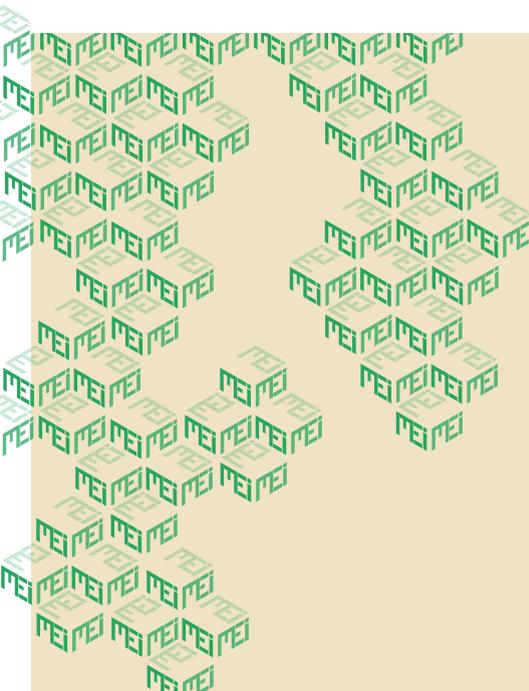


LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**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 Fisette (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 Lochard (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.

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau

Entretien avec Anolga Rodionoff

Anolga Rodionoff : Vous avez un parcours singulier. Vos recherches portent d'abord sur l'/les incidence(s) des pratiques et des usages des technologies de l'information et de la communication, dans le monde du travail, pour envisager par exemple, et selon une approche sociologique, les transformations des métiers de l'information. Elles se rapportent ensuite aux jeux vidéo, selon une double approche, sociologique et anthropologique. Comment voyez-vous *a posteriori* le passage ou les relations entre vos recherches en rapport avec le monde du travail et celles qui concernent le monde des loisirs ? Et comment expliquez-vous votre curiosité et votre intérêt pour le domaine des jeux vidéo ? Quel est l'apport de l'anthropologie ou sa nécessité pour leur compréhension ?

Sylvie Craipeau : J'ai abordé le domaine du jeu un peu par hasard. Je venais de publier mon ouvrage « L'entreprise commutante, ou travailler ensemble/séparément », et je souhaitais poursuivre mes recherches sur les usages des outils de travail collaboratifs, les groupwares, comme on les appelait à l'époque. Je me demandais, dans cet ouvrage, si ces outils étaient utilisés par les salariés pour étayer des groupes informels, s'ils donnaient ou non naissance à de nouveaux modes d'échange et d'action dans les entreprises. La conclusion était plutôt pessimiste. Des années d'enquêtes me conduisaient à constater une disjonction entre régulations sociales, dans le travail, et régulations systémiques (techniques et organisationnelles), une disjonction génératrice d'anomie. Je souhaitais changer de terrain pour savoir si ce phénomène se vérifiait dans un autre contexte, et donc s'il tenait du dispositif technique. À la même époque internet se développait considérablement et, dans les entreprises comme dans l'ensemble de la société, on parlait beaucoup de communautés électroniques. La presse ainsi que nombre de chercheurs attribuaient à la technique la capacité de créer du lien et du collectif. Or les

Questions à Stéphane Natkin

Entretien avec Anolga Rodionoff

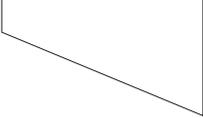
Anolga Rodionoff : Vous avez un parcours singulier : ingénieur, chercheur en informatique, à l'initiative d'une formation de troisième cycle au multimédia, accessible à des étudiants issus d'écoles d'art et d'écoles d'ingénieurs, expert ou collaborateur dans des sociétés, auteur d'ouvrages sur l'art, enfin vos travaux sur les jeux vidéo sont reconnus. Comment voyez-vous *a posteriori* le passage ou les relations entre des domaines aussi divers ? Et comment expliquez-vous votre curiosité pour le domaine des jeux vidéo ?

Stéphane Natkin : Il y a d'abord une histoire, début 1990 j'ai quitté le CNAM et j'ai créé dans le même lieu deux sociétés : une société de services en informatique et une galerie d'art contemporain, dans les mêmes locaux... On a commencé à montrer et à produire des œuvres « d'art numérique », ce qui m'a passionné... puis quand je suis retourné au CNAM, j'ai créé un DEA avec l'école des beaux-arts de Nantes, dans la mode art et technologie de l'époque. Fin des années 1990, on devait créer un DESS à Angoulême. On a choisi, sur une suggestion d'un professeur de La Rochelle, le jeu vidéo... J'ai parcouru les studios pour monter la formation et l'imagination des créateurs de jeu, la nature des objets et leur mode de production m'ont à nouveau passionné...

À propos du processus de conception et du virtuel comme matrice logico-mathématique

A. R. : Vous êtes l'un des seuls à aborder l'aspect technique des jeux vidéo, mais sans les y réduire, et tout en explorant les questions sociales auxquelles ils ouvrent. Au cours de la première étape du processus de conception d'un jeu vidéo¹, désignée comme *game design*, diriez-vous que le contexte et la géographie ne renvoient pas à la modélisation tandis que les principes de navigation, eux, en relèvent exclusivement ?

¹ Dans cet ouvrage, S. Natkin décrit le processus de conception d'un jeu vidéo (pp. 29-31). Décomposé en deux étapes, ce processus regroupe, dans un premier temps, la conception d'un univers, d'un but pour le jeu et de règles du jeu. Désignée comme « *game design* », cette première étape se rapporte alors tant au contexte (i.e. époque, style, réf. hist. ou mythique) et à la géographie qu'aux principes de navigation dans cet univers. Natkin, S. (2004). *Jeux vidéo et médias du XXI^e s. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris : Vuibert, coll. « Culture informatique », rééd. 2007.



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

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

Mathilde BRION¹

Doctorante en Études Cinématographiques et Audiovisuelles, université Paris III

brion.mathilde@yahoo.fr

Offrir un univers infini où tout serait possible, voilà une ambition qui alimente les arguments marketing des jeux vidéo. La vague récente des univers persistants online et des mondes ouverts actuels s'inscrit dans une telle perspective. Quoi qu'il en soit, cela revient à oublier que le joueur a des capacités d'exploration limitées. Mais s'il ne peut pas profiter concrètement de cette liberté, à quoi bon ? Ainsi que le remarque Stéphane Natkin, le principe même du jeu vidéo repose sur un ensemble de règles qui déterminent ce qui est jouable. L'enjeu est de proposer au joueur un univers cohérent qu'il puisse explorer sans ressentir la moindre frustration et sans percevoir ni identifier ses limites. Malgré l'existence de ces dernières, laisser croire au joueur que l'univers du jeu est plus vaste demeure essentiel. En alternant les zones accessibles et celles qui ne le sont pas, le principal défi du level-design est d'entretenir une telle illusion. Partant d'une démarche inductive basée sur l'expérience de jeu, il s'agit, dans cet article, de s'intéresser aux dispositifs qui permettent d'agencer « l'espace » du jeu vidéo pour rendre ses limites imperceptibles et aux moyens d'en jouer pour en faire des éléments du jeu.

Offering an infinite world where everything is possible, such is the ambition that fuels video game marketing. The recent trend of current online persistent and open worlds is consistent with such a perspective. Be that as it may, this means forgetting the fact that players have limited exploration capabilities. And if they cannot actually enjoy this freedom, what's the point? As observed by Stéphane Natkin, the very principle of video games is based on a set of rules that determine what is playable. The challenge is to offer players a coherent world they can explore without feeling any frustration and without being able to perceive or identify its limits. Despite the existence of such limits, making players believe that the game world is larger than it actually is remains essential. Alternating between accessible areas and those that are not, level design has for its main challenge to maintain this illusion. Starting from an inductive approach based on gaming experience, this article focuses on the devices used to design the 'space' of the video game to make its limits imperceptible and on the ways to use them to create elements of the game.

¹ Mathilde Brion est également membre de l'association MO5.COM (Association pour la conservation du patrimoine vidéoludique)

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.levievre@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.

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

Docteur en Histoire de l'art et archéologie, UMR 5607 Institut Ausonius, université de Bordeaux III
jessica.debideran@gmail.com

La réalité virtuelle n'est plus le domaine réservé des chercheurs en informatique mais envahit l'ensemble des industries culturelles et pénètre les pratiques patrimoniales et muséographiques. Les restitutions infographiques de monuments historiques constituent, en particulier, de nouveaux documents numériques que l'on nomme monuments virtuels. Les installations interactives, construites à partir de ces derniers, créent des espaces de médiation assimilables à des zones d'interface entre les acteurs humains et ces dispositifs techniques. Ils modifient par conséquent les fonctions de transmission traditionnellement assignées au musée. L'analyse d'une réalisation récente, menée pour le musée d'histoire de Nantes, permet de questionner ces nouveaux territoires virtuels, de mieux saisir les rapports complexes qu'ils entretiennent avec les territoires réels, c'est-à-dire les sites historiques, et d'identifier quels rôles jouent l'interaction et l'immersion dans la lecture du message culturel.

Virtual reality is no longer the exclusive domain of computer scientists but pervades all cultural industries and has now entered heritage and museum practices. The computer reconstructions of historical monuments, in particular, create new digital documents that are called 'virtual monuments.' The interactive installations, designed from these, create mediation spaces similar to interfaces between the human participants and these technical devices. They therefore affect the functions of transmission traditionally assigned to the museum. The analysis of a recent project, undertaken for the History Museum of Nantes, allows us to question these new virtual worlds in order to better understand the complex relationships they have with the real world, i.e. historic sites, and to identify the role played by such interaction and immersion in understanding the cultural message.

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

Karleen GROUPIERRE

Doctorante en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, spécialité Images Numériques, INREV (Groupe de recherche Images Numériques et Réalité Virtuelle), Labex H2H, université Paris VIII
karleen.group@gmail.com

"Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique" est un ARG (ou Alternate Reality Game) qui expérimente la rencontre entre réalité, virtuel et fiction. Il s'agit de savoir, d'abord, si les pratiques des joueurs montrent une dissolution des frontières entre la réalité, le virtuel et la fiction ou si elles révèlent un processus d'hybridation entre réel, virtuel, ludique et fictif, ensuite de comprendre ce qui conduit à la dissolution de ces limites ou à leur hybridation, enfin d'identifier la cause de la première ou de la seconde.

'Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique' is an ARG (Alternate Reality Game) exploring the meeting of reality, the virtual and fiction. The objective here is to know, first, whether the practices of the players show a dissolution of the boundaries between reality, the virtual and fiction, or if they reveal a process of hybridization between reality, the virtual, gaming and fiction, then to understand what led to the dissolution of these boundaries or to their hybridization, and finally to identify the cause of these two phenomena.

Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu

Richard BÉGIN

Professeur en Études Cinématographiques, université de Montréal
r.begin@umontreal.ca

L'utilisation du téléphone portable « intelligent » aux fins de captation d'un événement a pour effet d'occasionner une différenciation entre la situation concrète du témoin et l'image de cette situation. Cette image préserve avant tout la sensibilité du témoin, laquelle se perçoit dans les gestes, les sons et le déplacement du sujet. Or si l'appareil mobile entraîne une perte du lieu concret et perceptible, il permet cependant la production d'un espace abstrait et sensible. Cet espace sensible est celui qui circule dans l'Internet et qui fait en sorte de générer de nouvelles identités anonymes qui ont toutes en commun de participer à une mise en mouvement – une é-motion – commune du lieu. Il s'agit d'une communauté de « mobilophiles », soit d'une association virtuelle de sujets, habités par le désir de partager une sensibilité *via* une écriture de la mobilité. C'est l'analyse des tenants et aboutissants de cette « mobilographie » qui nous permettra de saisir en quoi la pratique spatiale technologiquement orientée par l'appareil mobile permet l'instauration d'un territoire virtuel inédit.

The use of 'smart' phones for capturing an event causes a differentiation between the actual situation of the witness and the image of this situation. This image above all preserves the sensitivity of the witness, which can be perceived in the gestures, sounds and movements made by the subject. But if the mobile device causes the loss of the tangible and perceptible location, it however allows the production of an abstract and sensitive space. This sensitive space is the one that is disseminated through the Internet and generates new anonymous identities that all foster a common 'setting in motion' – in e-motion – of the place. It is a community of 'mobilophiles,' i.e. a virtual association of subjects, driven by the desire to share their sensitivity through mobile grammar. The analysis of all the aspects of this 'mobilography' will allow us to understand how the spatial practice technologically oriented by mobile devices allows the introduction of a novel virtual space.

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

Manuel BOUTET

Sociologue, post-doctorant, université Paris-Ouest La Défense

Isabel COLÓN de CARVAJAL

Maître de conférences en sciences du langage, ENS de Lyon

Hovig TER MINASSIAN

Maître de conférences en géographie, UMR 7324 CITERES-CoST, université de Tours

hovig.terminassian@univ-tours.fr

Mathieu TRICLOT

Maître de conférences en philosophie, université de technologie de Belfort-Montbéliard

Les pratiques collectives de jeux vidéo favorisent les échanges et les moments partagés d'exploration des mondes virtuels. Mais la diversité de ces pratiques est encore mal documentée, malgré certains travaux ethnographiques qui ont défriché les terrains des jeux en ligne à univers persistant. À travers une méthodologie, inédite dans les Game Studies, d'enregistrement multi-caméras de plusieurs situations de jeu hors ligne, il est possible de montrer toute la richesse des expériences vidéoludiques fondées sur des interactions sociales et spatiales, et caractérisées par l'alternance de moments de relâchement et de tension, de connexion et de déconnexion, de plaisir et d'ennui, d'orientation et de pertes de repères. En définitive, les interactions sociales et spatiales entre joueurs et jeux et entre joueurs eux-mêmes favorisent le brouillage des limites entre ce qui est le jeu et ce qui ne l'est pas, entre ce qui est dans le jeu et ce qui est hors du jeu, faisant tomber la barrière déjà floue entre réel et virtuel.

Collective video game practices promote exchanges and shared time spent exploring virtual worlds. But the diversity of these practices is still poorly documented, despite some ethnographic research that did the spadework to better understand online gaming through persistent worlds. Through a methodology, unique in game studies, using multi-camera recording of several offline game situations, it is possible to show the wealth of gaming experiences based on social and spatial interactions and characterized by alternating moments of relaxation and tension, connection and disconnection, fun and boredom, orientation and loss of bearings. Ultimately, the social and spatial interactions between players and games and between players themselves foster the blurring of the limits between what is the game and what is not, what is inside the game and what is outside the game, breaking the already blurred limit between the real and the virtual.

Jeux de gestion et enseignement des langues¹

Michel VERGNE

Université de Bari - Alliance Française
m.vergne@lingue.uniba.it

Le premier axe de cette étude met en lumière les caractéristiques des jeux de gestion afin de déterminer les éléments les plus pertinents pour une réutilisation pédagogique. Un deuxième axe de recherche, plus pragmatique, vise à cerner concrètement sur le terrain les effets des jeux virtuels sur un public d'apprenants en Français Langue Étrangère. Les résultats de cette étude tendent à montrer que les jeux de gestion renforcent certaines compétences chez l'apprenant comme la compréhension de l'écrit et l'acquisition passive du lexique ainsi que des compétences de production, si elles sont accompagnées d'exercices spécifiques. De même, la résolution de tâches (qui ne sont pas exclusivement linguistiques) est en parfaite adéquation avec l'approche actionnelle prônée par le C.E.C.R. (Cadre Européen Commun de Référence). Enfin, la dimension virtuelle crée aussi une nouvelle motivation chez l'apprenant (phénomène encore plus évident lorsque les élèves sont en difficultés) et chez l'enseignant qui a l'occasion de sortir de la routine de sa méthode.

The first objective of this study is to identify the characteristics of business simulation games in order to determine the most relevant elements for educational purposes. The second topic, more pragmatic, aims at identifying, precisely and in the field, the effects of virtual games on students learning French as a foreign language. The results of this study suggest that business simulation games improve certain skills in the learner, notably reading comprehension and passive lexicon acquisition as well as production skills, if they are supported by specific exercises. Similarly, the resolution of tasks (not exclusively linguistic) is ideally suited to the action-oriented approach advocated by the CEFR (Common European Framework of Reference). Finally, the virtual dimension also creates a new motivation in the learner (it is even more obvious when students are in difficulty) and in the teacher, who then has the opportunity to break the routine of his/her teaching method.

¹ Cet article est une réflexion qui a eu lieu à deux moments différents : le premier remonte à la "journée pour le français" de novembre 2011 organisée par l'Alliance Française de Bari. Il s'agit d'une journée de formation pour les professeurs du secondaire. C'est dans le cadre d'un atelier que nous avons commencé notre réflexion sur les jeux de gestion. Le second moment est à la Faculté de Langues et de Littératures Étrangères de l'Université de Bari Aldo Moro : nous avons expérimenté les jeux de gestion au centre linguistique sur une classe de 20 étudiants pour une durée de deux mois (d'octobre à novembre 2011).

L'imaginaire du virtuel

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

Sandra LEMEILLEUR

Doctorante en Sciences de l'Information
et de la Communication

MICA (Laboratoire Média Information Communication et
Arts), université Michel de Montaigne Bordeaux III
sandrameilleur@yahoo.fr

Dans une perspective deleuzienne, l'avènement des territoires du virtuel de la rencontre amoureuse fait évoluer la question de l'agencement du désir. Le territoire de séduction n'est plus réduit à un espace public quelconque, un bar ou une discothèque, mais s'étend à « l'espace » virtuel. L'état de chose, les énoncés sont eux aussi modifiés car placés dans un mouvement de transformation, l'agencement créant à chaque fois des déterritorialisations et des reterritorialisations. De l'inscription sur un site de rencontre jusqu'à la rencontre, l'internaute évolue entre immanence et transcendance. En effet, l'inscription montre une volonté assumée de rencontrer quelqu'un, alors que la mise en lien avec les autres internautes est confiée au dispositif. Loin de penser les rencontres en ligne/hors-ligne comme des vases communicants, cet article propose de penser que les rencontres d'un espace à l'autre s'ajoutent et que l'un favorise l'autre. Le virtuel n'isole pas, il agit comme un catalyseur des rencontres mais surtout comme un espace de subjectivation.

From a Deleuzian perspective, the advent of virtual worlds dedicated to dating changes the issue of the structuring of desire. Seduction is no longer reduced to public areas, bars or nightclubs, but now extends to the virtual 'world'. The state of things and wording are also modified because they are placed in a process of transformation, as, each time, this structuring creates deterritorializations and reterritorializations. From the registration on a dating website to the actual date, the user evolves between immanence and transcendence. Indeed, the registration shows a visible willingness to meet someone while the connection with other users is assigned to the website. Far from considering online/offline dating as communicating vessels, this article suggests that the encounters of these two spaces add up and that one supports the other. The virtual does not isolate, it acts as a catalyst for a romantic meeting but also as a space for subjectivization.

Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge TISSERON¹

Psychiatre et psychanalyste, docteur en psychologie
habilité à diriger des recherches (HDR), université Paris
Ouest Nanterre

L'être humain a inventé le virtuel numérique comme une façon de prendre en relais et d'amplifier les possibilités de son virtuel psychique. Il est capable, sans ordinateur, de fantasmer, de rêver, d'imaginer et de virtualiser. Mais c'est encore plus facile avec les ordinateurs. Grâce à eux, nous pouvons en effet réaliser plus de virtualisation, c'est-à-dire avoir des représentations beaucoup plus riches et beaucoup plus nombreuses de réalités que nous ne connaissons jamais en présence réelle. Mais il est aussi plus facile de penser que notre interlocuteur correspond à nos attentes sur lui, de le manipuler, ou d'en changer instantanément. Quels que soient les usages faits de la culture numérique, elle mobilise des façons de fonctionner radicalement différentes de celles qui sont sollicitées par le livre. La rupture est à la fois culturelle, cognitive et psychologique. Mais l'opposition entre une « culture du livre » (linéaire et organisée par la pensée symbolique du langage) et une culture des écrans (spatialisée avec sa double entrée symbolique et opératoire) est probablement destinée à s'effacer derrière une culture « par les écrans » qui intégrera le meilleur de l'une et de l'autre.

Humans invented the digital virtual as a way to relay and amplify the possibilities of their psychological virtual. Man is indeed able, without a computer, to fantasize, to dream, to imagine and to virtualize. But it is even easier with computers. Thanks to them, we can indeed achieve more virtualization, that is to say, we enjoy much richer and more numerous representations of reality than we will ever know in real life. But it is also easier to think that our interlocutor meets our expectations, to manipulate him, or to switch interlocutors instantly. Whatever the uses made of digital culture, it operates in ways that are radically different from those of books. The divide is cultural and cognitive as well as psychological. But the opposition between the 'culture of the book' (linear and organized by the symbolic thinking of language) and the 'culture of the screen' (spatialized with its double symbolic operating input) is probably destined to disappear in favour of a culture through the screen that will integrate the best of both worlds.

1 *site internet : sergetisseron.com*

Critique et déconstruction du virtuel

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

Laurent TRÉMEL

Docteur en Sociologie, Chargé de conservation et de recherche, Musée national de l'Éducation (CNDP, Rouen)
laurent.tremel@cndp.fr

En s'inspirant de penseurs aujourd'hui un peu « passés de mode », l'auteur interroge le concept de « civilisation du loisir », synonyme d'aliénation pour certains, d'épanouissement pour d'autres. Ce faisant, il en vient à la présentation de travaux menés sur la pratique des jeux de rôles sur table et des jeux vidéo, activités ludiques très significatives de l'époque contemporaine, où, au travers de l'incarnation d'un avatar, les joueurs sont plongés dans un univers virtuel accueillant, source de gratifications symboliques. Il établit un lien entre la pratique de ces jeux et la situation sociale actuelle, questionnant en dernière partie l'évolution de la réflexion sur le domaine, dans une perspective critique.

Inspired by thinkers who are seen as a little 'old-fashioned' today, the author questions the concept of a 'leisure society,' synonymous with alienation for some and with fulfilment for others. In so doing, this article presents the research undertaken on the practice of tabletop role-playing games and video games, recreational activities that are very representative of the modern era, and in which, through the incarnation of an avatar, players are immersed in a friendly virtual environment, which is a source of symbolic rewards. This article establishes a link between the practice of these games and the current social situation, questioning in the last part the evolution of thinking in this field from a critical perspective.

Le virtuel, entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal ROBERT

Professeur, Enssib, Laboratoire Elico, université de Lyon,
pascal.robert@enssib.fr

Cet article propose une approche qui permet de penser l'opération même que porte la virtualisation dans son extension anthropologique. Cette opération est celle de la gestion du paradoxe de la simultanéité. De quoi s'agit-il ? Un homme ne peut être à la fois ici et ailleurs en même temps, ni à deux époques ou à deux vitesses, ni à deux échelles à la fois ; il ne peut pas faire beaucoup plus que deux choses à la fois ou être ceci et cela à la fois. Bref, la loi – à échelle d'homme – de notre monde est celle de la non-simultanéité. On peut appeler virtualisation le processus qui permet de desserrer un peu – un peu seulement mais c'est déjà beaucoup – ce paradoxe de la simultanéité. Autrement dit, la question n'est plus tant celle du territoire ou même de l'espace mais bien celle des moyens de relâchement du paradoxe de la simultanéité dans sa dimension spatiale. Ce que font avec efficacité les TIC, et singulièrement les « espaces » virtuels de type second life ou les jeux vidéo, car ils sont peut-être les outils les plus performatifs que l'on ait jamais inventés, dans la réduction du paradoxe de la simultanéité.

This article offers an approach which allows one to reflect on the operation implied by virtualization within its anthropological extension, i.e. the management of the paradox of simultaneity. But what is it? A man cannot be both here and elsewhere at the same time, neither in two eras, at two speeds nor in two scales at once; he cannot do much more than two things at the same time or be this and that at once. In short, the laws of our world – at a human scale – are based on non-simultaneity. One can call virtualization the process that allows us to slightly mitigate – just slightly but it is already a small victory – this paradox of simultaneity. In other words, the question is not so much that of territory or even space, but that of the means used to mitigate the paradox of simultaneity in its spatial dimension. This is done with efficiency by ICT and particularly by virtual 'worlds' such as Second Life or video games as they are perhaps the most performative tools ever invented in reducing the paradox of simultaneity.

Contre le virtuel : une déconstruction

Stéphane VIAL¹

Professeur de philosophie, École Boule de Paris
Docteur en Philosophie, université Paris Descartes
contact@stephane-vial.net

À partir d'une généalogie critique du concept de virtuel, cet article propose de déconstruire l'usage de cette notion dans la recherche en sciences humaines et sociales en la replaçant dans une histoire des savoirs du numérique. Il s'agit de montrer que « l'hypothèse du virtuel », qui s'est imposée en France au cours des années 1990, constitue un moment révolu de la recherche qui correspond aux tâtonnements métaphysiques des premiers temps du cyberspace ayant conduit à la vulgate du virtuel et du réel, véritable aberration conceptuelle. En s'appuyant sur les travaux de Sherry Turkle sur la simulation qui montrent que nous nous sommes accoutumés aux ordinateurs et avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces, cette étude conclut à la nécessité d'abandonner le concept de virtuel pour lui préférer celui de numérique qui permet de mieux saisir le phénomène dans son objectivité technique et sa complexité réelle.

From a critical genealogy of the concept of virtual, this article proposes to deconstruct the use of this concept in humanities and social sciences by placing it within the history of digital knowledge. The objective is to show that 'the hypothesis of the virtual' which emerged in France in the 1990s is a past phase of research, which corresponds to the metaphysical trial and error during the emergence of cyberspace that led to the vulgate of the virtual and the real, a true conceptual aberration. Based on the work of Sherry Turkle on simulation, which shows that we have become accustomed to computers and have learned to see things in terms of interfaces, this study shows the need to abandon the concept of 'virtual' in favour of 'digital,' which would allow us to better understand this phenomenon in its technical objectivity and real complexity.

¹ S. Vial est également chercheur à l'UMR 8218 Institut ACTE (Art, Création, théorie, esthétique), université Paris 1.

Le virtuel : une notion-valise

Anolga Rodionoff

Maître de conférences habilitée à diriger des recherches,
Cemti, université Paris VIII

anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

Déconstruire le virtuel à partir, notamment, des analyses des jeux virtuels et du jeu pervasif Can you see me now (ou CYSMN) du collectif d'artistes Blast Theory : tel est ici le propos. À travers certaines analyses, le virtuel se rapporte en effet à trois domaines, le technique, le conceptuel et l'imaginaire, qui se confondent. Tandis que CYSMN, de son côté, figure le virtuel et, comme certains travaux artistes qui l'explorent, le théorise. Ainsi, le virtuel apparaît-il comme un système d'échanges réglés numériquement. En tant que tel, il a donc sa réalité propre même si les échanges virtuels sont invisibles. Néanmoins, ces derniers sont au service du visible. Ainsi, la réalité du virtuel s'articule-t-elle avec la réalité du monde quotidien qui, elle, est d'une autre nature.

This article aims at deconstructing the virtual, notably by using the analyses of virtual games and of the pervasive game Can you see me now (CYSMN) by the artists' collective Blast Theory. Through these analyses, the virtual in fact refers to three areas: the technical, the conceptual and the imaginary, which all merge. While CYSMN represents the virtual and, like some of the artists' works that explore it, theorizes it. The virtual thus appears as a digital system of exchanges. As such, it has its own reality, even if virtual exchanges are invisible; they are at the service of the visible. Thus, the reality of the virtual interacts with the reality of the everyday world, which is of a different nature.

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 XVII^e 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.** — Entretien 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.** — Entretien 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 virtuelles" ». 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, « “Immuable, 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'inhabitation ». 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 Béru, « 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 Payer. « Les intertextes, objets socioculturels entre le littéraire et le communicationnel ? », Alain Payer. Entretiens. « Littérature et Communication ». Questions d'Alain Payer 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 Payer. « 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