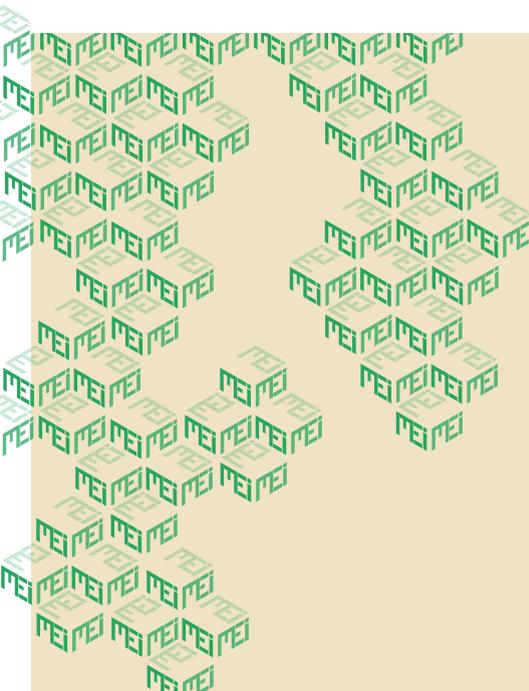


# LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**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](mailto:diffusion.harmattan@wanadoo.fr) et [harmattan1@wanadoo.fr](mailto: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

<i>Contre le virtuel, une déconstruction</i> Stéphane Vial .....	177
<i>Le virtuel comme notion-valise</i> Anolga Rodionoff .....	189

# Présentation

Anolga Rodionoff<sup>1</sup>

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 oublier<sup>2</sup>. 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

---

<sup>1</sup> [anolga.rodionoff@univ-paris8.fr](mailto:anolga.rodionoff@univ-paris8.fr)

<sup>2</sup> 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 virtuel<sup>3</sup>. 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.

## 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 vidéo<sup>1</sup>, 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 ?

---

<sup>1</sup> 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<sup>e</sup> s. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris : Vuibert, coll. « Culture informatique », réed. 2007.

**S.N. :** D'abord ce livre date un peu... J'ai fait un livre en anglais en 2006 qui précise ma vision du jeu vidéo. Je ne comprends pas bien votre question mais... Le contexte est un élément essentiel à de nombreux jeux. Si vous réduisez Guitar Hero à son gameplay, c'est appuyer sur le bouton de la bonne couleur au bon moment. C'est très ennuyeux. Ce qui fait l'intérêt du jeu, c'est le contexte : on joue à être Keith Richard. L'espace c'est autre chose : l'essentiel de la progression dans la plupart des jeux, c'est une navigation contrainte dans un espace virtuel. C'est ce qui détermine la progression de la difficulté et la dramaturgie. Donc la conception de l'espace détermine la navigation et donc les narrations possibles dans le jeu.

**A. R. :** Le game design se rapporte également au « gameplay », écrivez-vous, i.e. à l'objectif du jeu, à ses principales phases, aux types de quêtes proposées au joueur, enfin aux mécanismes ludiques utilisés (révélation des objectifs partiels, obstacles, techniques de résolution). Le « gameplay » désigne ainsi tout un ensemble d'opérations. Ces dernières nécessitent-elles un travail de modélisation *a priori* ou *a posteriori* ? En d'autres termes, le « gameplay » renvoie-t-il d'abord au jeu ? En somme, que le jeu soit ou non saisi par le virtuel change-t-il quelque chose pour circonscrire le « gameplay » ?

**S.N. :** Le gameplay, c'est ce que l'on propose de faire au joueur. Au sens de Zimmerman et Salem, ce sont les règles opérationnelles. Il est en pratique déterminé par les objets que manipule le joueur, comment il les manipule et à quelles fins. En ce sens ce n'est pas lié au virtuel... Ce qui change, c'est que les objets manipulés sont virtuels, donc la façon de les manipuler est différente. Pensez à un jeu d'échec sur un plateau et sur un ordinateur...

**A. R. :** Le game design, dites-vous, se rapporte aux caractéristiques perceptives de l'univers et renvoie également aux principes de l'interface du jeu et à la façon dont le joueur va acquérir une expérience suffisante pour que le jeu devienne « jouable ». Si l'interface suppose un travail de modélisation, les caractéristiques perceptives de l'univers ainsi que l'apprentissage du jeu supposent-ils également ce travail de modélisation ? Et si oui, pourquoi et comment ?

**S.N. :** À la fin du game design, les designers livrent, outre le contexte, la carte et la navigation, des « briques de Gameplay » qui se concrétisent par la description des objets du jeu.

Au troisième niveau qui sera atteint quand le joueur parvient au monde de Gwen, on introduit le gameplay de lancer de dragons. Le but est de lancer des boules papier dans une corbeille. La difficulté est proportionnelle

au rapport entre la taille de la corbeille à celle de la boule. Dans le jeu, les boules sont des petits dragons jaunes et les corbeilles des puits sans fond. Les dragons poussent des petits cris quand ils sont lancés. On formera le joueur à trois niveaux de difficulté progressive, puis on introduira un nouvel élément de gameplay : les dragons verts qui mordent quand on les lance...

Les objets virtuels que devront produire, dans la phase suivante, les graphistes, programmeurs et sound designer sont :

- Des dragons jaunes, de taille variable qui poussent des petits cris, que l'avatar du joueur peut saisir et lancer ;
- Des dragons verts, de taille variable qui poussent des petits cris et qui mordent quand on les touche sur le dessus (effet sur l'avatar K points de vie, K dépendant de la taille du dragon). S'il les attrape par-dessous, l'avatar du joueur peut les saisir et les lancer ;
- Des puits de taille variable dans lesquels on peut jeter des objets et en particulier des dragons.

Cette description est informelle. Il existe diverses approches pour décrire et analyser le gameplay par des modèles allant d'automates à des calculs de probabilité... Les game designers font des prototypes pour tester l'intérêt du jeu mais qui sont loin de l'ergonomie et de l'expérience réelle de l'apprentissage. C'est quand sont produits les objets et que le level design est expérimentable que l'on rentre réellement dans cette capacité d'évaluation...

**A. R. :** La seconde étape, du processus de conception d'un jeu vidéo, désignée comme « level design » regroupe la construction de scénarios qui se rapportent non pas à une forme narrative mais à un positionnement des objets dans cet univers et à des règles logiques. Le « level design » ne renvoie-t-il pas dès lors exclusivement à la modélisation, les objets désignant ce qui réagit dans l'univers virtuel, et les règles logiques permettant, elles, aux objets de « réagir » ?

**S.N. :** Le level design est basé sur le placement des objets sur une carte. La structure narrative est contrainte par la forme de la carte (un couloir en 3D ou un scrolling horizontal en 2D créent une narration linéaire) et des contraintes logiques. Le joueur doit comprendre qu'il doit d'abord prendre l'épée et le bouclier avant d'aller voir le dragon, même si la topologie permet d'aller directement au dragon et de se faire cramer. Mais ici tout se règle et s'expérimente dans le monde virtuel : la taille, la forme, la capacité à voir les objets, la difficulté à les manipuler sont autant de paramètres sur lequel le level designer joue...

A. R. : Un ouvrage collectif, publié dans les années 2000, a pour ambition de définir le gameplay, qui ne fait l'objet d'aucun consensus, note S. Genvo, et de rendre accessible le game design « théorisé » par les professionnels des jeux vidéo<sup>2</sup>. Toutefois, les différentes contributions ne lèvent pas le voile et sur le « game design » et sur le « gameplay ». Si le bon « gameplay » est défini comme une tension entre liberté d'action et règles strictes<sup>3</sup>, la spécificité du virtuel ne reste-t-elle pas gommée ? Qu'entendre, en effet, par liberté d'action et règles strictes ? La liberté renvoie-t-elle aux choix effectués par le joueur au cours d'une partie – des choix néanmoins très contraints par la programmation ? Et les règles strictes, elles, au programme informatique ou bien aux règles auxquelles tout jeu obéit ?

S.N. : Tout jeu, vidéo ou pas, est contraint par des règles et comporte, par essence, une sensation de choix et de stratégie (même dans les jeux de pur hasard, les joueurs mordus croient aux martingales). C'est la sensation d'engagement et de responsabilité qui fait l'intérêt pour le jeu. La notion de liberté d'action est là pour donner au joueur des choix et donc des responsabilités. Mais c'est une méthode des jeux « classiques » Ce qui distingue les jeux vidéos des autres jeux, c'est la possibilité de construire cette sensation d'engagement en combinant ces techniques purement ludiques à des mécanismes dramaturgiques. Par exemple, dans un jeu comme *Shadow of the Colossus*, le joueur doit tuer, dans un gameplay assez classique de plate-forme, des très beaux colosses. Mais l'intérêt à long terme est lié à un sentiment de culpabilité : ces colosses ne lui ont rien fait. Mais la règle du jeu, c'est de tuer les colosses. De plus s'il veut connaître la fin de l'histoire, qui sera sans doute triste, il doit tuer les colosses. C'est donc un conflit classique entre le héros et lui-même (le Cid) sauf que le héros c'est le joueur lui-même et qu'il porte la responsabilité de son Karma...

Les règles dans l'ordinateur ont de nombreux rôles. Ce sont, comme dans un jeu de plateau, ce qui détermine les objets et leur usage. Mais l'ordinateur est aussi l'arbitre : il empêche de tricher. Contrairement au jeu de l'oie, on ne peut pas sauter des cases. C'est la traduction, dans le virtuel, des règles classiques qui sont codées dans le programme : un système de gestion des collisions vous empêche de traverser les murs du couloir et un autre règle la vitesse de l'avatar. Par contre, dans les jeux solo, ce qui est le propre des jeux vidéo, c'est que les règles sont révélées parfois progressivement et par expérimentation. Vous ne saurez, peut-être, que les dragons verts mordent qu'en en prenant un... Dans un jeu classique et les jeux compétitifs (vidéo ou pas), les règles sont connues *a priori*.

2 Genvo, S., ss. la dir. (2005). *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris : l'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », p. 10.

3 *Ibid.*, p. 11.

**A. R. :** Comment expliquer la difficulté à différencier le game design du gameplay ? Et comment différencier le game design du gameplay ? Le game design se rapporte-t-il au virtuel, i.e. à la modélisation et au moteur du jeu, et le gameplay aux règles que suppose n'importe quel jeu, qu'il soit saisi ou non par le virtuel ?

**S.N. :** Ce ne sont pas des éléments comparables... Le game design est une conception d'un gameplay (entre autres) qui est lui-même défini comme ce que peut faire le joueur dans le jeu. Je pense avoir montré que tout jeu a un gameplay, mais sa matérialisation, en termes d'objet, est différente dans le jeu vidéo.

**A. R. :** À propos des *serious game* auxquels est consacré un de vos articles récents<sup>4</sup>, diriez-vous que le gameplay est ici encore un gigantesque bluff ? Le joueur en effet ne doit-il pas avoir la sensation de maîtriser le jeu et de le contrôler, alors qu'*in fine* c'est bien le programme entièrement déterminé qui contrôle l'ensemble des actions et des opérations ?

**S.N. :** Il n'y a pas de réponse correcte à cette question parce que la notion de *serious game* est trop floue et celle de jeu utile trop vaste...

**A. R. :** Pour conclure sur le processus de conception, dans les analyses qui se réclament des SHS, très souvent les questions techniques, qui se rapportent au virtuel, sont passées sous silence. Comment expliquez-vous ce qu'on pourrait identifier comme un déni, et un déni du virtuel ? Et comment l'interpréter ?

**S.N. :** Je ne suis pas un chercheur en SHS, donc je n'ai pas vraiment la compétence pour répondre. Cependant, je pense que c'est une question de culture locale. Les chercheurs de SHS viennent soit des humanités et donc de la critique audiovisuelle ou littéraire ou de la psychologie et la sociologie (éventuellement de l'économie) qui ont également, en référence, les domaines narratifs classiques. Il y a, en France, très peu de formations et de recherches sur le jeu, Caillois étant plutôt une exception. Mais c'est un phénomène local. Dans le nord de l'Europe, il y a depuis plus de dix ans une recherche importante qui part de la ludologie (Espen Arseth en étant un des fondateurs). Ce qui me frappe aussi c'est que la recherche en France est dans l'analyse et la critique (même en ergonomie). Ailleurs, il y a une recherche des usages « constructive » autour du game design et, plus généralement,

<sup>4</sup> Natkin, S., et alii. (2012). *Du jeu utile au jeu sérieux*. revue *Hermès* n°62, *Les jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer*. Paris : Ed. du CNRS, pp. 84-91.

de l'interaction design. Consultez, par exemple, les conférences DIGRA et les bouquins de MIT Press. Ce rôle est, en partie, tenu chez nous par les chercheurs de l'interaction Homme Machine qui sont « informaticiens ».

### **Les représentations et l'imaginaire du virtuel**

A. R. : Que pensez-vous de l'idée, selon laquelle, avec les jeux vidéo - comme du reste avec les technologies de la communication actuelles -, le récepteur, l'utilisateur, le joueur deviennent actifs au point de ré-inventer le jeu, de participer à la construction du sens, et d'occuper in fine le lieu auparavant réservé à l'auteur ou au concepteur ?

Une telle idée ne manifeste-t-elle pas une confusion entre une technique, l'interactivité qui est la clef de voûte du virtuel, et le rôle social désormais tenu par les technologies de la communication ? Autrement dit, cette idée ne manifeste-t-elle pas l'importance des représentations et de l'imaginaire indissociables des technologies de la communication ?

S.N. : Je ne crois pas qu'il y ait de réponse générale à cette question. Un joueur, qui produit des objets virtuels dans *WoW*, crée quelque chose et parfois, pour cela, détourne les règles qui, elles, sont les véritables créations de game design. Il y a des univers « bac à sable », propres à la création des utilisateurs, et d'autres « toboggan » où l'interactivité reste limitée. Par contre, je pense qu'on ne peut plus concevoir un mode de communication numérique qui soit perçu, par l'utilisateur, comme passif et unidirectionnel même si, dans la pratique, peu d'utilisateurs exploitent les possibilités d'interaction qui leur sont offertes.

### **Le virtuel comme concept et/ou comme analyseur**

A. R. : À propos des MMOG, vous dites qu'ils ouvrent un domaine de création et d'expérimentation et, notamment, que les construire conduit à résoudre tous les problèmes que se posent sociologues et économistes<sup>5</sup>. Pourriez-vous préciser les problèmes dont il s'agit et revenir sur leurs résolutions que les MMOG autoriseraient ?

Pourriez-vous développer également l'idée, selon laquelle, le jeu devient un moyen de comprendre et de participer à la création d'une société et d'une économie<sup>6</sup> ? Qu'entendez-vous par là ? S'agit-il de considérer que ces univers sont des outils pour comprendre la société, c'est-à-dire *in fine* que le virtuel aurait le statut d'un concept ou serait un analyseur ?

---

<sup>5</sup> Natkin, S. (2004). *Opus cité*, p. 52.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 56.

S.N. : Je réponds aux deux questions qui me semblent liées.

- Les MMOG ne sont pas conçus pour comprendre la société. Par contre, concevoir un MMOG, c'est concevoir un mode social et économique qui, dans un certain sens, marche. Les joueurs s'y plaisent et y reviennent. C'est un processus qui est donc basé et, dans un certain sens, valide des modèles sociaux et économiques ;

- Les jeux multijoueurs (MMOG, jeux *Facebook*) sont maintenant basés sur une analyse continue du comportement du joueur (profiling). Cette analyse est basée soit sur des modèles sociaux de comportement issus du marketing, soit de modèles psychologiques (5 factors, par exemple). Là aussi, il s'agit d'une expérimentation qui valide et définit les limites de ces modèles ;

- On peut - et il y a des gens qui retournent cette mécanique : ils conçoivent des jeux et des mondes virtuels pour analyser le comportement des utilisateurs (voyez « Jeu Serai », dans l'article Hermes<sup>7</sup>) ;

- Enfin, les MMOG permettent d'observer des comportements et des usages qui se généralisent ultérieurement. Par exemple, c'est dans le premier MMOG que l'on a pu observer un usage généralisé du chat, bien avant les outils dédiés (le minitel rose français avait lui dix ans d'avance de plus dans ce domaine).

A. R. : Toujours à propos des MMOG, vous dites qu'ils sont d'abord des systèmes sociaux et économiques parce que, pour le joueur, la capacité à améliorer ses pouvoirs et sa place sociale, *via* son avatar, compte davantage que le scénario, les objectifs, les quêtes et niveaux<sup>8</sup>. Est-ce à dire que ces univers virtuels persistants ont une réalité propre et seraient, en quelque sorte, des mondes ? Et s'agit-il toujours d'activités ludiques lorsque ce sont les règles sociales qui sont reproduites dans ces univers ?

Vous évoquez, à défaut de justice, l'existence de trois types de police dans ces univers persistants. Si l'une relève de la technique, les Robotcop, la seconde est assurée par les joueurs eux-mêmes, enfin la troisième par les fournisseurs d'accès au jeu<sup>9</sup>. Avec les deux dernières, la limite entre jeu et hors jeu ne s'évanouit-elle pas ? En d'autres termes, ces univers virtuels ressortissent-ils encore à une activité ludique ?

---

<sup>7</sup> Il s'agit du jeu dit *Jeu Serai* permettant de faciliter l'orientation professionnelle des adultes et des étudiants et sur lequel porte l'article publié dans la revue *Hermès*, en 2012. Natkin, S., et alii. (2012). *Opus cité*.

<sup>8</sup> Natkin, S. (2004). *Opus cité*, pp. 53-54.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 55.

**De la même façon, la vente d'un avatar non prévue, dans les règles initiales de l'univers, dont le coût croît en fonction de sa puissance, ne remet-elle pas en cause la limite jeu/hors-jeu ou entre réalité et fiction ? En d'autres termes, s'agit-il encore d'une fiction, ou d'un jeu, ou s'agit-il, risquons le mot, d'une fiction vraie ?**

**S.N. :** Je réponds aux trois questions en prenant, par exemple, la définition de Juul.

Un jeu est un système dynamique formel dont le comportement, délimité par des règles, produit des conséquences variables et ayant des effets quantifiables. Les différents effets sont associés à des valeurs différentes. Le joueur doit avoir la sensation que ses actions influencent de façon contrôlée le comportement du jeu.

Il doit être personnellement attaché aux résultats et aux comportements observés, mais il est seul à définir quelle est l'importance des résultats dans « la vie réelle ».

Les deux premiers cas ne remettent pas en cause cette définition et, d'ailleurs, on retrouve des exemples, dans les clubs de jeu classiques (bridge, tennis). Par contre, si on commence à faire commerce d'avatars, ce n'est plus un jeu... Mais une activité lucrative consistant à vendre des biens immatériels.

**A. R. :** À propos des jeux pro-actifs, vous dites du joueur qu'il serait un représentant d'agents spatio-temporel. Qu'entendez-vous par agent spatio-temporel ? Et pourquoi associez-vous l'imagination au pouvoir ?<sup>10</sup>

**S.N. :** C'est une incompréhension basée sur mon exemple... (la BD Valérian). On peut imaginer un jeu (et il y en a eu) qui simule l'arrivée d'un personnage du futur maintenant... Dans les jeux en « réalité augmentée », on peut imaginer beaucoup de choses...

**A. R. :** En conclusion du chapitre IV de votre ouvrage<sup>11</sup>, vous abordez la construction de relations sémantiques entre les univers virtuels et les univers réels. Qu'entendez-vous par relations sémantiques ? Et une telle construction s'adosse-t-elle aux univers virtuels et comment ?

**S.N. :** Les objets du monde virtuel prennent un sens dans le monde réel (vous cherchez un trésor virtuel en vous déplaçant physiquement dans la ville) et, réciproquement, (Quand vous buvez de l'eau à la fontaine du bureau, vous gagnez 80 points de vie dans WoW).

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 62.

**A. R. :** Enfin et pour conclure, vous évoquez la mise en correspondance de la topologie du monde réel avec la logique des mondes virtuels, tout en soulignant qu'elle ne faisait que commencer. N'assiste-t-on pas actuellement et, de plus en plus, à une saisie du monde physique par les mondes virtuels – avec laquelle jouent d'ailleurs les artistes et, notamment, le collectif Blast Theory avec le dispositif « Can you see me now ? »

**S.N. :** Je dirais une interpénétration... Regardez la dernière œuvre d'Éric Viennot, Alt Minds, et faites la course virtuellement avec les concurrents réels du vent des globes sur Internet... Et la thèse de Chen Yan sur le site du CEDRIC.

## 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. Lochar, « 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<sup>e</sup> siècle ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*matiques* ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**N° 35 (2012). Scientisme(s) et communication** - Aurélie Tavernier. Présentation du numéro, Aurélie Tavernier. « À propos de l'engagement du savant dans le politique. Le métier d'historien – ou comment faire usage de l'histoire pour éviter d'en abuser. », Entretien avec Gérard Noiriol. « 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](mailto:diffusion.harmattan@wanadoo.fr) et [harmattan1@wanadoo.fr](mailto: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](mailto: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](mailto: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