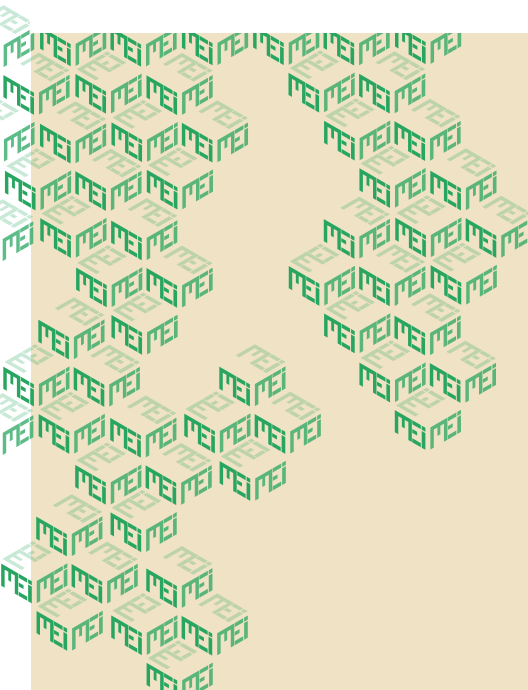




LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**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.

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.

Les pratiques vidéoludiques transforment les relations à l'Autre et à l'espace domestique dans lequel elles s'inscrivent, brouillant l'opposition souvent trop schématique entre l'engagement dans des univers virtuels et le monde dit réel. Le temps d'une partie, le salon devient salle de jeu, le (ou la) colocataire ou conjoint(e) devient tour à tour public et partenaire de jeu. Les études, encore trop rares, des situations de jeu relèvent alors d'un double enjeu : que signifie jouer, ou plus précisément quelle diversité des pratiques et des formes de socialisation englobe l'activité de jeu ? Quelles places les pratiques de ces univers virtuels peuvent-elles prendre dans la vie quotidienne, et en particulier dans l'espace domestique ?

Cette attention à l'égard des pratiques de jeu a été défendue par un courant minoritaire des *Game Studies* qui a produit des ethnographies (Taylor, 2006 ; Boutet, 2006 ; Boellstorff, 2008 ; Berry, 2009 ; Nardi, 2010 ; Pearce, 2010 ; Zabban, 2011) et des analyses micro-sociologiques (Giddings, 2009 ; Boutet, 2012). Pourtant, de la même façon qu'il existe une diversité des publics et des manières de jouer aux jeux en ligne – que ce soit à *World of Warcraft* (Berry, Boutet, Coavoux, à paraître), *Dark Age of Camelot* (Berry, 2009), *Everquest* ou *Mountyhall* (Boutet, 2012) – on peut supposer qu'il existe une diversité des joueurs et de manières de jouer à *Tomb Raider* ou à *Super Mario*¹. En partant de l'enregistrement filmique des pratiques effectives, notre approche constitue, au sein des travaux précédemment cités, une nouveauté à plusieurs titres. Contrairement aux approches ergonomiques qui déploient des dispositifs similaires, notre attention n'est pas tournée vers l'amélioration de la pratique ni vers d'éventuelles caractéristiques génériques, mais bien plutôt vers l'exploration de la variabilité sociale et culturelle de la pratique. Cette méthodologie s'inscrit ainsi résolument dans un mode d'analyse des jeux qui privilégie le *play*, l'étude de l'activité dans laquelle sont engagés les joueurs, plutôt que les *games*, c'est-à-dire les jeux réduits à des dispositifs d'objets ou des systèmes de règles. Elle se distingue également des *playtests*, c'est-à-dire des occasions de jeu provoquées par les concepteurs de jeux vidéo qui souhaitent éprouver leur production avant commercialisation. Cette étude relève ainsi d'une ambition « phénoménographique » : il s'agit de décrire le plus précisément possible les formes d'engagement ordinaire, y compris dans ce qu'elles ont de parcellaires, et leurs variations (Piette, 2009).

Dans un premier temps, nous présenterons les cadres théoriques et méthodologiques d'une telle approche. L'analyse du corpus d'étude, menée dans un second temps, montrera comment il est possible de construire une grille de lecture qui éclaire la diversité des pratiques vidéoludiques et la manière dont elles s'inscrivent socialement et spatialement, à une échelle micro. Enfin, nous discuterons des principaux résultats de l'analyse. Ils montrent que l'expérience vidéoludique se caractérise par la superposition de discontinuités qui brouillent les limites entre le réel et le virtuel, entre le jeu et son hors-jeu.

¹ Ce travail s'inscrit dans le cadre du projet de recherche LUDESPLACE financé par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR 2011 JSH1 001 01) et porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324). Son objectif principal est de saisir dans toute leur diversité sociologique et géographique les publics et les pratiques de jeux vidéo en France.

Pourquoi et comment rendre compte des expériences vidéoludiques

Analyser des situations de jeu, notamment dans un cadre domestique, pose un défi au chercheur. Il s'agit de savoir comment saisir au plus près la fabrique des expériences et de construire un cadre « phénoménographique » qui restitue, à la fois, l'organisation des situations observées et leur qualité vécue. Cette approche doit permettre d'éviter les catégories préconstruites, notamment celles du « joueur occasionnel », du « joueur solitaire », du « jeu en ligne » qui sont plus, aujourd'hui, des expressions de sens commun que de véritables catégories scientifiques.

Jouer : une expérience corporelle, sociale et spatiale

L'un des intérêts premiers du passage par l'enregistrement vidéo de sessions de jeu est de permettre d'objectiver des modes de relation au dispositif vidéoludique qui ont souvent été négligés dans les études de jeux vidéo. En particulier, le travail sur vidéo conduit à relativiser la place accordée aux images, et à s'intéresser à ce que l'on peut appeler, dans la lignée des travaux de Raymond Bellour sur la position du spectateur de cinéma, des « corps de jeu vidéo » (Bellour, 2009). Les jeux, et les affects qui s'y déploient, ne sauraient exister sans des formes diverses de mobilisation corporelle, de « danse avec les contrôleurs » (Kirkpatrick, 2011), dont l'observation pousse à envisager des « émotions primaires de dispositif ». Ces dernières, liées à l'engagement rythmique des corps, à la succession des modes de présence, échappent aux catégories classiques de la description psychologique qui ne retiennent que des affects déjà construits et de haut niveau (Stern, 2003).

De plus, un tel corpus nous livre un aperçu de la vie ordinaire d'un groupe engagé dans une activité commune, collective, dans un contexte de loisirs et de relations d'amitié. De manière générale, nous souhaitons mettre en évidence la pluralité des interactions entre joueurs et spectateurs de jeu vidéo, au moment d'une partie, en étudiant le langage spontané (non normé) qui s'exprime dans le temps de jeu. Dans une telle situation, sont observables des registres variés du parler informel, qui comporte des moments de tension, d'émotion ou d'affect propices à des expressions verbales et vocales particulières (exclamations, interjections, incitations, injures, moqueries, pratiques de pointage vers l'écran etc.). Il peut s'agir de phénomènes interactionnels locaux, généralement peu ou pas documentés dans les corpus oraux et multimodaux, comme l'étude de la parole tronquée, des énoncés brefs, des énoncés inachevés ou encore des segments répétés (Colón de Carvajal, 2011).

Enfin, l'un des objectifs de cette étude est d'analyser la manière dont les expériences vidéoludiques s'inscrivent dans un ensemble d'interrelations entre espaces : l'espace du joueur, l'espace dans le jeu et l'espace du jeu². L'expérience de jeu est une expérience située, donc en partie déterminée par la configuration du lieu du jeu et par le contexte social et culturel dans lequel elle se tient (Craipeau, Legout, 2003 ; Triclot, 2011 ; Boutet, 2012). Si l'on ne joue pas de la même manière, selon le lieu de la pratique et selon les personnes avec qui l'on joue, alors étudier les situations de jeu demande de rendre compte des micro-interactions spatiales et sociales qui se déploient au cours d'une session de jeu vidéo, et d'être attentif en particulier aux interactions entre les espaces du jeu et les espaces du joueur. Ces interactions montrent que le brouillage des limites entre le virtuel et le réel tient moins aux prouesses technologiques de machines de plus en plus perfectionnées capables de plonger le joueur dans des univers toujours plus réalistes ou immersifs, qu'à l'engagement du joueur dans le jeu. Par les différentes manières dont ils inscrivent la pratique vidéoludique dans leur espace domestique et leur vie quotidienne, les joueurs font du monde vidéoludique un espace en continuité avec le monde réel : le temps d'une ou plusieurs parties, les joueurs sont à la fois dans et en dehors du jeu, avec des positionnements variables selon le degré d'engagement dans le jeu et l'intérêt suscité par la pratique. Mais comment documenter ces degrés d'engagement ?

Filmer des jeux et des joueurs

Pour analyser ces situations de jeu, nous avons emprunté, aux chercheurs en linguistique interactionnelle, une méthodologie d'enregistrement simultanée audio et vidéo, à l'aide de plusieurs caméras (Groupe ICOR, 2006a et 2006b), d'une ou plusieurs sessions de jeu dans des contextes variables. L'objectif est de saisir l'ensemble des événements sociaux et spatiaux observables durant une session de jeu. Il s'agit principalement d'interactions, qui peuvent être langagières (exclamations, interpellations) ou corporelles (gestes brusques). L'usage de plusieurs caméras permet d'obtenir un plan large du lieu du jeu, mais aussi des plans plus resserrés sur l'écran ou les écrans de jeu, ainsi que sur les contrôleurs (souris, clavier ou manettes). En effet, d'un côté l'orientation commune des joueurs vers le jeu requiert une prise de vue qui tienne compte de ce qui apparaît à l'écran et des gestes et regards vers lui ; de l'autre, l'orientation réciproque des joueurs dans la conversation requiert une prise de vue qui documente le groupe, les regards mutuels, les gestes co-verbaux³. Enfin, afin de préserver l'écosystème spatial et social du moment de

2 L'espace du joueur désigne le lieu dans lequel la pratique vidéoludique prend place ; l'espace dans le jeu est l'espace sur lequel le joueur agit dans le jeu ; enfin l'espace autour du jeu désigne l'ensemble des espaces et territoires qui rendent possible ou qui dérivent de la pratique vidéoludique (industrie du jeu vidéo, détaillants, mais aussi conventions, sites Internet dédiés etc.). Pour de plus amples développements, voir Rufat, Tèr Minassian, 2011.

3 Les gestes co-verbaux (Cosnier, 1982) sont toujours dépendants d'une production verbale simultanée pour l'illustrer (les illustratifs), le connoter (les expressifs) ou renforcer et/ou souligner certains traits phonétiques, syntactiques ou idéiques (les paraverbaux).

jeu, le placement des caméras doit être le moins intrusif possible (Laurier, Philo, 2006) et le chercheur s'éclipse pendant la session de jeu.

Dans le cadre de ce texte, notre analyse se limite à un corpus constitué de trois situations de jeu enregistrées selon la méthodologie exposée précédemment. Ce corpus n'a pas visé à la représentativité sociologique des joueurs de jeux vidéo, mais plutôt à la diversité des situations de jeu. Dans la première, un homme joue dans son salon à un jeu d'aventure (*Tomb Raider*) sur console Wii. Sa conjointe est spectatrice, et commente de manière occasionnelle ses talents de joueur. On ne peut d'emblée ici parler de « joueur solitaire », puisqu'elle participe activement à la session de jeu, en le guidant, le conseillant, voire en se moquant de lui, sans pourtant prendre les manettes pour contrôler le personnage incarné par le joueur. L'analyse se fonde sur l'enregistrement de deux sessions différentes de jeu (pour un total d'un peu plus de deux heures de jeu).

La deuxième situation de jeu réunit quatre personnes (deux femmes et deux hommes), pour une soirée de jeux vidéo, dans le salon d'un des couples d'amis. Les joueurs jouent à un jeu d'aventure, en mode multi-joueurs, sur console Wii (*New Super Mario Bros Wii*), pour une durée totale de la session d'une heure vingt. Ici, les quatre joueurs doivent coopérer dans les niveaux de l'aventure pour évoluer dans le jeu.

La troisième situation de jeu est un après-midi de jeu en réseau (environ quatre heures de session de jeu) qui se déroule en appartement. Cette session réunit huit personnes qui se sont affrontées sur plusieurs jeux en réseau local (*Unreal Tournament*, *Counter-Strike*, *Starcraft*). Pour faciliter la lecture du texte, ces trois situations de jeu seront par la suite respectivement qualifiées de « situation de jeu solo », de « situation de jeu en multi-joueurs sur Wii » et de « situation de jeu en LAN » (pour *Local Area Network*, ou réseau local).

Richesse et diversité des expériences vidéoludiques

Le premier travail d'analyse de ce corpus consiste à construire une grille de lecture des situations de jeu, afin de mettre en lumière les éléments qui participent de la fabrique des expériences vidéoludiques et de la différenciation des pratiques. Il s'agit d'un premier travail de recodage du matériau brut, pour lequel nous avons cherché à rester au plus près des situations dans leur déroulement temporel, plutôt qu'à retrouver des catégories préalables ou des grands opérateurs de description déjà constitués. Nous présentons et commentons ici quatre thèmes choisis au sein de cette grille de lecture.

L'expérience vidéoludique entre tension et relâchement

L'alternance de tension et de relâchement apparaît à trois échelles d'analyse. D'abord, elle peut se lire à l'échelle du *moment de la pratique vidéoludique* (sur toute l'après-midi ou toute la soirée), qui fait alterner des sessions de jeu, et

des sessions de discussion en rapport ou non avec le jeu vidéo pratiqué. D'emblée, espaces virtuel et domestique s'imbriquent, sans nécessairement s'opposer, puisque les personnes présentes ne sont pas toujours en train de jouer, et passent ainsi du statut de joueur à celui de non joueur au gré du déroulement de la rencontre. Ensuite, l'alternance se retrouve à l'échelle d'une *session de jeu*, avec des séquences de préparation, de configuration de la partie (composition des équipes, paramétrage des règles, choix de la carte⁴) et des séquences effectives de jeu. Enfin, à l'échelle de chacune de ces *séquences effectives de jeu*, on repère encore cette alternance entre tension et relâchement avec des moments plus ou moins intenses, nerveux, selon ce qui se passe à l'écran. À cette échelle, les moments de tension et de relâchement se marquent notamment par les gestes physiques, les modifications posturales, les exclamations. Les jeux mobilisent les joueurs selon des modalités variables. Ces variations dans la requête faite aux joueurs, y compris les plus « néophytes », par les jeux sont particulièrement sensibles dans la situation de jeu en LAN qui présente plusieurs types de jeux. Ainsi, il existe manifestement des « profils rythmiques » différents entre jeux appartenant à plusieurs familles : *Unreal Tournament*, jeu de tir en vue subjective, favorise la succession à haute fréquence des moments de tension, même pour les joueurs les moins habiles, quand le rythme de *Starcraft*, jeu de stratégie, apparaît plus lent, aussi bien à l'intérieur de la session elle-même, que par l'incitation à quitter la partie lorsque le joueur a perdu. Cette observation peut être étendue à des jeux semblables. Ainsi dans *Counter-Strike*, autre variante du jeu de tir en vue subjective, on observe des joueurs qui lâchent le clavier et la souris ou s'engagent dans des discussions.

Plaisir et ennui dans la pratique vidéoludique

L'une des observations les plus étonnantes dans notre analyse du matériau produit tient à la fragilité considérable des situations de jeu, à la part dévolue sinon à l'ennui, du moins à des moments de faible intensité, sans expression particulière de plaisir. Ainsi l'idée, selon laquelle, les jeux vidéo seraient naturellement amusants, immersifs, engageants ou fascinants, ne correspond pas à ce que l'on peut observer en situation. Ces caractères apparaissent en revanche bien plus liés au travail du récit rétrospectif qui se déploie *ex post*, de la discussion après-coup qui fabrique des expériences significatives sur la trame de l'activité.

La tolérance à l'ennui et la présence des formes de jeu par procuration sont des phénomènes notables dans chacune des situations observées. Le joueur de *Tomb Raider*, dans la situation de jeu solo, se voit ainsi constamment interpellé par sa compagne qui s'inquiète de savoir si « ça va ? », « tu ne t'ennuies pas trop ? », comme s'il fallait préserver et accompagner ici une situation de jeu

⁴ Dans les jeux vidéo où les joueurs peuvent choisir le terrain de jeu où ils vont s'affronter, les choix disponibles sont représentés sous formes de « cartes », chacune représentant un arrangement singulier du terrain de jeu virtuel.

fragile, pour un joueur peu habitué à manipuler des jeux vidéo de ce type. La situation de jeu en LAN comporte plusieurs verbalisations étonnantes comme « on joue en attendant » ou « je lance une session d'*Unreal* pour se faire un hmm... truc en attendant, tranquille » Toutes ces formules renvoient à cette situation paradoxale, et pourtant commune, qui consiste à jouer sans être vraiment au jeu, ou à jouer en attendant que le jeu commence vraiment. Ces situations d'entre-deux, entre le jeu et le non-jeu, qui privilégient des formes de mobilisation faible ou distanciée, dessinent en quelque sorte le socle fondamental de l'expérience, alors qu'elles sont rarement évoquées pour elles-mêmes dans la littérature, prisonnière du primat accordé à ce qui fait sens. Elles montrent la fragilité du plaisir vidéoludique (un « bug » persistant, un passage du jeu trop difficile, un adversaire trop expérimenté...). Les retours à la réalité sont alors fréquents : on en profite pour discuter avec les personnes restées dans la cuisine (situation de jeu en LAN), pour aller faire sa toilette (situation de jeu solo) ou pour aller chercher du « ravitaillement » (situation de jeu en multi-joueurs sur Wii), qui sont autant de moments de déconnexion provisoire au jeu.

Être, ou ne pas être, connecté ?

Un troisième élément de caractérisation des expériences vidéoludiques est donc la fréquence des connexions et des déconnexions au jeu. Celles-ci sont en réalité très nombreuses aussi bien pour la situation de jeu en LAN que pour la situation de jeu en multi-joueurs sur console Wii. Les joueurs entrent et sortent d'une partie, s'arrêtent à la fin de chaque session pour aller commenter en cuisine les meilleurs moments, rejoignent tardivement une partie déjà lancée, s'éclipsent le temps de répondre au téléphone. L'alternance du statut « connecté » (ou non) des joueurs alimente un brouillage des limites de l'activité de jeu. Elle est même ressentie par certains joueurs comme un élément de confusion, puisqu'il arrive parfois qu'on sache à peine qui est en train de jouer et quel joueur joue quel personnage.

Ces allers et retours constants ont été déjà mis en évidence par M. Boutet (2008) pour les jeux joués en ligne. Entre en ligne et hors ligne, le phénomène observé est moins celui de la constitution d'une « frontière » que de l'établissement d'habitudes de « circulation ». Ce brouillage possible des limites est ici renforcé par la co-présence physique des joueurs qui incite à la réunion dans la cuisine pour *débrief* les parties, à la circulation d'une pièce à l'autre pour observer les autres jouer ou à aller chercher à boire ou à manger (comme dans la situation de jeu multi-joueurs sur console Wii).

Repérer et se repérer dans les espaces virtuels

Un quatrième thème, permettant de caractériser les expériences vidéoludiques, est celui de l'orientation, ou de la désorientation. Celle-ci consiste d'abord pour le joueur à localiser et à identifier ses partenaires dans l'espace du jeu. L'orientation est alors caractérisable, d'une part, par les différentes formes lin-

guistiques que produisent les joueurs pour faire référence à un co-participant, ou à un personnage du jeu et, d'autre part, par le moment où les joueurs produisent ces références dans le déroulement de l'action du jeu. Ces formes linguistiques sont par exemple : « j'suis qui ? » ; « t'es où ? » ; « c'est qui le bleu ? » ; « c'est toi le jaune ? ». Le sens donné à la question « t'es où ? » ne représente pas nécessairement une demande de localisation explicite et n'attend alors pas une réponse immédiate. En effet, dans *Unreal Tournament*, cela peut parfois signifier « qui m'a tué ? », « t'es où que je te tue en retour ». Dans d'autres situations, « c'est toi le jaune ? » signifie en réalité « est-ce que tu es dans mon équipe ? ». Cette expression renvoie à un besoin d'identification des différents personnages dans les jeux par équipe, rendu nécessaire par le fait que les joueurs d'une même équipe ne jouent pas nécessairement dans la même pièce dans l'espace domestique.

Une bonne perception de l'espace dans le jeu est également importante pour la participation au jeu. Elle permet de se repérer dans les niveaux parfois labyrinthiques (*Unreal Tournament*), d'éviter les errements rapidement synonymes d'ennui (*Tomber Raider* pendant la situation de jeu solo) et, dans le cas des jeux compétitifs, de prendre l'avantage sur ses adversaires (*Counter-Strike*). La perception de l'espace agit selon des modalités différentes, qui font écho à la distinction opérée par Abraham Moles, entre une philosophie de la centralité et une philosophie de l'étendue cartésienne (Moles, Rohmer, 1998). La première renvoie à une perception phénoménologique et auto-centrée de l'espace : elle s'exprime à travers le souci du joueur de ne pas se perdre dans le niveau ou de repérer la proximité des adversaires par rapport à son personnage. À l'inverse, la philosophie de l'étendue cartésienne renvoie à une perception extérieure de l'espace, où le sujet n'est plus habitant mais observateur d'un espace, qu'il peut border, mesurer ou auquel il peut attribuer des valeurs. On la retrouve dans la volonté des joueurs de comprendre où sont situés les passages secrets et les bonus, ou bien avec quels éléments du décor il est possible d'interagir. Certains types de jeux semblent favoriser une modalité de perception de l'espace plutôt qu'une autre. Dans les jeux qui privilégient les représentations en vue subjective, et en particulier ceux qui entraînent les joueurs dans un tempo rapide (comme *Unreal Tournament*), c'est la philosophie de la centralité qui domine. Dans les jeux de plateforme comme *Super Mario Wii*, où le joueur doit visualiser d'un seul coup d'œil à la fois sa position, celle de ses partenaires et une partie du terrain de jeux, c'est plutôt la philosophie de l'étendue cartésienne. Enfin, certains jeux (comme *Counter-Strike*) favorisent l'alternance entre les deux, selon le moment du jeu.

Jouer à des jeux vidéo : une activité multiforme et aux limites floues

Les quelques thèmes développés dans la partie précédente témoignent de la richesse des expériences vidéoludiques. En définitive, elles montrent que l'activité de jeu n'est pas cloisonnée comme le suggèrent les descriptions *a posteriori*

qui se cantonnent à ses seuls moments forts. Dès lors qu'on l'observe, dans son contexte social et spatial, l'activité de jeu apparaît encadrée dans l'environnement quotidien. La diversité des pratiques doit donc être rapportée non seulement aux offres des jeux, mais aussi aux contextes sociaux et spatiaux au sein desquels elles se déploient.

La différenciation des manières de jouer

Dans les situations filmées examinées ici, la diversité des manières de jouer apparaît non seulement entre les situations, mais encore entre les participants au sein de chacune d'elles. Les amis ou les proches qui se retrouvent pour ces moments de jeu ont forgé des habitudes de jeu dans d'autres contextes – par exemple en jouant seul, ou encore en ayant participé par le passé à d'autres communautés de jeu. Certains participants sont des habitués du jeu pratiqué : leurs manières de jouer témoignent des moments antérieurs où elles se sont forgées, ou rendent visible leur trajectoire de joueur, sous la forme d'expressions verbales propres à d'autres jeux auxquels ils ont pu jouer précédemment (par exemple « come get some », provocation couramment lancée à ses ennemis par le personnage du jeu *Duke Nukem 3D*). Cette importance des trajectoires personnelles se retrouve également chez les participants qui ne connaissent pas ce jeu-là, car ils ont joué à d'autres jeux par le passé, et qui s'engagent dans ce jeu précis, selon un ensemble de dispositions acquises, que V. Berry a proposé d'appeler un « habitus ludique » (Berry, 2009). La ligne de démarcation la plus évidente, dans ces situations qui réunissent des participants de milieu social et d'âge équivalent, est celle du genre. Ce constat rejoint celui des travaux quantitatifs sur la diversité des pratiques (Berry, Boutet, Coavoux, à paraître). Apparaissent également des différences plus fines, notamment, des goûts inégalement répartis pour la compétition ou pour le dialogue, qui dessinent une dynamique à explorer.

Cette diversité demande encore un repérage précis. Dans le cas du couple observé dans la situation de jeu en solo, la différence est parfaitement reconnue puisque, lui s'essaie à un jeu qu'elle connaît bien, pour lequel elle l'aide mais sans jamais reprendre la main. Dans le cas de *Super Mario Wii*, le jeu prend en charge les différences d'habileté, en proposant un espace où il est possible de jouer de ces différences : les plus forts peuvent taquiner les plus faibles mais sont aussi, pendant de longues séquences, ceux qui « tirent » littéralement tout le groupe, sautant d'engrenage en engrenage au-dessus de la lave, pendant que les autres flottent en l'air emprisonnés dans des bulles de savon. Dans le cas de la LAN, il y a des moments où le jeu se déroule sur deux niveaux : certains maîtrisent suffisamment l'espace de jeu pour y repérer les partenaires et les adversaires et, silencieux et concentrés, cherchent à « gagner » ; tandis que d'autres, plutôt perdus, passent quand même « un bon moment » autour du jeu mais dans l'espace de l'appartement, en vocalisant leurs espoirs et leurs déceptions.

Feuilletage des espaces et discontinuités

Appliquée aux situations de jeu de notre corpus, la grille de lecture présentée précédemment montre également que l'espace du joueur et l'espace dans le jeu ne coïncident pas nécessairement. D'abord, tous les joueurs ne sont pas tous connectés ensemble dans le jeu : un des joueurs de la situation de jeu en LAN, Mika, consacre la majeure partie de son temps à tenter vainement de configurer les jeux pour les faire fonctionner sur son ordinateur. Il est bien présent, participe aux conversations, suit parfois le déroulement d'une partie sur les écrans de ses amis, mais il est souvent absent de l'espace dans le jeu. Ensuite, tous les joueurs connectés ne jouent pas nécessairement ensemble : là encore, dans la situation de jeu en LAN, certains joueurs jouent une partie de *Unreal Tournament*, en attendant que les autres préparent une seconde partie. Enfin, dans le cas de parties par équipe (essentiellement lors de la situation de jeu en LAN), la répartition des joueurs dans le jeu ne coïncide pas toujours avec la répartition spatiale des joueurs par pièce de l'appartement dans lequel se déroule le jeu en réseau. Si le dispositif technologique rend possible l'extension spatiale de l'espace des joueurs (c'est-à-dire la possibilité de jouer dans des pièces différentes pour accueillir plus de joueurs), il complique dans le même temps les discussions possibles : certains joueurs de la même équipe sont parfois forcés de parler fort pour communiquer d'une pièce à l'autre.

Ce feuilletage des espaces vidéoludiques s'accompagne de processus d'appropriation, voire de détournement de l'espace. La particularité de l'espace domestique, par rapport à l'espace du quartier ou de la ville, est d'être beaucoup plus malléable pour l'individu (Staszak, 2001) : le temps d'une session de jeu, l'agencement quotidien de l'espace domestique est transformé pour répondre aux besoins de la pratique vidéoludique. Ainsi, dans le cas de la situation de jeu en LAN, qui se déroule en appartement, la disposition du salon est modifiée pour pouvoir accueillir quatre des huit joueurs, les autres s'installant dans le bureau. Les pièces se spécialisent également. Toujours dans la situation de jeu en LAN, le bureau devient le « centre de décision », là où est installé l'hôte de l'appartement, mais aussi ceux qui maîtrisent le mieux l'installation du réseau et des jeux. La cuisine devient naturellement le « lieu de ravitaillement ». Située à mi-chemin entre le bureau et le salon, c'est aussi là où se déroulent les discussions animées qui ponctuent chaque fin de session de jeu et qui, on l'a vu, participent du plaisir de la pratique vidéoludique. Ainsi, à l'échelle du moment de la pratique vidéoludique, les pièces domestiques acquièrent de nouveaux « attributs » qui font sens à la fois dans le monde réel et dans le monde virtuel.

Ces processus d'appropriation et de détournement de l'espace domestique montrent l'absence d'une limite étanche entre ce qui se passe dans le jeu et ce qui se passe en dehors du jeu : la pratique vidéoludique s'immisce à l'intérieur d'un espace-temps quotidien et les joueurs « entrent en jeu » avec leurs compétences, leur carrière de joueur et les relations sociales qu'ils entretiennent déjà

avec les autres joueurs. Par ailleurs, les joueurs passent, tour à tour, dans et en dehors de ce « cercle magique » (pour reprendre la célèbre formule de J. Huizinga, 1958), y compris Mika, qui finit par utiliser l'ordinateur d'un autre joueur puisqu'il n'arrive pas à faire fonctionner le sien.

La pratique vidéoludique : un moment bien réel

Dans toutes nos situations de jeu filmées, la pratique vidéoludique semble occuper une place importante dans les loisirs des joueurs, à l'image du joueur de *Tomb Raider* qui décroche difficilement du jeu malgré l'heure tardive, mais aussi de sa conjointe, qui reconnaît le jeu, se souvient de certaines énigmes et semble elle-même réticente à s'arrêter. C'est aussi le cas, des joueurs de la situation de jeu en LAN, qui se remémorent comment se déroulaient leurs parties de jeu en multi-joueurs d'il y a dix ans. Ainsi, pour les joueurs filmés dans notre corpus, le jeu vidéo présente l'apparent paradoxe d'une activité futile prise très au sérieux.

Au fond, ce que montre la pratique vidéoludique, c'est que le monde réel ne se dissout pas dans le monde virtuel (Rodionoff, 2012). Les joueurs que nous avons filmés ne perdent pas pied dans les univers virtuels : ils en « sortent » sans cesse pour discuter de leur partie, répondre au téléphone ou aller se nourrir. Il y a une vie en dehors du jeu (se retrouver entre amis, passer la soirée autour d'une activité partagée), mais qui est justement favorisée par l'activité du jeu, à la fois objectif et prétexte de ces rencontres. Ce qui n'interdit pas de souligner aussi que l'exploration des mondes virtuels est bien autre chose que le simple prolongement de la vie domestique. Elle est une activité à part entière dont il faut maîtriser les règles (comment gagner) et les codes (comment repérer son adversaire). Il n'y a donc pas opposition mais plutôt continuité entre monde réel et monde virtuel, et c'est ce qui contribue à en brouiller les contours. Ainsi, les joueurs s'identifient tour à tour, et selon les situations, par leurs pseudonymes de jeu (Darius, Cosette...), leur personnage (Mario, Lara Croft, Toad...) ou leur prénom.

Pour conclure, l'alternance du statut en jeu/hors-jeu et la manière dont la pratique vidéoludique s'immisce dans la vie quotidienne rendent difficile la délimitation de l'activité de jeu elle-même. La spectatrice qui aide son conjoint à résoudre les énigmes de *Tomb Raider* ne joue-t-elle pas, bien qu'elle ne touche pas les manettes ? Les personnes qui branchent les câbles et installent les ordinateurs en vue de la session de jeu en LAN, tout en discutant des jeux auxquels ils vont pouvoir jouer, sont-ils déjà « dans le jeu » ? Enfin, Mika qui n'arrive pas à faire fonctionner les jeux sur son ordinateur est-il « plus » joueur que les amis réfractaires aux jeux vidéo qui assistent à la fin de la session de jeu en LAN ?

On pourrait certes critiquer l'absence de représentativité sociologique de notre corpus. Mais ceci relève d'un autre type d'analyse reposant sur d'autres méthodologies (analyse quantitative ou entretiens semi-directifs). Notre objectif

visait ici plutôt à caractériser ces expériences vidéoludiques, même si l'analyse du matériau souligne la nécessité de disposer d'éléments de contextualisation de la situation de jeu. Les joueurs se connaissaient-ils avant de jouer ensemble ? La pratique vidéoludique qui les réunit alors est-elle une activité exclusive ou partagée parmi d'autres ? Nonobstant ces limites, l'analyse présentée ici montre qu'au fond, ces territoires virtuels particuliers que constituent les jeux vidéo apparaissent bien en prolongement, plutôt qu'en rupture ou en opposition, avec les « territoires réels ». Le jeu offert par les mondes de synthèse n'est ni hors réel ni dans le réel, il est bien dans l'articulation des deux.

RÉFÉRENCES

- Bellour, R. (2009). *Le corps du cinéma : hystéroses, émotions, animalité*. Paris : P.O.L.
- Berry, V. (2009). *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel*. Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 13.
- Berry, V. Boutet, M. Coavoux, S. (à paraître). « Playing Styles. The Differentiation of Practices in Online Video Games ». in Grenfell, M. Lebaron F. (dir.). *Bourdieu and Data Analysis: Methodological Principles and Practice*, New York: Peter Lang.
- Boutet, M. (2006). *De l'ordinateur personnel aux communautés en ligne. S'orienter dans les mondes informatiques*. Thèse de doctorat en sociologie, Université de Nice – Sophia Antipolis.
- Boutet, M. (2008). « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu ». *Sociologie du travail*, vol. 50, pp. 447-470.
- Boutet, M. (2012). « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques ». *Réseaux*, n° 173-174, p. 207-234.
- Coavoux, S. (2010). « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* ». in Craipeau, S. Genvo, S. Simonnot, B. (eds.). *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*. Nancy : Presses Universitaires de Nancy, pp. 43-58.
- Colón de Carvajal, I. (2011). « Les énoncés cho-raux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo ». in Rufat, S. Ter Minassian, H. (dir.). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, pp. 148-165.
- Cosnier, J. (1982). « Communications et langages gestuels ». in Cosnier, J. Berrendonner, A. Coulon, J. Orecchioni, C. (éds.). *Les voies du langage : communications verbales gestuelles et animales*. Paris : Bordas, pp. 266-269.
- Craipeau, S. Legout, M.-C. (2003). « La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire ». in Roustan, M. (dir.). *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* Paris : L'Harmattan, pp. 115-128.
- Giddings, S. (2009). « Events and Collusions: a glossary for the microethnography of video-game play ». *Games and Culture*, vol. 4, n° 2, pp. 144-157.
- Groupe ICOR (2006a). « La démarche ethnographique », *Site CORINTE* http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/demarche_ethnographique.htm [Consulté le 18 octobre 2012].
- Groupe ICOR (2006b). « Enregistrement des corpus d'interactions », *Site CORINTE* <http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/enregistrement.htm> [Consulté le 18 octobre 2012].
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press.
- Laurier, E. Philo, C. (2006). « Natural problems of naturalistic video data ». In Knoblauch, H. Raab, J. Soeffner, H.-G. Schnetzler, B. (eds.). *Video-analysis Methodology and Methods, Qualitative Audiovisual Data Analysis in Sociology*. Oxford: Peter Lang, pp. 183-192.
- Moles, A. Rohmer, E. (1998). *Psychosociologie de l'espace*. Paris : L'Harmattan.
- Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Pearce, C. (2009). *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Piette, A. (2009). *L'acte d'exister. Une phénoménographie de la présence*. Marchienne-au-Pont : Socrate Editions.
- Rufat, S. Ter Minassian, H. (dir.) (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques.
- Rodionoff, A. (2012). *Les territoires saisis par le virtuel*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Staszak, J.-F. (2001). « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur ». *Annales de géographie*, n° 620, pp. 339-363.
- Stern, D. (2003). *Le monde interpersonnel du nourrisson*. Paris : PUF.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.
- Zabban, V. (2011). « Ceci est un monde ». *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*. Thèse de doctorat en sociologie, université Paris-Est Marne-la-Vallée.

Conditions de publication

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

Du sens II. Essais sémiotiques. Paris : Seuil)

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

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

Numéros parus

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

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

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

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

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

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

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

N° 7 (1997). Image et média. — P. Fresnault-Deruelle, « Les portraits des Présidents de la République : la lente dérive d'un genre ». P. Lardellier, « L'Image incarnée, une généalogie du portrait politique ». M. Vouga, « Perspectives sur le langage des photographies ». A. M. Christin, « Propositions sur la pensée visuelle de Gaëtan Gatian de Clérambault ». M. Chénétier, « Petite sale ». P. Barboza, « Télévision et réalité, l'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 fantasmes magiques. 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 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, « “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'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 rationnalité 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 de 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 », Djermua Maazouzi. Les web-documentaires : nouvelles écritures multimédias au service de la mémoire collective ?, Sophie Barreau-Brouste.

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

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

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

N° 35 (2012). Scientisme(s) et communication - Aurélie Tavernier. Présentation du numéro, Aurélie Tavernier. « À propos de l'engagement du savant dans le politique. Le métier d'historien – ou comment faire usage de l'histoire pour éviter d'en abuser. », Entretien avec Gérard Noiriel. « De la normalisation des savoirs à l'imposture scientifique : retour et détours de l'idéologie scientifique. », Entretien avec Roland Gori. « Savoirs et scientisme saisis par le discours. Les liaisons discursives », Roselyne Ringoot. « Positivisme ou scientisme ? Les enjeux politiques d'un point de vocabulaire ? », Frédéric Dupin. « Vous pouvez répéter la réponse ? L'expertise scientifique au risque de la certitude », Aurélie Tavernier. « La démocratie participative ou l'impossible refus du scientisme », Magali Nonjon. « La science sur le web. Numérisation des textes et dédifférenciation 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