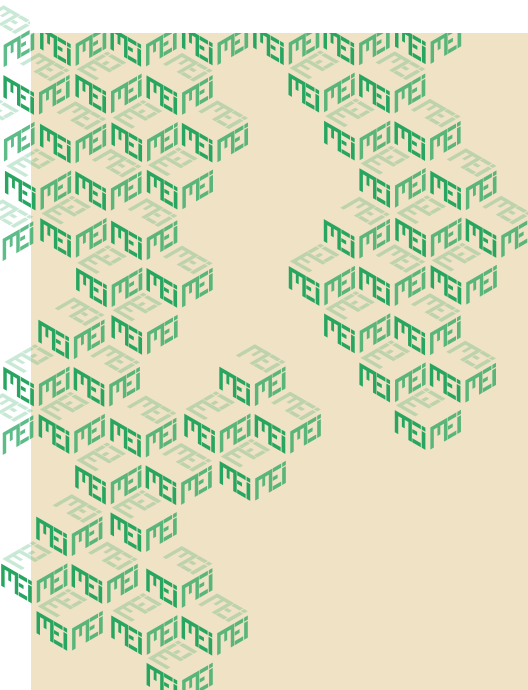




# LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'**Anolga Rodionoff**



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



*Sous la direction de*  
***Anolga Rodionoff***

# **LES TERRITOIRES DU VIRTUEL**

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

MEI N°37

*L'Harmattan*

## MEI « Médiation & information ». Revue internationale de communication

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

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

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

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



Monnaie Kushana, représentation de Mithra

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

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

dans le monde grec et romain.

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

© 2013, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

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

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

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

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

**Direction de publication**

Bernard Darras

**Rédaction en chef**

Marie Thonon

**Comité scientifique**

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

**Comité de lecture**

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

**Secrétariat**

Gisèle Boulzaguet

**Comité de rédaction**

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

**Correspondants**

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

**Remerciements**

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

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

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

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



## Présentation

Anolga Rodionoff -----7

## Entretiens

*Questions à Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin*

*Entretiens avec Anolga Rodionoff* ----- 11

## Dossier & Hypothèses

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

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

Mathilde Brion ----- 41

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

Edwige Lelièvre ----- 51

### Le virtuel comme analyseur

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

Jessica de Bideran -----69

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

Karleen Groupierre -----81

*Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu*

Richard Bégin ----- 93

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

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

*Jeux de gestion et enseignement des langues*

Michel Vergne ----- 117

### L'imaginaire du virtuel

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

Sandra Lemeilleur ----- 131

*Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture*

Serge Tisseron ----- 139

### Critique et déconstruction du virtuel

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

Laurent Trémel ----- 153

*Le virtuel entre territoire et paradoxe de la simultanéité.*

*Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation*

Pascal Robert ----- 165

*Contre le virtuel, une déconstruction*  
Stéphane Vial .....177

*Le virtuel comme notion-valise*  
Anolga Rodionoff .....189



# Présentation

Anolga Rodionoff<sup>1</sup>

Université Paris VIII - Cempti

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

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

Si quatre axes structurent la thématique de ce numéro, les différentes façons d'envisager le rapport du virtuel à la réalité concrète restent frappantes. On passe d'un virtuel comme prolongement de la réalité - où rien ne distingue le premier de la seconde -, voire à un virtuel qui s'y substitue, à un virtuel qui s'y oppose, jusqu'à son hybridation, son métissage ou son articulation avec la réalité. Le nombre réduit des analyses se rapportant au versant logico-mathématique du virtuel - c'est-à-dire à sa définition technique - résonne avec l'un des constats d'A. Gras, selon qui, tout concourt aujourd'hui à rendre la technique neutre et transparente pour la faire oublier<sup>2</sup>. C'est sans doute cet oubli de la technique qui explique la diversité du statut du virtuel face à la réalité physique et partant la difficulté à le définir.

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

---

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

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

la pratique des jeux virtuels et du virtuel<sup>3</sup>. Inversement proportionnel même, dirai-je, comme si cet imaginaire avait pour fonction de combler l'impensé de la technique. Vertus pédagogiques des jeux en ligne, rencontres amoureuses et désirs *via* des sites internet ou encore rêveries et imagination facilitées par l'ordinateur ou, symétriquement, repli sur soi, manipulation de l'Autre et toute puissance engendrés par les pratiques des jeux virtuels expriment une part de cet imaginaire. Enfin, une autre part importante des réflexions consacre le caractère analyseur, voire heuristique du virtuel, lorsque ses pratiques questionnent le jeu, la réalité mais aussi le hors-jeu ou encore la fiction, etc.

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

# Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge TISSERON<sup>1</sup>

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

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

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

---

1 *site internet : [sergetisseron.com](http://sergetisseron.com)*

Depuis que le mot de « virtuel » est couramment employé, il est souvent confondu avec l'imaginaire, celui-ci étant parfois lui-même pris pour synonyme de fantasme, quand ce n'est pas d'imagination ! Or ces quatre mots ont des significations bien différentes. Un exemple va nous le faire comprendre.

Imaginons que dans une entreprise, quatre employés sont en butte aux mêmes frustrations professionnelles. Pour tenter de les oublier, le premier s'absente mentalement de son travail et s'imagine en chevalier terrassant des dragons ou en résistant sauvant des enfants pendant la dernière guerre : il « rêve ». On peut dire aussi qu'il « fantasme ». Les sortes de « vidéo mentales » qu'il déroule dans sa tête ne lui apportent rien, si ce n'est la possibilité de fuir temporairement une situation professionnelle qu'il vit comme pénible.

Le second employé, lui, imagine qu'il est devenu le patron de l'entreprise, un patron respecté et même adulé parce qu'il est très soucieux des conditions de travail de ses employés. On peut dire qu'il « rêve » bien qu'il soit parfaitement éveillé. Son activité mentale est proche de ce qui se passe dans le rêve parce qu'elle met en scène un accomplissement de désir teinté de fortes connotations œdipiennes : il s'agit bien entendu de prendre la place du père symbolique.

Le troisième employé se demande concrètement quelle formation professionnelle entreprendre pour changer sa situation. Il est dans l'imagination anticipatrice et créatrice.

Enfin, le quatrième employé décide de prendre rendez-vous avec son patron pour lui demander une augmentation ou un changement de poste. Il se prépare donc à l'entretien, et au moment de celui-ci, il affronte son patron avec l'image qu'il s'est construit de lui. Mais dans la mesure où cette image est forcément différente de son patron réel, il doit sans cesse la transformer pour s'adapter à ce qu'il voit et entend de son patron réel. Cette image définit le virtuel psychique : celui-ci est tissé de préconceptions et d'attentes relatives à une personne réelle avec laquelle la relation s'actualise. C'est la capacité de cet employé de changer rapidement l'image qu'il a de son patron, si celui-ci ne correspond pas à l'idée qu'il s'en était faite, qui va alors être la clef de sa capacité à obtenir ce qu'il désire. Autrement dit, c'est l'interaction permanente du virtuel et de l'actuel qui détermine la plasticité psychique, et bien souvent la possibilité de réussir. Reprenons maintenant chacun de ces termes.

### **Rêvasser, rêver, imaginer, virtualiser**

#### *Fantasmes et rêvasseries*

Le mot de « fantasme » a deux significations très différentes. Les fantasmes peuvent être plutôt du côté de ce qu'on appelle couramment des rêvasseries, ou plutôt du côté de ce qu'on appelle les rêveries. Dans les deux cas, ce sont des petits scénarios qui mettent en scène quelques personnages, comme l'action de séduire ou de maltraiter. Mais dans le premier cas, ils sont plutôt défensifs

et refermés sur eux-mêmes, alors qu'ils sont ouverts sur la vie dans le second cas. Commençons par les rêvasseries. Ce sont des fantasmes d'accomplissement magique. Tout y est facile et on y accomplit des choses extraordinaires, mais ils ne participent ni à la vie réelle, ni à la vie imaginaire, tout en prenant du temps et de l'énergie. Le sujet y est accaparé par des images obsédantes qui exercent une forte pression sur son psychisme et constituent une sorte de prison mentale. Ce caractère passif peut être mal vécu et susciter un refus de la part d'une autre partie de la personnalité. Le sujet éprouve alors de la colère vis-à-vis de ses propres fantasmes, de l'angoisse, mais plus souvent de la honte. Les images qui l'envahissent ne correspondent pas à des sentiments ou à des sensations recherchés consciemment. Il ne parvient pas à arrêter ce défilement. En fait, ces fixations du fantasme ne correspondent pas à un désir que le sujet serait soulagé de réaliser, comme il est parfois tenté de le croire, mais à une fixation sur une situation passée dans laquelle une de ses attentes n'a pas été satisfaite. Une rêvasserie qui revient et insiste témoigne d'un désir déçu. Elle est une façon de tenter de l'oublier dans des scénarios de toute puissance. Elle est toujours le signe d'une blessure psychique jamais guérie.

#### *Rêve et rêveries*

Alors que les rêvasseries sont sans lien avec la réalité, les rêveries sont des constructions mentales à l'édification desquelles le sujet participe activement. Ce sont aussi des fantasmes, mais radicalement différents des précédents. Ils mettent en scène des scénarios qui impliquent des figures psychiques intériorisées constituées au cours de l'histoire infantile. Comme dans le rêve nocturne, le désir y joue un rôle essentiel : il organise les représentations de manière à permettre une satisfaction de désir. Alors que les rêvasseries sont des fantasmes d'accomplissement magique, les rêveries sont des fantasmes d'anticipation<sup>2</sup>.

#### *L'imagination transformatrice*

L'imagination est centrée sur la transformation de la vie réelle. Elle est une orientation volontaire de l'esprit en vue de résoudre un problème ou d'anticiper un événement redouté ou désiré. L'imagination anticipe des transformations que le sujet se fixe pour but de réaliser. C'est une forme de pensée visuelle tournée vers le futur. Elle y projette le sujet en lui faisant constituer des projets dans une perspective de bonheur à venir. Le passage du rêve (ou de la rêverie) à l'imagination se réalise lorsque nous décidons de transformer notre environnement réel sur leur modèle. Nos rêves se font projet... Cela a d'autant plus de chances d'arriver que l'on est capable de les interrompre et d'en prendre conscience.

---

<sup>2</sup> Torok, M. (1959). *Le fantasme, Essai de définition structurale et opérationnelle, Une vie avec la psychanalyse*. Paris : Aubier, rééd. 2002.

*Le virtuel au cœur de l'actuel*

Alors que l'imagination anticipe, le virtuel est de l'ordre d'une réalité psychique qui accompagne la rencontre réelle. Il est la représentation que nous nous sommes faite d'un objet – humain ou non humain – en son absence, et qui continue à nous habiter en sa présence... au point parfois de nous empêcher de le voir correctement, et, s'il s'agit d'un être humain, d'entrer en relation avec lui. Cette représentation n'est en effet jamais exactement conforme aux informations que nous donnent nos sens. Toute relation est donc toujours tendue entre deux pôles : un pôle virtuel fait de nos attentes et de nos préconceptions, et un pôle actuel nourri des perceptions liées au contact concret avec le monde. En pratique, bien entendu, un décalage se manifeste toujours entre les deux. La réalité n'est jamais telle que nous l'attendions et l'imaginions. Nous devons donc aller et venir entre modifier nos représentations internes à l'aide des informations que nous donnent nos organes des sens (c'est le mouvement de virtualisation de ces données concrètes de l'expérience) et agir en fonction de nos nouvelles représentations (c'est le mouvement d'actualisation de notre virtuel psychique)<sup>3</sup>.

**Les usages du virtuel numérique**

Reprenons les attitudes mentales que nous avons évoquées plus haut. Chacune peut être réalisée sans ordinateur, et l'a toujours été. Mais chacune peut être considérablement facilitée par un ordinateur.

*La rêvasserie assistée par ordinateur.*

Celui qui désire fuir une réalité problématique – interne ou externe – en cherchant à satisfaire ses désirs d'emprise et de toute puissance trouve dans les espaces virtuels un monde sur mesure. C'est le cas lorsqu'une personne vit la réalité essentiellement comme porteuse de menaces. Tout ce qui lui rappelle que cette réalité existe l'angoisse au plus haut point, y compris le fait que des personnes réelles, différentes de ce qu'il en imagine, sont derrière les figures virtuelles avec lesquels il entre en relation. Le joueur de jeu vidéo qui est dans cette situation préfère souvent les jeux qui se déroulent dans un monde moyenâgeux fantaisiste, comme *World of Warcraft*, à ceux qui sont susceptibles de susciter des projections liées à des désirs réels de sa vie quotidienne, comme les *Sims*. À la limite, le joueur fuit les contacts autant dans les mondes virtuels que dans les mondes réels et se complait à des performances répétitives dans un monde factice.

*La rêverie assistée par ordinateur*

La rêverie trouve elle aussi un support et un équivalent dans la pratique des mondes numériques. Rappelons qu'elle met en scène des scénarios de désirs

---

3 Levy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris : Éditions La Découverte.



où l'environnement réel est figuré, mais sans que le rêveur ne cherche à leur donner un début de réalisation dans sa vie concrète. Les performances exceptionnelles permises par les espaces virtuels permettent, selon les cas, de prendre la place d'un rival symbolique, de séduire une figure maternelle ou paternelle, d'agresser un personnage en situation fraternelle, de lui venir en aide, etc. Cette façon de jouer peut retrancher provisoirement le joueur de la vie sociale, mais, à la différence de la précédente, elle ne le retranche pas de sa vie psychique. Et elle peut même constituer pour lui une façon de se familiariser avec celle-ci, d'en renforcer certains aspects et d'y prendre solidement pied pour dépasser certaines difficultés, notamment à sortir de l'adolescence.

La rêverie assistée par ordinateur est parfois aussi envahissante que la rêvasserie, mais elle s'en distingue par un point essentiel : les désirs du joueur y sont mis en scène. Ce n'est plus le désir de toute puissance qui est au premier plan, mais la possibilité de réaliser dans l'imaginaire des désirs qui trouvent leur origine dans des situations de la réalité.

#### *L'imagination assistée par ordinateur*

Enfin, le joueur peut utiliser les mondes virtuels comme des espaces potentiels au sens où en parle Winnicott (1970). Son jeu devient un espace qui témoigne à la fois des enjeux de sa vie psychique intime, et de ses préoccupations sociales à travers les rencontres qu'il y fait. C'est le cas du joueur qui joue avec des partenaires qu'il connaît, et qu'il retrouve régulièrement dans sa vie concrète. Comme dans le cas précédent, les enjeux symboliques sont très importants dans sa façon de jouer, mais ses liens dans la réalité le sont aussi. Certains de ces joueurs peuvent être considérés comme « excessifs » selon les critères classiques, mais ils ont une excellente socialisation et enrichissent leur vie par le jeu, à la différence des joueurs pathologiques qui appauvrissent la leur par l'isolement et la désocialisation. Ils n'ont pas besoin d'être suivis en thérapie, et d'ailleurs, quand ce sont des adolescents, ils s'écartent le plus souvent eux-mêmes du jeu à partir du moment où ils s'insèrent dans des réseaux qui poursuivent des objectifs réels, notamment des réseaux professionnels. Ces adolescents représentent pourtant la majeure partie des demandes de consultation car ils sont amenés par des parents inquiets par le tapage fait autour de l'existence d'une « addiction aux jeux vidéo ». Ces consultations ne sont pas pour autant inutiles : elles permettent d'éclairer les parents sur ce que sont ces jeux, de les rassurer, et de mettre en place avec eux, et avec leur rejeton, les cadres qui protégeront leur enfant d'une évolution vers le jeu problématique. Car les adolescents sont fragiles. Aucun d'entre eux n'est à l'abri d'une difficulté qui le fasse basculer d'un jeu créatif et socialisant à un repli sur des rêveries narcissiques réconfortantes, voire vers un jeu compulsif et stéréotypé clivé à la fois de sa vie psychique personnelle et de sa vie relationnelle.

*Le virtuel assisté par ordinateur*

Grâce aux ordinateurs, nous pouvons réaliser plus de virtualisation, c'est-à-dire avoir des représentations beaucoup plus riches et beaucoup plus nombreuses de réalités que nous ne connaissons jamais « en vrai », c'est-à-dire en présence réelle. Internet permet notamment d'entrer plus facilement en contact avec des personnes que l'on juge proche de soi parce qu'elles partagent les mêmes centres d'intérêt. Il augmente les chances d'organiser des relations plus fortes et durables. La navigation entre virtualisation et actualisation permet une relation plus souple et plus évolutive au monde.

Mais d'un autre côté, le virtuel numérique peut favoriser un repli sur l'image qu'on désire se faire des choses aux dépens de leur réalité. Avec le numérique, il est encore plus facile de penser que notre interlocuteur correspond à nos attentes sur lui, de le manipuler, ou d'en changer instantanément. Internet reproduit et amplifie le désir de réduire nos interlocuteurs aux préconceptions et aux attentes que nous avons sur eux. Il donne une dimension nouvelle aux désirs d'emprise et de contrôle, voire de toute puissance fantasmagique, y compris quant au fait de réduire des êtres humains à des figurines de pixels. En pratique, cela veut dire par exemple préférer ne pas rencontrer en réalité une personne avec laquelle nous avons des échanges sur Internet parce que nous craignons qu'elle soit différente de ce que nous en imaginons. C'est un risque des écrans, mais nous voyons que ce risque est lié à des désirs qui ont toujours existé chez l'être humain : réduire ses interlocuteurs à l'image qu'il en a.

Si les rencontres virtuelles et les rencontres réelles alternent, Internet est ainsi un formidable outil au service de la création de liens plus riches et plus nombreux. Mais si ce va-et-vient est interrompu, il nous fait courir le risque de prendre pour la réalité nos représentations du monde et des autres. Avec le virtuel, tout est affaire d'usage.

**La nouvelle culture du virtuel**

Quels que soient les usages faits de la culture numérique, elle détermine des façons de fonctionner radicalement différentes de celles du livre<sup>4</sup>. La rupture est à la fois culturelle, cognitive et psychologique<sup>5</sup>.

*Un bouleversement culturel*

Comme son nom l'indique, la culture DU livre est une culture du singulier, autrement dit de l'un. Au contraire la culture DES écrans est une culture du multiple. Commençons par la culture du livre. Elle est placée sous le signe de l'un : un

4 Il s'agit bien entendu de modèle et non de support. D'ailleurs, le cinéma a longtemps adopté le modèle de la culture du livre, en nous racontant des histoires muettes d'abord, puis parlantes ensuite. Inversement, quelques (rares) écrivains ont tenté de se démarquer de la construction narrative, comme Mallarmé ou Rimbaud, et, plus près de nous, James Joyce ou Derrida.

5 Tisseron, S. (2012). *Influence du virtuel sur le développement*, in Ferrari, P. et Donnot, O., *Traité européen de psychiatrie et de psychopathologie de l'enfant et de l'adolescent*. Paris : Médecine Sciences-Publications/Lavoisier, page 89-98.

lecteur est seul devant un seul livre écrit par un seul auteur. Du coup, cette culture est dominée par une conception verticale du savoir : celui qui sait écrit un livre pour ceux qui ignorent. Par le livre, ils accèdent à la connaissance du clerc, ou du savant. Elle est en cela inséparable du monothéisme. Le livre est d'ailleurs composé une fois pour toutes et pour l'éternité, protégé par sa reliure de cuir et sa dorure sur tranche. Ce n'est pas un hasard si les ouvriers du livre se sont vus longtemps reconnaître un statut à part lié au caractère noble de leur art. Enfin, le livre est associé à l'idée de faire une seule tâche à la fois et de la faire jusqu'au bout le mieux possible. La culture du livre est inséparable d'un travail parfait. Il se veut lui-même définitif, et distille l'idéal d'un travail toujours soucieux de perfection.

La culture des écrans privilégie au contraire le multiple : plusieurs personnes sont réunies devant plusieurs écrans (ou un seul écran divisé en plusieurs fragments) dont les contenus ont été créés par des équipes. Et même lorsque chaque usager est isolé devant son propre écran, la culture des écrans réunit ensemble tous ceux qui les regardent en même temps : soit de façon imaginaire<sup>6</sup> dans les grandes « messes médiatiques télévisuelles », soit réellement, dans les jeux vidéo en réseau notamment. Cette culture est évidemment placée sous le signe d'une relation horizontale au savoir : son modèle est l'encyclopédie Wikipédia. C'est une culture du multiple, voire du métissage, et du multiculturalisme, voire du polythéisme. C'est aussi une culture multitâche dans laquelle chacune est pensée comme provisoire.

Enfin, le rapport à l'espace et au temps est modifié : chaque point de l'espace donne instantanément accès à tous les autres (c'est le principe de la téléportation dans les jeux vidéo), tandis que le temps ne peut être ni prévu, ni anticipé : c'est le règne de l'imprévisible.

#### *Un bouleversement cognitif*

La culture du livre favorise la pensée linéaire organisée par la succession des mots, des lignes, des paragraphes et des pages. Elle est construite aussi autour d'une logique de succession et donc de construction narrative. Dans toute histoire, il y a un avant, un pendant et un après. D'ailleurs, c'est ce qu'on voit tout de suite quand on tourne les pages d'un livre : il y a à gauche, le volume des pages déjà lues et à droite le volume des pages encore à lire. Elle encourage donc la mémoire événementielle et l'ancrage dans le temps. Pour la même raison, elle exclut les contraires : c'est une pensée du « ou bien, ou bien », d'où est issu le modèle philosophique « thèse-antithèse-synthèse ». Enfin, elle valorise les habitudes et les automatismes, et encourage la recherche des analogies (reconnaître des styles, des écoles, des procédés littéraires). Savoir, c'est se souvenir de ce qu'on a appris : le livre est naturellement un support d'apprentissage par cœur.

Au contraire, la culture des écrans favorise la pensée non linéaire, en réseau ou circulaire. Elle trouve son inscription privilégiée dans la spatialisation des connaissances. Celle-ci a d'ailleurs toujours été privilégiée par la culture asia-

---

6 Tisseron, S. (1995). *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*. Paris : Dunod.

tique, et notamment japonaise, dont l'écriture relève autant de l'analogie iconique que du signe. Ce n'est pas un hasard si l'art japonais a su si bien associer des mots et des images sur les mêmes estampes.

La culture numérique ne favorise donc pas la mémoire événementielle, comme la culture du livre, mais la mémoire de travail. Les écrans confrontent à la nécessité de travailler avec diverses sources, à les croiser, à les concilier, à les comparer, et à en tirer une information pour un usage précis. C'est ce qu'on appelle la mémoire de travail : maintenir et manipuler des informations et des instructions, éventuellement en nous appuyant sur des documents que nous avons devant nous, mais plus souvent et plus efficacement en exerçant ces tâches de façon mentale. Les écrans interactifs favorisent cette mémoire de travail, permet de la cultiver chez l'enfant et de la rendre plus efficiente.

Enfin, la culture numérique accepte la coexistence des contraires. C'est une pensée du « à la fois, à la fois ». Son paradigme est l'image dans laquelle les contraires coexistent. Elle encourage l'innovation en obligeant à rompre les habitudes mentales, comme dans les jeux vidéo où le joueur ne peut réussir chaque nouveau niveau qu'en étant capable d'oublier la stratégie gagnante qu'il a utilisée au niveau précédent. La culture des écrans favorise la capacité de s'ajuster aux changements.

#### *Un bouleversement psychologique*

La culture du livre valorise l'identité unique censée être la propriété privée d'un individu. L'identité une fois constituée est un invariant de l'individu. Le Moi « fort et unifié placé sous le primat du génital » est même réputé être un signe de bonne santé psychique. Le mécanisme de défense privilégié y est le refoulement, c'est-à-dire un processus inscrit dans la durée : un désir interdit est refoulé, et ce refoulement peut donner lieu à un « retour du refoulé » ou à une sublimation. Il y a toujours un avant et un après du refoulement. Quand il s'est mis en place, plus rien n'est comme avant. Enfin, la culture du livre donne un statut d'exception aux formes verbales de la symbolisation, à travers la parole et l'écriture.

Au contraire, avec les écrans, l'identité se démultiplie. Le Moi n'est pas la propriété privée d'un individu, mais une fiction tributaire des interactions entre un groupe de personnes, et donc à chaque fois différente<sup>7</sup>. Chacun devient multi-identitaire. Avoir plusieurs identités ne signifie pas pour autant avoir plusieurs personnalités. Chacun n'en a qu'une seule, mais il est condamné à l'ignorer. Elle est un « foyer virtuel »<sup>8</sup> que les identités multiples permettent d'explorer et de cerner, jamais de connaître tout à fait. À chaque moment, il en est de nos identités comme des vêtements dans notre garde-robe. Nous les essayons à la recherche de notre personna-

7 Brissett, D., Edgley, C. (1990). « *The Dramaturgical Perspective* », *Life as Theatre: a Dramaturgical Sourcebook*. New York: Adline de Gruyter.

8 Levi-Strauss, C. (2000). *L'identité. Séminaire au Collège de France (1974-1975)*. Paris : PUF, coll. « *Quadrige* ».

lité décidément insaisissable. Les identités multiples et les identifications flottantes définissent une nouvelle normalité dont la plasticité est la valeur ajoutée, tandis que l'ancienne norme du « moi fort intégré » est disqualifiée en psychorigidité. Quant à la pathologie, elle ne commence que quand ses identités échappent au sujet et qu'il devient incapable de différencier le dedans du dehors, l'intériorité de l'extériorité.

Ensuite, avec les technologies numériques, le clivage s'impose comme mécanisme défensif prévalent sur le refoulement. Sur Internet, en effet, aucun contenu n'est réprimé et tous sont accessibles instantanément par l'ouverture d'une « fenêtre » : c'est le système *windows*. Or cette logique correspond exactement à ce qui se passe lorsque, dans le clivage, nous sommes capable de penser à une chose, et aussitôt après de l'oublier comme si elle n'avait jamais existé. Du coup, les contraires peuvent y coexister sans s'exclure. Cela renforce le processus du clivage aux dépens du refoulement, avec des effets considérables sur l'éducation.

Enfin, la culture des écrans valorise les formes non verbales de la symbolisation et de la communication. Les images sont de plus en plus utilisées pour transmettre en temps réel des informations de telle façon qu'elles peuvent émaner de tous les points du monde et atteindre des spectateurs situés eux aussi partout. Actuellement ces photographies et ces films sont légendés par leur auteur, mais des moteurs de recherche pourront bientôt utiliser des logiciels de reconnaissance d'images de telle façon que la référence à l'écrit soit évacuée de ce nouveau mode de communication. De même, la mise en scène de soi par webcam interposée dans les réseaux sociaux, valorise les formes sensori-affectivo-motrices de communication.

### **En conclusion**

Cette opposition que nous venons d'esquisser est pourtant probablement temporaire, pour ce qui concerne les processus cognitifs tout au moins. Car les technologies numériques ont eu sur le monde des écrans deux effets exactement opposés. D'un côté, elles les ont affranchis d'une logique narrative calée sur le déroulement du langage parlé-écrit et ont valorisé les représentations spatialisées et les formes de pensée qui leur sont liées. Mais d'un autre côté, elles permettent de métisser les textes et les images, et donc de mélanger, bien mieux que toutes les technologies précédentes, les modes de pensée qui y correspondent.

D'ailleurs, après que les technologies numériques aient participé à la construction d'un monde dans lequel tout devait être appréhendé spatialement, et où l'intelligence intuitive régnait en maîtresse absolue, elles s'emploient aujourd'hui à intégrer les repères traditionnels de la culture du livre dans le monde des écrans, bref à métisser ces deux cultures. Deux innovations récentes le montrent : les tablettes de lecture ont intégré une visualisation des pages déjà lues et des pages : encore à lire afin de permettre au lecteur de visualiser son parcours ; et le réseau social *Facebook* a intégré une *timeline* qui classe automatiquement tout ce que les internautes y déposent selon un axe chronologique.

L'opposition que nous venons d'esquisser entre une « culture du livre » (linéaire et organisée par la pensée symbolique du langage) et une culture des écrans (spatialisée avec sa double entrée symbolique et opératoire) est donc probablement destinée à s'effacer derrière une culture « par les écrans » qui intégrera le meilleur de l'une et de l'autre. Mais cette intégration pourrait elle-même être menacée par des progrès technologiques donnant au corps et au mouvement une importance nouvelle. La mort des écrans s'annonce en effet à la faveur des hologrammes et des écrans auto-stéréoscopiques donnant accès au relief sans lunettes de vision. Le geste et la sensori-motricité risquent alors de prendre une importance considérable dans de nouvelles formes de métissage dont nous n'avons encore aucune idée.

## RÉFÉRENCES

BACH, J. F., HOUDE, O., LENA, P., MACCHI, O., TISSERON, S. (2012). *L'enfant et les écrans, Un avis scientifique de l'Académie des Sciences*. Paris : Le Pommier.

CHOU, C., HSIAO, M.C. (2000). *Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. Computers & Education*, 35, pp. 65-80.

DOLTO, F. (1984). *L'Image inconsciente du corps*. Paris : Gallimard.

LEVI-STRAUSS, C. (2000). *L'identité*. Séminaire au Collège de France (1974-1975). Paris : PUF, coll. « Quadrige ».

LEVY, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris : Éditions La Découverte.

PIAGET, J., INHELDER, B. (1955). *De la logique de l'enfant à la logique de l'adolescent : essai sur la construction des structures opératoires formelles*. Paris : PUF, 2<sup>e</sup> édition, 1970.

RICOEUR, P. (2004). *Parcours de la reconnaissance*. Paris : Stock, pp. 185-186.

TISSERON, S. (2006). *Le virtuel, une relation. in L'enfant au risque du virtuel*, Tisseron, S., Missonnier, S. Stora, M. Paris : Dunod.

TISSERON, S. (2008). *Qui a peur des jeux vidéo ?* Paris : Albin Michel.

TISSERON, S. (2010). *L'empathie au cœur du jeu social*. Paris : Albin Michel.

TISSERON, S. (2012). *Rêver, fantasmer, virtualiser : du virtuel psychique au virtuel numérique*. Paris : Dunod.

TOROK, M. (1959). Le fantasme, Essai de définition structurale et opérationnelle, *Une vie avec la psychanalyse*. Paris : Aubier, 2002.

WINNICOTT, D.W. (1970). *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1975.

## Conditions de publication

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

Du sens II. Essais sémiotiques. Paris : Seuil)

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

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



## Numéros parus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*matiques* ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

\* Joindre une photocopie de la carte.

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

Prénom & nom : .....

Rue : .....

Ville, code postal, pays : .....

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

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

**Veillez trouver ci-joint mon règlement :**

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

par mandat national ou international ;

par bon de commande de l'établissement payeur ;

par carte bancaire (Visa, Mastercard),

n° .....

expirant le : .....

Signature :



ÉDITIONS DE L'HARMATTAN

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

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

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

L'HARMATTAN, ITALIE

Via Degli Artisti, 15

10124 Turin

L'HARMATTAN, HONGRIE

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

1053 Budapest

L'HARMATTAN BURKINA FASO

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

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

ESPACE L'HARMATTAN KINSHASA

Faculté des Sciences sociales, politiques et administratives

BP 243. KIN XI. Université de Kinshasa

L'HARMATTAN, GUINEE

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

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

L'HARMATTAN, COTE D'IVOIRE

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

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

L'HARMATTAN, MAURITANIE

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

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

L'HARMATTAN, CAMEROUN

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





# LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'Anolga Rodionoff

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

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



L'Harmattan

Centre national du  
**Livre**

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