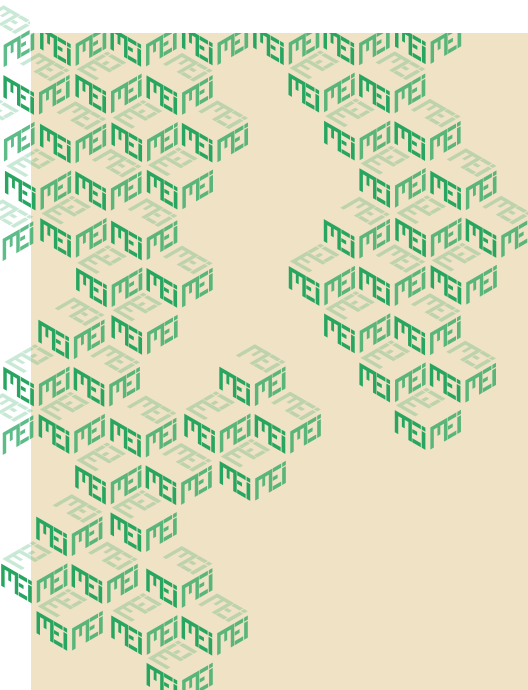




LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**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 Miho

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

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

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.

Le virtuel, entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal ROBERT

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

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

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

En termes anthropologiques la question n'est en rien anodine : le cyberspace, le virtuel et leurs différentes déclinaisons - dont les jeux vidéo - produisent-ils du territoire ? Du territoire au sens où l'entend R. Debray par exemple, à savoir un « milieu médiateur et protecteur comme lieu de loyauté, de mémoire et d'étayage identitaire » (p. 23), un milieu qui, nous le verrons, est aussi un paysage. Sont-ils en continuité avec le territoire géographique physique sur lequel s'est jusque-là pour l'essentiel déroulé l'hominisation ou bien y a-t-il rupture, à moins qu'il ne s'agisse d'un autre type de relation plus subtile mais laquelle et comment la qualifier ? Ce qui exige quelques éclaircissements sur les notions d'espace, de lieu et de territoire. Ce qui exige peut être aussi de nouveaux outils théoriques et leur application à la question du virtuel (et des jeux vidéo). C'est pourquoi cet article est organisé autour d'un *pivot* : la présentation de la théorie du paradoxe de la simultanéité (dans un texte relativement court au centre de l'article) ; en amont (dans une première partie) je reviens sur quelques thèses philosophiques qui ont balisé, mieux que quiconque, les jeux de langages autour du virtuel et de l'espace (et les deux, nous le verrons sont liés) ; des thèses dont je vais souligner à la fois l'intérêt et les limites ; des limites qui expliquent le recours à la posture théorique (de sciences sociales) du paradoxe de la simultanéité ; en aval (dans une deuxième partie) j'applique le cadre théorique aux jeux vidéo (type MMORPG – WoW- comme une déclinaison possible du virtuel) en privilégiant la question du territoire, avant d'élargir à nouveau l'analyse aux différentes dimensions déclinées par la théorie.

Virtuel, espace et territoire : un balisage philosophique

Le virtuel et l'actuel

Pierre Lévy et Philippe Quéau ont abordé en philosophes la question du virtuel. En philosophes, c'est-à-dire à travers un système de catégories abstraites qui n'offre qu'une prise marginale sur la réalité socioanthropologique, alors que nous recherchons une modélisation (puisque nous évoluons dans un domaine voué à la *science*) de cette même réalité (puisque cette science est *sociale*). Une lecture critique de leurs thèses nous permettra de mieux préciser certains points de vocabulaire, que nous ferons nôtres ou non et de dégager l'originalité de notre propre posture théorique.

P. Lévy souligne ainsi volontiers « qu'en toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes » (p. 13). P. Quéau ne dit pas autre chose : « le virtuel n'est donc ni irréel ou potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel » (p. 26). Cet effacement, d'une supposée évidence (à savoir l'opposition entre virtuel et réel), est absolument fondamental pour faire avancer la réflexion. Car sinon, expulsé du réel, le virtuel serait en quelque sorte par position ce qui lui est étranger et par là même condamné d'emblée. Il ne serait alors pensable que

dans sa différence ; différence indexée à une perte, à un manque radical, voire absolu puisqu'il serait dépossédé du réel lui-même. Ce geste de reconnexion du virtuel au réel, nous le reprenons donc pleinement à notre compte, car sinon il devient tout simplement impensable – sauf dans une unilatérale et irrévocable condamnation quasiment morale, intellectuellement stérile.

P. Lévy oppose alors le virtuel à l'actuel, la virtualisation à l'actualisation. Car, nous dit-il, « la virtualisation peut se définir comme le mouvement inverse de l'actualisation » (p. 15). Autrement dit, « l'actualisation allait d'un problème à une solution. La virtualisation passe d'une solution donnée à un (autre) problème » (p. 16) ; ou encore « au lieu de se définir principalement par son actualité (une « solution »), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique » (p. 16). Il conclut sur l'idée que « la virtualisation fluidifie les distinctions instituées, augmente les degrés de liberté, creuse un vide moteur » (p. 16). Pour les besoins de sa cause, Pierre Lévy convoque un virtuel qui ouvre, qui déplace et transforme, c'est-à-dire un virtuel qui invente l'avenir ou plutôt un virtuel qui renvoie à une logique qui travaille en profondeur l'aventure humaine, qui était déjà à l'œuvre avant sa mise en scène informatique et se poursuit désormais à travers elle. Autrement dit, le virtuel possède une vertu anthropologique ; car c'est à travers les deux grands vecteurs de la virtualisation, le langage et la technique, que l'homme construit sa propre humanité.

Nous allons essayer de montrer que le virtuel ne s'oppose pas à l'actuel ou plutôt qu'il ne peut être pensé en dehors d'un « type de problème » dont il serait justement la « solution » (si l'on accepte de raisonner en ces termes). Or, ce type de problème (la gestion de ce que j'appelle le paradoxe de la simultanéité) est commun à l'humanité si les solutions sont différentes : c'est en cela qu'il en va d'une anthropologie¹. Il sera également question de langage et de technique, mais nous comprendrons mieux d'où ils viennent. Car, dès lors qu'il n'y a plus de problème à affronter, d'où vient le problème initial que la virtualisation (qui est originaire et première) est censée déplacer et comment s'engendre le processus même de virtualisation, puisqu'il semble toujours en avant de lui-même ? Sauf à supposer une hypothétique auto-référentialité qui laisserait à penser que ce processus de projection se fonderait sur lui-même... ce qui stimule peut-être l'esprit philosophique mais laisse le spécialiste de sciences sociales quelque peu perplexe.

Philippe Quéau attire notre attention sur une dimension que la pratique du jeu vidéo tend peut-être à édulcorer : la modélisation. Une pratique qui produirait ce que j'appelle un « impensé » (Robert 2012), c'est-à-dire une logique qui travaille la réalité pour la faire apparaître comme autre chose que ce qu'elle est et singulièrement comme une évidence, une opération qui permet de produire des

¹ Cette anthropologie n'est pas une déclinaison de l'anthropologie de la communication d'Y. Winkin (car elle ne se limite pas à la communication interpersonnelle), ni une anthropologie de l'imaginaire (car il en va aussi de solutions pratiques dans leur performativité/performance propre), mais une proposition originale qui s'enracine dans ma HDR (Cf. Robert 2009, chapitre VI).

effets idéologiques où la superficialité des choses est survalorisée au détriment de leur logique profonde : ici on s'immerge volontiers dans un univers d'images dont on oublie tout aussi volontiers qu'il s'agit avant tout de modèles qui, à la fois ouvrent sur un ensemble de possibles, mais des possibles toujours contrôlés par les programmeurs et l'entreprise qui les emploie (pensons à Blizzard Entertainment par exemple, l'éditeur de *WoW*). Or, comme le souligne P. Quéau : « l'image de synthèse, qui est tissée par les langages formels, est de ce fait particulièrement en mesure de témoigner de leurs avantages propres, de leurs caractères spécifiques. La plus notable de ces qualités est sans conteste leur capacité d'autonomie, leur résistance et même leur opacité » (p. 35).

Cette lucidité ne va malheureusement pas jusqu'au bout de sa propre logique, car P. Quéau croit aux vertus de ces images. Aller plus loin en effet, signifierait entériner la dimension proprement politique de ces images, à savoir que, par l'intermédiaire des modèles, de la modélisation, nous leur déléguons quelque chose qui, irrémédiablement, nous échappe, à nous humains (et même à leurs concepteurs), quelque chose qui relève de ce qu'elles savent faire et que nous ne pouvons pas faire (créer ce monde qu'elles exposent à travers leurs images justement dans son potentiel dynamique, qui ne tient que par son truchement technique) ; quelque chose qui échappe également (version plus faible anthropologiquement, mais plus forte politiquement) à ceux qui jouent dans ces univers au bénéfice cette fois de ceux qui les conçoivent (les entreprises qui emploient les développeurs) et construisent une machine qui est aussi réglée pour faire de l'argent (à l'instar de l'abonnement à *WoW*).

Déterritorialisation ou décontextualisation ?

P. Quéau souligne que « dans les mondes virtuels, l'espace n'est plus une forme « *a priori* » [comme chez Kant chez lequel il est une des conditions de l'expérience]. Il est lui-même une image, que l'on doit s'attacher à formaliser, à modéliser au même titre que les êtres et les objets qu'il est censé contenir » (p. 84). Autrement dit, l'espace virtuel est un construit et non un donné.

Or, la virtualisation a, aux yeux de P. Lévy, une vertu de « détachement de l'ici et du maintenant » (p. 17). Il reprend à M. Serres (dans *Atlas*) l'idée du « hors là », en ce sens que « l'imagination, la mémoire, la connaissance, la religion sont des vecteurs de virtualisation qui nous ont fait quitter le « là » bien avant l'informatisation » (p. 18). Il en va ainsi d'une logique de l'exode ou d'un « décrochage à l'égard d'un milieu particulier » (p. 20) dont il souligne qu'il est inscrit dans « l'histoire même de la vie » (p. 20). Il produit ainsi un effet de déterritorialisation (p. 18/19). Mais il ne nous dit pas d'où vient une telle logique, ce qui, sinon la cause, du moins la provoque.

Nous verrons sous peu que la virtualisation n'est pas forcément assimilable à une déterritorialisation, c'est plutôt une *décontextualisation* (ce qui était aussi l'une des vertus de l'écriture selon J. Goody) : hors pathologie, les joueurs participent toujours d'un territoire géographique donné, et aiment souvent se rencontrer ; en revanche lorsqu'ils se projettent dans l'univers du jeu ils s'échappent (pour partie) de leur contexte actuel sans pour autant s'en affranchir². Nous verrons que s'il n'y a pas de territoire au sein du jeu vidéo, il n'y a pas non plus de déterritorialisation, la question est donc ailleurs.

Enfin, A. Cauquelin remarque que « le territoire du nomade n'a rien de déterritorialisé »³ ; il est une autre manière de faire territoire par le chemin et le réseau des déplacements plus que la frontière et l'enveloppe. Mais cette logistique lâche et superficielle vaut-elle ancrage et profondeur ? N'est-ce pas s'abuser de mots ? Le réseau n'est pas un territoire, quand bien même tout territoire est traversé par des réseaux. En fait il n'y a ni territoire – qui suppose une continuité/contiguïté - ni déterritorialisation – qui suppose l'abolition du lieu alors qu'ici, dans le virtuel, il n'y a jamais ni lieu, mais seulement *image* de lieux, ni territoire mais seulement *image* du territoire. C'est bien d'une décontextualisation qu'il s'agit entre l'ici et le là-bas.

Anne Cauquelin finit par confondre la carte et le territoire, car « cartes ou tableau [sont] non seulement substituables au territoire, mais encore le produisent en tant que territoire » (p. 187). Je dirais volontiers que si cartes et tableaux participent à la production du territoire (ce qu'il faut mettre en premier) il ne s'ensuit en rien qu'ils lui soient substituables : ils étaient (seulement, mais c'est déjà beaucoup) la dimension symbolique du territoire, et participent ainsi à produire justement quelque chose d'autre qu'eux-mêmes. Pour dire les choses autrement si, à suivre Anne Cauquelin, le site⁴ est un passeur entre lieu et espace, c'est à mes yeux le paysage qui est un passeur entre espace et territoire, car le paysage se déploie sur le territoire et l'habille (mais en ce sens qu'ils ne sont pas détachables l'un de l'autre, puisque l'on ne peut penser un territoire sans paysage). Il peut être reproduit/simulé sur un tableau, sur une image (photo ou infographie, images de synthèse) mais il ne faut pas conclure de ce passage à une substitution possible.

Cette discussion nous amène à proposer notre propre cadre théorique qui répond en quelque sorte aux incertitudes et aux glissements, voire dérapages conceptuels constatés jusque-là.

2 Pensions à l'univers de Matrix où les protagonistes peuvent mourir ici de ce qui se passe là-bas car cela a des répercussions sur le corps et réciproquement, mourir ici, être débranché, c'est ne plus pouvoir agir là-bas...

3 Cauquelin, A. (2002). *Le site et le paysage*. Paris : PUF, p. 45.

4 Le site, pour A. Cauquelin est « un piègeur d'espace qu'il arrondit autour de lui. [Un] point aveugle du dispositif, qui ne peut se voir lui-même, il rend perceptible ce qui l'entoure » (op. cit., p. 27) ; son « mot d'ordre pourrait être : « va voir plus loin si j'y suis » » (op. cit., p. 145). Ainsi qu'elle le qualifie joliment, le site est « un mot de passe » (op. cit., p. 18).

Le pivot : la théorie du paradoxe de la simultanéité

Un paradoxe, nous dit D. Bougnoux, émerge dans le clivage entre l'énoncé (E) et les conditions d'énonciation (CE). En ce sens la question de la relation entre la simultanéité (S) et la non-simultanéité (NS) constitue pleinement un paradoxe, car $E/CE = S/NS$. Or, nous vivons dans un monde qui évolue sous la loi de la non-simultanéité (NS). Cette loi engendre une véritable frustration qui se décline dans les quatre dimensions de l'Espace-échelle/du Temps-vitesse/de l'Être et du Faire-nombre. Cette frustration vaut comme une véritable provocation à l'égard de l'intelligence humaine : car si la loi est de NS alors qu'en est-il de S ? S devient une quête sur fond de NS (S/NS), c'est cela le paradoxe de la simultanéité. Or, la provocation, c'est ce qui exige une réponse, une réponse qui réside en l'occurrence dans l'invention de véhicules qui desserrent ce paradoxe et qui permettent tendanciellement de réaligner CE et E, la NS sur la S. J'appelle *processus de virtualisation* le mouvement de desserrement du paradoxe de la simultanéité ; il renvoie à un processus de décontextualisation. J'appelle *opération de virtualisation* la délégation à des véhicules, l'intervention dans les quatre dimensions de l'espace-échelle, du temps-vitesse, de l'être et du faire-nombre. Ce qui permet justement à ces véhicules de gérer le paradoxe de la simultanéité⁵. En tant que supports de l'opération de virtualisation, ils ne possèdent pas *a priori* d'unité ou d'homogénéité matérielle (il peut s'agir aussi bien de drogue que d'architecture, de mythe que de TIC, etc.), et c'est là tout leur intérêt. Nous leur déléguons alors quelque chose auquel il nous est à la fois impossible d'accéder et de pratiquer et qui, donc, nous échappe. Ceux qui détiennent et maîtrisent ces véhicules ont donc inévitablement du pouvoir (et tout pouvoir commence là).

Je vais tout d'abord recadrer la question du territoire grâce à cette approche avant que d'ouvrir à nouveau sur les trois autres dimensions.

Le paradoxe de la simultanéité et le « territoire virtuel »

Y a-t-il vraiment un territoire virtuel ?

Le cyberspace reste une superficie que l'on parcourt en surfant dit-on... ce qui signifie d'ailleurs qu'il s'agit d'une glisse qui ne prend en aucune manière racine, qui est même tout à l'opposé de l'enracinement qui, lui, exige, par définition, un creusement, une profondeur... autrement dit, il ne peut y avoir territoire, dans lequel on peut s'enfoncer et se stabiliser, mais « seulement » un mélange d'espace (calculable) et de lieu (à parcourir, mais sans s'y arrêter vraiment et encore moins s'y installer). En même temps on parle volontiers d'espace immersif ou d'immersion à tout le moins d'une capacité à s'inscrire dans cet espace et à se l'approprier... comme s'il y avait effectivement territoire. Où l'on

⁵ Remarquons que le problème n'est accessible qu'à travers le véhicule, ce qui ne signifie pas qu'il n'existe pas comme problème – à la différence de P. Lévy.

confond volontiers – c'est-à-dire pour les besoins de la cause de ceux qui trouvent reconnaissance dans la valorisation des jeux vidéo notamment (et singulièrement des MMORPG)- la « réalité » (les choses données à voir dans leur superficialité) et l'idéologie (de l'immersion). L'idéologie est justement là pour faire croire qu'il y a de la profondeur là où il n'y en a pas. On aspire à l'immersion comme on aspire au territoire : pour lester ces jeux vidéo d'un coefficient de réalité suffisant pour amener les joueurs à rester ou à revenir, leur faire croire qu'ils peuvent aussi habiter là. L'idéologie est là pour permettre de se projeter là où l'on ne peut aller... et ça marche puisque certains y passent beaucoup de temps, persuadés d'avoir investi un autre monde et d'y résider.

Or, il ne faut pas confondre le territoire, que l'on habite ou peut habiter, avec les signes de reconnaissance d'un territoire que l'on peut toujours afficher, manipuler sans qu'il y ait forcément territoire. Exhiber les signes de la territorialité ne signifie en rien qu'il y ait territoire. C'est, sous une nouvelle forme, confondre la carte (objet sémiotique) avec le territoire (objet réel, qui peut être sémiotisé – avec des panneaux routiers par exemple, ou un objet architectural qui devient un symbole). De même que les cartes anciennes manifestent encore une relation sémiotique au réel en conservant par exemple la forme des reliefs, les jeux vidéo conservent ce rapport au réel dans une simulation de la 3D et du détail véridique (notamment la reconnaissance des objets – tel un brin d'herbe - et de leurs propriétés – la multiplicité des brins, leur sensibilité au vent et les reflets de l'eau ou du soleil) qui laisse à penser qu'il en va d'une solution de continuité entre le réel et sa représentation. Donc qu'il s'agit encore d'un territoire ou seulement d'une nouvelle forme de territoire.

Le signe distinctif du territoire c'est le paysage : un territoire ne peut se détacher d'un type de paysage ; autrement dit le paysage signe un territoire autant qu'un territoire exige un type de paysage. Les deux ne sont pas séparables ou, pour dire les choses autrement, le paysage est la dimension proprement sémiotique du territoire. Un territoire c'est aussi un ou des modes de vie singuliers, qui tous, s'inscrivent dans le paysage – rural ou urbain/villageois. Un paysage est un construit sémiotique et fait toujours l'objet d'un décryptage sémiotique – même implicite. Chaque objet du paysage est toujours à la fois un objet réel et un signe : une église comme bâtiment et une romane d'Auvergne, une forêt comme ensemble d'arbres et un lieu de promenade, de l'eau qui coule et une rivière où l'on pêche à moins que l'on ne s'y baigne, un ensemble de bateaux et un port de pêche ou de loisir etc. C'est donc par le paysage que le jeu vidéo peut réintroduire l'impression et/ou l'idée de territorialité. C'est le paysage qui permet de réarticuler ou plutôt de donner l'impression de réarticuler la superficialité du déplacement ou d'actions qui restent à la surface des choses, à l'idée et/ou l'impression de pouvoir habiter ce qui manque totalement de profondeur. Car c'est bien par le truchement du paysage que l'on donne à voir un espace 3D qui se donne tout autant et tout en même temps comme un espace habitable, un espace véritablement profond,

c'est-à-dire culturellement profond, travaillé par des habitudes d'organisation, de structuration qui ne doivent pourtant rien ou si peu à une Histoire mais tout à une logique technique qui, elle-même ouvre sur une histoire (avec un petit « h », ce qui est tout autre chose) qui n'est rien d'autre qu'un scénario actualisant des possibles.

C'est bien parce que le jeu vidéo les élimine *a priori* que l'on est obligé de restituer à un espace calculé l'habillage d'un paysage qui ressemble à un territoire (alors qu'il pourrait être abstrait) et un temps long de la répétition et des épreuves (alors que d'une certaine manière « rien » pourrait tout aussi bien arriver ou n'importe quoi d'autre de plus rapide) ; temps et territoire qui sont censés, avec les objets (qui peuvent également être des vêtements ou des bâtiments), représenter les deux/trois dimensions fondamentales d'une culture telle qu'elle peut *se donner à voir* et par là même, dans une inférence en excès, se donner à vivre. D'où l'importance sémiotique et psychosociologique du *décor* qui à proprement parler *donne lieu* (au sens quasiment concret) et *visibilité* à ce paysage qui, lui-même, donne chair à l'espace abstrait du calculable. Mais il n'y a là que l'illusion de l'habitabilité et non habitat.

Ce n'est pas parce qu'il n'y a pas d'espace, de lieu ou de territoire sans représentation que toute représentation tridimensionnelle et en réseau de l'espace donne lieu à un territoire ; elle peut tout aussi bien n'ouvrir que sur une similitude qui n'est en rien un similaire. Ceci n'est pas une pipe nous a appris Magritte, ceci n'est pas plus un territoire, il n'en possède que les signes. On peut, grâce aux TIC produire de l'espace (calculable), que l'on peut faire passer, dans un tour de passe-passe sémiotique qui l'habille en lieu par le truchement d'un paysage, pour un territoire. Mais cela reste une illusion... d'où le besoin, semble-t-il irrépissable, sauf, justement, pathologie, d'un retour au réel, c'est-à-dire à un vrai territoire véritablement habitable où l'on peut en effet rencontrer l'autre en chair et en os.

Le « territoire virtuel » au miroir des véhicules de gestion du paradoxe de la simultanéité

Dans un monde de la pleine simultanéité, à échelle d'homme, l'espace quel qu'il soit, quelle qu'en soit l'idée ou la représentation, n'existerait tout simplement pas. P. Virilio l'a dit à sa manière en soulignant que l'espace c'est ce qui empêche que tout soit à la même place (Virilio 1990). Dans un monde de totale simultanéité, que tout soit à la même place n'est, par définition, pas gênant : c'est pourquoi un tel monde dissout la question même de l'espace. On ne la récupère donc que dans un monde de la NS, mais moins comme catégorie *a priori* sur le mode kantien⁶, que sous la forme de véhicules susceptibles de participer au desserrement du paradoxe de la simultanéité, c'est-à-dire des véhicules qui permettent d'être à la fois un peu ici et là-bas en même temps (à des échelles différentes), des types de véhicules qui ont pu donner lieu à une multitude d'habillages selon les cultures.

Le desserrement du paradoxe de la simultanéité dans la dimension spatiale mobilise quatre types de véhicules :

6 Car elle n'est pas la condition de possibilité de l'expérience, mais le fruit d'un construit sociétal.

- la langue/le texte/l'écriture comme évocation (rien n'est à proprement parler donné à voir ; on ne peut y puiser des ressources de vie sinon sociopsychologiques – ce qui n'est pas rien néanmoins) ;

- le paysage (vu à hauteur d'homme ou d'un haut lieu, mais pas du point haut du ciel ou du pouvoir, comme la carte), l'architecture et la logistique physique (les trois, produits/cultivés par des hommes sont constitutifs du territoire) : quelque chose est à la fois donné à voir et habitable par le corps (fixe ou mobile) ;

- l'image (abstraite – carte ou tableau — ou figurative) associée à une « logistique informationnelle » (Robert 2005) (celle des supports physiques et des réseaux associés, de la tablette d'argile à internet) : elle est donnée à voir (en 2D ou à travers l'illusion de la 3D), voire manipulable mais non habitable (elle peut même nous environner sans être pour autant un environnement, car on ne peut y puiser des ressources de vie) ;

- la magie et la drogue, qui trompent les sens en faisant croire à d'autres modalités d'existence de l'espace telles que celles définies par une société au quotidien ; mais il s'agit d'une illusion non habitable (les ressources que l'on croit y puiser épuisent l'être) ou seulement par un expert (qui lui-même existe sur un mode singulier – au double sens du terme, original et unique ; pouvoir non partageable, sauf sous conditions spécifiques – rituel d'initiation).

Dans trois cas, il n'y a pas territoire et il ne peut y avoir territoire, quand bien même il y a « espace » ou lieu au sens large et symbolique ou espace au sens étroit de quelque chose de plus calculable (en termes métriques ou de proportion). Comme le cyberspace participe du 3 il ne peut y avoir territoire. En revanche, de même que le territoire était augmenté par la carte ou le tableau, il peut l'être par le GPS ou le téléphone portable, notamment quand ce dernier transforme, avec les jeux vidéo, des non-lieux (comme un métro) en temps (passé à faire passer le temps qu'il faut pour passer à travers le non-lieu) ou qu'il se réarticule en tant que jeu à des lieux réels ou des objets réels véritablement inscrits dans l'espace concret de déambulation qui participe ponctuellement, en s'y insérant comme une séquence, de l'espace abstrait du jeu (Craipeau 2011, p. 132 et 150).

Le cyberspace, les images de synthèse et les jeux vidéo produisent une multiplication de l'espace comme espace calculable, comme lieu (que l'on peut surfer ou évoquer avec des mots ou donner à voir avec des images), mais sans possibilité de territoire (ce qui ne signifie pas forcément une déterritorialisation, que l'on est loin de constater, au contraire : on a encore plus besoin peut-être d'habiter quelque part). La notion de paysage, en tant qu'opérateur du passage laisse la possibilité de confondre une conversion (3D/2D⁷) avec une substitution. On s'aperçoit au final surtout que l'on ne gagne rien à penser à partir des notions

7 J'appelle, dans *Mnémotechnologies*, « opération de conversion » le passage d'une dimension à l'autre (comme un dessin technique permet d'inscrire un objet en 3D sur un espace 2D en l'éclatant en différentes vues – cf. Robert 2010).

d'espace ou de lieu : elles ne peuvent être que des résultats d'une combinatoire des effets des vecteurs de relâchement du paradoxe de la simultanéité.

Autrement dit, un jeu vidéo est avant toute chose un véhicule (c'est-à-dire un dispositif technique en l'occurrence, décliné sur différents supports) de desserrement de la contrainte de NS qui permet un peu (et un peu seulement) d'être à la fois ici et là-bas (in situ, dans le jeu et/ou ex situ en réseau) par le truchement d'une image qui offre la simulation d'un paysage apparemment habitable, mais qui ne l'est pas réellement. C'est pourquoi lorsque l'on cherche à l'habiter on tombe dans l'addiction (selon le principe du « toujours plus de la même chose » cher à Palo Alto) et la pathologie (car on cherche l'impossible). Ce véhicule produit un espace calculable, maîtrisé par ses concepteurs qui, dès lors, peuvent en manipuler les règles au bénéfice de l'entreprise qui les emploie. Cet espace calculable se donne à voir sous la forme d'un lieu, d'un paysage à explorer (qui simule un véritable paysage) dans lequel le joueur a l'impression de pouvoir évoluer en étant un peu à la fois ici (le lieu physique où il joue) et là-bas dans l'univers en question, ici et avec les autres joueurs alors même qu'ils restent à distances⁸.

Qui plus est, le joueur crée un avatar qui lui permet d'être un peu, mais un peu quand même, à la fois lui-même et un autre (proche ou non de sa propre personnalité) qui va pouvoir agir et peut être se réaliser dans cet autre monde⁹. Action réalisée à partir d'ici, là-bas, qui permettent, de facto, au joueur, à la fois de jouer (ici) et de faire quelque chose (tuer un troll par exemple) là-bas : c'est l'occasion de faire deux choses à la fois... et peut-être plus si, parallèlement, il échange avec d'autres joueurs dans le jeu ou hors-jeu à propos du jeu ou non¹⁰. Faire plusieurs choses en même temps, voilà qui est incomparablement plus simple avec ce véhicule que dans le réel... où conduire en téléphonant reste pour le moins dangereux. Ici, faire plusieurs choses en même temps ne provoque pas forcément un risque important ou plutôt reste un risque tout à fait acceptable, parce que la gestion du temps n'est pas la même. En effet, alors que le temps est ici irréversible ce n'est pas forcément le cas là-bas même si la pression du groupe tend à lui restituer cette irréversibilité. Quoi qu'il en soit le jeu vidéo permet d'articuler (non parfois sans conflit) le temps du réel et celui du jeu (c'est-à-dire le temps des quêtes et/ou le temps du jeu collectif) sauf pathologie qui absorbe le joueur dans le seul temps du jeu¹¹.

8 P. Quéau va même jusqu'à affirmer que « dans le virtuel, en violation des lois classiques du monde réel, deux ou plusieurs objets peuvent « occuper » le même lieu » (p. 45), il souligne également que « la capacité de faire coexister virtuellement des réalités contradictoires est peut-être l'une des propriétés les plus intéressantes du virtuel » (p. 63).

9 Cf. Fanny Georges, 2012.

10 Parmi beaucoup d'autres exemples, Cf. Craipeau, 2011, p. 75 et 140.

11 Cf. Jean-Paul Lafrance, 2012, p. 67.

Ainsi, sur la base de la création d'un espace (calculable) et du déploiement/exploration d'un paysage sémiotique (parcourable à défaut d'être habitable) le véhicule jeu vidéo permet de décliner toutes les dimensions de la gestion du paradoxe de la simultanéité : il est une réponse multidimensionnelle (espace-échelle/temps-vitesse/être/faire-nombre) qui constitue une réponse complète à la frustration engendrée par la NS (dans ses différentes dimensions). Ce qui explique me semble-t-il son succès, voire ses pathologies, car celles-ci ne sont que la traduction du désir de rester dans ce monde-là, c'est-à-dire d'habiter véritablement ce monde ou le paradoxe de la simultanéité est relâché de manière bien plus efficace que dans le réel.

Version locale d'une idéologie de la communication qui s'appuie justement sur cette aptitude des TIC à réduire la tension que crée le paradoxe de la simultanéité : où l'idéologie réside justement dans cette confusion entre un relâchement partiel et un desserrement absolu qui équivaldrait lui-même à une communication absolue, c'est-à-dire accomplie dans la disparation de son besoin même. Travail politique : faire croire que ce monde serait utopique justement parce qu'il desserrerait le paradoxe de la simultanéité, alors qu'il l'est parce que sa base calculable permet de créer un univers entièrement réglé et donc de réaliser un effet d'utopie mais dans ce que G. Lapouge a montré qu'elle avait de machine sociale disciplinée-disciplinante et non de liberté ou d'ouverture... et dans ce que ces univers contiennent de régression politique, car sous couvert d'égalité, ne mettent-ils pas en scène des régimes politiques de type « médiévaux » (ou à tout le moins relevant d'une certaine imagerie médiévale) qui ne doivent rien au contrat de la politique moderne, qui repose sur le consentement, mais tout à une hiérarchie élitiste et plutôt fermée, une aristocratie (« Aristoi » en grec désigne les meilleurs) de joueurs experts sous l'autorité absolue de la société-reine ou du fondateur-roi qui pilotent le jeu (tels que Richard Gariott pour Ultima Online ou Pavel Curtis pour LambdaMOO -Pfeffer 2007) et qui ont tout intérêt à faire croire qu'ils gouvernent un vrai royaume, c'est-à-dire un « vrai territoire » ?

RÉFÉRENCES

- Beau, F. (dir.) (2007). Culture d'Univers. FYP.
- Bougnoux, D. (1998). Introduction aux sciences de la communication. Paris : La Découverte.
- Debray, R. (2001). Malaise dans la transmission. Les cahiers de médiologie n° 11. Paris : Gallimard.
- Cauquelin, A. (2002). Le site et le paysage. Paris : PUF.
- Craipeau, S. (2011). La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne. Paris : PUF, coll. « Hors Collection ».
- Georges, F. (2012). Avatar et identité. Hermès, n° 62, Paris : CNRS Editions.
- Goody, J. (1979). La raison graphique. Paris : Minuit.
- Hermès. (2012). Les jeux vidéo, quand jouer c'est communiquer. n° 62. Paris : CNRS Editions.
- Lafrance, J. P. (2012). La parole est aux joueurs intensifs de WoW. Hermès, n° 62. Paris : CNRS Editions.
- Lapouge, G. (1978). Utopie et civilisation. Paris : Flammarion.
- Lévy, P. (1996). Qu'est-ce que le virtuel ? Paris : La Découverte.
- Pfeffer, A. (2007). Gouvernance des mondes virtuels. in Culture d'Univers. Beau, F. (dir.). FYP.
- Quéau, Ph. (1993). Le virtuel, vertus et vertiges. Seyssel : Champ Vallon.
- Robert, P. (2002). Des machines à remonter le temps ? La photographie, l'informatique et le paradoxe de la simultanéité. in Communication et langages, n° 134, pp. 111-123.
- Robert, P. (hiver 2000-2001). La logistique du politique : de l'architecture aux machines à communiquer. in Quaderni, n° 43, pp. 5-18.
- Robert, P. (2008). La raison cartographique, entre « paradoxe de la simultanéité » et « technologies intellectuelles ». in Communication et langages, n° 158, pp. 31-41.
- Robert, P. (2005). La logique politique des technologies de l'information, critique de la logistique du « glissement de la prérogative politique ». Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux, coll. « Labyrinthes ».
- Robert, P. (2009). Une théorie sociétale des TIC. Paris : Hermès.
- Robert, P. (2010). Mnémotechnologies, une théorie générale critique des technologies intellectuelles, Paris, Hermès.
- Robert, P. (2012). L'impensé informatique, critique du mode d'existence idéologique des TIC. Volume I. Paris : Editions des archives contemporaines.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les Game studies. In Réseaux, n° 173-174.
- Virilio, P. (1990). L'inertie polaire. Paris : Bourgois.

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 Ple-nel. — 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 communi-cation (I). — Entretiens avec Francis Balle, Jean Pierre Balpe, Daniel Bougnoux, Dany Dufour, Bernard Miège, Serge Proulx, Lucien Sfez. — P. Durand, « Genèse sociale et formation sociologi-que 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 communi-cation (II). — Entretiens avec Rodolphe Ghi-gione, Geneviève Jacquinet, Armand Mattelart, Pierre Moeglin, Jean Mouchon, Eliseo Veron. — Y. Winkin, « La communication dans l'Encyclo-pédie ». C. Baltz, « La communication dans la passe ? ». M. Amorim, « Problème de média-tion : le texte de recherche comme objet cultu-rel ».

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 rap-ports 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-De-ruelle, « Les portraits des Présidents de la Répu-blique : la lente dérive d'un genre ». P. Lardellier, « L'Image incarnée, une généalogie du portrait politique ». M. Vouga, « Perspectives sur le lan-gage des photographies ». A. M. Christin, « Pro-positions sur la pensée visuelle de Gaëtan Gatian de Clérambault ». M. Chénétier, « Petite sale ». P. Barboza, « Télévision et réalité, l'événement élec-tronique et sa vérité ». G. Lochard, « Les images de télévision. Repères pour un système de classifica-tion ». J. L. Weissberg, « Les images hybrides : vir-tualité et indicalité ». E. Reith, « Quand les psy-chologues 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 rap-pers ». F. Mellet, « Pédagogie de la voix chantée et hypermédia ». G. Loizillon, « L'analyse et la syn-thèse 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 brû-lure de l'image ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

matiques ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

N° 29 (2008). **Communication, organisation, symboles.** — Claudine Batazi, Céline Masoni Macroix. Entretiens. « La fonction symbolique créatrice de lien ». Questions 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 », 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 Desailly - Caroline Angé. « Littérature numérique : une littérature communicante ? », Serge Bouchardon. « Ecrivains folkloriques d'Internet : expérimentation de la communication en réseau », Camille Paloque-Berges. « Du blog au livre : l'écrivain en ligne », Camille Brachet. « Du Canzoniere au journal filmé en ligne : 365 Day Project de Jonas Mekas », Marida Di Crosta.

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

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

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