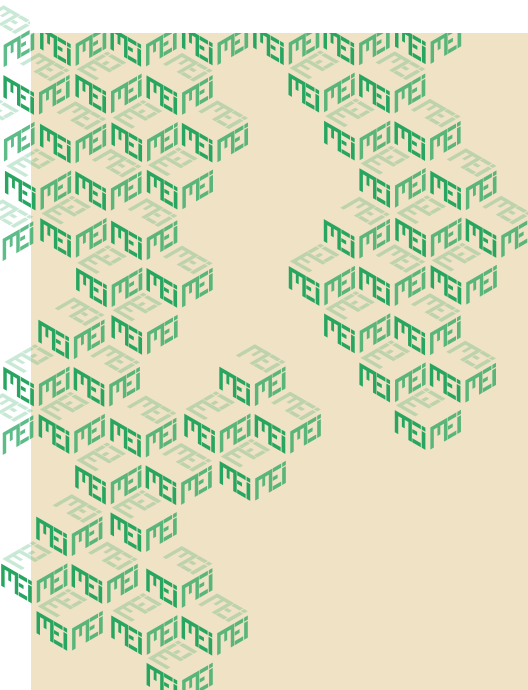




LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'**Anolga Rodionoff**



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

Sous la direction de
Anolga Rodionoff

LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

MEI N°37

L'Harmattan

MEI « Médiation & information ». Revue internationale de communication

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

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

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

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



Monnaie Kushana, représentation de Mithra

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

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

dans le monde grec et romain.

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

© 2013, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

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

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

Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr et harmattan1@wanadoo.fr

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

Direction de publication

Bernard Darras

Rédaction en chef

Marie Thonon

Comité scientifique

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

Comité de lecture

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

Secrétariat

Gisèle Boulzaguet

Comité de rédaction

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

Correspondants

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

Remerciements

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

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

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

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

Présentation

Anolga Rodionoff -----7

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin

Entretiens avec Anolga Rodionoff ----- 11

Dossier & Hypothèses

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

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

Mathilde Brion ----- 41

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

Edwige Lelièvre ----- 51

Le virtuel comme analyseur

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

Jessica de Bideran -----69

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

Karleen Groupierre -----81

Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu

Richard Bégin ----- 93

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

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

Jeux de gestion et enseignement des langues

Michel Vergne ----- 117

L'imaginaire du virtuel

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

Sandra Lemeilleur ----- 131

Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge Tisseron ----- 139

Critique et déconstruction du virtuel

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

Laurent Trémel ----- 153

Le virtuel entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal Robert ----- 165

Contre le virtuel, une déconstruction
Stéphane Vial177

Le virtuel comme notion-valise
Anolga Rodionoff189

Présentation

Anolga Rodionoff¹

Université Paris VIII - Cempti

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

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

Si quatre axes structurent la thématique de ce numéro, les différentes façons d'envisager le rapport du virtuel à la réalité concrète restent frappantes. On passe d'un virtuel comme prolongement de la réalité - où rien ne distingue le premier de la seconde -, voire à un virtuel qui s'y substitue, à un virtuel qui s'y oppose, jusqu'à son hybridation, son métissage ou son articulation avec la réalité. Le nombre réduit des analyses se rapportant au versant logico-mathématique du virtuel - c'est-à-dire à sa définition technique - résonne avec l'un des constats d'A. Gras, selon qui, tout concourt aujourd'hui à rendre la technique neutre et transparente pour la faire oublier². C'est sans doute cet oubli de la technique qui explique la diversité du statut du virtuel face à la réalité physique et partant la difficulté à le définir.

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

¹ anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

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

la pratique des jeux virtuels et du virtuel³. Inversement proportionnel même, dirai-je, comme si cet imaginaire avait pour fonction de combler l'impensé de la technique. Vertus pédagogiques des jeux en ligne, rencontres amoureuses et désirs *via* des sites internet ou encore rêveries et imagination facilitées par l'ordinateur ou, symétriquement, repli sur soi, manipulation de l'Autre et toute puissance engendrés par les pratiques des jeux virtuels expriment une part de cet imaginaire. Enfin, une autre part importante des réflexions consacre le caractère analyseur, voire heuristique du virtuel, lorsque ses pratiques questionnent le jeu, la réalité mais aussi le hors-jeu ou encore la fiction, etc.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le virtuel : une notion-valise

Anolga Rodionoff

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

anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

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

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

Si les jeux vidéo, ou mondes de synthèse, et les univers virtuels - interrogent la limite jeu-non jeu, ils questionnent aussi la césure réel/virtuel. Une des questions récurrentes n'est-elle pas de savoir si ces mondes sont ou non hors de la vie réelle ? C'est-à-dire encore de comprendre quelle sorte de rapport ils entretiennent avec la réalité ? La question se pose aussi en ces termes : y a-t-il désormais une réalité vraie et une réalité qui serait fausse, de même qu'une vraie identité et une fausse identité, ou identité simulée sous la forme d'un avatar ? Un jeu pervasif comme *Can you see me now* – par exemple - proposé par Blast Theory¹, un collectif d'artistes, ne permet-il pas de saisir le virtuel et de mieux cerner ses rapports à la réalité, des rapports qui ne se comprennent pas nécessairement en termes d'opposition ? Bref, les jeux vidéo n'obligent-ils pas *in fine* à s'interroger sur la nature du virtuel et sa relation au monde concret ? Ne font-ils pas également office de révélateurs à des questions qui se rapportent aussi bien au cyberspace qu'à des objets de communication comme le téléphone mobile dont les usages et les pratiques vont croissant ?

Le virtuel masqué par le numérique

Si le virtuel est à questionner, parce qu'il entre dans un grand nombre de pratiques et d'usages actuels des jeux, d'internet, de la téléphonie mobile, par exemple, les analyses de ces pratiques mettent néanmoins l'accent sur le numérique. Dans cette perspective, le virtuel est masqué par le numérique et toute réflexion sur sa nature se voit hypothéquée. Le numérique, qui est un codage de données sous la forme de deux nombres (0 et 1), est sans doute plus facilement compréhensible que le virtuel. En effet, le virtuel s'avère d'emblée plus difficile à définir parce qu'il ne peut se réduire à un codage binaire d'informations et parce qu'il apparaît comme plus équivoque.

Si techniquement, le virtuel se rapporte à la cybernétique, c'est-à-dire encore à la programmation informatique ou à la modélisation et, plus précisément, aux *échanges* entre données ou entre nœuds d'un programme informatique, d'autres significations s'ajoutent à cette définition technique, pour nuire à sa compréhension. Le virtuel agrège en effet des significations relevant de deux autres domaines, le domaine des concepts et celui de l'imaginaire.

Le virtuel : un mode particulier d'échanges

Ne serait-ce d'abord que techniquement, la définition du virtuel reste imprécise, voire flottante quand il renvoie indistinctement à l'interactivité, au numérique, au multimédia ou encore à internet. Dans les jeux vidéo, sa proximité,

¹ Blast Theory : [en ligne] URL : <http://www.blasttheory.co.uk>

Un jeu est dit pervasif lorsque les actions qui résultent des règles pour y jouer s'étendent au monde physique et concret et ne se limitent plus seulement à l'écran de l'ordinateur.

d'une part, avec la représentation *via* les environnements 3D et, d'autre part et consécutivement, avec l'immersion – deux éléments habituels du décor - brouille encore davantage les pistes. On ne comprend pas bien alors ce que recouvre le virtuel : s'agit-il de la version technologiquement la plus aboutie de la représentation, selon les canons de la perspective géométrique, ou de tout autre chose, et par exemple des échanges ?

Si les jeux vidéo comme les univers virtuels proposent le plus souvent pour cadre des environnements représentés, selon la perspective géométrique, et jouent sur l'immersion du joueur *via* son avatar, la singularité du virtuel demeure voilée. Et l'on identifie alors le virtuel à une technique de représentation de plus. Pour peu que, dans ces environnements, les lois de la pesanteur soient modélisées, le virtuel se rapproche de la réalité. Et si bien que pour certains joueurs, rien ne distingue l'un et l'autre. Il est ainsi fréquent d'entendre chez ces derniers des expressions qui indiquent que la réalité seconde du jeu se confond avec la réalité du monde concret. De telles expressions questionnent ainsi cette dernière qui devient de plus en plus incertaine. On ne sait alors plus très bien ce qui mérite d'être considéré comme réel : le monde virtuel du jeu ou le monde physique ?

Un jeu comme *Can you see me now* ne montre-t-il pas justement la spécificité du virtuel ? CYSMN propose à quatre joueurs appelés runners, qui se déplacent dans un espace urbanisé, de traquer une vingtaine de joueurs en ligne. Équipés d'ordinateurs portables, les runners suivent les déplacements des joueurs en ligne, sur la carte numérisée de la ville qu'eux-mêmes parcourent ; ils ont connaissance des informations que leurs adversaires en ligne s'échangent pour leur échapper. Ils peuvent aussi échanger entre eux à l'aide de talkies-walkies.

De leur côté, les joueurs en ligne « parcourent » la carte numérisée de la ville, à une vitesse fixe et limitée et sans pouvoir, par exemple, traverser les murs. Sur cette carte numérisée de la ville affichée sur leurs écrans, ils observent également les mouvements des runners qui sont géolocalisés. Ils peuvent échanger des informations utiles avec les autres joueurs en ligne pour échapper aux runners ; ils peuvent également entendre *via* le captage d'informations sonores l'ambiance dans laquelle se trouvent les runners et écouter secrètement leurs échanges par talkies-walkies.

Le virtuel, *via* la géolocalisation, permet ici de capter la position des corps des joueurs dans l'espace urbain. En d'autres termes et en reprenant un des concepts de J. – L. Boissier, les corps des performeurs, ou des runners, sont saisis par le virtuel. Une procédure qui s'appuie non pas sur la représentation hyper-réelle de ces derniers mais sur le captage et l'enregistrement de leurs mouvements dans la ville puis sur leur traitement *via* les activités calculantes d'un programme informatique. Le virtuel ne tient-il pas alors à ces échanges : autant les échanges entre les données captées et le programme qui transforme en silhouettes, se

déplaçant sur une carte numérisée, les corps des runners en mouvement - que les échanges au sein même du programme ? La carte numérisée donne alors à voir, en temps réel, la mobilité des runners comme celle des joueurs en ligne. Une carte numérisée dont on peut dire qu'elle est relationnelle puisque des positions mobiles s'ajoutent en plus des données statiques habituellement représentées sur une carte. Il s'agit en somme d'une carte qui figure des relations. Ainsi et en d'autres termes, ce que le virtuel autorise, c'est moins une représentation de la ville et des runners que la saisie des mouvements et des actions des joueurs, c'est-à-dire encore la captation des relations entre le corps des runners et l'environnement physique de la ville qu'ils traversent. Autrement dit, plutôt que la version la plus aboutie de la représentation, ce qui caractérise le virtuel est ce *mode particulier d'échanges* arrimés au modèle cybernétique, un système tout entier réglé par le calcul. Bref, ce sont les échanges ou encore le mode de transmission des données qui caractérisent le virtuel ; des échanges qui prennent ici la forme d'un jeu poursuite. Un jeu qui montre également l'articulation très étroite entre le monde virtuel des échanges et le monde physique urbain.

Toutefois et le plus souvent, la définition logico-mathématique du virtuel, et en conséquence sa compréhension en termes d'échanges, est déniée. Sans doute, s'agit-il là d'éviter le piège du déterminisme technique auquel les chercheurs, notamment, en SIC sont sensibles. Ainsi, S. Proulx estime que réduire le virtuel au modèle cybernétique ou le concevoir comme une application de ce modèle trahit un déterminisme technique certain. En effet, insiste-t-il, n'est-ce pas sous-entendre que le virtuel ne peut exister sans appareillage technique, alors que « *la réalité quotidienne est toujours et déjà une réalité virtuelle*² » ? On revient donc au problème de la nature du virtuel : a-t-il ou non les qualités de ce qu'on tient pour la réalité ?

Le virtuel comme concept ?

Si la modélisation, ou la matrice logico-mathématique, qui caractérise le virtuel, est quasi passée sous silence, quelle voie, quelle démarche, c'est-à-dire aussi sur quelle discipline s'adosser pour le comprendre ? Théories philosophiques, théories physiques, épistémologie des sciences viennent ici à point pour le circonscrire. Le domaine des concepts est ainsi exploré qui situe le virtuel hors de son domaine logico-mathématique pour ensuite et paradoxalement l'y rapporter.

2 Cette citation, sur laquelle S. Proulx fonde son argumentation et qui manifeste une tendance, selon laquelle, il y aurait un continuum du virtuel au réel, est empruntée à Doel et Clarke qui tentent de circonscrire le virtuel. Doel, M. A. et Clarke, B. (1999). *Virtual words. Simulation, suppletion, s(e)uction and simulacra*. in *Virtual, Geographies, Bodies, Space and Relations*, Crang, M., Crang, Ph., May, J., ss. la dir., Londres: Routledge, in Proulx, S. (2006). *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë*. in *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*. Poissant, L., Proulx, S., Senechal, M., ss. la dir., Montréal : PUL, pp. 60-62 ; voir aussi Proulx, S. & Breton, Ph. (2002). *L'explosion de la communication. Introduction aux théories et aux pratiques de la communication*. Paris : La découverte, coll. « Grands Repères », rééd. 2006, p. 298.

Si la philosophie est mobilisée, c'est que pour un certain nombre de philosophes, le virtuel signifie d'abord un « en puissance » ou « un possible », à l'image du germe qui peut ou ne peut pas se déployer. C'est d'ailleurs ce que le sens commun retient, quand le virtuel signifie une simple possibilité, une potentialité ou une réalité en devenir. Dans une telle perspective, le virtuel apparaît comme préexistant au réel, lequel réel se situe dès lors dans son prolongement et y est tout entier subordonné ou assujéti. En d'autres termes, le virtuel se définit comme un réel non actualisé. Virtuel et réel sont de même nature et surtout sont gouvernés sur le même mode, celui du possible, voire du hasard. Dans ce cas, le virtuel se soutient de l'opposition inactuel/actuel plutôt que de l'opposition irréel/réel. Les travaux de G. Deleuze sont alors mobilisés pour défendre une telle conception et la crédibiliser³. En quelque sorte, le virtuel y trouve sa légitimité ou son assise philosophique. En effet, G. Deleuze ne note-t-il pas que « *le virtuel ne s'oppose pas au réel mais [...] à l'actuel*⁴ » ? Mais il ajoute aussitôt que « *loin d'être indéterminé, le virtuel est complètement déterminé*⁵ ». Une telle précision reste cependant omise⁶ alors que Deleuze cherche à différencier le virtuel du possible⁷. Quoi qu'il en soit et en conséquence, si le virtuel est déterminé, comment peut-il se rapporter à un « en puissance » ou à « un possible », le possible par définition étant indéterminé ? Ainsi, une telle instrumentalisation de la pensée de Deleuze conduit-elle sinon à une aporie, du moins à une contradiction logique.

L'étymologie apporte, de son côté, sa caution à une telle conception du virtuel alors même qu'elle ne sert souvent qu'à tromper sur le sens des mots⁸. Ainsi et sous la plume notamment de P. Quéau, *virtus* - sa racine latine - signifie

3 Notamment par P. Lévy mais encore par S. Proulx et J. Daignault. Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris : La découverte Poche, coll. « Essais », entre autres p. 9 et p. 14. Proulx S. (2006). *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë*. Opus cité et Proulx, S. & Breton, Ph. (2002). *L'explosion de la communication. Introduction aux théories et aux pratiques de la communication*. Opus cité. Daignault, J. (2006). *Le virtuel est-il un souci ?*, chapitre 5, in *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*. Opus cité, pp. 77-89.

4 Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Paris : PUF, p. 269.

5 *Ibid.*, p. 270.

6 Parmi lesquels, notamment : Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Opus cité ; Proulx, S. (2006). *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë*. opus cité ; Proulx, S., Breton, Ph. (2002). *L'explosion de la communication. Introduction aux théories et aux pratiques de la communication*, opus cité ; Daignault, J. (2006). *Le virtuel est-il un souci ?* Opus cité, pp. 77-89.

7 Ainsi, note G. Deleuze, « *Le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel. Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel... La réalité du virtuel consiste dans les éléments et rapports différentiels, et dans les points singuliers qui leur correspondent. La structure est la réalité du virtuel. Aux éléments et aux rapports qui forment une structure, nous devons éviter à la fois de donner une actualité qu'ils n'ont pas, et de retirer la réalité qu'ils ont. Loin d'être indéterminé, le virtuel est complètement déterminé.* ». Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Opus cité, pp. 269-270. Les lecteurs familiers de Deleuze savent que comprendre les concepts deleuziens nécessite une connaissance fine de sa philosophie, de ses lignes de fuite intempestives au devenir. Et que ce que recouvre le virtuel, selon Deleuze, ne peut se déduire d'un paragraphe d'un chapitre.

8 Paulhan, J. (1953). *La preuve par l'étymologie*, Cognac : Ed. Le temps qu'il fait, rééd. 1988, p. 49.

la vertu, issue de *vir*, l'homme⁹. Elle inscrit donc le virtuel du côté des corps ou de la matérialité et rend crédible ou vraisemblable le continuum du virtuel au réel. *In fine*, définir le virtuel comme un réel en puissance et réfuter toute opposition entre l'un et l'autre, conduit principalement à ne pas les différencier. Et l'invisibilité supposée du virtuel y invite. Ce qui est inactuel ou en devenir n'est-il pas, en effet et par définition, invisible ?

Ce qui demeure caché sans appareillage mais qui cependant est réel, voilà à quoi, entre autres, la physique s'intéresse. Aussi, pour ceux qui tentent de comprendre le virtuel, le détour par certaines théories de la physique s'impose. Parmi les théories physiques des forces, l'une d'elle permet de détecter, grâce à la mesure statistique, des phénomènes non observables, c'est-à-dire invisibles à l'œil nu. Dès lors, l'invisible au même titre que le visible a statut de réalité. Et S. Proulx ira même jusqu'à conclure que cette théorie des forces est à l'origine du virtuel¹⁰. Quoi qu'il en soit, le virtuel s'identifie à ce que l'on ne peut pas voir ou à ce qui reste invisible à l'œil nu, à l'image des forces invisibles qui régissent les positions des corps ou des particules les unes vis-à-vis des autres. Aussi, la réalité du virtuel trouve-t-elle ici une assise scientifique ; une réalité du virtuel qui ne se distingue pas de la réalité physique et qui ne souffre aucune mise en doute. La contester reviendrait en quelque sorte à mettre en cause des théorèmes et postulats de la physique.

Enfin, l'épistémologie se voit, elle aussi, mobilisée pour attribuer au virtuel le statut d'un concept. En effet, selon G. – G. Granger, qui s'intéresse à la pensée objective, et en particulier à la mathématique, le virtuel - parce qu'il est l'une des formes propres de cette connaissance -, a une *fonction de connaissance*. Il note d'ailleurs que la mathématique est son royaume puisqu'elle ne traite que du virtuel¹¹. Une connaissance qui, contrairement à la physique par exemple, n'appelle pas la réalité concrète. Ainsi, à suivre Granger, le virtuel se caractérise par son indifférence à l'égard du monde concret. Néanmoins, l'idée que le virtuel soit un outil de connaissance, sans que le virtuel soit rapporté à son domaine propre, celui de la logique formelle en mathématique, devient plausible et fait son chemin. Enfin, l'idée selon laquelle le virtuel est indifférent au monde concret disparaît tout bonnement.

9 Queau, Ph. (1996). *Le virtuel : une utopie réalisée*. In *Quaderni n°28, Utopie et imaginaire de la communication*. Paris : CREDAP, Université Paris I Panthéon Sorbonne, p. 110 et Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, opus cité, p. 13.

10 Proulx, S., (2006). *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë*. Opus cité, p. 59.

11 Granger, G. – G. (1995). *Le probable, le possible et le virtuel. Essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective*. Paris : Ed. O. Jacob. p. 80.

Parmi les analyses qui explorent l'épistémologie pour comprendre le virtuel, l'une d'elle identifie le virtuel à de pures constructions de l'esprit dont le monde empirique n'est qu'une des actualisations particulières¹². Une telle compréhension du virtuel s'accommode alors d'abord de l'idée d'un virtuel qui est un réel en puissance, ensuite de celle d'un virtuel modèle. En somme et avec l'appui de l'épistémologie se voit légitimer la thèse selon laquelle, la réalité est une forme forcément imparfaite ou dégradée du virtuel, son modèle.

Si le virtuel est ici fermement lié, pour ne pas dire confondu, à la notion de modèle, cette notion peut se rapporter indifféremment soit à la modélisation, ou matrice logico-mathématique, soit au paradigme. Tout se passe comme si le second, le paradigme, prenait le dessus sur le premier, la modélisation avec pour conséquence d'identifier le virtuel à un concept. Ainsi, Ph. Quéau conçoit-il le virtuel comme un lieu pour penser le monde et agir sur lui ou, encore, dans lequel est offerte une aide incomparable à la compréhension ; un virtuel qu'il compare à la pensée¹³. « *On peut donc comprendre le réel par le virtuel*¹⁴ », ajoute-t-il, fidèle à la version platonicienne de la simulation comme paradigme. Quant à P. Lévy, il considère, lui, la virtualisation comme un concept¹⁵ mais en se gardant de le définir. Le virtuel selon lui, est « *un mode d'être [...] qui creuse des puits de sens sous la platitude de la présence physique immédiate.* »¹⁶. Enfin pour J. – L. Weissberg, « *les images incarnées* », qui font référence implicitement au virtuel, sont « *des moyens pour expérimenter l'actuel – et même le passé – et non plus pour en reproduire de simples traces indéformables.* »¹⁷.

En d'autres termes, le virtuel, comme outil d'expérimentation, ne vise-t-il pas la connaissance, s'approchant dès lors des objectifs que se fixe la science ? On retrouve sensiblement cette même idée à propos des jeux vidéo, sous la plume de S. Natkin, selon qui, les MMOG ouvrent un domaine de création et d'expérimentation quand, notamment, les construire conduit à résoudre tous les pro-

12 Proulx, S. (2006). *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë*. Opus cité, p. 59. S. Proulx rapporte ici la définition du virtuel, selon l'épistémologue J. – M. Besnier.

13 Quéau, Ph., (1996). *Le virtuel : une utopie réalisée*. Opus cité, p. 111 & p. 113.

14 *Ibid.* p. 117.

15 Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Opus cité, p. 10. Ainsi, note-t-il que l'enjeu de son livre est triple : « *philosophique (le concept de virtualisation), anthropologique (le rapport entre le processus d'homínisation et la virtualisation), et sociopolitique (comprendre la mutation contemporaine pour avoir une chance d'y devenir acteur).* ».

16 *Ibidem.*

17 Weissberg, J. – L. (1999). *Dispositifs de croyance*. in *Hermès N°25, Le dispositif. Entre usage et concept*. Paris : CNRS Editions, p. 170. *L'expérimentation, qui renvoie au numérique et au virtuel, est une notion essentielle, selon lui, notamment parce qu'elle rend actif le récepteur ou le spectateur auquel se substitue le spect-acteur.* J. – L. Weissberg défendant la thèse suivante : *l'expérimentation participe de la construction d'une nouvelle croyance, selon laquelle, ce qui est expérimenté ou expérimentable est cru plutôt que ce qui est vu.*

blèmes que se posent sociologues et économistes¹⁸. Une valeur heuristique du virtuel, note-t-il encore, lorsque certains jeux vidéo deviennent un/des moyen(s) de comprendre et de participer à la création d'une société et d'une économie¹⁹ ; pour d'autres le jeu virtuel permet de « comprendre les rapports entre sociétés, espace et territoires »²⁰ et est défini comme « un outil de modélisation ». Le virtuel ressemble ainsi, au risque de s'y méprendre, à un outil d'expérimentation validant des modèles sociaux de comportements, des modèles psychologiques, des modèles économiques²¹ ou encore des modèles d'organisation de l'espace et du territoire²². En conséquence, le virtuel apparaît bel et bien comme un concept, s'il autorise l'analyse des comportements²³ ou s'il sert à « comprendre les rapports entre sociétés, espace, territoire »²⁴, enfin lorsqu'il est défini comme « un objet géographique [...] à la fois support et produit des jeux vidéo »²⁵.

Mais, s'il n'a pas tout à fait le statut d'un concept, le virtuel n'est-il pas un analyseur dès lors que les jeux vidéo dévoilent des transformations concernant, notamment, le statut de la jeunesse dans les pays industrialisés ou encore le rapport du social à la technique et à ses usages ? Ainsi, note S. Craipeau, la dépendance aux jeux vidéo en ligne montre-t-elle l'addiction comme l'une des caractéristiques de la société actuelle. Sur un autre plan, ce type de jeux montre également une autre de ses caractéristiques, lorsque l'intime participe de l'espace public. D'une manière générale, souligne-t-elle, les MMOG figurent les sociétés occidentales²⁶. Ce sont en quelque sorte des miroirs ou des analyseurs-miroirs.

18 Natkin, S. (2004). *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris, Vuibert, coll. « Vuibert Informatique », 2004, rééd. 2007, p. 52.

19 *Ibid.* p. 56.

20 Ter Minassian, H., Rufat, S. (2008). *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? Cybergéo : European Journal of Geography [en ligne], Science et Toile, article 418, consulté le 23 mai 2010, URL : <http://cybergeo.revues.org/17502>*

21 Natkin, S. (2013). Entretien avec Stéphane Natkin, revue MEI 37, *Les territoires du virtuel*, Paris : L'harmattan. Craipeau, S. (2011). *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*. Paris : PUF.

22 Ter Minassian, H., Rufat, S. (2008). *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? Opus cité, p. 8, paragraphe 13. Ainsi, notent-ils, à propos du jeu Civikization IV, que son appropriation par les joueurs est un processus ludique de modélisation, voire d'expérimentation.*

23 Natkin, S. et allii. (2012). *Du jeu utile au jeu sérieux (serious game)*. Hermès, *La revue N°62, Les jeux vidéo. Quand jouer, c'est communiquer*. Paris : CNRS Editions.

24 Ter Minassian, H., Rufat, S. (2008). *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? Opus cité, p. 27, paragraphe 28.*

25 *Ibid.*, paragraphe 27. *Soulignons que pour les géographes, un objet géographique est un concept puisqu'il s'agit d'un construit cognitif qui permet d'appréhender un phénomène spatial soit, en d'autres termes, une médiation nécessaire pour saisir des phénomènes sociétaux puis les configurer ou les rassembler pour pouvoir en fine les penser et les analyser. In Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés, 2003, ss. la dir. de Levy, J. et Lussault, M., Paris : Belin, p. 676.*

26 Craipeau, S. (2011). *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne. Opus cité, p. 109, p. 166, p. 189 et p. 196.*

Que les jeux vidéo soient des laboratoires du social et, selon les termes de S. Craipeau, des lieux d'innovations et de recherches plaident en ce sens. Mais les jeux vidéo peuvent également être des analyseurs en un autre sens, lorsqu'ils questionnent ce qui relève du jeu et du hors-jeu ou obligent à s'interroger sur la réalité du virtuel et son rapport à la réalité sensible ou encore invitent à réfléchir à nos représentations de l'espace et du territoire²⁷ ou enfin, sur un autre plan, lorsque les pratiques addictives des jeux conduisent certains professionnels à questionner le savoir constitué dans le champ des addictions²⁸.

Le virtuel : imaginaire et représentations

Si le virtuel en tant que matrice logico-mathématique est dénié, il appelle paradoxalement tout un imaginaire, c'est-à-dire un ensemble de représentations. Cette incapacité à le penser et à remarquer sa spécificité, est accentuée par son invisibilité et son immatérialité supposée²⁹, deux caractères qui lui sont associés. Les opérations calculées ou effectuées par les ordinateurs restent effectivement invisibles, sauf à donner lieu à un travail de mise en forme. Quoi qu'il en soit, ces deux caractères contribuent sans doute à la formation d'un imaginaire qui s'exprime à travers des représentations opposées faisant du virtuel un pharmakon, c'est-à-dire à la fois un remède et un poison.

En effet, les unes, quasi « vertueuses », louent le virtuel pour lui attribuer des qualités dont le réel est dépourvu ; des qualités qui, à travers les pratiques et les usages du virtuel, se propageraient au monde réel pour le rendre sinon meilleur, du moins plus civilisé. Un virtuel remède en quelque sorte. Ainsi, P. Lévy, considère-t-il « le cyberspace [comme] une avancée décisive vers des formes nouvelles et de plus en plus évoluées d'intelligence collective³⁰ ». On reconnaît de telles vertus éducatives aux jeux vidéo, lesquels faciliteraient l'apprentissage qui de la géographie, qui de l'économie, qui de l'histoire, etc. Leur efficacité non seulement dépasse celle des jeux traditionnels mais aussi celle d'un enseignement classique en raison, selon Ter Minassian et Rufat, de leur dimension ludique et de l'activité du joueur autorisée par l'interactivité. Ainsi, à propos de Sim City et Civilization, notent-ils, que le joueur mobilise « ses connaissances pour prendre des décisions » [dont il peut voir les effets rapidement]. Grâce à l'interactivité, il peut

27 Ter Minassian, H., Rufat S., (2008). *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? Opus cité*, p. 9 paragraphe 16.

28 Nadeau, L. (2012). *La cyberdépendance : et s'il fallait faire des Descartes de nous-mêmes ? Psychotropes*, vol. 18, pp. 11-24.

29 Une immatérialité supposée puisque c'est oublier toutes les infrastructures lourdes que nécessite le virtuel : à titre d'exemples, des satellites qui permettent les échanges et la transmission des données, aux ordinateurs qui y donnent accès jusqu'aux capteurs.

30 Levy, P., (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ? Opus cité*, p. 111.

tester diverses hypothèses, explorer leurs incidences ainsi que des phénomènes simulés, approfondir surtout leur compréhension et enrichir ainsi ses connaissances³¹. De tels jeux dans lesquels le joueur *a priori* se sert de ses connaissances et en acquiert de nouvelles, relatives aux modèles d'organisation de l'espace, ont conduit à l'émergence des *serious game*, rappellent-ils, pour souligner qu'ils sont beaucoup moins didactiques que les premiers, y compris lorsqu'il s'agit de l'adaptation pédagogique de ceux-là.

Autres vertus, curatives cette fois, des jeux vidéo, lorsque pour certains psychothérapeutes et psychanalystes, M. Stora par exemple, la pratique des jeux vidéo est auto-curative ou, pour d'autres, celle des MMOG ressortit à des procédés auto-calmants qui permettent de juguler des tensions internes ; enfin pour certains autres chercheurs, la réalité virtuelle joue un rôle important dans le processus clinique et dans la relation patient-thérapeute, elle aide également au traitement des phobies, c'est-à-dire encore que les mondes synthétiques prennent en charge certains troubles psychiques et psychologiques³².

Mais d'autres représentations, cette fois, liberticides se voient associées au virtuel ; elles sont teintées d'un catastrophisme certain, quand le social se voit partiellement ou totalement assujéti au système virtuel. En conséquence de quoi, le virtuel supplanterait le réel ou s'y substituerait. Les jeux virtuels n'échappent pas, quand nombre de réflexions mettent en relief la perte de repères aussi bien sociaux que spatiaux ou encore des troubles et des phénomènes d'addiction consécutifs à leurs pratiques. Ainsi, dès les années 1990, on les soupçonne de provoquer des maladies graves comme l'épilepsie, ou encore de susciter des comportements violents en raison de leurs scénarios qui incitent à mener des actions violentes, immorales, asociales, etc. Le législateur y sera d'ailleurs attentif puisqu'un décret, relatif aux mises en garde à propos des jeux vidéo, sera publié en 1996³³. Quoi qu'il en soit, certains chercheurs identifient ce qu'ils nomment

31 Ter Minassian, H., Rufat, S. (2008). *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? Opus cité. Sim City et Civilization sont les deux jeux vidéo qui ont été étudiés dans le cadre de cet article.*

32 Stora, M. (2007). *Guérir avec les jeux vidéo. Le Carnet PSY, Cliniques des technologies de l'information et de la communication, deuxième partie, n° 121, pp. 38-39 ; Gaon, T. (2007). Psychopathologie des jeux en ligne. Le Carnet PSY, Cliniques des technologies de l'information et de la communication, deuxième partie, n° 121, pp. 26-28. Klinger, E. (2006). Apports de la réalité virtuelle à la prise en charge de troubles cognitifs et comportementaux. Doctorat Informatique, ENST - INFRES Informatique et Réseaux, ENST.*

33 Arrêté du 2 novembre 1994 puis décret n°96-360 du 23 avril 1996.

la cyberaddiction traduisant un état dépressif³⁴, et principalement avec les jeux en ligne (ou MMOG), avec pour conséquence l'isolement social. Une telle pathologie atteint prioritairement les adolescents, le jeu étant pour ces derniers un procédé d'auto-guérison pour lutter ou faire face à la dépression. Un procédé qui reste néanmoins illusoire. Ainsi et sans aller jusqu'à des cas si extrêmes, ces représentations traduisent *in fine* des craintes plus ou moins vives, face aux usages et aux pratiques vidéo-ludiques, qui concernent la confusion entre réel et virtuel, c'est-à-dire le risque, pour celui qui joue, de prendre le monde virtuel pour la réalité, voire de s'y réfugier pour échapper aux contraintes de la vie réelle. Et en effet, si le réel résiste, le virtuel lui obéit³⁵. Le risque de désocialisation n'est donc pas loin pour ceux qui fréquentent ces univers vidéoludiques et qui vivent *in fine* dans des mondes déréalisés. S'ajoute enfin le contrôle, autre représentation associée au virtuel, quand tout est enregistré et mémorisé qu'il s'agisse des usages du téléphone mobile, d'internet ou des jeux en ligne.

Si l'on se méfie des images et de leur pouvoir, parce qu'elles tentent de se faire passer pour le modèle dont elles sont issues, le pouvoir attractif du virtuel est peut-être plus grand encore puisqu'il situe tout un chacun dans une image qui réagit ou se comporte comme la réalité, en vertu des lois physiques modélisées dans un programme informatique. Si bien que les raisons de s'en méfier, si elles perdurent, sont sans aucun doute réactivées. En somme, comme le remarque P. Legendre, « il faut faire attention à la puissance que confère le fait d'être au centre de l'image, qui est un lieu de pouvoir très fort. On n'a pas encore pris la mesure de ce qui se produit dans notre entrelacement aux images. »³⁶

Bref, cet imaginaire du virtuel conduit soit à l'émancipation du corps social, soit à son aliénation et, en tout état de cause, à penser le virtuel comme une réalité.

34 Plusieurs volumes de la revue *Psychotropes* sont consacrés à cette thématique de l'addiction aux jeux virtuels – voir en particulier, *Le jeu pathologique : quand jouer n'est plus jouer*, vol. n°11, 2005 ; *Adolescence et mondes virtuels*, vol n°15, 2009. Voir en particulier les articles de Disarbois, B. (2009). *L'addiction au virtuel : une présence sans absence*. *Psychotropes*, vol. 15, pp. 41-58 ; et de Valeur, M. (2005). *Jeux pathologiques et conduites ordaliques*. *Psychotropes*, vol. 11, pp. 9-30 et (2009). *La cyberaddiction existe-t-elle ?* *Psychotropes*, vol. 15, pp. 9-19. A titre d'exemple, la réflexion actuelle, à travers des colloques et des numéros de revue, soit questionne la notion de cyberaddiction, soit répertorie les différentes formes de thérapies à cette forme d'addiction. Pour L. Nadeau, la cyberdépendance oblige à questionner le savoir constitué dans le champ des addictions. Voir *Les usages problématiques des jeux vidéo*, *Psychotropes*, vol. n°18, 2012 et, notamment, Nadeau, L. (2012). *La cyberdépendance : et s'il fallait faire des Descartes de nous-mêmes ?* *Opus cité*, pp. 11-24. Voir également l'appel à contributions de la revue électronique RESET, *Des troubles en ligne. Les recompositions des enjeux de « santé mentale » sur internet*. <http://recherches-internet.org>

35 Comme le souligne le sénateur Claude Huriet auteur d'un rapport intitulé « Images de synthèse et monde virtuel- Techniques et Enjeux de société ». *Rapport d'information N°169, 1997-1998*, p. 90.

36 Legendre, P. (1997). Entretien. *Le Monde*, p. 14, 22 avril 1997.

Une confusion entre technique, imaginaire, concept ou le virtuel comme notion-valise

Cet imaginaire – une dimension dont le virtuel tire sa force – ne masque-t-il pas d'abord la face technique du virtuel, c'est-à-dire du virtuel comme modèle logico-mathématique ? Et n'est-ce pas sa fonction ? Cet imaginaire, s'il rend la notion attractive, n'entretient-il pas la confusion entre les deux autres domaines, technique et conceptuel, auxquels se rapporte le virtuel ? Ne conduit-il pas ensuite et surtout à la coexistence de deux conceptions opposées du virtuel ? L'imaginaire comme le mythe, on le sait, s'accommode des oppositions et des contradictions.

La première, selon laquelle, le virtuel s'oppose à la réalité concrète. Dans ce cas, coupé du réel, le virtuel est la version technologique la plus aboutie de la représentation ; on peut ainsi le considérer comme semblable à l'image. Avec les jeux vidéo dont les décors tentent de se rapprocher, autant qu'il est possible, de la réalité *via* la modélisation des lois physiques qui régissent le monde concret, ces mondes jouables soit sont pris pour ce qu'ils sont, des fictions, soit sont tenus pour réels ou vrais. Que ces mondes soient tenus pour fictifs ou pour vrais - les craintes de les voir alors se substituer à la réalité ou, au contraire, l'idée qu'on puisse s'affranchir de contraintes physiques comme le temps et l'espace, et notamment en étant ici et ailleurs dans le même temps, s'expriment.

Avec la seconde conception, le réel est une actualisation du virtuel qui préexiste à celui-ci. Aucune coupure mais au contraire un continuum du virtuel au réel, ce dernier n'étant qu'une actualisation dégradée du virtuel. Le virtuel apparaît alors comme un modèle parfait ou idéal de la réalité que les usages ou les pratiques permettent d'atteindre ou, plus modestement, d'approcher. En conséquence, il peut soit libérer des contraintes, spatiales, sociales, culturelles, soit se substituer au monde plein ou monde réel. On retrouve, avec cette seconde conception du virtuel comme avec la première, l'imaginaire à deux faces : soit un virtuel qui s'offre comme un monde meilleur, dans lequel toute forme de contraintes disparaît, ou encore fait office de remède comme avec les jeux vidéo ; soit au contraire un virtuel qui autorise toutes les formes de contrôle, traçage de parcours, enregistrement et mémorisation des données, et enfin addiction pour les jeux vidéo.

L'imaginaire associé au virtuel brouille donc les repères et assure un continuum entre deux définitions opposées du virtuel : entre l'une qui est coupée de la réalité et ressortit à la fiction, et l'autre qui préexiste à la réalité et de la même nature que celle-ci. Une confusion qui se retrouve ensuite entre un virtuel-représentation - qui prolonge les techniques traditionnelles de représentation - et un virtuel-modélisation ou un virtuel cybernétique, et l'hyperréalisme comme version la plus courante du virtuel contribue d'autant plus à brouiller les pistes. Mais confondre les deux, ou rabattre le second sur le premier, revient à nier en quelque sorte la radicale nouveauté du processus logico-mathématique dont il relève. Enfin, brouillage des

repères entre un virtuel-paradigme - un concept - et un virtuel-modélisation - une matrice logico-mathématique - les deux finissant par se confondre. La polysémie de la notion de modèle, qui ressortit tantôt au paradigme tantôt à la modélisation, c'est-à-dire à la programmation informatique, sème la confusion. De sorte qu'une proximité sémantique s'établit entre deux substantifs homophones et homographes. Dans tous les cas, la matrice technique du virtuel reste voilée. En d'autres termes, les processus logico-mathématiques qui président à toute programmation informatique sont niés, voire déniés. En somme, le virtuel en tant que système d'échanges de données sous une forme numérique, ce qu'il autorise et *in fine* sa nature principalement d'échanges ne sont pas pensés.

Avec *Can you see me now*, la photographie que le runner prend d'un joueur en ligne qu'il a capturé est « vide » puisque ce joueur est invisible dans l'espace urbain. Ne montre-t-elle pas dès lors la nature du virtuel ? C'est-à-dire que celui-ci ressortit aux échanges. Ce sont bien en effet les échanges qui sont au cœur de ce jeu poursuite : *via* d'abord le programme informatique qui permet de saisir les mouvements des runners dans l'espace urbain et qui nécessite des capteurs, *via* ensuite un programme qui autorise le traitement et la représentation des déplacements du double numérique de chaque joueur en ligne sur la carte numérisée de la cité, *via* enfin un programme qui assure la coïncidence entre les données recueillies dans le monde physique et celles issues de la modélisation ou du calcul. Une telle superposition s'exprime alors à travers une carte relationnelle qui apparaît sur les écrans des joueurs en et hors ligne.

Ce sont ainsi les échanges au sein de chaque programme informatique qui, bien qu'invisibles, sont au service du visible et qui donnent forme à cette carte. Dès lors, en montrant que l'invisible est au service du visible, *Can you see me now* conduit à définir le virtuel en termes d'échanges, c'est-à-dire à comprendre que ce sont ces derniers qui sont virtuels et non pas la carte relationnelle qui en résulte, et à penser *in fine* les rapports entre monde virtuel et monde physique autrement qu'en les opposant.

S'il est essentiel, pour comprendre le virtuel, de ne pas se limiter à ses seuls aspects techniques - pour éviter le piège des déterminismes, technique et social, et pour ne pas succomber au mirage technologique - et de s'intéresser, notamment, aux torsions ou aux bricolages issus des pratiques, *a contrario* les dénier semble improductif pour le penser. Et ses aspects techniques ne risquent-ils pas de resurgir, et là où on les attend le moins, mais déplacés et notamment dans l'imaginaire dont se soutient le virtuel ? Quoi qu'il en soit, cet imaginaire, s'il brouille les frontières, rend le virtuel attractif, un imaginaire qui prend d'autant plus d'ampleur que le virtuel cybernétique reste voilé, qu'il s'agisse de sa face liberticide ou de sa face libertaire, qu'il provoque le vertige ou appelle la vertu, pour paraphraser Ph. Quéau.

Si le virtuel est impensé, notamment, parce que le numérique le masque et si sa définition est jugée comme imprécise³⁷, c'est dire qu'il pose problème. Les quelques tentatives définitionnelles proposées par certains chercheurs ne parviennent pas à bout de cette imprécision, que l'emploi de l'adjectif plutôt que du substantif creuse. Une indéfinition, en réalité, issue de la confusion entre trois domaines – technique, conceptuel, imaginaire -, qu'agrège le virtuel. C'est cette confusion qu'exprime le terme valise associé au virtuel, le virtuel comme notion-valise³⁸ étant ainsi un véritable nœud théorique à déconstruire. *In fine*, ce que CYSMN permet de comprendre est la nature du virtuel, un système d'échanges réglés numériquement, et les rapports entre le virtuel et la réalité concrète – un virtuel indifférent au monde concret mais au service de celui-ci et un virtuel qui, en tant que système d'échanges, a sa réalité propre³⁹.

37 Notamment Proulx, S. (2006). *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë*. *Opus cité*, le titre de ce chapitre est ici très explicite.

38 Le virtuel comme notion-valise est l'un des principaux résultats de la mise en perspective de mes recherches, à l'occasion de mon habilitation. Rodionoff, A. (2010). *Interroger le virtuel : architecture, territoires, création numérique*. Habilitation à diriger des recherches, ss. la dir. P. Musso, université Paris VIII.

39 Rodionoff, A. (2012). *Les territoires saisis par le virtuel*. Rennes : PUR, coll. « Espace et territoires ».

RÉFÉRENCES

- Blast Theory : [en ligne] URL : <http://www.blasttheory.co.uk>
- Craipeau, S. (2011). *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*. Paris : PUF.
- Daignault, J. (2006). *Le virtuel est-il un souci ?* in Communautés virtuelles : penser et agir en réseau. Poissant, L., Proulx, S., Senechal, M., dir., Laval : PUL.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Paris : PUF.
- Disarbois, B. (2009). *L'addiction au virtuel : une présence sans absence*. Psychotropes, vol. 15.
- Gaon, T. (2007). *Psychopathologie des jeux en ligne*. Le Carnet PSY, Cliniques des technologies de l'information et de la communication, deuxième partie, n° 121.
- Granger, G. – G. (1995). *Le probable, le possible et le virtuel. Essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective*. Paris : Ed. O. Jacob
- Legendre, P. (1997). Entretien. *Le Monde* (22 avril 1997).
- Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris : La découverte Poche, coll. « Essais ».
- Nadeau, L. (2012). *La cyberdépendance : et s'il fallait faire des Descartes de nous-mêmes ?* Psychotropes, vol. 18
- Natkin, S. et alii. (2012). *Du jeu utile au jeu sérieux (serious game)*. Hermès, La revue N°62, Les jeux vidéo. Quand jouer, c'est communiquer. Paris : CNRS Editions.
- Natkin, S. (2004). *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris, Vuibert, coll. « Vuibert Informatique », rééd. 2007
- Paulhan, J. (1953). *La preuve par l'étymologie*, Cognac : Ed. Le temps qu'il fait, rééd. 1988
- Poissant, L., Proulx, S., Senechal, M., ss. la dir. (2006). *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*. Laval : PUL.
- Proulx, S. (2006). *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë*. in Communautés virtuelles : penser et agir en réseau. Poissant, L., Proulx, S., Senechal, M., dir., Laval : PUL.
- Proulx, S. & Breton, Ph. (2002). *L'explosion de la communication. Introduction aux théories et aux pratiques de la communication*. Paris : La découverte, coll. « Grands Repères », rééd. 2006.
- Queau, Ph. (1996). *Le virtuel : une utopie réalisée*. In Quaderni n°28, Utopie et imaginaire de la communication. Paris : CREDAP, Université Paris I Panthéon Sorbonne.
- Rapport d'information N°169. [1997-1998]. Images de synthèse et monde virtuel- Techniques et Enjeux de société. Huriet. Cl.
- Rodionoff, A. (2012). *Les territoires saisis par le virtuel*. Rennes : PUR, coll. « Espace et territoires ».
- Rodionoff, A. (2010). *Interroger le virtuel : architecture, territoires, création numérique*. Habilitation à diriger des recherches, ss. la dir. P. Musso, université Paris VIII.
- Stora, M. (2007). *Guérir avec les jeux vidéo*. Le Carnet PSY, Cliniques des technologies de l'information et de la communication, deuxième partie, n° 121.
- Ter Minassian, H., Rufat, S. (2008). *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?* Cybergéo : European Journal of Geography [en ligne], Science et Toile, article 418, URL : <http://cybergegeo.revues.org/17502>
- Valeur, M. (2009). *La cyberaddiction existe-t-elle ?* Psychotropes, vol. 15.
- Valeur, M. (2005). *Jeux pathologiques et conduites ordaliques*. Psychotropes, vol. 11.
- Weissberg, J. – L. (1999). *Dispositifs de croyance*. Hermès, La revue N°25, Le dispositif. Entre usage et concept. Paris : CNRS Editions.

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. Ber-thier, « 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 commu-nication (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 virtuelles" ». N. Hillaire, « Les métamorphoses du mur. Paroi, rideau, écran, téléprésence ». F. Séguret, « Otsuka Art Museum, ou l'esthétique du virtuel dans la circularité de l'espace mondialisé ». O. Jeudy, « Buster Keaton, un défi au "morphing" ». A. Milon, « Tracé de corps. Artaud redéployé dans Bacon ». B. Goetz, « La chambre, ou "Le scandale s'abrite dans la nuit" ». L. Devel, « La figuration des corps de la ville. Photographie et cinéma de la fragmentation ». F. Seyral, « Des corps en suspens. Espace, image, temps chez Bill Viola ». A. Jarrigeon, « Vers une poétique de l'anonymat urbain ».

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

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

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

N° 24-25 (2006). *Études culturelles & Cultural Studies*. — Entretiens avec Marie-Hélène Bourcier, François Cusset et Armand Mattelart, « Les études culturelles sont-elles solubles dans les Cultural Studies ? » (par B. Darras). J. Baetens, « “Cultural Studies” n'égalent pas “études culturelles” ». C. Genin, « Les études culturelles : une résistance française ? ». B. Darras, « La tache aveugle. Approche sémiotique et systémique du paradigme de l'agency ». M. Thonon, « Les fractures culturelles françaises ». M. H. Bourcier, « Études culturelles et minorités indisciplinées dans la France métropolitaine ». L. Béru, « La banlieue, révélatrice de l'utilité des “French Cultural Studies” ». Pour l'étude des (non)-dits ethno-raciaux français ». M. C. Naves, « Les études culturelles pour penser le communautarisme en France depuis le début des années 1990 ». M. J. Bertini, « Un mode original d'appropriation des Cultural Studies : les Études de genre appliquées aux Sciences de l'information et de la communication. Concepts, théories, méthodes et enjeux ». P. Rasse, « Les Cultural Studies et l'étude des cultures populaires ». P. Fresnault-Deruelle, « “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'inhabitation ». Pierre Fresnault-Deruelle, « Moulinsart, demeure aspirante et refoulante ». Jean Mottet, « Habiter le périurbain : une tradition américaine ». Thierry Paquot, « Maison et écologie ». Wissam Mouawad, « Fermeture et ouverture de la maison arabe traditionnelle ». Taos Mérad, « La maison chez Miyazaki : rêve et quotidien ». Alya Belgaroui-Degalet, « Les Desperate Housewives en leurs maisons ».

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

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

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

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

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

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

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

N° 35 (2012). Scientisme(s) et communication - Aurélie Tavernier. Présentation du numéro, Aurélie Tavernier. « À propos de l'engagement du savant dans le politique. Le métier d'historien – ou comment faire usage de l'histoire pour éviter d'en abuser. », Entretien avec Gérard Noiriel. « De la normalisation des savoirs à l'imposture scientifique : retour et détours de l'idéologie scientifique. », Entretien avec Roland Gori. « Savoirs et scientisme saisis par le discours. Les liaisons discursives », Roselyne Ringoot. « Positivisme ou scientisme ? Les enjeux politiques d'un point de vocabulaire ? », Frédéric Dupin. « Vous pouvez répéter la réponse ? L'expertise scientifique au risque de la certitude », Aurélie Tavernier. « La démocratie participative ou l'impossible refus du scientisme », Magali Nonjon. « La science sur le web. Numérisation des textes et dédifférenciation du savoir », Johannes Angermüller. « Mesure et démesure de l'emballage médiatique. Réflexions sur l'expertise en milieu journalistique », Pascal Froissart. « Mise en scène de la scientificité dans le débat citoyen. Le cas des OGM comme argument d'une lettre ouverte autour de la science », Nathalie Garric - Michel Goldberg. « Fiction, idéologie et argumentation dans le débat sur les OGM », Michel Goldberg - Maryse Souchard. « Du scientisme à l'anti-scientisme ? L'utilisation du discours scientifique comme ressource militante par " Ni Putes Ni Soumises " », Zineb Benrahhal Serghini. « Délinquance juvénile : les usages journalistiques des discours sociologique et criminologique », David Pichonnaz

Bulletin d'abonnement

À ADRESSER À :

Éditions de l'Harmattan, Service des abonnements
5 & 7, rue de l'École-Polytechnique, F – 75005 Paris (Europe)
Fax : (33) 1 43 25 82 03. Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr

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

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

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

* Joindre une photocopie de la carte.

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

Prénom & nom :

Rue :

Ville, code postal, pays :

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

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

Veillez trouver ci-joint mon règlement :

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

par mandat national ou international ;

par bon de commande de l'établissement payeur ;

par carte bancaire (Visa, Mastercard),

n°

expirant le :

Signature :

ÉDITIONS DE L'HARMATTAN

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

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

Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr et harmattan1@wanadoo.fr

L'HARMATTAN, ITALIE

Via Degli Artisti, 15

10124 Turin

L'HARMATTAN, HONGRIE

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

1053 Budapest

L'HARMATTAN BURKINA FASO

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

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

ESPACE L'HARMATTAN KINSHASA

Faculté des Sciences sociales, politiques et administratives

BP 243. KIN XI. Université de Kinshasa

L'HARMATTAN, GUINEE

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

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

L'HARMATTAN, COTE D'IVOIRE

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

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

L'HARMATTAN, MAURITANIE

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

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

L'HARMATTAN, CAMEROUN

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



LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'Anolga Rodionoff

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

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



L'Harmattan

Centre national du
Livre

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