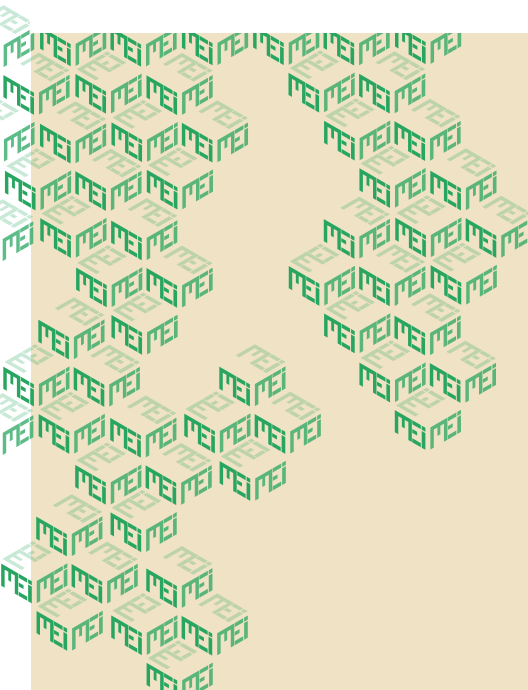




LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**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 Fiset (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 Lochar (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.

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau

Entretien avec Anolga Rodionoff

Anolga Rodionoff : Vous avez un parcours singulier. Vos recherches portent d'abord sur l'/les incidence(s) des pratiques et des usages des technologies de l'information et de la communication, dans le monde du travail, pour envisager par exemple, et selon une approche sociologique, les transformations des métiers de l'information. Elles se rapportent ensuite aux jeux vidéo, selon une double approche, sociologique et anthropologique. Comment voyez-vous *a posteriori* le passage ou les relations entre vos recherches en rapport avec le monde du travail et celles qui concernent le monde des loisirs ? Et comment expliquez-vous votre curiosité et votre intérêt pour le domaine des jeux vidéo ? Quel est l'apport de l'anthropologie ou sa nécessité pour leur compréhension ?

Sylvie Craipeau : J'ai abordé le domaine du jeu un peu par hasard. Je venais de publier mon ouvrage « L'entreprise commutante, ou travailler ensemble/séparément », et je souhaitais poursuivre mes recherches sur les usages des outils de travail collaboratifs, les groupwares, comme on les appelait à l'époque. Je me demandais, dans cet ouvrage, si ces outils étaient utilisés par les salariés pour étayer des groupes informels, s'ils donnaient ou non naissance à de nouveaux modes d'échange et d'action dans les entreprises. La conclusion était plutôt pessimiste. Des années d'enquêtes me conduisaient à constater une disjonction entre régulations sociales, dans le travail, et régulations systémiques (techniques et organisationnelles), une disjonction génératrice d'anomie. Je souhaitais changer de terrain pour savoir si ce phénomène se vérifiait dans un autre contexte, et donc s'il tenait du dispositif technique. À la même époque internet se développait considérablement et, dans les entreprises comme dans l'ensemble de la société, on parlait beaucoup de communautés électroniques. La presse ainsi que nombre de chercheurs attribuaient à la technique la capacité de créer du lien et du collectif. Or les

jeux en ligne, commençaient à se développer. Le jeu de rôle m'offrait alors des situations contrastées qui favorisaient les comparaisons nécessaires à une approche anthropologique : je pouvais interviewer et observer des joueurs n'utilisant aucune médiation technique (jeux avec dés et papier), des joueurs jouant dans des salles de jeux équipées d'ordinateurs en ligne (il y avait médiation technique mais présence d'autres personnes) et des personnes jouant en ligne de leur domicile (donc *a priori* en solitaire).

Lorsque j'ai décidé, en 2001, de changer de terrain d'observations, et de quitter ainsi le monde de l'entreprise et du travail pour celui du jeu, j'étais loin de me douter de leur proximité, voire de leur interpénétration. J'ai été très étonnée de constater combien les valeurs de l'entreprise néolibérale, les modes d'organisation et de management étaient repris dans les MMORPG. La sociologie, depuis 20, voire 30 ans s'est beaucoup spécialisée en champs divers dans lesquels s'enferment les sociologues. Hyperspécialisation et pragmatisme à outrance, nous suivons de plus en plus le modèle anglo-saxon que Wright Mills critiquait déjà dans les années soixante. Cela nous empêche de développer des points de vue larges, d'avoir une compréhension globale de ce qui est en jeu dans nos sociétés. Lorsque j'ai entrepris l'étude des jeux vidéo, dans une perspective que la sociologie du travail a quasiment abandonnée - l'analyse des technologies utilisées, leur mode de conception, leurs usages et leur logique interne -, je souhaitais décaler mon point de vue pour mieux comprendre la façon dont l'usage des technologies de l'information transformait la sociabilité au travail et *in fine* individualisait la relation au travail. J'ai peu à peu abandonné la question de la sociabilité, qui m'a paru moins pertinente, concernant les jeux, pour approfondir celle des régulations sociales.

Le passage du travail aux jeux vidéo m'a ouvert de nouvelles perspectives. Tout d'abord, ce changement m'a conduite à aborder de nouveaux cadres théoriques, ceux de l'anthropologie, de la socio-anthropologie de G. Balandier. En effet, je devais mobiliser d'autres concepts et d'autres travaux pour comprendre ce nouvel univers social. J'ai alors découvert d'autres travaux sociologiques, lu autrement des ouvrages que je connaissais, autant qu'abordé de nouveaux ouvrages. La question du corps en particulier s'est posée de façon centrale.

Dans le même temps, j'ai rencontré un collègue, Gérard Dubey, dont les interrogations et les hypothèses de travail relatives au monde de la simulation dans l'aéronautique convergeaient fortement avec les miennes¹. Cette rencontre a renforcé l'ouverture nouvelle que me donnait le changement de champ d'analyse et m'a permis de relier des problématiques que j'avais

1 Dubey, G. (2001). *Le lien social à l'ère du virtuel*. Paris : PUF, coll. « La politique éclatée ».

déjà abordées mais en les élargissant. Ainsi, la question de l'automatisation du travail et de l'accroissement du contrôle technique s'élargit pour être celle de l'automatisation de la société et de la crise du politique.

Un exemple : j'ai, depuis le début de mes recherches sur les jeux, remarqué l'importance du désir de performance qui distinguait les MMORPG des jeux de rôle avec dés et papier. C'est ce qui ressortait fortement des entretiens menés auprès des joueurs. Mais ce n'était pas seulement, pas toujours la seule performance qui était visée. Quand un joueur, lors d'un entretien, insista sur son désir de classement, les travaux de Mauss, de Durkheim et de Mary Douglas sont venus m'indiquer qu'il ne s'agissait pas d'un simple classement sportif. L'accent mis sur cette dimension, par mon interlocuteur, m'amenait à m'orienter sur quelque chose de plus fondamental : une recherche d'ordre, une recherche de place dans cet ordre. Mary Douglas raconte à ce sujet une anecdote qui l'a marquée : « il me fut impossible de me détendre dans une certaine salle de bains, d'ailleurs fort bien entretenue [...] mais qui était installée [...] dans le corridor qui reliait deux escaliers [...]. Pour boucher ce corridor, on avait eu recours à un simple expédient : on avait posé une porte à chaque extrémité [...]. En tant que corridor, ce lieu avait un sens, mais en tant que salle de bains, l'atmosphère n'était pas à sa détente » écrit-elle dans « De la souillure »². Il m'est apparu alors que le besoin de classement, dans son intensité même, signifiait un besoin d'ordre, donc de lutte contre un désordre jugé insupportable, et un besoin de se situer dans cet espace social ordonné, d'y avoir une place identifiée, identifiable. Ce propos, somme toute anecdotique, s'inscrivait dans les caractéristiques plus globales des MMORPG telles qu'elles étaient dessinées par les propos des joueurs : des univers simplifiés contrastant avec le monde réel chaotique et indéchiffrable. Des mondes où ils pouvaient enfin prendre place.

Le virtuel comme matrice logico-mathématique

A. R. : Dans votre ouvrage, *La société en jeu(x)*, qui met en perspective dix années de recherche, vous explorez les questions sociales auxquelles ouvrent les jeux vidéo, sans pour autant laisser de côté leur aspect technique. Vous définissez celui-ci en soulignant que les jeux vidéo reposent sur la simulation définie comme « dispositif d'expérimentation du réel ». Vous remarquez que dans les jeux en ligne, la règle est déterminante, i.e. qu'elle ne peut pas être infléchie, contrairement par exemple aux jeux de rôle papier, i.e. encore que les « limites [des jeux vidéo] sont imposées par le système de règles numériques et non par des considérations morales ou la réalité

² Douglas, M. (1966). *De la souillure. Essai sur les notions de pollution et tabou*. Paris : La Découverte, rééd. 2001.

physique du domaine exploré. »³ Diriez-vous, comme S. Natkin, que les jeux vidéo reposent sur un gigantesque bluff ?

Très fréquemment l'aspect technique du virtuel est passé sous silence dans les analyses qui se réclament des SHS et, notamment, dans celles - quelles que soient leurs approches -, qui questionnent les pratiques des jeux vidéo. Comment expliquez-vous ce qu'on pourrait identifier comme un déni, et un déni du virtuel ? Et comment l'interpréter ?

S.C. : Comment se fait-il, en effet, que si peu de chercheurs prennent en compte le dispositif technique des jeux vidéo ? Je ne peux que poser quelques hypothèses. La première est que nos techniques sont considérées maintenant comme constitutives de notre monde naturel et que, de ce fait, elles ne sont guère questionnées. Notre monde moderne repose sur un environnement technique omniprésent que les concepteurs tentent de faire oublier. Gérard Dubey a très bien analysé ce phénomène en ce qui concerne le champ aéronautique. Tout est fait, techniquement, pour que l'avion Rafale, par exemple, très automatisé, donne l'illusion au pilote qu'il évolue dans un environnement naturel. C'est aussi ce que visent les concepteurs de jeu vidéo qui tentent de faire oublier au joueur qu'ils évoluent dans un monde virtuel : dispositifs haptiques, images, sons. Je suis tout à fait d'accord avec Stéphane Natkin qui parle de « gigantesque bluff ». Les joueurs présentent souvent le sentiment de liberté comme source de plaisir majeur que leur donnent les jeux vidéo en ligne (les MMORPG essentiellement). Or cette liberté est largement illusoire. Pour moi, il n'y a pas continuité mais une rupture entre les jeux vidéo MMORPG et les jeux de rôle papier. C'est ce qui est ressorti de nombre d'entretiens avec des joueurs, lors de ma première enquête dans le domaine. Le jeu avec dés et papier est plus de l'ordre du « play » que du « game », pour reprendre la distinction de Mead, c'est pourquoi les joueurs apprécient cet espace qui laisse libre cours à leur imagination, voire la stimule. C'est loin d'être le cas des joueurs qui pratiquent les MMORPG. Ces derniers donnent majoritairement lieu à des pratiques orientées vers la recherche de performance - ce qui n'exclut pas des pratiques orientées vers le « play ».

On peut considérer que l'indifférence, voire l'ignorance que manifestent la plupart des chercheurs, quant à la spécificité technique des MMORPG, rencontre d'une certaine façon l'attitude de la plupart des joueurs. La technique, de ce point de vue, n'apparaît plus seulement comme neutre, elle est transparente, c'est-à-dire que l'on ne la voit plus, voire elle n'existe plus : c'est bien ce que recherchent les concepteurs de systèmes techniques. Je pense que ce déni de la technique

3 Craipeau, S. (2011). *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*. Paris : PUF, p. 29.

correspond à un déni global qui marque nos sociétés. Celles-ci s'inscrivent, de plus en plus, dans ce que A. Gras a appelé les macro-systèmes techniques. Il s'agit de systèmes techniques dans lesquels information et contrôle sont insérés dans un mode de gestion des flux « où le contrôle est à la fois indirect et centralisé, c'est-à-dire délocalisé du point de vue de l'unité de flux (cavalier, pilote, gestionnaire d'électron... ou joueur) »⁴. Et pour revenir à la première question, le mode de fonctionnement de ce macro-système technique des jeux vidéo correspond à celui dans lequel s'inscrivent de plus en plus étroitement l'activité productive (l'ensemble du fonctionnement des entreprises et donc de l'activité de ses salariés ainsi que de ses partenaires), mais aussi l'activité des États, dont la Sécurité, avec la biométrie par exemple. Pour prendre ce dernier exemple, j'ai été très étonnée par les réactions des personnes, que nous avons interrogées, lors d'une enquête menée sur les premiers usages de la biométrie en France. Elles n'exprimaient aucune crainte, aucune interrogation concernant la mise en place de ce type de dispositif pourtant très intrusif. Elles insistaient même sur le confort que pouvait leur procurer un outil simplifiant, jusqu'à sembler disparaître, les procédures de contrôle aux frontières. Comme le dit A. Gras, « l'infrastructure devient alors un élément du social non seulement parce qu'elle est incontournable sur le plan de l'action pratique mais aussi, et surtout, parce qu'elle renforce la conception paradoxale de la présence naturelle non seulement de l'objet artificiel mais encore de l'objet branché et du coup de l'homme branché ».

Le déploiement des macro-systèmes techniques rencontre et s'appuie sur celui des dispositifs de gestion dans l'ensemble de la société (pas seulement dans le monde du travail). Je parle de dispositifs - au sens de Foucault, comme ensembles hétérogènes d'éléments comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux ou techniques, des décisions réglementaires, des mesures administratives, des énoncés scientifiques etc... -, qui visent une fin disciplinaire. Le dispositif participe de la tentative d'instauration d'une maîtrise totale du monde (et des hommes qui le composent) par l'instauration de transparence et de visibilité. Ces dispositifs disciplinaires (Foucault) ou de contrôle (Deleuze) reposent sur un système de communication instantanée, propre aux sociétés de flux. Et de ce fait, le système technique n'est pas neutre. On pourrait dire comme Anders, je trouve sa formulation très heureuse, « là où les moyens aussi bien que les fins sont à ce point imprégnés du style même des us et des coutumes que, devant les fragments de la vie et du monde, on ne peut reconnaître (et on ne se la demande d'ailleurs même plus) s'il s'agit de « moyens » ou de « fins », là où le chemin qui mène à la fontaine rafraîchit autant que l'eau qu'on boit »⁵.

4 Gras, A. (1997). *Les macro-systèmes techniques*. Paris : PUF, coll. « Que sais-je ? ».

5 Anders, G. (1980). *L'obsolescence de l'homme. Tome 2. Sur la destruction de la vie à l'époque de la troisième révolution industrielle*. Paris : Les Ed. Fario, trad. fr. 2011, p. 118.

Les représentations et l'imaginaire associés au virtuel

A. R. : La littérature scientifique, notamment dans le domaine des SIC, montre que les représentations et l'imaginaire associés aux technologies de l'information et de la communication construisent les usages. Dans vos travaux, vous questionnez la place de l'imaginaire dans les jeux vidéo, pour souligner que le dispositif technique avec sa logique spécifique - une logique qu'on peut définir comme binaire -, exclut l'imaginaire, principalement parce qu'il ne fonctionne pas selon cette logique binaire. Vous notez à plusieurs reprises que, pour les joueurs, les jeux vidéo sont des lieux de socialisation qui leur offrent des possibilités de parcours « dans un espace social égalitaire » et que ce sont également des lieux où les joueurs éprouvent un sentiment de liberté, tout en notant que cette liberté est relative. Liberté et égalité associées aux jeux vidéo ne manifestent-elles pas dès lors l'imaginaire suscité par le virtuel ?

Cet imaginaire n'est-il pas à l'œuvre également lorsque les jeux vidéo sont la mise en œuvre de stratégies de défense face aux réalités quotidiennes anxiogènes - les jeux vidéo faisant ainsi office de remèdes à celles-ci ? Ou encore lorsque la pratique des jeux participerait de la construction de l'identité ?

S.C. : Comme je l'ai indiqué en réponse à la question précédente, la technique tend à disparaître de l'horizon de perception de l'utilisateur, ce qui signifie qu'il ne peut plus y avoir d'imaginaire de la technique. Ce qui n'empêche pas que le virtuel - qui apparaît moins comme une technique que comme une autre réalité, comme un monde alternatif -, peut effectivement être associé au sentiment de liberté. Liberté parce qu'évolution dans un monde où n'existent plus de contraintes physiques - ne seraient-ce que celles du corps mais aussi celles de l'espace et, globalement, des lois naturelles. Liberté aussi parce que, même si ces univers vidéo ludiques tentent de reproduire - du moins en partie - nos univers socio-économiques, ils le font sur un mode utopique. L'égalité qui caractérise les relations entre joueurs fait partie de cette dimension utopique. Il s'agit du principe même de l'agon propre aux jeux et pas à la technique. Agon, je le rappelle, qui est le mode privilégié de jeu des sociétés industrielles dites démocratiques puisque justement il stipule, comme fondement, l'égalité des participants au jeu.

Le virtuel comme analyseur

A. R. : Votre hypothèse, selon laquelle les jeux vidéo expriment des transformations actuelles de la société, résonne avec celle selon laquelle le virtuel est un analyseur, et je dirais un *analyseur-miroir*. Les pratiques des jeux vidéo - et *in fine* le virtuel qui les encadre et les oriente -, ne conduisent-elles pas à redéfinir certaines notions tenues jusqu'à présent pour acquises et, en particulier, le réel et le virtuel ainsi que leur rapport ? Ainsi, vous dites que le virtuel ne s'oppose pas au réel bien qu'il l'exclue. Comment comprendre les « effets de réalité » des jeux en ligne, notamment, quand comme en Corée, ils ont des incidences directes sur l'économie locale ou quand encore l'espace virtuel rencontre le monde socio-économique réel à travers la vente des avatars en espèces sonnantes et trébuchantes ? Les pratiques des mondes virtuels ne signifient-elles pas que ces mondes virtuels ont leur réalité propre et ne nous mettent-elles pas alors face à des « fictions vraies » ?

Parmi les notions qui sont questionnées et, en conséquence, redéfinies, vous vous intéressez au temps - dont vous dites qu'il s'éloigne du temps qui se mesure à la durée et à l'espace parcouru, i.e. en somme du temps vécu. Vous ajoutez que ce présent sans durée se révélerait dans les pratiques des jeux à moins qu'elles ne contribuent à le produire. Ce temps réel, qui devient la norme, ne traduit-il pas la prégnance de la technique et des technologies actuelles et ce quasiment à notre insu dans les domaines aussi bien des loisirs que du travail ?

S.C. : Les jeux vidéo, et tout particulièrement les jeux en ligne - leur offre commerciale ainsi que les pratiques des joueurs -, sont à la fois un analyseur de nos sociétés et un lieu alternatif.

Analyseurs, ils donnent à voir ce qui travaille la société. Le temps, qui est une dimension anthropologique clé, s'est transformé avec la révolution industrielle et encore plus avec la société hyper moderne de l'informatique et d'internet. Effectivement, le temps vécu disparaît au profit du temps dit « réel » de l'ordinateur, le temps de la commutation. C'est ce qui participe de la transformation de notre réalité sociale et anthropologique. C'est d'ailleurs peut-être pour cela que la notion de virtuel prend tant de place actuellement. Hans Ulrich Gumbrecht situe au XVIII^{ème} siècle la transformation radicale qui donne la priorité au temps plutôt qu'à l'espace. Or, c'est autour du corps que s'articule l'espace. Ce dernier est d'ailleurs « la dimension primordiale dans laquelle se négocie la relation entre les individus ainsi qu'entre l'homme et les choses du monde »⁶. Le processus d'abstraction, d'éloignement vis-à-vis

6 Gumbrecht, H. U. (2004). *Eloge de la présence. Ce qui échappe à la signification*. Paris : Libella/Maren Sell, trad. fr. 2010.

de la réalité sensible, caractérise ce que Gumbrecht appelle les cultures de la signification dont nous faisons partie. Avec nos technologies de l'information et les processus d'automatisation qui sortent de la sphère de la production pour gagner l'ensemble de la vie sociale, on constate que le temps lui-même s'est transformé en se dissociant de l'espace. Le temps, donc, est devenu encore plus abstrait, en s'autonomisant de ce qui le reliait encore au corps et au monde par l'espace qui le définissait.

Les cultures de la signification (Gumbrecht) sont celles de l'action, qui vise à transformer le monde, alors que pour les cultures de la présence, le corps est la référence première. Les techniques de communication et les médias de masse participent de ce mouvement d'éloignement du corps couplé au sentiment de présence au monde. G. Anders estime - déjà au début des années 50 - que la télévision et la radio, en nous présentant les événements et le monde, nous dispensent d'aller le chercher, de vivre nos expériences, le transformant de ce fait en monde fantomatique. Le succès de la télé réalité tient de cette transformation sociale. Car lorsque le monde « n'a d'importance sociale que sous forme de reproduction, c'est-à-dire en tant qu'image, la différence entre être et paraître, entre réalité et image est abolie »⁷. Non seulement notre monde est devenu fantomatique, mais nous aussi perdons de notre consistance. Quoi d'étonnant alors que les jeunes générations (et peut-être les moins jeunes) se retrouvent si bien dans les émissions de télé réalité ? Ceux qui apparaissent à l'écran peuvent se sentir vivants parce qu'ils sont sur l'écran, images visibles. Ceux qui les regardent peuvent s'identifier à eux et voir leur vie ainsi valorisée.

Or, si notre société a perdu le sentiment de présence, les innovations dans les technologies de l'information - celles en particulier qui cherchent à rendre le virtuel le plus réel possible -, apparaissent comme une tentative de retrouver le sentiment de présence en l'absence même des objets évoqués. Lorsque les utilisateurs de téléphone portable, par exemple, veulent partager leurs émotions, leurs expériences vécues, ils envoient des images de ce qui les a touchés, recréant d'une certaine façon un espace partagé. Par ailleurs, en cherchant des témoins de leur propre expérience, ils cherchent à confirmer la réalité de cette dernière. Le virtuel de l'image envoyée est alors ce qui fait lien. Ce monde virtuel, en particulier dit en « réalité augmentée », constitue une tentative de création d'une nouvelle réalité où les sens sont à nouveau sollicités. Cette réalité, constituée d'artefacts, n'en est pas moins une réalité.

7 Anders, G. (1956). *L'obsolescence de l'homme. Tome 1. Paris : Ed. Ivrea et Ed. de l'Encyclopédie des Nuisances, trad. fr. 2002.*

Elle constitue le monde dans lequel nous évoluons. Elle est notre réalité physique mais aussi notre réalité économique et sociale. Réalité économique tout d'abord, puisque, vous le rappelez avec raison, ces technologies, tout particulièrement dans le domaine des loisirs (et pas seulement celui des jeux vidéo), alimentent une industrie florissante et de nombreux services qui lui sont associés. Si des joueurs vendent leurs avatars, c'est que leur offre rencontre une demande solvable. C'est que d'autres joueurs souhaitent disposer de personnages dotés d'attributs intéressants, qui leur évitent de passer des heures ingrates à affronter des monstres ou à effectuer diverses actions, pour faire monter ces personnages en puissance. Les joueurs achètent alors ces avatars comme ils achètent leurs jeux vidéo, comme ils dépensent de l'argent pour s'abonner à des jeux. Finalement, ces avatars sont des produits comme un autre, des produits virtuels. Des services, même, pourrait-on dire.

Je rappelle, dans mon ouvrage « La société en jeu(x) », qu'en 2009, les ventes mondiales des jeux vidéo devaient dépasser celles du cinéma et du DVD. Et si ces produits génèrent une telle industrie, c'est qu'ils trouvent des consommateurs, dont un des plaisirs est d'évoluer dans les mondes qu'ils proposent, sortes de mondes alternatifs. Mis à part le simple plaisir ludique, la recherche d'évasion, le plaisir de la compétition et de la performance, ce qui plaît dans ces jeux, c'est le fait d'évoluer dans d'autres mondes sociaux que le nôtre. Pour donner ce plaisir, les concepteurs de jeux et les industriels doivent de plus en plus donner le sentiment de réalité à ces univers ludiques. Surtout, les joueurs peuvent préférer évoluer dans ces univers que dans le monde réel. De ce fait, ces derniers ont-ils une réalité propre ? Oui, si l'on considère qu'ils ne vivraient pas sans la participation des joueurs. Car ce sont les actions de ces derniers qui les font évoluer. De ce point de vue, on peut parler de « fiction vraie ». On voit bien que les frontières entre réalité et fiction tendent à se brouiller. Mais ce n'est pas le propre des jeux vidéo. Quand des traders perdent des milliards parce qu'ils travaillent sur des ordinateurs et perdent de ce fait le contact avec la réalité que recouvre leur activité, ils interviennent sur cette même réalité. D'ailleurs leur activité est très proche de celle du jeu⁸. Je pense que notre réalité – dans les sociétés industrialisées - est de plus en plus celle du jeu : on fait « comme si ». Et, pour revenir au monde de l'entreprise, c'est ce que font de plus en plus les salariés.

La technique joue un rôle clé dans ce processus. Je l'ai déjà évoqué mais j'insisterai encore. Les techniques de l'informatique, des télécommunications et de l'audiovisuel, disons les technologies du numérique, pour aller vite, nous ont éloignés du monde concret, tangible, proche, pour nous proposer un monde virtuel, dont le temps est celui de l'immédiat, d'un temps sans durée, produit en particulier des mass media comme la radio, la télévision, internet.

8 Godechot, O. (2001). *Les traders. Essai de sociologie des marchés financiers*. Paris : La Découverte, coll. « Textes à l'appui. Enquête de terrain ».

Ce processus de dé-réalisation⁹ progresse tant dans le monde du travail et de la production que dans celui du loisir et du jeu. Depuis les années 1950, l'automatisation change le travail ouvrier en activité de surveillance à distance de la matière. Les années 1980, avec ce que l'on a appelé la bureautique et la télématique, ont élargi ce phénomène à la sphère tertiaire. Dans la même perspective, je les ai déjà évoquées, les activités financières sont l'objet d'une division du travail et d'une automatisation, avec les simulations mathématiques, qui viennent certainement diluer le sentiment de responsabilité d'acteurs dont l'activité perd, peu à peu, de sa réalité concrète et proche. Et l'on peut élargir ce constat à bien d'autres activités.

Depuis le XVIIIe siècle, et particulièrement le XIXe siècle, la mécanisation puis l'automatisation ont été conçues de façon à faire passer le savoir des artisans, puis des ouvriers, dans le système technique. Non seulement le savoir est explicité et formalisé dans la machine par les ingénieurs, mais le travail du contremaître - le travail de surveillance et de contrôle de l'ouvrier -, est, lui aussi, inscrit dans le dispositif technique. Ce mouvement devient encore plus sophistiqué avec l'informatique qui renforce ce que l'on appelle la traçabilité, c'est-à-dire la capacité du système technique à garder les traces des actions de celui que l'on appelle maintenant l'opérateur. Puis, la gestion du travail est de plus en plus intégrée dans le système technique, comme avec, par exemple, les ERP ou, en français, PGI¹⁰. C'est finalement ce que l'on a vu avec les jeux considérés comme des univers professionnels. Or, ces transformations modifient en profondeur notre activité, dans ce qu'elle représente de relation avec la matière, avec l'autre, avec le monde. Dans la seconde moitié du XXe siècle, de nombreux travaux ergonomiques ont tenté de comprendre les modalités de ces transformations en se penchant, tout particulièrement, sur les activités dites de « surveillance », c'est-à-dire sur les activités qui se déplaçaient du rapport direct à la matière, comme dans la sidérurgie, par exemple, à un travail de surveillance de processus avec des tableaux d'indicateurs nécessitant une surveillance éloignée de la matière et du processus de travail, transformant l'activité de l'opérateur en traitement d'une information abstraite. C'est aussi l'éloignement de la matérialité du monde qui sous-tend les réactions à la généralisation des jeux vidéo et, plus globalement, à celle du virtuel. Aussi, donner quelques pistes de réflexion à ce sujet me paraît de nature à éclairer le débat.

9 Craipeau, S., Metzger, J. – L. (2011). *La gestionnarisation de la société : de la volonté de maîtrise à la déréalisation*. *Mana, revue de sociologie et d'anthropologie*, n° 17-18, Paris : L'Harmattan, pp. 23-40.

10 Progiiciels de gestion intégrés conçus de façon à gérer, de façon cohérente, l'ensemble de l'activité d'une entreprise, de la production à la vente.

Lorsque les pilotes du Rafale évoquent la situation de combat, essaient de la verbaliser, ils se réfèrent parfois à des récits de fiction ou à l'univers des jeux vidéo. Ce renversement du réel par sa représentation fictionnelle, explique G. Dubey, nous signale et exprime la déréalisation effective de l'expérience de la guerre. Déralisation, donc, d'une situation des plus critiques, où la vie même est en jeu. Qu'en est-il donc des jeux vidéo ?

L'observation de joueurs, selon certains, indique « qu'à un certain stade de maîtrise du jeu, le niveau de conscience réflexive diminue, les mains semblent s'activer seules, hors de tout contrôle délibéré [...] l'impression est de contrôler directement son avatar et non les mouvements de ses doigts »¹¹. Il s'agit donc là, semble-t-il, de l'incorporation des gestes répétés, comme dans le métier où l'expérience construit un savoir tacite, tellement intégré dans les manières de faire qui paraissent naturelles, que le professionnel ne peut expliquer ce qu'il fait. Mais un doute surgit. Car le geste, incorporé à force de répétitions, n'est pas, dans les jeux, ce qui relie directement le professionnel à l'objet qu'il crée, à la matière avec laquelle il est directement en contact. Il y a tout un dispositif technique entre le joueur et l'objet qu'il transforme, qui fait que « la machine intelligente peut séparer la compréhension, par l'esprit humain, de l'apprentissage répétitif, instructif et interactif¹² ». Ce qu'on voit à l'écran, selon R. Sennett qui analyse la transformation de l'activité d'architecte avec la conception assistée par ordinateur, « c'est d'une cohérence impossible » dans la réalité. Lorsque vous dessinez, vous pensez en même temps et votre dessin se transforme au fur et à mesure ; avec la C.A.O.¹³ les algorithmes font le dessin, le processus devient un système clos, fermé sur lui-même. La C.A.O. est une « pratique désincarnée du dessin » car si elle imite, simule la réalité, elle n'en tient pas suffisamment compte, « elle est un substitut imparfait pour rendre compte de la sensation de lumière, du vent et de la chaleur ». C'est pourquoi, sans doute, les concepteurs tentent de s'approcher de la réalité jusque dans la sensorialité, dans les jeux vidéo comme dans l'avion Rafale. Mais avec le virtuel, « l'étreinte positive de l'inachevé est nécessairement absente [...] les formes sont fixées dès avant leur usage ».

Alors que le monde vidéo représente l'archétype de la virtualisation de notre monde quotidien, par le fait même qu'il simule une réalité concrète en cherchant à reproduire au plus près cette « concrétude », il devient une sorte de quête impossible. Monde alternatif, quoique reproduisant

11 Clais, J. – B., Roustan, M. (2003). « Les jeux vidéo, c'est physique ! ». *Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique*. in Roustan, M., dir., *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés ».

12 Sennett, R. (2008). *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*. Paris : Albin Michel, trad. fr. 2010.

13 *Conception assistée par ordinateur*.

en grande partie notre société, le jeu vidéo (MMORPG) procure le plaisir d'être acteur de sa propre vie d'avatar, de vivre pleinement une vie à travers des sensations fortes. Ces sensations donnent le sentiment d'être vivant et, au-delà, peuvent déboucher sur une sorte de transe, c'est-à-dire de sortie de soi. L'attrait pour ces jeux manifeste tout à la fois l'existence et le refus de notre société de fantômes, dont parle G. Anders, que la domination des médias audiovisuels a rendu absents au monde ; ils reflètent un malaise social, une quête de « concrétude » et d'institution.

Le virtuel comme concept ?

A. R. : Vous définissez le virtuel comme une simulation du réel. Le principe de mimétisme, ou de l'imitation, est alors central puisqu'il s'agit de modéliser des théories, par exemple, physiques. Ainsi, vous notez que la simulation, dans le cadre des jeux, permet aux participants d'expérimenter des mondes sociaux¹⁴. Une expérimentation, dites-vous, qui rappelle l'expérimentation scientifique, laquelle reproduit et anticipe les comportements des objets étudiés. Ce parallèle n'est-il pas audacieux ? Et ne contribue-t-il pas dès lors à accorder au virtuel des vertus explicatives ? Dans cette perspective, le virtuel n'a-t-il pas encore le statut de concept ?

Vous remarquez à propos de *World of Warcraft* qu'il entretient, comme les jeux du même type, la dépendance et *in fine* qu'il joue sur le conditionnement. Il est ainsi, dites-vous, l'occasion d'expérimenter la psychologie de la motivation et les facteurs de plaisir. Ne s'agit-il pas ici encore de situer le virtuel au rang d'un concept ? Plus généralement, quel est votre point de vue vis-à-vis des spécialistes, selon qui, la simulation sensorielle s'apparente à « de nouvelles formes d'accès à la connaissance, voire de nouvelles façons de voir et de comprendre le monde qu'il nous entoure »¹⁵ ?

S.C. : L'expérimentation du social. J'ai dit que les jeux en ligne dits « MMORPG » sont des simulateurs de sociétés, créés en tant que tels, à partir des connaissances en sciences humaines et sociales. Et les joueurs aiment cette confrontation sans danger à un réel reconstitué. Mais cela ne signifie pas que l'on peut modéliser la réalité sociale encore moins l'expérimenter. Comme tout simulateur, ils reconstituent une réalité approximative, tronquée et réversible. C'est ce qui distingue l'approche sociologique et l'approche en psychologie expérimentale ou en psycho-sociologie de laboratoire.

¹⁴ Craipeau, S., (2011). *Opus cité*, p. 21.

¹⁵ *Ibid.*, p. 186.

Le fait est que de plus en plus de sociologues se rallient actuellement à ces démarches, en particulier, pour répondre aux demandes exprimées par l'industrie. Je pense, notamment, aux « living labs » par lesquels les industriels tentent, avec les chercheurs, d'anticiper les attentes, si ce n'est les réactions du public à leurs innovations techniques. Mais l'on ne peut enfermer une société dans un laboratoire. Le cadre expérimental ne peut reproduire la société où les logiques et les enjeux sont divers et complexes, il fait en particulier abstraction de la dimension politique. L'expérimentation, comme le jeu, opère dans un espace et un temps délimités qui sont réversibles, contrairement à la vie sociale. Enfin, même si nos engagements actuels sont limités et nos liens sociaux distendus, nous ne pouvons pas quitter aussi facilement la réalité sociale que nous pouvons quitter un jeu. Mais tout cela n'empêche pas les joueurs de penser qu'ils expérimentent les relations sociales. C'est d'ailleurs une des caractéristiques essentielles du jeu. Il s'agit plus d'un apprentissage des règles et normes sociales que d'une reproduction à l'identique. Cela n'empêche pas les concepteurs d'utiliser les connaissances, en psychologie par exemple, pour manipuler les joueurs, et ils ne les manipulent d'ailleurs pas tous, loin de là.

La recherche en stimulation sensorielle est aussi une tentative de manipulation : il s'agit de faire croire à une réalité simulée, en augmentant la proximité avec ce que nos sens sont habitués à percevoir : vue et audition mais aussi toucher, voire odorat, kinesthésie. Le succès de ces simulations, notamment auprès des joueurs, correspond, me semble-t-il, au besoin de retrouver une place pour nos sens, dans un monde, dont nous sommes de plus en plus coupés. Comme le constatait Simmel en 1912 : « à mesure que la civilisation s'affine, l'acuité de la perception des sens s'émousse, tandis que leur capacité de jouir et de souffrir s'accroît [...] en général une culture avancée émousse l'acuité des sens à distance. Non seulement nous devenons myopes mais le champ général de la sensibilité se rétrécit »¹⁶. Mais la stimulation sensorielle n'est pas, pour moi, une forme d'accès à la connaissance, elle est un leurre car elle n'est, elle aussi, qu'une reproduction tronquée de la réalité.

A. R. : Vous définissez le virtuel comme une simulation du réel d'où est exclu le réel mais qui ne s'oppose pas au réel ni à la vraie vie. Les jeux comme *In Memoriam* n'obligent-ils pas à différencier deux types de monde, le monde logique et binaire propre au monde virtuel et le monde du possible, du hasard et de l'incertitude propre au monde vécu et concret ? Et n'incitent-ils pas à regarder de près leur articulation ?

¹⁶ Simmel, G. (1912). *Sociologie et épistémologie*. Paris : PUF, coll. « Sociologies », trad. fr., 1981.

S.C. : Les jeux en ligne n'excluent pas le hasard, ne serait-ce que parce qu'ils simulent des mondes sociaux, qu'ils mettent de multiples joueurs en présence et que, par conséquent, les actions des autres peuvent toujours surprendre. C'est ce qu'apprécient les joueurs et leur fait paraître ces mondes plus riches et plus intéressants que les simples jeux vidéo. Certains jeux, comme « In Memoriam », accentuent l'effet de réalité dû à l'introduction d'actions humaines dans un dispositif technique, par ailleurs, très cadré par les algorithmes. Aussi les joueurs, par exemple, de *World of Warcraft* n'ont pas le sentiment d'évoluer dans un monde binaire. C'est d'ailleurs en cela que l'on peut parler de simulation sociale, de monde virtuel.

A. R. : La lecture de votre ouvrage frappe par le nombre de paradoxes auxquels confrontent les jeux vidéo. Comment interpréter cette série de paradoxes et leur omniprésence ? ¹⁷

S.C. : Les paradoxes sont fort nombreux lorsque l'on explore le monde des jeux en ligne. Tout d'abord le domaine des jeux vidéo est complexe et riche, il ne s'agit aucunement d'une réalité lisse. Surtout, il s'agit d'un monde technique. Or, je pense qu'ici, comme dans le monde du travail, la technique produit et gère les paradoxes. Ainsi, le dispositif technique oriente le comportement du joueur mais c'est lui aussi qui donne le sentiment de liberté que ressent le joueur, car il inclut le hasard dans ses modalités de fonctionnement et demande au joueur d'agir. Les joueurs ne perçoivent pas les paradoxes dans lesquels ils évoluent. Ils sont persuadés d'être complètement libres - alors que, comme le dit S. Natkin, il s'agit d'un bluff -, sans doute parce qu'ils peuvent y évoluer comme ils le souhaitent, compte tenu des règles qui régissent leur univers ludique. Comme je l'ai indiqué auparavant, ils n'en perçoivent pas la dimension disciplinaire. Ils pensent s'évader de notre monde et y sont complètement immergés, car certaines dimensions clé, comme l'égalité, en dominent d'autres. Ajoutons qu'il s'agit de jeux.

A. R. : Enfin, si la prégnance et l'omniprésence des dispositifs techniques semblent incontestables, lesquels se diffusent de l'entreprise aux loisirs, vous concluez votre ouvrage en évoquant la tentative, chez certains, de substituer aux régulations sociales des régulations techniques. Pourriez-vous en dire davantage et revenir sur cette tentative de substitution, une question politique essentielle ?

¹⁷ Paradoxe entre liberté et l'asservissement, « paradoxe de l'avatar » entre la rencontre de l'autre et la rencontre avec soi-même, paradoxe entre le besoin d'agir dans un monde cohérent et logique et le besoin de ne pas s'impliquer dans une sociabilité contraignante, paradoxe enfin parce que tandis que les MMORPG reproduisent structures, organisation et valeurs du monde de l'entreprise, les joueurs disent y trouver un lieu où y résister parce qu'ils favorisent une activité non productive, un lieu encore où s'évader et où ils trouvent du plaisir. Craipeau, S. (2011). *Opus cité*.

S.C. : La substitution de la technique au politique : il s'agit d'une question soulevée par la sociologie du travail, il y a au moins quarante ans. Question que j'avais reprise avec ma thèse de doctorat sur l'automatisation. À cette époque, on analysait la façon dont l'automatisation des chaînes de travail ouvrier changeait le rôle de la maîtrise. Cette dernière perdant, en partie, son pouvoir de contrôle et de commandement qui se trouvait inscrit dans le système technique.

Avec l'informatique, le processus continue et s'élargit. Marcuse, auteur qui, je crois, n'est plus guère lu, disait : « l'originalité de notre société réside dans l'utilisation de la technologie, plutôt que la terreur, pour obtenir la cohésion des forces sociales dans un mouvement double, un fonctionnalisme écrasant et une amélioration croissance du standard de vie¹⁸. Or, cette recherche de cohésion, on la voit très bien avec l'introduction des logiciels qui visent à soutenir la coopération (groupware, puis intranet, puis réseaux sociaux) ou la coordination (ERP¹⁹). Ces outils favorisent une intégration fonctionnelle autant qu'une intégration sociale, ils sont des dispositifs de gestion, de gouvernement des entreprises, des salariés, des partenaires des entreprises. J'ai déjà évoqué cette dimension dans une question précédente. Je vais tenter de l'approfondir ici.

L'informatique constitue un système panoptique, ne serait-ce que par la traçabilité des actions menées avec le système. On sait, par exemple, comment la police peut retrouver des personnes lorsqu'elles paient avec leur carte bancaire ou lorsqu'elles téléphonent avec leur téléphone portable. Procédé panoptique, l'informatique produit une visibilité obtenue par la normalisation progressive des procédés d'écriture et la structuration de la circulation de documents « qui permettent d'intégrer [...] les données individuelles dans des systèmes cumulatifs [... en sorte que], à partir de n'importe quel registre général, on puisse retrouver un individu »²⁰. De ce fait, ce sont aussi les comportements humains qui se trouvent formalisés et normalisés. Le système technique des jeux en ligne est du même ordre. Le comportement des joueurs est visible à partir des serveurs qui enregistrent toutes leurs actions ; il est par ailleurs orienté par le « game design », c'est-à-dire par la conception du jeu inscrite dans des choix techniques. Ainsi, Blizzard²¹ a voulu éviter des conflits fréquents, au sein des groupes de joueurs, au sujet des règles permettant ou non de prendre des objets sur

18 Marcuse, H. (1964). *L'homme unidimensionnel. Essai sur l'idéologie de la société industrielle avancée*. Paris : Minuit, coll. « Arguments », trad. fr., 1968.

19 ERP, c'est-à-dire « enterprise resource planning ».

20 Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Paris : Gallimard, NRF, coll. « Bibliothèque des histoires », rééd. 1985.

21 Société de développement et d'édition de jeux dont World of Warcraft.

des personnages. L'éditeur s'est, en quelque sorte, substitué aux groupes et à leurs règles autonomes, ou à leur capacité à en élaborer, en modifiant l'interface technique. En voici l'exemple concret.

Les objets rares sont très recherchés dans le jeu *WoW*²², car ils donnent de la prestance et du pouvoir à l'avatar (du joueur), c'est-à-dire finalement de la reconnaissance sociale. Lorsqu'un objet se trouve sur le corps d'un ennemi, l'interface technique en indique la présence à tous les membres de l'équipe. Deux raisons président à son acquisition : l'avatar peut disposer de cet objet, l'acquérir devenant pour le joueur un enjeu important pour que son avatar progresse dans le jeu. Ou bien, le joueur ne peut rien en faire pour son avatar, mais il peut vendre l'objet et acheter ce qui lui importe avec cet argent. Ces deux modalités d'acquisition sont respectivement appelées « *need* », besoin, et « *greed* », avidité. La règle du jeu stipulait qu'on ne pouvait demander l'objet qu'à la condition qu'il ait une utilité pour le joueur. Malgré cette règle, l'attribution de l'objet était source de conflits fréquents et importants dans les groupes. L'éditeur décide donc de créer une nouvelle interface technique qui explicite la règle : *le joueur cliquera de façon à indiquer s'il veut cet objet par « besoin » ou par « avidité »*. Si le joueur, on le voit, garde un certain degré de liberté, l'éditeur encadre néanmoins le groupe de façon à augmenter ses capacités de régulation, en explicitant les règles dans le dispositif technique. De ce point de vue, le dispositif technique tend à réguler les relations sociales en se substituant au politique, entendu comme exercice du pouvoir dans la société.

Pour revenir au monde du travail, on peut voir que, la plupart du temps, ce sont de grandes entreprises multinationales qui obligent leurs différentes unités, dispersées dans le monde, à adopter des ERP, abandonnant ainsi les procédés et règles locaux et instaurant un langage commun à tous. Le système technique, en uniformisant les pratiques, cherche à les contrôler, c'est-à-dire à les orienter aussi bien qu'à les surveiller. Les régulations autonomes, établies par les salariés dans leur activité quotidienne de travail, tendent à être remplacées par des régulations techniques, centralisées et éloignées des pratiques de travail.

Au-delà du contrôle qu'elle exerce, l'automatisation actuelle transforme radicalement la relation entre l'homme et la technique. À la différence de l'automate classique, constate G. Dubey à propos de l'avion Rafale, qui fonctionnait suivant une boucle de rétroaction simple, l'ordinateur de bord, qui équipe cet avion, interprète et même prend des initiatives, parfois à l'insu des pilotes. « Le nouvel automate ne fait pas qu'exécuter les directives du pilote (comme le traditionnel pilote automatique), il les interprète sur la

22 *Ou World of Warcraft.*

base de programmes et d'algorithmes conçus par d'autres, les ingénieurs. [...] Ces transformations [...] ont globalement modifié le mode de présence des hommes à bord, les transformant progressivement en « gestionnaires de systèmes »²³. Le dispositif technique échappe, de plus en plus, à celui qui est censé l'utiliser directement alors que, dans le même temps, les concepteurs cherchent à le rendre le plus transparent possible, à le faire oublier en faisant croire qu'il n'existe pas. Ainsi, le contrôle d'identité biométrique opère directement par la reconnaissance du corps avec la biométrie (reconnaissance des empreintes digitales par exemple). Or, « Le confort, l'aisance et la rapidité d'appropriation engendrent le sentiment d'une prise directe sur la réalité et d'une maîtrise qui pourrait bien s'avérer illusoire. Les retours sensorimoteurs, sollicités pour le déclenchement de telle ou telle action routinière, sont le produit d'un savant dosage géré par des algorithmes, c'est-à-dire pensés dans un autre espace-temps que celui de la situation de combat. L'adhésivité des interfaces renforce le sentiment de continuité entre perception et machine, de la machine comme prolongement du corps des pilotes. C'est précisément cette confusion que les pilotes les plus expérimentés jugent préoccupante. »²⁴ Ainsi, G. Dubey parle-t-il du « corps bluffé par les nouveaux artefacts », comme S. Natkin parle des joueurs bluffés par le game design.

23 Gras, A., Moricot, C., Poirot-Delpech, S., Scardigli, V. (1991). *Le pilote, le contrôleur et l'automate*. Paris : Ed. de l'IRIS/CNRS et (1994). *Face à l'automate : le pilote, le contrôleur, l'ingénieur*. Paris : Publications de la Sorbonne.

24 Dubey, G. (2009). *Corps, technique et cognition : la fin du grand partage ?*, in *La connaissance dans les sociétés techniciennes. Enjeux et dangers de l'industrialisation de la connaissance*. Craipeau, S., Dubey, G., Musso, P., Paulré, B., dir., Paris : L'Harmattan, coll. « Sciences et société ».

Conditions de publication

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

Du sens II. Essais sémiotiques. Paris : Seuil)

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

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

Numéros parus

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

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

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

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

N° 5 (1996). Espace sémantique de la communi-cation (II). — Entretiens avec Rodolphe Ghi-gione, Geneviève Jacquinet, Armand Mattelart, Pierre Moeglin, Jean Mouchon, Eliseo Veron. — Y. Winkin, « La communication dans l'Encyclo-pédie ». C. Baltz, « La communication dans la passe ? ». M. Amorim, « Problème de média-tion : le texte de recherche comme objet cultu-rel ».

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

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

N° 7 (1997). Image et média. — P. Fresnault-De-ruelle, « Les portraits des Présidents de la Répu-blique : la lente dérive d'un genre ». P. Lardellier, « L'Image incarnée, une généalogie du portrait politique ». M. Vouga, « Perspectives sur le lan-gage des photographies ». A. M. Christin, « Pro-positions sur la pensée visuelle de Gaëtan Gatian de Clérambault ». M. Chénétier, « Petite sale ». P. Barboza, « Télévision et réalité, événement élec-tronique et sa vérité ». G. Lochar, « Les images de télévision. Repères pour un système de classifica-tion ». J. L. Weissberg, « Les images hybrides : vir-tualité et indicialité ». E. Reith, « Quand les psy-chologues étudient le dessin ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

matiques ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

N° 34 (2011). Écrans & Médias - Thierry Lancien. « Généalogie de l'hypertexte comme média à partir d'entretiens avec Ted Nelson », Bernard Darras, Thierry Lancien. « Le cinéma est encore mort ! Un média et ses crises identitaires », André Gaudreault, Philippe Marion. « L'image écran, de la toile à l'interface »; Jean-Claude Soulages. « Multiplication des écrans et relations aux images : de l'écran d'ordinateur à celui du téléphone portable », Marie-Julie Catoir, Thierry Lancien. « La traversée des écrans : Proxémie des dispositifs et enclassements médiatiques », Etienne Armand Amato, Etienne Pereny. « Manipulation des médias à l'écran et construction du sens », Serge Bouchardon. « La construction d'un sens dans la polysémie du design web », Christine Breandon, Franck Renucci. « L'écran outil et le film objet : le cas de l'annotation sur Internet », Michael Bourgotte. « Ecran vidéoludique et journalisme: vers de nouvelles pratiques informationnelles », Aurélie Lamy, Philippe Useille. « Etude sémio-rhétorique du rôle de l'hypertexte dans le discours journalistique du voyageur », Alexandra 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 Noiriol. « De la normalisation des savoirs à l'imposture scientifique : retour et détours de l'idéologie scientifique. », Entretien avec Roland Gori. « Savoirs et scientisme saisis par le discours. Les liaisons discursives », Roselyne Ringoot. « Positivisme ou scientisme ? Les enjeux politiques d'un point de vocabulaire ? », Frédéric Dupin. « Vous pouvez répéter la réponse ? L'expertise scientifique au risque de la certitude », Aurélie Tavernier. « La démocratie participative ou l'impossible refus du scientisme », Magali Nonjon. « La science sur le web. Numérisation des textes et différenciation du savoir », Johannes Angermüller. « Mesure et démesure de l'emballage médiatique. Réflexions sur l'expertise en milieu journalistique », Pascal Froissart. « Mise en scène de la scientificité dans le débat citoyen. Le cas des OGM comme argument d'une lettre ouverte autour de la science », Nathalie Garric - Michel Goldberg. « Fiction, idéologie et argumentation dans le débat sur les OGM », Michel Goldberg - Maryse Souchard. « Du scientisme à l'anti-scientisme ? L'utilisation du discours scientifique comme ressource militante par " Ni Putes Ni Soumises " », Zineb Benrahhal Serghini. « Délinquance juvénile : les usages journalistiques des discours sociologique et criminologique », David Pichonnaz

Bulletin d'abonnement

À ADRESSER À :

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

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

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

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

* Joindre une photocopie de la carte.

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

Prénom & nom :
Rue :
Ville, code postal, pays :

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

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

Veillez trouver ci-joint mon règlement :

- par chèque, à l'ordre de « Éditions de l'Harmattan – MEI » ;
 par mandat national ou international ;
 par bon de commande de l'établissement payeur ;
 par carte bancaire (Visa, Mastercard),
n°
expirant le : ____
Signature :

ÉDITIONS DE L'HARMATTAN

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

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

Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr 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