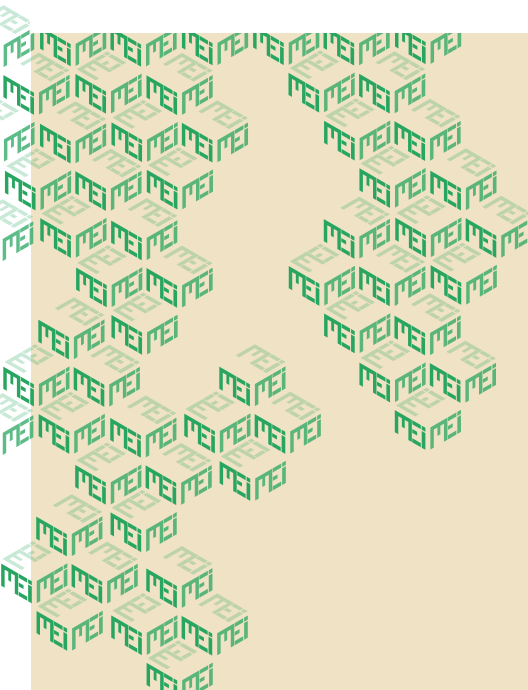




LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

**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 Miira

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

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

dans le monde grec et romain.

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

© 2013, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

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

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

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

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

Direction de publication

Bernard Darras

Rédaction en chef

Marie Thonon

Comité scientifique

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

Comité de lecture

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

Secrétariat

Gisèle Boulzaguet

Comité de rédaction

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

Correspondants

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

Remerciements

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

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

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

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

Présentation

Anolga Rodionoff -----7

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin

Entretiens avec Anolga Rodionoff ----- 11

Dossier & Hypothèses

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

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

Mathilde Brion ----- 41

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

Edwige Lelièvre ----- 51

Le virtuel comme analyseur

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

Jessica de Bideran -----69

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

Karleen Groupierre -----81

Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu

Richard Bégin ----- 93

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

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

Jeux de gestion et enseignement des langues

Michel Vergne ----- 117

L'imaginaire du virtuel

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

Sandra Lemeilleur ----- 131

Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge Tisseron ----- 139

Critique et déconstruction du virtuel

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

Laurent Trémel ----- 153

Le virtuel entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal Robert ----- 165

Contre le virtuel, une déconstruction
Stéphane Vial177

Le virtuel comme notion-valise
Anolga Rodionoff189

Présentation

Anolga Rodionoff¹

Université Paris VIII - Cempti

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

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

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

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

¹ anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jeux de gestion et enseignement des langues¹

Michel VERGNE

Université de Bari - Alliance Française
m.vergne@lingue.uniba.it

Le premier axe de cette étude met en lumière les caractéristiques des jeux de gestion afin de déterminer les éléments les plus pertinents pour une réutilisation pédagogique. Un deuxième axe de recherche, plus pragmatique, vise à cerner concrètement sur le terrain les effets des jeux virtuels sur un public d'apprenants en Français Langue Étrangère. Les résultats de cette étude tendent à montrer que les jeux de gestion renforcent certaines compétences chez l'apprenant comme la compréhension de l'écrit et l'acquisition passive du lexique ainsi que des compétences de production, si elles sont accompagnées d'exercices spécifiques. De même, la résolution de tâches (qui ne sont pas exclusivement linguistiques) est en parfaite adéquation avec l'approche actionnelle prônée par le C.E.C.R. (Cadre Européen Commun de Référence). Enfin, la dimension virtuelle crée aussi une nouvelle motivation chez l'apprenant (phénomène encore plus évident lorsque les élèves sont en difficultés) et chez l'enseignant qui a l'occasion de sortir de la routine de sa méthode.

The first objective of this study is to identify the characteristics of business simulation games in order to determine the most relevant elements for educational purposes. The second topic, more pragmatic, aims at identifying, precisely and in the field, the effects of virtual games on students learning French as a foreign language. The results of this study suggest that business simulation games improve certain skills in the learner, notably reading comprehension and passive lexicon acquisition as well as production skills, if they are supported by specific exercises. Similarly, the resolution of tasks (not exclusively linguistic) is ideally suited to the action-oriented approach advocated by the CEFR (Common European Framework of Reference). Finally, the virtual dimension also creates a new motivation in the learner (it is even more obvious when students are in difficulty) and in the teacher, who then has the opportunity to break the routine of his/her teaching method.

¹ Cet article est une réflexion qui a eu lieu à deux moments différents : le premier remonte à la "journée pour le français" de novembre 2011 organisée par l'Alliance Française de Bari. Il s'agit d'une journée de formation pour les professeurs du secondaire. C'est dans le cadre d'un atelier que nous avons commencé notre réflexion sur les jeux de gestion. Le second moment est à la Faculté de Langues et de Littératures Étrangères de l'Université de Bari Aldo Moro : nous avons expérimenté les jeux de gestion au centre linguistique sur une classe de 20 étudiants pour une durée de deux mois (d'octobre à novembre 2011).

À partir des méthodes directes jusqu'à la récente approche actionnelle, la classe de langue reste ce lieu où l'on essaie de recréer des situations qui renvoient au monde extérieur et en particulier à un pays étranger. Que l'on appelle, selon les périodes, ces situations : variations sur le dialogue, dramatisations, théâtralisation, simulations², il s'agit à chaque fois pour l'apprenant de se projeter dans des mondes imaginaires constitués d'une multitude de personnages qui évoluent dans des lieux disparates³. Un esprit malicieux pourrait facilement associer ces passages, d'un lieu à un autre, au film *Matrix*⁴ où le héros va sans cesse d'un monde à l'autre. En donnant au mot *virtuel* le sens de « ce qui concerne la simulation de la réalité », la classe de langue apparaît comme l'endroit privilégié du virtuel, où l'on s'invente constamment des mondes qui ressemblent plus ou moins aux pays étrangers. Après une longue simulation de quatre ou de trois ans, pour un cycle de collège ou de lycée, les apprenants iront peut-être un jour « hors les murs » pour découvrir par eux-mêmes la réalité. En d'autres termes, parler de virtuel dans une classe de langue ne constitue pas en soi une grande nouveauté, puisque le postulat de départ est que les apprenants et le professeur sont à la fois un peu ici, dans la classe, et un peu là-bas, dans le pays étranger. Cependant, la donne change si la simulation de la réalité se fait par des images de synthèse tridimensionnelles ; le mot *virtuel* prend alors un autre sens : celui d'un monde numérique par opposition au monde physique. C'est ce dernier aspect qui est approfondi dans cet article, pour s'interroger sur les conséquences de l'introduction des jeux vidéo, dans un cours de Français Langue Étrangère (F.L.E.). Parmi les nombreux jeux existant sur le marché, une seule typologie a été sélectionnée « les jeux de gestion » qui sont plus adaptés à la réalité du terrain, facilement accessibles et renforçant certaines compétences linguistiques. Une étude a été réalisée sur un échantillon d'étudiants qui permet de cerner concrètement les effets des jeux de gestion sur un public d'apprenants en F.L.E.

Caractéristiques du jeu de gestion

Une synthèse des différentes présentations des jeux de gestion en ligne permet de formuler la définition suivante : le jeu de gestion est une typologie de jeux vidéos pour laquelle le joueur doit construire et diriger une organisation (au sens large) et gérer son développement, en prenant en considération différentes contraintes, par exemple, économiques et sociales.

2 Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris : Clé International.

3 À titre d'exemple dans la méthode de F.L.E. de Girardet, J. Cridlig, J.-M. (1996). *Panorama*. Paris : Clé International. nous avons les lieux suivants pour l'unité 1: la terrasse d'un café, devant le centre Georges Pompidou, un jardin public, une papeterie, un magasin de vêtements, un restaurant, un guichet de tickets de métro, une sandwicherie, un hôpital, un lac, un café, au XXe s. en face de personnages du Moyen-Âge.

4 Wachowski, A. Wachowski, L. (1999), *Matrix*.

Le but de tous les jeux de gestion est de bien gérer les ressources à sa disposition afin de progresser, de se développer et de prospérer. Il faut par conséquent mobiliser des compétences de planification, c'est-à-dire être capable de gérer les exigences contradictoires du court terme et du long terme. De plus, ces jeux ont la particularité d'être non-linéaires et pratiquement sans fin. La gamme des jeux de gestion est vaste, elle va du jeu humoristique au jeu sérieux en passant par le jeu simple pour lequel il y a peu de paramètres à gérer, au jeu complexe qui demande une étude plus longue des règles et du domaine.

De même, le choix des typologies d'organisation à gérer est étendu. À titre d'exemple en voici quelques-unes : une entreprise, un club sportif, une ville, un village, un pays, une discothèque, un bar, un restaurant, une ferme, un aquarium, un jardin, un hôtel, un magasin, un aéroport, un hôpital, un zoo, une écurie.

Les jeux de gestion peuvent être à leur tour subdivisés, en tenant compte du genre d'élément à gérer et à développer : par exemple une multitude de jeux de gestion concerne le domaine économique (on les dénomme aussi « simulation économique ») ; d'autres, par contre, se concentrent sur des éléments autres que financiers, il s'agit la plupart du temps de la gestion du personnel. En outre, il existe des jeux de gestion qui s'orientent principalement sur la construction d'infrastructures ou encore sur les simulations de vie comme *SimCity* ou *Les Sims*. Enfin, une dernière subdivision, avec les jeux que l'on nomme « jeux d'élevage » pour lesquels l'objectif est de s'occuper d'un animal et de le faire grandir.

Cette première présentation générique des jeux de gestion doit à présent se poursuivre, dans l'optique d'un enseignement de F.L.E., afin de retenir les éléments pertinents qui pourront être utiles pour améliorer les compétences en langue des apprenants.

Jeux de gestion et enseignement des langues

Parmi les jeux vidéos, la typologie du jeu de gestion semble la plus adaptée au contexte d'enseignement au niveau du collège et du lycée, du fait que les enseignants ont souvent une connaissance réduite en la matière. Ils n'appartiennent pas à la génération des « digital natives » et, par conséquent, leur approche des jeux vidéo n'est pas spontanée et voulue mais dictée par les événements. Ainsi, commencer avec un jeu de gestion est rassurant puisqu'il existe des jeux très simples pour lesquels l'inscription se fait en quelques minutes. De plus, ces jeux en ligne ont des interfaces faciles à utiliser qui nécessitent seulement quelques cliques pour interagir. En outre, tout le monde n'a pas des ordinateurs avec des cartes graphiques, des résolutions d'écran et des processeurs puissants. C'est donc la simplicité d'utilisation et l'emploi d'un matériel peu performant qui sont à la base du choix de cette typologie de jeux.

En outre, les jeux de gestion présentent des atouts spécifiques pour l'enseignement des langues. Le premier, bien qu'évident, est la présence sur le web de jeux de gestion en langue française (le problème pourrait se poser pour des langues moins diffusées).

On appréciera également certaines contraintes imposées par les jeux de gestion. Les joueurs sont obligés, pour avancer dans le jeu, de se connecter régulièrement ce qui implique donc un rendez-vous presque quotidien avec la langue française, ce que le système scolaire n'offre pas. Cependant, bien que le jeu s'inscrive dans la durée, chaque connexion est brève et, par conséquent, les apprenants ne consacrent pas trop de temps à cette activité. Ces derniers peuvent donc décider du moment de leur connexion. D'autant plus que chaque connexion est enregistrée automatiquement, ce qui signifie que le joueur reprend le jeu là où il l'avait laissé la dernière fois.

Un autre élément important qui caractérise les jeux de gestion, et que l'enseignant peut utiliser en sa faveur (mais sans exagérer), concerne le phénomène de dépendance. En effet, il n'est pas rare de constater que les apprenants s'attachent de plus en plus à leurs animaux virtuels, lorsqu'il s'agit de jeux d'élevage, car ils les voient grandir ou bien à leurs personnages pour les jeux de simulation de vie ; de même ils sont fiers de gérer des espaces aussi vastes, pour les jeux de construction. Le « pathos », qui se dégage de ces jeux, pourra facilement être « récupéré » par l'enseignant, en demandant à l'apprenant de mettre des mots (français) sur ce qu'il ressent. De plus, en dehors de l'attachement de l'apprenant au jeu, il existe toute une palette d'émotions que l'on ressent lorsque l'on joue telles que : la joie d'aller de l'avant, de gagner, la colère de perdre, la frustration de ne pas comprendre toutes les subtilités du jeu etc. Il sera également intéressant de laisser affleurer tous ces sentiments au moment des mises en commun ou des bilans.

En d'autres termes, ces rendez-vous presque quotidiens avec la langue française, la légère addiction du joueur et son immersion dans cet univers virtuel écrit en français vont avoir pour conséquence une mémorisation passive du vocabulaire utilisé dans le jeu. Cela est d'autant plus intéressant que l'apprenant n'a pas comme fin en soi de progresser dans la langue parce que son but premier reste celui d'avancer dans le jeu. Ainsi, l'acquisition du vocabulaire ou la compréhension écrite ne sont que des éléments secondaires pour mieux réussir le jeu. Dans ce contexte, il faut laisser l'impression à l'apprenant qu'il est avant tout un joueur et non l'apprenant d'une langue étrangère. La dimension ludique est fondamentale pour garder la motivation des élèves et pour remotiver ceux qui ont décroché dans cette matière⁵. De plus cette dimension virtuelle, pour les élèves en difficulté, est vécue comme un environnement sécurisé où l'on peut faire des erreurs sans devoir être jugé et où l'on peut apprendre par la pratique.

⁵ Sur ce point voir : Wastiau, P. Kearney, C. Van den Berghe, W. (2009). *Quels usages pour les jeux électroniques en classe ? Bruxelles : European Schoolnet, p. 146.*

Comme il a déjà été dit, les jeux de gestion sont nombreux et variés. Toutefois, afin de mener une étude plus spécifique, nous avons analysé seulement sept jeux de gestion.

Description des jeux retenus

Le critère de sélection de ces jeux de gestion repose sur la diversité des environnements représentés : celui du chat, de la ferme, de l'étudiant, du bar, de l'hôpital, de l'île lointaine, de l'entreprise. Le champ sémantique de chaque jeu est par conséquent très différent l'un de l'autre. De même, le niveau de langue requis pour jouer va du niveau A1 du Cadre Européen Commun de Référence (C.E.C.R.) jusqu'au niveau B2. Les jeux de gestion suivants seront présentés dans le détail : *Minou Vallée*, *Ma Belle Ferme*, *Students Party*⁶, *City bar*, *Kapi Hospital*, *Le Territoire de Kiponie*, *Simuland*.

www.minouvallee.com/

Description du jeu : le joueur est le propriétaire d'un petit chat. Il commence le jeu avec un panier, un lot de 3 souris, une balle grelot et 150 mimis (monnaie du site) et il doit faire grandir son chat. Pour cela, il faut gagner de l'argent pour s'en occuper, jouer avec lui, le nourrir, le nettoyer et participer à des concours de beauté.

Remarques sur le jeu : il est destiné à des apprenants de niveau A1 et il se distingue des autres par la simplicité de son interface. Le lexique est rudimentaire avec la répétition de phrases qui peuvent facilement être mémorisées par l'apprenant. Il n'y a presque pas de phrases complexes et la connaissance de mots comme : *litière*, *panier*, *gamelle*, *jeu*, *nettoyer*, *chasse* sont explicités par un support iconographique.

www.mabelleferme.fr/

Description du jeu : *Ma Belle Ferme* met le joueur dans la peau d'un fermier. Il découvre les bonheurs de la campagne, il plante, cultive, récolte ses productions afin que la ferme devienne une industrie agroalimentaire reconnue.

Remarques sur le jeu : il s'adresse à des apprenants de niveau A2. Le lexique est spécifique mais les illustrations viennent souvent en aide. Un exemple du vocabulaire que l'on rencontre : *champ*, *goret*, *carotte*, *faucille*, *semence*, *céréales*, *graines*, *poulet*, *mangeoire*, *œufs*, *tracteur*, *concombre*, *fraise*, *arroser*, *planter*, *récolter*, *caqueter*. Le tutoriel est une aide précieuse pour les premiers pas dans le jeu et facilement compréhensible pour un élève étranger.

⁶ On peut lire sur le site de *Students Party* le message suivant : "*StudentsParty, c'est fini. Après un peu moins de 2 ans d'existence, je décide d'arrêter de m'occuper de SP, par manque de temps, étant maintenant au Canada. Je remercie tous ceux qui ont joué et participé à son évolution. SP reviendra un jour, avec encore plus de possibilités. Mais avant cela, je vais me consacrer à mes études. Encore MERCI à tous*".

www.studentsparty.net/

Description du jeu : il s'adresse à ceux qui veulent voir ce que leur réserve l'avenir, ou ceux qui veulent retourner dans les souvenirs de leurs années d'étudiant ou encore ceux qui veulent vivre la vie d'étudiant dont ils rêvent. Le joueur y retrouve la joie des soirées, la rencontre de nouvelles personnes et de l'indépendance. Mais dans ce jeu, on ne fait pas que la fête : pour survivre il faut aussi aller en cours, s'occuper de son appartement et gérer son budget.

Remarques sur le jeu : il s'adresse à un public de niveau B1 car, par rapport à *Minouevallée* et *Mabelleferme*, les textes à lire sont plus longs et il faut écrire de petits messages à publier. Ce jeu attire les élèves de lycée qui pensent déjà à leur avenir à l'université.

www.city-bar.fr/

Description du jeu : l'objectif est de gérer au mieux son bar pour devenir le plus riche, le plus grand et le plus puissant des gérants de bars de la ville. *City Bar* propose de faire rentrer les joueurs dans la peau « huileuse » d'un gérant de bar.

Remarques sur le jeu : il s'adresse à un niveau B1 ou B2 et est intéressant pour un travail sur la langue familière. On remarquera, en effet, la présence de mots : *boui-boui*, *bougre*, *pochetron*, *sbire*, *R.A.S.*, *cool*, *truc* ou des expressions comme : *pas trop nul*, ça peut rapporter pas mal. Toutefois ce jeu est à éviter avec un public trop jeune car son objectif n'est pas toujours très moral.

www.fr.kapihospital.com/

Description du jeu : il s'agit de gérer son propre hôpital, de soigner des patients avec des maladies étranges et une médecine alternative que l'on n'a jamais vue auparavant. Le descriptif assure qu'il s'agit du premier jeu de simulation économique situé dans un hôpital.

Remarques sur le jeu : il s'adresse à un niveau B1+ ou B2. Le vocabulaire est celui de la médecine : *salle de soins*, *dossier médical*, *patient*, *santé*, *médicament*, *pharmacie*, être guéri, *aux petits soins*, *donneur de sang*, *bipeur*. Un humour démentiel est souvent présent qui se retrouve également dans le vocabulaire comme le nom de la ville : *rhumeville* ou le type de maladie la *barchiolite* (pour un abus d'alcool).

www.kiponie.com/

Description du jeu : le joueur s'est échoué sur une plage de sable fin de *Kiponie* ; il recommence une vie comme simple agriculteur, pêcheur, employé ou travailleur de force et il peut devenir un « féroce » industriel ou un riche commerçant, un journaliste célèbre, un politicien charismatique ou un sage parmi les sages. Il peut également réussir à se hisser en haut des classes sociales de ce monde en devenant édile ou monarque d'une des cités de *Kiponie* afin de définir la destinée du peuple.

Remarques sur le jeu : le niveau requis est le B2. La particularité de ce jeu est le lexique archaïsant employé comme : *bannissement, dispensaire, pharmacopée, quémander, plébéien, vieux gréement*. Cependant on remarquera de nombreuses erreurs d'orthographe qui donnent un aspect improvisé au jeu et qui contraste avec la qualité des décors.

www.simuland.net/fr/

Description du jeu : Le joueur devient son propre patron aux commandes d'une entreprise. Il prend en mains les décisions de son entreprise : les ressources humaines, les investissements en recherche et développement, le positionnement stratégique de ses produits, les stocks, les finances, l'achat de machines, les investissements immobiliers. Il fait prospérer son entreprise, gagne des parts de marché face à ses concurrents. Il devient le patron de *Simuland* en dominant le marché et toutes les autres entreprises.

Remarques sur le jeu : niveau B2. Des sept jeux présentés, il s'agit du plus technique. De nombreux termes du domaine de l'entreprise sont présents. Un travail de repérage du vocabulaire a permis de dresser une liste de 128 termes.

La présentation de ces jeux de gestion permet de comprendre les spécificités de chacun d'entre eux et par conséquent d'entrevoir des exploitations pédagogiques possibles.

Activités autour du jeu de gestion

Les différents auteurs des jeux ont publié sur leurs sites des règlements qui expliquent aux néophytes les rudiments pour faire leurs premiers pas dans le jeu. Ces documents sont facilement exploitables par l'enseignant, dans une classe de langue, pour familiariser les apprenants avec le nouveau vocabulaire spécifique. Il est donc préférable d'étudier ces règlements en groupe dans la classe parce que l'apprenant pourrait lire ces instructions, superficiellement et rapidement, chez lui, pris par l'envie immédiate de jouer. Il ne s'agit pas d'amoin-drir le désir des apprenants à jouer mais simplement de le reporter dans le temps. Lorsque l'enseignant doit affronter des règlements consistants, nous lui conseillons d'utiliser les logiciels concordanciers qui ont une fonction pour classer les mots, selon leurs fréquences⁷. Ces listes obtenues seront utiles à l'enseignant pour connaître précisément la terminologie rencontrée et pouvoir conseiller un jeu de gestion en adéquation avec la thématique abordée en cours.

Le fait que les apprenants s'attachent particulièrement, comme nous l'avons vu, aux personnages ou aux animaux des jeux de gestion est une occasion, pour l'enseignant, à exploiter pour développer les compétences de production orale et écrite. Il

7 *Unitex par exemple est "un ensemble de logiciels permettant de traiter des textes en langues naturelles en utilisant des ressources linguistiques" voir le site : <http://www-igm.univ-mlv.fr/~unitex/> ou le site suivant pour Antconc : <http://www.antlab.sci.waseda.ac.jp/index.html>*

peut s'agir d'une simple question en début de cours : « comment va ton petit chat ? » (s'il joue à *Minowallée*) ou bien « qu'a fait ton étudiant cette semaine ? » (pour *Studentsparty*). L'élève sera content de pouvoir faire part à son professeur ou au groupe de son avancée dans le jeu. Le même travail peut être réalisé à l'écrit. Il a été demandé, par exemple, aux étudiants qui jouaient à *Simuland* de raconter l'évolution de leur entreprise, au cours des différentes parties. La tendance générale des premiers récits écrits est une production composée de phrases juxtaposées avec la présence de nombreux chiffres qui illustrent la santé de l'entreprise. Cependant, au fil des productions, on voit apparaître des phrases plus longues et des connecteurs ainsi que des verbes qui expriment des sentiments. Cela signifie que l'apprenant passe, petit à petit, du rôle de simple « comptable », qui retranscrit les chiffres, à celui de « chroniqueur » parce que l'on sent, à travers les lignes, sa passion et son implication dans le jeu.

Des variantes peuvent être réalisées pour la production écrite, en demandant à l'apprenant de tenir un carnet de bord sur les astuces et les stratégies qu'il a mises au point, pour avancer dans le jeu. Dans *Kiponie* ou *Citybar*, par exemple, un récit sur les choix stratégiques pour affronter les adversaires ou la concurrence peut donner matière à écrire.

Pour un public travaillant sur la connaissance d'un lexique particulier, les jeux de gestion se révèlent intéressants et peuvent être l'objet d'une activité spécifique comme celle de relever tous les termes d'un domaine. Ces listes de vocabulaire constituées peuvent aboutir à des évaluations sommaires : le meilleur sera celui qui a dressé la liste la plus longue ou la plus cohérente. Ces listes sont aussi exploitables lorsque l'on découvre le jeu, les apprenants utilisant ce lexique bilingue pour faciliter leur compréhension. Certains jeux de gestion (mais pas ceux qui ont été présentés ci-dessus) offrent aussi la possibilité de changer de langue en cours de partie ; ainsi pour faciliter la compréhension, l'apprenant peut commencer le jeu en choisissant sa langue maternelle et ensuite, quand il aura plus confiance en lui, il sélectionnera la langue étrangère.

De nombreuses activités de production orale ou écrite peuvent être mises en place. Nous ne citerons que les plus fréquentes : une discussion peut être entamée entre les apprenants sur les difficultés rencontrées au cours du jeu ou sur les stratégies adoptées. De même, l'enseignant peut demander d'imaginer la suite de l'histoire du personnage ou de l'animal. Cette dernière activité est à réaliser, à l'écrit ou à l'oral, suivant la maîtrise de la langue par les apprenants.

Il est aussi possible de créer une activité de groupe qui porte sur la conception d'un nouveau jeu de gestion. Les élèves ne réaliseront pas concrètement le jeu parce qu'il faut des compétences informatiques plus poussées ; cependant, ils feront une description détaillée du contexte, des décors, du graphisme où les personnages évoluent et écriront également le règlement du jeu.

Une autre activité, à placer soit au début soit à la fin d'un cycle d'utilisation du jeu, consiste à demander aux apprenants, à l'écrit ou à l'oral, s'ils considèrent que ce jeu est utile pour leur progression en français. Bien souvent, les élèves les meil-

leurs en français ne sont pas les plus réceptifs à ces jeux, parce qu'ils les considèrent comme une perte de temps, puisqu'un enseignement traditionnel leur convient déjà très bien.

Ce monde virtuel, auquel le joueur est confronté devant son ordinateur, est presque palpable lorsqu'il devient un exercice écrit. Après avoir été un simple divertissement à la maison ou au laboratoire, le jeu prend alors de l'épaisseur, il devient sujet de conversation entre les apprenants et se matérialise à travers ce genre d'exercices.

Rôle de l'enseignant

Avant d'introduire un jeu de gestion dans un cours de F.L.E., il est utile de tester soi-même le jeu sur une période plus ou moins longue. C'est la seule façon pour se rendre compte du niveau de langue requis et des difficultés à résoudre. En effet, si l'on prend par exemple *Simuland*, l'objectif du jeu est celui de diriger une entreprise et de changer les nombreux paramètres en fonction du marché. La langue n'est pas une priorité (comme dans les autres) mais un simple instrument pour réaliser des tâches. Ce qui rappelle l'approche actionnelle, prônée par le C.E.C.R., qui considère « l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier. [...] Il y a « tâche » dans la mesure où l'action est le fait d'un (ou de plusieurs) sujet(s) qui y mobilise(nt) stratégiquement les compétences dont il(s) dispose(nt) en vue de parvenir à un résultat déterminé »⁸. À la lumière de cette définition, le rôle de l'enseignant consistera à guider les apprenants, dans la réalisation des tâches, à l'intérieur du jeu, ce qui l'oblige à aller au-delà des simples considérations linguistiques. L'apprenant est également aidé au niveau de la stratégie à adopter, pour progresser dans le jeu et c'est dans le cadre des contraintes du jeu qu'il réalisera les activités langagières.

Le rôle de l'enseignant de langue évolue donc à partir du moment où il introduit un jeu de gestion dans son cours. Ses indications, comme nous venons de le voir, ne sont plus uniquement d'ordre linguistique et impliquent une connaissance préliminaire du jeu de gestion. Pour se préparer, nous conseillons aux enseignants d'utiliser une grille d'évaluation sur laquelle chacun notera les caractéristiques des jeux qu'il a testés comme : le niveau de langue (vocabulaire, complexité de la syntaxe), les effets graphiques (couleurs), la redondance image/texte, la durée moyenne de chaque connexion, l'aisance d'utilisation, l'âge du public cible, la publicité et les liens hypertextes insérés dans le jeu, ou tout autre élément qu'il considère pertinent pour ses élèves. En d'autres termes, l'enseignant doit tester le jeu afin de vérifier si son contenu est adapté à son public et si l'interface est intuitive, conviviale et claire.

8 Conseil de l'Europe. (2000). *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Paris : Didier, p. 15.

Une autre question que les enseignants se posent souvent est celle de savoir quand on doit introduire le jeu de gestion dans la classe. Il est recommandé de l'associer au manuel de langue utilisé par le professeur. Ainsi, lorsqu'un vocabulaire spécifique est abordé en classe, l'enseignant cherchera un jeu de gestion qui réutilise le même vocabulaire. Cependant, il ne se contentera pas d'indiquer simplement l'adresse du jeu mais il devra le présenter, lire et expliquer les règles avec les apprenants, faire une démonstration et commencer à jouer en classe. Seulement dans un deuxième temps, l'apprenant sera amené à jouer seul chez lui ou dans la structure qui l'accueille. Ce dernier continuera à se familiariser avec ce lexique chaque fois qu'il se connectera.

Une fois que le jeu est mis en place, l'enseignant a, à sa disposition, différents moyens pour une évaluation *in itinere*. Le premier est un simple questionnaire à l'oral ou à l'écrit sur le personnage ou l'animal protagonistes, l'enseignant se rendant compte du degré de motivation des joueurs à travers leurs récits ; le second consiste à utiliser les barres de progression ou les scores qui apparaissent sur les pages de classement du jeu. On demandera aux joueurs s'ils ont progressé dans le classement général et on comparera, dans la classe, les résultats afin que chacun puisse se situer par rapport aux autres. Un peu de compétition accroîtra la motivation de toute la classe et donnera envie d'améliorer les performances de chacun. L'enseignant fera des commentaires cléments à tous les joueurs car l'objectif est celui d'encourager et de renforcer des compétences.

Une séance de bilan est nécessaire quand on souhaite abandonner un jeu pour un autre. C'est le moment où l'on va exprimer les impressions sur le jeu, les frustrations et les réussites⁹. C'est également l'occasion pour l'enseignant de voir si la connaissance du vocabulaire est acquise car, dans leurs récits de jeu, les apprenants réemploieront le vocabulaire rencontré. Le bilan du jeu devient alors un véritable cours d'expression orale qui parfois va au-delà du simple cours de langue et renvoie à des compétences transversales.

D'après notre expérience directe d'enseignant, nous avons constaté que le jeu de gestion permet de renforcer l'acquisition du vocabulaire et de développer les compétences de compréhension écrite. Par rapport aux étudiants des années précédentes, les apprenants qui ont joué à *Simuland* ont montré une connaissance plus approfondie du vocabulaire de la gestion d'entreprise. En outre, nous avons pu constater que les étudiants en difficulté ont retrouvé une motivation accrue parce que le fait d'aborder la langue d'une autre manière leur faisait oublier leurs échecs précédents. Toutefois, si ces mondes virtuels plaisent aux apprenants parce qu'ils s'y sentent à leur aise et en sécurité, ils ne peuvent en aucun cas être envisagés pour enseigner une langue. Les jeux de gestion sont par conséquent utiles et motivants lorsqu'ils sont intégrés à une méthode pédagogique. Il s'agit de les

9 Sur ce point voir : Felicia, P. (2009). *Les jeux électroniques en classe - Manuel pour les enseignants*. Bruxelles : European Schoolnet, p. 29.

utiliser à bon escient et, sachant que l'effet de nouveauté ne dure que quelques séances, pouvoir proposer une série d'activités variées autour de ces jeux. Cependant, on constate que le jeu aide les apprenants à s'impliquer davantage parce qu'ils deviennent actifs au cours de l'apprentissage. Enfin, suite à cette étude, observer et analyser les pratiques des jeux de gestion des élèves en difficulté semble une piste à explorer.

RÉFÉRENCES

Conseil de l'Europe. (2000). *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Paris : Didier, 191 p.

Felicia, P. (2009). *Les jeux électroniques en classe - Manuel pour les enseignants*. Bruxelles : European Schoolnet, 46 p.

Girardet, J. Cridlig, J.-M. (1996). *Panorama*. Paris : Clé International, 191 p.

Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris : Clé International, 447 p.

Wastiau, P. Kearney, C. Van den Berghe, W. (2009). *Quels usages pour les jeux électroniques en classe ?* Bruxelles : European Schoolnet, 185 p.

Conditions de publication

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

Du sens II. Essais sémiotiques. Paris : Seuil)

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

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

Numéros parus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

et les musées ». J. P. Esquenazi, « Une histoire télévisuelle de l'espace public ». M. P. Fourquet, « Un siècle de théories de l'influence : histoire du procès des médias ». J. Perriault, « Les fantasmagores. De l'innovation dans les arts visuels ». J. Davallon, « Communication politique et images au XVIIe 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.** — Entretiens 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.** — Entretiens avec C. Guisard, J. P. Fargier, P. Chevalier et P. Sorlin. — D. Chateau, « La télévision au défi de l'art ». F. Jost, « La télévision entre "grand art" et pop art ». N. Nel, « La fonction artistique de la télévision. Réalités et limites ». M. C. Taranger, « Un "huitième art" ? Formes et fonctions du discours sur l'art télévisuel ». G. Delavaud, « Un art de la réalité : les premières fictions de "télé-vérité" ou la télévision par excellence ». J. P. Esquenazi, « L'inventivité à la chaîne : formule des séries télévisées ». P. Marion,

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

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

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

matiques ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

N° 27 (2007). *Habiter, communiquer*. — Jean Mottet, Caroline Renard & Chris Younès, « Questions à Abbas Kiarostami et Henri Gaudin ». Benoît Goetz, « La “maison” des philosophes (à partir d'une lecture de Martin Buber) ». Chris Younès, « La maison de l'impossible ». Thierry Paquot, « La “maison du futur”, une invention récurrente ? ». Jean-Louis Leutrat & Suzanne Liandrat-Guigues, « La maison aux couloirs qui bifurquent ». José Moure, « La crise de l'habiter dans le cinéma d'Antonioni : la maison comme lieu d'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 à Daniel Bougnoux et Michel Maffesoli par Claudine Batazzi et Céline Masoni Macroix. Questionner de nouveaux enjeux symboliques pour les organisations : la communication environnementale et la « communication responsable », Françoise Bernard. « Éthiques et contextes organisationnels », Christian Le Moëne. « Qualité, projet, numérique : trois variations symboliques de l'efficacité gestionnaire », Gino Gramaccia. « Efficacité symbolique du discours : la figure de l'utopie », Claudine Batazzi. « Des comptes aux contes », Nicole D'Almeida. « De l'usage du symbolique dans l'élaboration d'un sens commun : entre management et manipulation », Henri Alexis. « De la désymbolisation des relations interpersonnelles à l'œuvre dans certaines sphères entrepreneuriales... », Pascal Lardellier. « L'émergence de formes. La forme réticulaire, de la culture à la communication, Céline Masoni Macroix. La convivialité en entreprise. Topique et topographie d'une figure sensible, Jean-Jacques Boutaud & Mihaela Bonescu. Présence numérique : du symbolique à la trace, Louise Merzeau. Corps, nombre, lumière. Les phénomènes colorés d'Œil-océan, image 3d expérimentale », Anne-Sarah Le Meur. « Action de médiations symboliques pour la construction d'une représentation dans une cité », Natacha Cyrulnik. « Ce que dit le doigt de l'ange », Michel Cals.

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

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

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

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

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

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