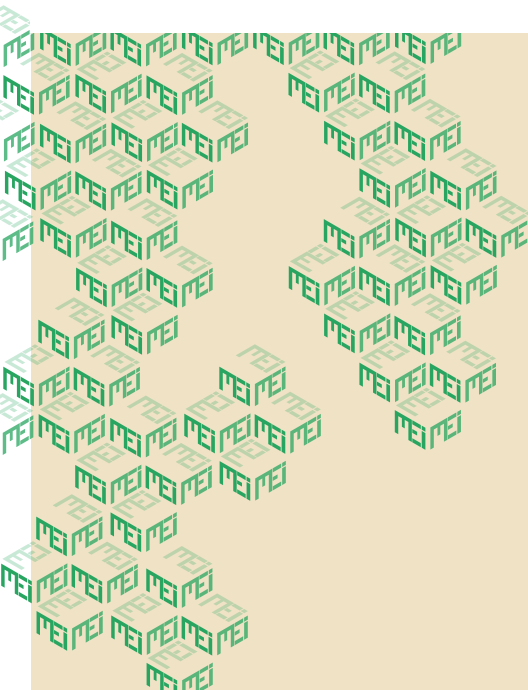




LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'**Anolga Rodionoff**



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

Sous la direction de
Anolga Rodionoff

LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

MEI N°37

L'Harmattan

MEI « Médiation & information ». Revue internationale de communication

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

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

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

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



Monnaie Kushana, représentation de Mithra

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

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

dans le monde grec et romain.

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

© 2013, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

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

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

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

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

Direction de publication

Bernard Darras

Rédaction en chef

Marie Thonon

Comité scientifique

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

Comité de lecture

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

Secrétariat

Gisèle Boulzaguet

Comité de rédaction

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

Correspondants

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

Remerciements

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

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

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

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

Présentation

Anolga Rodionoff -----7

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin

Entretiens avec Anolga Rodionoff ----- 11

Dossier & Hypothèses

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

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

Mathilde Brion ----- 41

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

Edwige Lelièvre ----- 51

Le virtuel comme analyseur

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

Jessica de Bideran -----69

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

Karleen Groupierre -----81

Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu

Richard Bégin ----- 93

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

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

Jeux de gestion et enseignement des langues

Michel Vergne ----- 117

L'imaginaire du virtuel

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

Sandra Lemeilleur ----- 131

Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge Tisseron ----- 139

Critique et déconstruction du virtuel

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

Laurent Trémel ----- 153

Le virtuel entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal Robert ----- 165

Contre le virtuel, une déconstruction
Stéphane Vial177

Le virtuel comme notion-valise
Anolga Rodionoff189

Présentation

Anolga Rodionoff¹

Université Paris VIII - Cempti

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

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

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

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

¹ anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Laurent TRÉMEL

Docteur en Sociologie, Chargé de conservation et de recherche, Musée national de l'Éducation (CNDP, Rouen)
laurent.tremel@cndp.fr

En s'inspirant de penseurs aujourd'hui un peu « passés de mode », l'auteur interroge le concept de « civilisation du loisir », synonyme d'aliénation pour certains, d'épanouissement pour d'autres. Ce faisant, il en vient à la présentation de travaux menés sur la pratique des jeux de rôles sur table et des jeux vidéo, activités ludiques très significatives de l'époque contemporaine, où, au travers de l'incarnation d'un avatar, les joueurs sont plongés dans un univers virtuel accueillant, source de gratifications symboliques. Il établit un lien entre la pratique de ces jeux et la situation sociale actuelle, questionnant en dernière partie l'évolution de la réflexion sur le domaine, dans une perspective critique.

Inspired by thinkers who are seen as a little 'old-fashioned' today, the author questions the concept of a 'leisure society,' synonymous with alienation for some and with fulfilment for others. In so doing, this article presents the research undertaken on the practice of tabletop role-playing games and video games, recreational activities that are very representative of the modern era, and in which, through the incarnation of an avatar, players are immersed in a friendly virtual environment, which is a source of symbolic rewards. This article establishes a link between the practice of these games and the current social situation, questioning in the last part the evolution of thinking in this field from a critical perspective.

À partir de travaux menés sur la pratique des jeux de rôles sur table et des jeux vidéo, nous proposerons ici une réflexion sur le développement des univers virtuels au sein d'une société affectée par une profonde, et durable, crise économique et sociale. Après un rappel de certaines théories sur le loisir, nous évoquerons les logiques compensatrices de ces produits et aborderons des questions d'ordre épistémologique liées à la façon dont un savant peut aujourd'hui traiter de ces questions : approche critique et/ou compréhensive ?

Droit au loisir, émancipation ou aliénation ?

En parallèle du développement du salariat, mais aussi de la scolarité obligatoire pour les enfants, survenus au cours du XIX^e siècle, peu à peu, une interrogation sur le concept de « loisir » s'est développée.

Des penseurs tels que Paul Lafargue (1880) ou, aux États-Unis, Thorstein Veblen (1899), dénoncent le « loisir bourgeois » apanage des classes dominantes, jouant une fonction ostentatoire, alors que le prolétariat ne possède à cette époque ni le temps libre ni les moyens financiers, pour profiter ainsi des loisirs.

Au cours du XX^e siècle, la notion de Droit au loisir pour le peuple se structure peu à peu, notamment, au niveau des partis politiques de gauche. En parallèle, on note un intérêt des pouvoirs publics et des acteurs de la vie politique pour l'occupation du « temps libre » de la jeunesse, en dehors de l'école, à des fins d'éducation.

Au sortir de la seconde guerre mondiale, avec les mutations introduites au niveau socio-économique, marquées par le déclin du monde agricole, de l'artisanat et du petit commerce, au profit de l'augmentation du nombre d'ouvriers, puis d'employés de bureau et de cadres, le loisir va peu à peu prendre une dimension fondamentale dans le mode de vie de la population.

Dans les années 1960, l'interrogation sur les loisirs est au centre de travaux sociologiques d'importance : le concept de « civilisation du loisir » se développe. Militant de l'éducation populaire, le sociologue Joffre Dumazedier théorise une conception du loisir qui serait source de « développement personnel », d'épanouissement (1962). Les publics concernés sont à la fois les adultes et les enfants. On note dans ses travaux le rôle primordial de l'État dans le processus et la mise en avant de loisirs « émancipateurs » que seraient le sport (principalement les sports collectifs synonymes de sociabilité), des activités culturelles permettant aux travailleurs de s'approprier « tout au long de la vie » une culture (arts, lettres, théâtre) à laquelle leur milieu familial, ainsi que leur éducation, ne les avaient pas initiés, mais aussi la télévision. Dès les années 1950, Dumazedier s'intéresse aux « télé-clubs », à une époque où les postes de télévision étaient rares et où, à l'image des ciné-clubs, des citoyens se réunissaient pour regarder la télévision et échanger ensuite sur le contenu des programmes.

En France, jusqu'aux années 1980, la télévision sera placée sous le contrôle de l'État, ce qui permettra une sensibilisation aux œuvres de la « culture cultivée » dans une perspective proche des conceptions de Malraux, mais entraînera en parallèle des critiques sur l'assujettissement de la télévision au pouvoir politique (notamment au travers des séquences d'information).

La télévision est aussi utilisée dans les années 1960 et 1970 comme outil pédagogique par le Ministère de l'Éducation nationale, des émissions scolaires destinées aux enfants, de même que des émissions dites de « promotion » pour adultes étant diffusées alors sur les chaînes hertziennes, notamment au temps de l'OFRATEME (Office Français des Techniques Modernes d'Éducation), de 1970 à 1976. Alors que l'on évoque actuellement des programmes d'éducation par les « jeux sérieux » (*serious games*), nous tenions à évoquer cette perspective, pouvant servir de source d'inspiration.

Si certains observateurs du social, à l'image de Dumazedier, se montrent à cette époque plutôt optimistes sur l'évolution du temps libre et de la « société du loisir », croyant qu'un pouvoir politique « progressiste » parviendrait à imposer la pratique de loisirs émancipateurs, d'autres, en revanche et à la même période, sont beaucoup plus sceptiques.

S'intéressant au cas des ouvriers spécialisés (OS), subissant de plein fouet les effets pervers du taylorisme et de la division du travail en tâches parcellaires, Georges Friedmann, au travers de son ouvrage *Le travail en miettes* (1956), met en avant une logique compensatrice, problématique, liée à la pratique du bricolage dans cette population. Dans une perspective psycho-sociologique il montre comment, en bricolant, l'ouvrier retrouve la maîtrise sur un processus productif dont il est désormais privé dans son travail en usine : en assemblant un meuble ou en faisant de la plomberie chez lui, un ouvrier garde la maîtrise d'une tâche qu'il mène complètement alors qu'au travail sa tâche, parcellaire, s'imbrique dans un processus productif où il n'est plus qu'un maillon de la chaîne. Pour Friedmann, insistant sur l'importance du travail pour l'Homme, l'ouvrier est aliéné en usine et les loisirs ne constituent qu'un pis-aller face à une situation problématique.

En observant la nature de l'offre de loisir, et la mainmise croissante du « marché » sur ce secteur d'activités, des sociologues, dès les années 1960, assimileront la « société du loisir » au développement de l'aliénation. Nous nous situons ici dans une perspective néo-marxiste, dont Jean Baudrillard est sans doute la figure la plus connue. Il intègre le développement des loisirs à la logique de la « société de consommation », accentuant la fracture entre la valeur d'usage et la valeur d'échange des produits, mettant en avant les phénomènes de consommation ostentatoire de « signes » (1970). Dans cette perspective, il développe une réflexion critique sur les publicités, les mass media au centre, selon lui, d'un processus compensateur permettant une évasion passagère et un bonheur fictif *via*

les images enchanteresses des publicités, le mode de vie des personnages scénarisés dans les fictions, autant de données immatérielles relevant du symbolique, de la logique des signes, mais influençant le quotidien des gens. On retrouve une analyse comparable dans la pensée d'Edgar Morin (1962, 1975), notamment au travers de ses réflexions sur les « Olympiens modernes » (en référence aux figures des dieux grecs) que seraient les stars de cinéma, les présentateurs de télévision, ou encore les champions sportifs, auxquels la population s'identifie, et qui permettent en quelque sorte de « vivre par procuration » un destin héroïque. Toutefois, là où Baudrillard versait dans le pessimisme, Morin se montre plus réservé : et si ces loisirs, source de plaisir, étaient malgré tout nécessaires pour « aider à vivre » nos contemporains ?

Les jeux de rôles sur table : comment être grand quand on est petit

Les réflexions des penseurs que nous venons de présenter alimentèrent notre thèse, et la publication qui en résulta (Trémel 2001). Ce travail s'inspirait également de la sociologie bourdieusienne (rapport à la « culture légitime » des membres des classes moyennes) et, assez paradoxalement peut-être, lorsque l'on connaît la volonté de rupture manifestée par Luc Boltanski d'avec l'école de Bourdieu, des analyses de Boltanski et Thévenot sur la logique des « grandeurs » (1991).

Des travaux empiriques d'ampleur (passation de questionnaires auprès de plus de 1000 rôlistes et entretiens semi-directifs¹) permirent de mieux comprendre quelle était la situation sociale des joueurs de jeux de rôles sur table, leurs attentes dans la « vraie vie », et le sens qu'ils investissaient dans la pratique de cette activité de loisir. Cette recherche présente des dimensions heuristiques qu'il convient de rappeler ici.

Au bout du compte, les « rôlistes » avaient une trajectoire sociale et des aspirations assez proches de celles des autres jeunes partageant des conditions d'existence comparables, si ce n'est qu'ils s'adonnaient à un loisir alors stigmatisé par la société globale².

Le premier élément notable se rapportant à la trajectoire sociale des rôlistes était le fait qu'ils étaient en majorité issus de milieux populaires si l'on remontait à

1 Pour plus de précisions sur ce dispositif, voir Trémel 2001.

2 Aux Etats-Unis, depuis l'apparition des jeux de rôles sur table au milieu des années 1970, des groupes appartenant au pôle conservateur avaient stigmatisé cette « sous culture », intéressant principalement des jeunes américains blancs, accusant ces produits de dévoyer une jeunesse prometteuse par la référence à la démonologie et aux dieux païens, par une violence, un érotisme et une amoralité (on peut incarner dans les jeux de rôles des êtres « mauvais ») blâmables. Des parents avaient attribué divers « passages à l'acte » de leurs enfants (agressions, meurtres, suicides) à la pratique des jeux de rôles. En France dans les années 1980, cette perspective critique se développe, appuyée par la presse à scandale, des émissions de télévision relevant d'un psychologisme accusateur. Elle atteindra un point culminant avec les suites de la profanation du cimetière juif de Carpentras (1990) où, un temps, des rôlistes sont soupçonnés à tort d'être à l'origine de la profanation. Dans les années 1990, des clubs de jeux de rôles sont interdits dans certains lycées et MJC du fait des polémiques.

l'activité exercée par les grands-parents (ouvriers, employés, artisans, commerçants). Leurs parents, ou plutôt leurs pères pour être exact, avaient visiblement bénéficié du processus de mobilité sociale constatable dans les années 1960 et 1970, ayant atteint en majorité des positions de cadres. Dans ces familles, il y avait beaucoup d'espoirs dans la scolarité des enfants, dont on attendait qu'ils « réussissent » afin de poursuivre en quelque sorte la « saga » familiale. De ce fait, les rôlistes interrogés sur leurs aspirations futures se montraient ambitieux, se projetant en majorité dans des professions de décideurs ou d'intellectuels.

Toutefois, ceux-ci, au fur et à mesure qu'ils grandissaient, étaient confrontés à plusieurs éléments problématiques. Certains, scolarisés dans des établissements scolaires où régnait la mixité (sociale et sexuée), pouvaient se voir brocarder par leurs condisciples en affichant ainsi de tels désirs de réussite, d'autres, mais aussi souvent les mêmes, aspirant à l'excellence, devaient « en rabattre » au vu de leurs résultats scolaires. N'étant pas des « héritiers », au sens bourdieusien du terme, leurs résultats étaient bons, mais pas excellents... De ce fait, on pouvait par exemple les orienter vers un bac « D » (maths et sciences naturelles) plutôt que vers le bac « C » (maths et sciences physiques) escompté, par eux et leurs familles. Les plus âgés, diplômés du supérieur, commençaient à subir les effets, déjà perceptibles alors (début des années 1990) de la massification de l'enseignement et de la « perte de valeur » des diplômes, ne trouvant pas directement d'emploi de « cadre » à l'issue de leur formation. Cela pouvait entraîner des problèmes d'incompréhension auprès de leurs familles, voire des problèmes personnels (ex. : séparation d'avec des petites amies du fait de ces « échecs »).

En parallèle, dans les univers des jeux de rôles, ces joueurs devenaient, au sens plein du terme, ces « Olympiens » évoqués par Morin : puissants guerriers et mages se mesurant à des monstres, dragons et autres demi-dieux issus des folklores de différentes cultures (grecque, nordique, sud-américaine)³. Pour bien comprendre le processus, il fallait aussi appréhender les mécanismes du « gameplay », basé sur la « montée de niveau » (ce que l'on nomme aujourd'hui plus communément le « *levelling* » lorsqu'on parle de jeux vidéo) : cette progression ne s'effectuait pas en un jour, mais nécessitait des semaines, sinon des mois de jeu, pour parvenir aux plus hauts niveaux. Basés sur des univers d'heroic-fantasy, de fantastique, ou de science-fiction, les scénarii des jeux de rôles permettaient aussi à leurs pratiquants de « mobiliser » des savoirs « savants », renvoyant aux études qu'ils suivaient (références à l'histoire ou à la littérature pour appréhender un contexte moyenâgeux, notions de sciences physique ou de mathématiques pour calculer la vitesse d'un vaisseau spatial ou résoudre une simulation de combat avec des dés à faces multiples, appel à des notions de philosophie dans le cadre d'un jeu de rôles basé sur le fantastique, etc.), mais utilisés ici dans un cadre précisément « non scolaire », où ils pouvaient « manipuler » ces savoirs

³ Les règles de *Donjons et Dragons*, le jeu de rôles le plus connu, formalisaient ainsi dans le *Deities and Demigods* (première édition, 1980) les possibilités « d'ascension divine » pour le personnage incarné par le joueur.

dans une perspective créatrice bien plus libre, bien plus « émancipatrice », jugée plus féconde par eux au bout du compte.

Dans un contexte de massification de l'enseignement et de « crise », les jeux de rôles sur table permettaient à leurs pratiquants de se « distinguer » de leurs pairs en âge, de mobiliser des savoirs de manière constructive, d'acquérir des « grandeurs », le tout au regard d'un quotidien souvent synonyme d'insatisfactions, de dépendance à l'égard des « adultes » (parents et enseignants notamment) et de remises en cause de leurs aspirations.

Des mécanismes compensateurs produits par l'industrie du jeu vidéo

D'après les données de l'INSEE résultant d'une enquête menée en 2010⁴, le taux de chômage des 15-24 ans dépasse de nos jours les 20 %. Si le diplôme continue à protéger du chômage (d'après cette même source, sur l'ensemble de la population, le taux de chômage moyen des non diplômés est de 16 %, 8,9 % au niveau du bac, 5,4 % à bac +2 et 5,6 % pour les diplômés d'un niveau supérieur), il convient en revanche de souligner qu'il ne protège plus de la déqualification, bien au contraire. On peut en ce sens se référer à de nombreux travaux dégageant des constats concordants, notamment ceux de Louis Chauvel (2006) et de Camille Peugny (2009), parlant de « classes moyennes à la dérive » et évoquant le très fort « déclassement » affectant les diplômés, notamment ceux de niveau bac et bac +2, à leur entrée sur le marché du travail. D'après l'enquête du CEREQ *Génération 98* (ensemble des jeunes ayant achevé leurs études en 1998 et exerçant un emploi début 2001), 47,6 % des bacheliers techniques et professionnels, 28,7 % des bacheliers généraux, 36,2 % des diplômés BTS/DUT, 30,3 % des diplômés de second cycle universitaire, 24,3 % des diplômés de troisième cycle et des grandes écoles connaissaient, en 2001, une situation de déclassement trois ans après la fin de leurs études ; le déclassement apparaissant encore plus brutal lors de la recherche du premier emploi.

Il faudrait être sot, aveugle, ou naïf, pour ne pas établir une corrélation entre, d'une part, cette situation sociale problématique et, d'autre part, la production par l'industrie du loisir de dispositifs semblant parfaitement adaptés pour exercer une forme de contrôle social sur cette situation. Même si l'approche marxiste - visant à imputer une volonté aliénante à une « classe dominante » soucieuse d'éviter des dérégulations sociales pouvant être engendrées par les formes de « révolte » qui pourraient résulter du sentiment d'injustice ressenti par les chômeurs et les déclassés et qui auraient pu, en d'autres époques, se transformer en véritable mouvement social – peut se défendre, nous privilégierons plutôt ici une approche de type durkheimienne. Une « société » qui n'est plus à même de

4 Source : *Tableaux de l'économie française, édition 2012.*

pouvoir apporter des régulations dans le « réel », du fait de l'état problématique des mécanismes économiques et des rapports de production, va investir le « virtuel » pour réguler le social, sans que l'on doive forcément imputer cette volonté à l'action consciente d'un groupe d'individus.

Et nous parlons ici d'industrie du loisir, à l'image des théoriciens de l'École de Francfort, car, en dehors du cas spécifique des jeux « vidéo », que nous allons présenter, il nous semble que d'autres dispositifs, tels que la « télé-réalité » (permettant à des quidams incultes d'accéder à la notoriété), les « réseaux sociaux » (où il est possible de briller comme « expert » sur tel ou tel domaine, d'avoir plein « d'amis », ou de multiplier les « flirts virtuels » sur des sites dits de rencontre où rien n'empêche de constituer des profils fictifs...), mais aussi les publicités, les films, les séries télévisées, aujourd'hui pensés en fonction de leur action sur un « public cible », participent du même processus.

Les mécanismes des jeux de rôles, se basant sur la « montée de niveau » d'un personnage débutant modestement pour parvenir aux sommets de la gloire et du pouvoir, sont actuellement exploités de manière mécanique par l'industrie du jeu vidéo, notamment, au sein des « univers persistants »⁵, où l'on peut incarner chaque jour un « avatar » en parallèle à sa vie quotidienne.

Par rapport à la pratique des jeux de rôles sur table, plusieurs dimensions sont ici exacerbées. La modélisation physique de son avatar, tout d'abord, incite le jeune à créer un être séduisant ou, au contraire, à donner dans l'outrance (Nain ou Orque disgracieux). La modélisation des pouvoirs de son avatar ensuite : dans ces « univers en ligne » modélisés en trois dimensions, les sortilèges lancés par les magiciens ont des effets visuels spectaculaires et des répercussions là aussi visibles sur les êtres virtuels qui en sont l'objet (transformation en cochon, carbonisation par une boule de feu, etc.). De même, un barbare armé d'une épée verra sa puissance guerrière modélisée dans le virtuel par les coups qu'il infligera à son adversaire, pouvant finir en charpie dans les jeux les plus violents... La dimension temporelle mérite aussi d'être étudiée spécifiquement, le joueur est incité à se connecter chaque jour, et pendant plusieurs mois, pour faire ainsi croître son avatar, ce qui peut entraîner des phénomènes de dépendance à notre sens mésestimés, du moins en France. À titre de comparaison, organiser une partie de jeu de rôles sur table introduisait des contraintes temporelles ici levées : il fallait réunir au minimum 4 ou 5 personnes en même temps, ce qui n'autorisait guère plus d'une ou deux parties par semaine. Enfin, il convient de souligner la dimension « marchande », accentuée ces dernières années avec le commerce – licite

5 *Le plus connu d'entre-eux, World of Warcraft, jeu de rôles en ligne dont l'univers d'heroic-fantasy s'inspire de Donjons et Dragons et de ses successeurs attirerait plus de 10 millions de joueurs de par le monde aux dires de l'éditeur.*

ou non – lié à la vente « d'objets magiques », ou de « boosters » (éléments de jeu augmentant les capacités de son personnage dans tel ou tel domaine) destinés à rendre son avatar encore plus puissant. Investir une somme « raisonnable » dans un univers en ligne (30 euros par mois par exemple), peut assurer à un individu la possibilité de mener une vie de « rêve » dans un univers parallèle où il devient un être d'exception.

Bien entendu, on peut légitimement s'interroger sur la « valeur d'usage » de ces objets et entités immatériels pouvant disparaître du jour au lendemain en cas de fermeture du serveur... Des penseurs comme Adorno ou Baudrillard n'auraient pas manqué de le faire...

Des approches « post-critiques » à la « post-humanité »

Ces éléments nous amènent à aborder des questions d'ordre épistémologique, liées aux rapports que peuvent entretenir certains savants avec les industriels du loisir au travers des théories/discours qu'ils produisent, et à une critique de la prose émergente sur la « post-humanité ».

Deux phénomènes concourent aujourd'hui au développement de thèses compréhensives, sinon complaisantes, à l'égard des « nouveaux loisirs numériques ».

Le premier tient à la volonté de certains savants de « dépasser » les approches dominantes, qui marquèrent les sciences sociales en France jusqu'aux années 1980, le marxisme et le structuralisme, traduites notamment au niveau de la sociologie dans l'école de Bourdieu. Dès lors que ces approches furent érigées dans certains lieux en dogmes, le projet a pu présenter des aspects louables. Toutefois, il s'associa, notamment sous les gouvernements de droite, de 2002 à 2012, à une volonté politique de réorientation de l'université vers des perspectives libérales, souvent mâtinées de « pragmatisme » (trouver des « débouchés » aux études en sciences sociales), qui interroge. Là où elle a pu avoir prise, la nouvelle « science normale » ainsi intronisée tenta fréquemment de délégitimer certains courants de pensée au profit d'auteurs davantage en phase avec l'idéologie du moment, privilégiant notamment les apports de chercheurs anglo-saxons « modernes », et de leurs exégètes français, aux « anciens »⁶. De façon diffuse, ce mou-

6 La controverse, ayant opposée en 2009 Michel Maffesoli, suite à sa nomination au CNU, à Stéphane Beaud et à une partie des représentants de la sociologie française (AFS, ASES), nous semble particulièrement révélatrice de cette tendance. Le premier (soutien de Nicolas Sarkozy aux présidentielles de 2012 via une tribune parue dans *Le Point* le 5 mai 2012, cosignée avec d'autres personnalités), est accusé par le second (sociologue proche de Christian Baudelot, réputé « à gauche »), notamment lors d'une intervention en décembre 2009 au séminaire de l'EHESS intitulé « les Politiques des Sciences », de participer à une tentative d'interférence du pouvoir politique sur la 19^e section du Conseil national des universités (CNU), instance qui qualifie les dossiers des futurs candidats aux fonctions d'enseignant-chercheur en sociologie, voir : <http://pds.hypotheses.org/379>

vement affecta les travaux produits sur notre objet de recherche, en particulier au travers de la prédominance d'approches dites « compréhensives » (d'où découle la notion d'acteurs « rationnels » donnant un sens à leurs actions) mêlées d'interactionnisme (développement de « stratégies » face à des situations), opposées à des perspectives plus déterministes (lien entre le jeu et une situation sociale).

Le second phénomène constatable sur ce champ est lié à la crise de l'emploi des jeunes diplômés de l'Université, nous y revoilà... Nous n'exposerons pas ici en détail la critique à laquelle on peut se livrer à propos des travaux contemporains sur le domaine des jeux vidéo, déjà abordée par ailleurs (Trémel, 2010). Il convient néanmoins de souligner le rapprochement significatif opéré là entre certains laboratoires et des industriels du loisir, sous la forme d'organisation de séminaires, de *think tank*, de « colloques », où les uns et les autres s'invitèrent mutuellement afin de constituer des réseaux. Des industriels apportèrent ainsi des crédits, ou usèrent de leurs « relais médiatiques », pour soutenir des projets de recherche, la plupart du temps conçus par de « jeunes chercheurs » technophiles, pratiquants de jeux vidéo, de sexe masculin, soucieux de « défendre » en quelque sorte cette activité de loisir face à une « critique sociale » qu'ils jugeaient exagérée, voire « démodée ». Ici, on s'en doute, pas question « d'aliénation », mais de logiques « d'acteurs », développant des « stratégies » ou encore des « dispositifs » liés à leur pratique du jeu vidéo. Si tous ces travaux ne sont pas inintéressants (certains apportent des éléments qualitatifs pertinents, sur l'analyse de séquences de jeu par exemple), ils véhiculent des biais méthodologiques⁷, voire idéologiques, problématiques et on ne peut s'empêcher d'établir un lien avec ce que nous évoquions dans le paragraphe précédent.

Un autre élément mérite selon nous d'être d'interrogé, il s'agit du développement des thèses sur la « trans-humanité », ou la « post-humanité » qui commencent à voir le jour, y compris au sein même du monde savant.

Au niveau médiatique, un article de Xavier Filliez (2012), se basant sur les théories d'un « trans-humaniste invétéré » (sic), Giulio Prisco, résume bien les éléments mis en exergue par les partisans de ces thèses. Dans un avenir proche, les « nouvelles technologies », permettront 1) de conserver « un corps jeune et puissant », 2) de « développer une intelligence supérieure », 3) de rendre les machines « intelligentes » au point d'en faire en quelque sorte de nouveaux êtres sociaux. Pour une proportion – indéterminée – de l'humanité (la question des coûts permettant ainsi « d'améliorer » l'humain étant le plus souvent ignorée dans ces réflexions), il sera ainsi possible de devenir des sortes d'Olympiens, cette perspective étant présentée comme positive...

7 Fréquemment, l'approche qualitative privilégiée dans ces travaux conduit les chercheurs à interroger des « joueurs », membres des réseaux auxquels ils appartiennent eux-mêmes (via la pratique d'un jeu par exemple), dont les caractéristiques sont très proches des leurs en termes d'âge, de sexe et de milieu social d'origine. A notre connaissance, on ne trouve ainsi aucun travail empirique s'intéressant à la pratique du jeu vidéo par des petites filles issues de milieux populaires sur du matériel « bas de gamme ».

Il est intéressant de noter ici en quelle mesure la pratique des jeux vidéo peut inspirer ces penseurs : « Pour Giulio Prisco, le secteur des jeux vidéo est un bon point de départ pour faire la démonstration de ce que sera le monde à l'avènement de l'intelligence artificielle. », note Xavier Filliez, citant l'univers de *World of Warcraft*.

Chez l'universitaire Kenneth McKenzie Wark (2007), quoique plus critique que d'autres « post-humanistes » sur certains postulats, on trouve une présentation du « gamespace » (univers du jeu) comme un lieu potentiellement émancipateur. Le virtuel est ici analysé comme une composante primordiale de l'existence des individus. Jane Mc Gonigal (2011), game designer aux allures de prophétesse, se présentant aujourd'hui comme « chercheuse », travaillant depuis plusieurs années en bonne entente avec les industriels du loisir⁸, postule une amélioration de « l'intelligence collective » des êtres humains *via* la pratique des jeux en ligne, processus censé nous guider en quelque sorte vers la « bonne voie »⁹...

Or, tout en reconnaissant l'importance de ce qui se joue dans ces « mondes », et l'importance de leur étude, les préoccupations portant sur l'existence *réelle* des gens (école, travail, conditions de vie) doivent l'emporter sur les interrogations concernant le *virtuel* y compris lorsque l'on étudie celui-ci. À moins de penser que les avancées sociales dans l'existence réelle ne sont plus possibles et que le scientifique n'a plus aucun rôle à jouer dans ce processus, ou, pour parler comme Wark, qu'il conviendrait désormais de s'en remettre à « Dieu »¹⁰...

Puisant en partie leurs sources dans les théories postmodernistes (ne se basant fréquemment que sur l'étude des seules sociétés occidentales), les trans/post humanistes postulent dans une perspective ethnocentrée déguisée – mais en excluant, pourtant de « l'humanité » qui se dessine ici, la population de la planète qui n'a pas les moyens de s'équiper ainsi en matériels high-tech... -, une « évolution » du genre humain par les nouvelles technologies (organes artificiels, exosquelettes, nanotechnologies, cyberscience, etc.) et vers le « virtuel ». Si tous ne s'accordent pas sur l'avenir, on trouve au sein de ce courant des « penseurs » nous expliquant qu'étant donné les problèmes économiques et écologiques insolubles qui nous attendent, il faudra à terme s'en remettre pour ce qui fait le « sel de la vie » aux mondes virtuels et consommer avec délectation, dans un univers un peu

8 Voir notamment la présentation de son intervention en France : « Comment le jeu vidéo va sauver le monde ? », au Campus Microsoft en septembre 2011, à l'invitation de l'éditeur : <http://www.iri.centre-pompidou.fr/evnement/%C2%AB-comment-le-jeu-video-va-sauver-le-monde-%C2%BB/>

9 Outre le livre cité en référence, se reporter à son site personnel aux aspects édifiants : <http://janemcgonigal.com/>

10 Non sans une certaine malice, Wark assimile le « game designer » à Dieu...

à la *Matrix*¹¹, les paradis artificiels conçus par les industriels du loisir. Alors que d'autres, plus radicaux, postulent que la Terre, devenue à terme inhabitable pour les hommes, sera peuplée dans le futur d'entités hybrides ou d'ordinateurs devenus intelligents...

Conclusion : enjeux scientifiques et enjeux de luttes.

Jusqu'à une période récente, en France, les travaux sur les jeux vidéo et les univers virtuels furent traités avec condescendance par la communauté universitaire, notamment dans le domaine de la sociologie, structurée par des champs (sociologie du travail, sociologie politique, sociologie de l'école, sociologie de l'art, etc.) où il fallait raccrocher la réflexion sur la question à quelque chose de plus « sérieux » (par exemple le lien entre la scolarité et la pratique des jeux vidéo, le rapport entre les jeux vidéo et la création artistique, pour pouvoir prétendre travailler dessus. Peu de directeurs de recherches voulaient prendre le risque d'encadrer des travaux sur ces sujets.

Indéniablement, en comparaison de l'évolution du domaine dans d'autres pays, anglo-saxons notamment (voir le développement des « cultural studies » et des « game studies »), cette position contribua à une forme de sclérose.

Pour des raisons, que nous avons évoquées ici, les années 2000 ont conduit à une sorte de « retour de balancier » : il est désormais très « à la mode », en Université, de travailler sur ces sujets et, qui plus est, dans une perspective « moderne », rompant de façon ostentatoire avec les théories du « passé ».

On l'a bien compris, sans pour autant cautionner l'approche mandarinale antérieure, nous sommes très réservé sur le mouvement actuellement constatable : la « nouvelle civilisation du loisir » qui se dessine sous nos yeux peut légitimement inquiéter et il convient à notre sens de réorienter la réflexion scientifique sur d'autres bases que celles qui dominent actuellement, en invitant savants et profanes à la vigilance. Au-delà des controverses d'ordre intellectuel, il y a là également le germe de luttes politiques sur les discriminations qui pourront se faire jour dans la société de demain : le « post-humain » constitue-t-il une matrice acceptable ? Pour combien d'entre nous ? Est-il compatible avec la notion de commune Humanité ?

¹¹ Où l'Humanité serait amenée à vivre sous terre ou dans des « dômes » protégés d'une atmosphère devenue hostile, où l'espace serait contingenté, alors que tout un chacun serait connecté au virtuel pour rendre sa vie supportable.

RÉFÉRENCES

Baudrillard, J. (1970). *La société de consommation*. Paris : Gallimard.

Boltanski, L. et Thévenot, L. (1991). *De la justification : les économies de la grandeur*. Paris : Gallimard.

Chauvel, L. (2006). *Les classes moyennes à la dérive*. Paris : Le Seuil.

Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir ?* Paris : Le Seuil.

Filliez X. (2012). « 2050, et l'homme devint surhomme », sur L'illustré online, voir : http://www.illustre.ch/post-humain-surhomme-humanoide-transhumain-robot-humain_147869_.html

Friedmann, G. (1956). *Le travail en miettes*. Paris : Gallimard.

Lafargue, P. (1880, 1994). *Le droit à la paresse*. Paris : Mille et une nuits.

Mc Gonigal, J. (2011). *Reality is Broken. Why games make us better and how they can change the world*. Harlow: Penguin Books.

Morin, E. (1962). *L'esprit du temps t.1*. Paris : Grasset.

Morin, E. (1975). *L'esprit du temps t.2*. Paris : Grasset.

Peugny, C. (2009). *Le déclassement*. Paris : Grasset.

Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*. Paris : P.U.F.

Trémel, L. (2010). « *Les recherches sur les jeux vidéo : images du jeune et conceptions de l'université nouvelle* » in Hamel, J. et al. (dir.) *La jeunesse n'est plus ce qu'elle était*. Rennes : P.U.R.

Veblen, T. (1899, 1994). *Theory of the Leisure Class*. New York: Dover Thrift Editions.

Wark, K. M. (2007). *Gamer Theory*. Cambridge: Harvard University Press.

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 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 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, « Propo-sitions sur la pensée visuelle de Gaëtan Gatian de Clérambault ». M. Chénétier, « Petite sale ». P. Barboza, « Télévision et réalité, l'événement élec-tronique et sa vérité ». G. Lochard, « Les images de télévision. Repères pour un système de classifica-tion ». J. L. Weissberg, « Les images hybrides : vir-tualité et indicalité ». E. Reith, « Quand les psy-chologues étudient le dessin ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

matiques ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

N° 27 (2007). *Habiter, communiquer*. — Jean Mottet, Caroline Renard & Chris Younès, « Questions à Abbas Kiarostami et Henri Gaudin ». Benoît Goetz, « La “maison” des philosophes (à partir d'une lecture de Martin Buber) ». Chris Younès, « La maison de l'impossible ». Thierry Paquot, « La “maison du futur”, une invention récurrente ? ». Jean-Louis Leutrat & Suzanne Liandrat-Guigues, « La maison aux couloirs qui bifurquent ». José Moure, « La crise de l'habiter dans le cinéma d'Antonioni : la maison comme lieu d'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 ration 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 socionumériques : logique de flux et logique d'archive », Alexandre Coutant - Thomas Stenger. « La logique de médiation de pratiques de mémoire dans des sites agrégatifs du tourisme », Émilie Flon. « Mémoire humaine et expérience de soi par le Web », Fanny Georges. « L'étrange objet webfilmique et la compétition mémorielle sur le Web 2.0. Exemple d'une fabrication de la mémoire des pieds-noirs », Djernaa Maazouzi. Les web-documentaires : nouvelles écritures multimédias au service de la mémoire collective ?, Sophie Barreau-Brouste.

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

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

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

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

Bulletin d'abonnement

À ADRESSER À :

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

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

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

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

* Joindre une photocopie de la carte.

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

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

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

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

Veillez trouver ci-joint mon règlement :

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

ÉDITIONS DE L'HARMATTAN

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

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

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

L'HARMATTAN, ITALIE

Via Degli Artisti, 15

10124 Turin

L'HARMATTAN, HONGRIE

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

1053 Budapest

L'HARMATTAN BURKINA FASO

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

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

ESPACE L'HARMATTAN KINSHASA

Faculté des Sciences sociales, politiques et administratives

BP 243. KIN XI. Université de Kinshasa

L'HARMATTAN, GUINEE

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

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

L'HARMATTAN, COTE D'IVOIRE

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

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

L'HARMATTAN, MAURITANIE

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

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

L'HARMATTAN, CAMEROUN

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



LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'Anolga Rodionoff

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

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



L'Harmattan

Centre national du
Livre

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