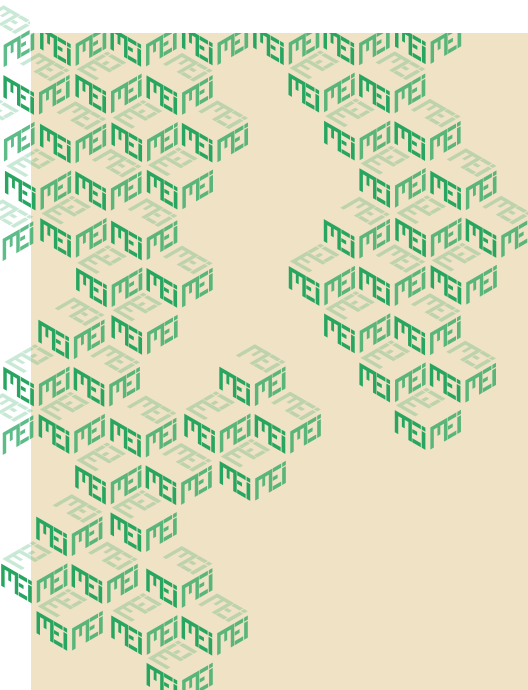




LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'**Anolga Rodionoff**



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

Sous la direction de
Anolga Rodionoff

LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

MEI N°37

L'Harmattan

MEI « Médiation & information ». Revue internationale de communication

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

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

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

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



Monnaie Kushana, représentation de Mithra

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

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

dans le monde grec et romain.

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

© 2013, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

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

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

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

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

Direction de publication

Bernard Darras

Rédaction en chef

Marie Thonon

Comité scientifique

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

Comité de lecture

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

Secrétariat

Gisèle Boulzaguet

Comité de rédaction

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

Correspondants

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

Remerciements

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

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

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

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

Présentation

Anolga Rodionoff -----7

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin

Entretiens avec Anolga Rodionoff ----- 11

Dossier & Hypothèses

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

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

Mathilde Brion ----- 41

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

Edwige Lelièvre ----- 51

Le virtuel comme analyseur

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

Jessica de Bideran -----69

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

Karleen Groupierre -----81

Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu

Richard Bégin ----- 93

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

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

Jeux de gestion et enseignement des langues

Michel Vergne ----- 117

L'imaginaire du virtuel

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

Sandra Lemeilleur ----- 131

Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge Tisseron ----- 139

Critique et déconstruction du virtuel

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

Laurent Trémel ----- 153

Le virtuel entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal Robert ----- 165

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

Présentation

Anolga Rodionoff¹

Université Paris VIII - Cempti

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

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

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

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

¹ anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contre le virtuel : une déconstruction

Stéphane VIAL¹

Professeur de philosophie, École Boule de Paris
Docteur en Philosophie, université Paris Descartes
contact@stephane-vial.net

À partir d'une généalogie critique du concept de virtuel, cet article propose de déconstruire l'usage de cette notion dans la recherche en sciences humaines et sociales en la replaçant dans une histoire des savoirs du numérique. Il s'agit de montrer que « l'hypothèse du virtuel », qui s'est imposée en France au cours des années 1990, constitue un moment révolu de la recherche qui correspond aux tâtonnements métaphysiques des premiers temps du cyberspace ayant conduit à la vulgate du virtuel et du réel, véritable aberration conceptuelle. En s'appuyant sur les travaux de Sherry Turkle sur la simulation qui montrent que nous nous sommes accoutumés aux ordinateurs et avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces, cette étude conclut à la nécessité d'abandonner le concept de virtuel pour lui préférer celui de numérique qui permet de mieux saisir le phénomène dans son objectivité technique et sa complexité réelle.

From a critical genealogy of the concept of virtual, this article proposes to deconstruct the use of this concept in humanities and social sciences by placing it within the history of digital knowledge. The objective is to show that 'the hypothesis of the virtual' which emerged in France in the 1990s is a past phase of research, which corresponds to the metaphysical trial and error during the emergence of cyberspace that led to the vulgate of the virtual and the real, a true conceptual aberration. Based on the work of Sherry Turkle on simulation, which shows that we have become accustomed to computers and have learned to see things in terms of interfaces, this study shows the need to abandon the concept of 'virtual' in favour of 'digital,' which would allow us to better understand this phenomenon in its technical objectivity and real complexity.

¹ S. Vial est également chercheur à l'UMR 8218 Institut ACTE (Art, Création, théorie, esthétique), université Paris 1.

« En résumé, sans vouloir instruire le lecteur, nous serions payé de nos peines, si nous pouvions le convaincre de pratiquer un exercice où nous sommes maître : se moquer de soi-même. Aucun progrès n'est possible dans la connaissance objective sans cette ironie autocritique. »

Gaston BACHELARD, *La psychanalyse du feu*, Avant-propos.

L'usage insouciant de la notion de virtuel dans les sciences humaines et sociales depuis une vingtaine d'années est l'une des plus grandes aberrations philosophiques de notre temps. Que ce soit dans des ouvrages ou des articles, des revues académiques ou des colloques, la plupart des chercheurs semble employer le terme « virtuel » sans jamais le définir, comme si la signification de ce prétendu « concept » était tellement évidente qu'elle ne méritait pas d'être énoncée, telle une « notion commune » qu'on met au rang des axiomes. Tout se passe comme si un pacte inconscient avait été conclu dans le monde savant, d'après lequel le terme « virtuel » est le terme qui convient, malgré toutes les raisons qui indiquent le contraire, pour qualifier tout ce qui se rapporte au monde de l'information, aux ordinateurs, à l'Internet ou à ce qu'on nommait autrefois le « cyberspace ». Ce postulat est même devenu une vulgate nationale puisqu'on peut lire, dans *Wikipédia*, que le terme virtuel sert à « désigner ce qui se passe dans un ordinateur ou sur Internet, c'est-à-dire dans un “monde numérique” par opposition au “monde physique” » (*sic*)². Malgré les avertissements de quelques auteurs éclairés, rien n'y fait : on veut — et on continue de vouloir — penser le monde de l'information, c'est-à-dire les phénomènes numériques comme des phénomènes virtuels. Or, comme nous allons le montrer dans les pages qui suivent, le concept de *virtuel* constitue en réalité un obstacle épistémologique. Bien qu'il soit d'origine *philosophique*, il n'est pas pertinent pour saisir *philosophiquement* la nature du phénomène numérique.

Le virtuel avant le numérique : brève généalogie critique

Le virtuel des philosophes : le potentiel

On ne le répètera jamais assez, le terme *virtuel* n'est pas à l'origine un terme informatique. Il s'agit d'un vieux mot de la langue philosophique, dont la longue histoire ne facilite pas toujours un usage rigoureux. Traduction du latin médiéval *virtualis*, le terme est employé pour la première fois au Moyen-Âge pour traduire dans la philosophie scolastique le concept aristotélicien de « puissance » (*dunamis*), par opposition à l'« acte » (*energeia*). Chez Aristote, la puissance et l'acte sont deux modes d'existence : ou bien une chose existe « en acte », ou bien

² Article « Virtuel », *Wikipedia*, premières lignes, version du 22 juillet 2012 à 17h04, [En ligne], URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Virtuel>

elle existe « en puissance ». Quand elle existe « en acte », elle est effectivement en train de se produire, et quand elle existe « en puissance », elle est seulement à l'état potentiel, elle *peut* effectivement se produire ou se réaliser mais n'est pas actuellement accomplie. Quand je ferme les yeux, la vue existe en moi en puissance (c'est-à-dire *virtuellement*), tandis que lorsque je les ouvre, elle existe en acte (c'est-à-dire *actuellement*). C'est cet état de puissance ou de *potentialité-prête-à-s'actualiser* que les philosophes du Moyen-Âge ont traduit par *virtualis*, du latin *virtus*, « force, énergie, mérite, vertu ». Comme le souligne à juste titre Gilles-Gaston Granger, « on voit que la non-actualité telle que l'introduit Aristote n'est nullement l'opposé de la réalité, quoique ce soit l'acte qui en constitue la perfection et l'accomplissement en tous genres. »³. Ainsi « jusqu'au XVIIe siècle, le *virtuel* désigne ce qui est en puissance, par opposition à ce qui est en acte »⁴. Jusqu'au XVIIe siècle mais également au-delà, puisqu'en 1926 c'est encore cette définition que donne André Lalande et que nous avons tous apprise en classe de philosophie : « est *virtuel* ce qui n'existe qu'en puissance et non en acte »⁵. Dès lors, levons tout de suite le malentendu : « la *virtus* n'est pas une illusion ou un fantôme, ou encore une simple éventualité, rejetée dans les limbes du possible. Elle est bien réelle et en acte. La *virtus* agit fondamentalement. [...] Le virtuel n'est donc ni irréel ou potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel »⁶. En effet, dans la signification philosophique qui a été la sienne pendant des siècles, le virtuel n'est pas autre chose qu'un régime ontologique, une manière particulière d'être réel, celle qui consiste, en deux mots, à *exister sans se manifester*. Il n'y a absolument rien, dans le concept philosophique de virtuel, qui puisse autoriser de le confondre, comme on aime tant le faire, avec l'irréel. Quand un enfant joue à cache-cache dans le jardin, sa présence ne devient pas irréelle : il se trouve réellement dans le jardin mais à l'état *virtuel*, c'est-à-dire *non-manifesté*.

Le virtuel des physiciens : l'artificiel

Néanmoins, parallèlement à l'usage philosophique, s'est développé à l'époque moderne un usage scientifique du terme *virtuel*, dans le domaine de l'optique. Assez méconnu du grand public, cet usage semble pourtant à l'origine de la distinction arbitraire et erronée, dont nous souffrons tant aujourd'hui, entre virtuel et réel. De quoi s'agit-il ? Pour un physicien, une image est par définition une réalité impalpable, c'est-à-dire un signal détecté par l'œil. En ce sens, parler d'image photographique est un abus de langage parce qu'une photographie est un objet palpable et non une image — à moins de la considérer comme une

3 Granger, G. - G. (1995). *Le probable, le possible et le virtuel : essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective*. Paris : Odile Jacob, p. 13.

4 Bertrand, A. (1990). « Virtuel », *Les notions philosophiques, tome 2, Encyclopédie philosophique universelle*, Paris : PUF, p. 2745.

5 Lalande, A. (1926). *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. article « Virtuel ».

6 Quéau, Ph. (1993). *Le virtuel : vertus et vertiges*. Seyssel : Champ Vallon, collection « Milieux », p. 26.

image matérialisée. Dès lors, en optique, une image est soit une *image réelle*, c'est-à-dire une image que l'on peut voir et recueillir sur un écran (par exemple l'image d'un objet lumineux qui frappe notre rétine, l'image qui provient d'une diapositive projetée au mur ou même l'image télévisée), soit une *image virtuelle*, c'est-à-dire une image obtenue par un appareil optique (loupe, jumelles) et perçue par l'œil, mais que l'on ne peut pas recueillir sur un écran car elle n'existe que dans l'appareil qui l'engendre. Dans les deux cas, du point de vue ontologique, on a bien affaire à deux réalités sensibles puisque l'une comme l'autre sont perceptibles par l'œil. La seule différence réside dans le statut physique de l'image : l'une est l'image réelle d'un objet réel, l'autre est une image artificielle, comme celle que génère une loupe. Philosophiquement parlant, n'en déplaise au physicien, l'*image virtuelle* est bien *réelle* : ce qui la caractérise n'est pas une hypothétique absence de réalité mais seulement son *artificialité*, c'est-à-dire le fait qu'elle est à la fois techniquement produite par un appareil et inexistante en dehors de cet appareil qui la produit. À ce titre, le virtuel de l'opticien n'est pas la même chose que le virtuel du philosophe : là où le virtuel philosophique correspond à une manière d'exister *sans se manifester*, le virtuel optique désigne quant à lui une manière *tout à fait manifestée* d'exister. Ce qu'il introduit de nouveau, et qui n'est pas présent dans le virtuel philosophique, c'est la notion de facticité appareillée ou de synthèse artificielle : les *images virtuelles* issues des instruments optiques sont des *images techniquement synthétisées*. C'est en ce sens, bien éloigné du sens philosophique initial et à vrai dire assez peu justifié du point de vue conceptuel, qu'elles sont dites *virtuelles*.

Le virtuel des informaticiens : le simulationnel

De là provient la troisième acception du terme, technique cette fois, qui s'est développée pendant la seconde moitié du XX^e siècle dans le domaine de l'informatique, avec des expressions telles que « mémoire virtuelle », « machine virtuelle », « serveur virtuel » ou « réalité virtuelle ». Dans la perspective de l'ordinateur, on appelle *virtuel* n'importe quel processus capable, grâce à des techniques de programmation, de simuler un comportement numérique *indépendamment* du support physique dont (paradoxalement) il *dépend*. Ainsi on parle de *mémoire virtuelle* pour un « espace d'adressage théorique non limité aux dimensions physiques des dispositifs de stockage »⁷ ou de *machine virtuelle* pour un « ordinateur qui apparaît, pour son utilisateur, différent de la machine réelle employée »⁸. Par exemple, grâce au logiciel de virtualisation *Virtual Box*, une machine virtuelle sous licence libre bien connue des professionnels du Web, on peut facilement simuler (on dira alors « émuler ») le système d'exploitation *Windows* à l'intérieur du système *Mac OS X*, comme si on lançait simplement un programme parmi d'autres. Dans ce cas, tout comme le virtuel optique, le

7 Morvan, P. dir. (1996). « Mémoire virtuelle ». *Dictionnaire de l'informatique*. Paris : Larousse, p. 158.

8 *Ibid.*, p. 149.

virtuel informatique n'est pas autre chose qu'une espèce d'*artificiel*, au sens où une mémoire virtuelle est une mémoire *artificiellement synthétisée* et où une machine virtuelle est un programme *artificiellement reproduit*. La seule différence réside dans le fait que l'artifice, ici, ne repose pas comme en optique sur des techniques de rayonnement lumineux, mais sur des techniques de programmation informatique, c'est-à-dire sur des algorithmes et des langages. Le virtuel informatique, c'est donc le *simulationnel* — au sens technique du terme, c'est-à-dire en tant qu'il est le résultat d'une manipulation programmable de l'information. Il ne faut pas le confondre avec le *simulacre*, qui nous ramènerait dans la caverne platonicienne des mensonges et des mirages. Le *simulationnel*, au contraire, c'est tout ce qu'il y a de plus réel dans sa pleine positivité empirique : c'est l'efficacité opérationnelle du simulateur de vol, c'est la précision scientifique du logiciel de conception assistée par ordinateur, c'est le réalisme jouissif du jeu vidéo. Le plus souvent ignorée, en particulier par tous ceux qui aiment la confondre avec quelque métaphysique de l'irréel, cette acception strictement technique du terme *virtuel* est la seule qui, en contexte numérique, soit objectivement recevable, et par conséquent la seule que nous retiendrons.

La résurrection du virtuel : les années 1990 et la métaphysique de l'irréel

L'invention des interfaces graphiques dans les années 1980 est sans doute l'événement le plus important de l'histoire de la micro-informatique. Grâce à elles, l'ordinateur devient plus convivial et plus « dionysiaque »⁹, parce qu'il devient visuel et constitué d'images. D'un écran noir avec lequel on ne pouvait interagir qu'en saisissant des lignes de code réservées aux experts et autres « cinglés d'informatique »¹⁰, les interfaces graphiques conduisent à un environnement visuel imagé que tout le monde peut manipuler grâce à des fenêtres, des icônes, des menus et un système de pointage¹¹. Elles nous font passer, comme le souligne Sherry Turkle, d'une « culture du calcul » à une « culture de la simulation »¹². Nous voilà en train de classer des dossiers virtuels, de tourner des pages virtuelles, de dessiner avec des pinceaux virtuels, et ainsi de suite. À chaque fois, virtuel signifie « informatiquement simulé ». Il est donc tout aussi exact de dire : nous voilà en train de classer des dossiers *informatiquement simulés*, de tourner des pages *informatiquement simulées*, de dessiner

9 Darras, B. (1991). « Machines, complexité et ambition », *Dessine-moi un pixel : informatique et arts plastiques*. Paris : INRP/Centre Georges Pompidou, p. 107.

10 Cringely, R. X. (1996). *The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires*. [Documentaire TV], Oregon: Public Broadcasting.

11 C'est le principe de l'interface WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointing Device), inventée par Xerox dans les années 1970, commercialisée par Apple dans les années 1980 et imposée à tous par Microsoft dans les années 1990.

12 Turkle, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, p. 19.

avec des pinceaux *informatiquement simulés*, et ainsi de suite. Par conséquent, les nouvelles images qui émergent des interfaces graphiques dans les années 1980, ces images de synthèse qui simulent toutes sortes de réalités (existantes ou inexistantes), sont bel et bien des *images virtuelles*, mais au sens informatique du terme, c'est-à-dire des *images simulationnelles*.

Pourtant, à la fin des années 1980, et particulièrement en France, les premiers penseurs du numérique se sont engouffrés dans la notion de *virtuel*. En tentant de fusionner l'acception informatique du terme (*simulationnel*) avec son acception philosophique ancienne (*potentiel*), ils ont cherché à lui donner une seconde vie philosophique, sous la forme d'une métaphysique de l'image pleine de confusion et de malentendus. Le premier à aller dans cette voie, quoique ce soit avec une subtilité théorique qui l'honore et dont n'ont pas cru bon de devoir tenir compte tous ceux qui ont donné une suite grossière à ses idées, c'est Philippe Quéau. Selon lui, cette « révolution radicale du statut de l'image dans notre civilisation »¹³ consiste à introduire dans le champ de notre réalité des mondes « intermédiaires ». À travers ce mot, que le lecteur ne se trompe pas, c'est tout une métaphysique ancienne — venue de Platon — qui refait surface et qui permet à Quéau de situer les mondes virtuels à un niveau ontologique bien particulier, qui n'est pas sans faire problème. Chez Platon, en effet, les « réalités intermédiaires » sont, sur l'échelle des êtres, des réalités situées à mi-chemin entre les choses sensibles du monde matériel et les formes intelligibles du monde des Idées : il s'agit des *nombres* et des *idéalités mathématiques*. Heureux hasard théorique ! Il ne reste plus à Philippe Quéau qu'à assimiler les phénomènes virtuels, qui ne sont rien d'autre que de l'information calculée c'est-à-dire du *Nombre*, à des réalités intermédiaires platoniciennes :

« Les images tridimensionnelles “virtuelles” ne sont pas des représentations analogiques d'une réalité déjà existante, ce sont des simulations numériques de réalités nouvelles. Ces simulations sont purement symboliques, et ne peuvent pas être considérées comme des phénomènes représentant une véritable réalité, mais plutôt comme des fenêtres artificielles nous donnant accès à un monde *intermédiaire*, au sens de Platon, à un univers d'*êtres de raison*, au sens d'Aristote. »¹⁴

Par « symboliques », Philippe Quéau veut dire que ces simulations relèvent de symboles logico-mathématiques, c'est-à-dire de langages. La thèse platonicienne est claire : les images virtuelles ne sont pas « une véritable réalité », elles appartiennent à un « monde intermédiaire ». Elles sont en quelque sorte des réalités flottantes, situées entre le monde matériel et le monde immatériel. La rhétorique néo-métaphysique produit ici tout son effet.

13 Quéau, Ph. (1993). « La pensée virtuelle ». *Réseaux*, n° 61, sept/octobre 1993, p. 69.

14 Quéau, Ph. (1993). *Le virtuel : vertus et vertiges*. Seyssel : Champ Vallon, collection « Milieux », p. 18.

Pourtant, nous le savons, les mondes intermédiaires n'existent pas, ils ne sont qu'un fantasme de métaphysicien. On ne peut rien bâtir sur eux de sérieux pour tenter de comprendre philosophiquement le phénomène numérique. Et le problème avec cette néo-métaphysique de l'image, c'est qu'elle conduit son auteur, malgré tous les efforts qu'il fait pour l'éviter, à séparer les phénomènes *virtuels* des phénomènes *réels* pour les constituer en deux substances ontologiquement distinctes. Les images virtuelles ont « une vie propre »¹⁵, nous dit Quéau, au sens où elles forment un monde ontologiquement séparé et possèdent, à la manière des formes intelligibles de Platon, une espèce distincte de réalité : « Le virtuel devient un monde propre, à côté du monde réel »¹⁶. Dans cette brève affirmation, tirée d'un article de la revue *Réseaux* paru la même année que son ouvrage sur *Le virtuel*, il formule sans ambiguïté l'axiome fondamental de la néo-métaphysique du virtuel qui voit le jour dans les années 1990 et qui va faire tant de ravages. Cet axiome, c'est bien entendu une croyance inconsciente : la croyance platonicienne, si vive dans la culture occidentale, en l'existence d'un monde séparé du monde visible, qui s'incarnerait, à l'âge informatique, dans les mondes virtuels. Certes, le propos de Philippe Quéau est, à maintes reprises, plus subtil. Mais le mal est fait. Lorsqu'on réveille l'imaginaire platonicien qui sommeille dans le cœur de l'homme occidental, cet imaginaire de l'arrière-monde dont Nietzsche a montré que le christianisme n'avait été qu'une nouvelle itération, il est très difficile de revenir en arrière. Car le poison de la croyance est tel qu'il est capable, comme nous l'a bien enseigné Bachelard, de s'introduire jusque dans l'intimité de l'esprit scientifique. Désormais, sous l'effet de la nouvelle métaphysique de l'image, le phénomène numérique sera réduit au phénomène virtuel et le phénomène virtuel sera considéré comme une « néo-réalité »¹⁷ située en dehors du réel. Tant pis pour les nuances. Contre toute tradition philosophique et toute rigueur scientifique, le « virtuel » dorénavant devra s'opposer au « réel ». Et tout ce qui provient des mondes virtuels, quels qu'ils soient, sera considéré comme illusion et chimère, mirage et tromperie. Telle est la vulgate du réel et du virtuel, celle qui s'installe dans les esprits des années 1990 et, en trompant parfois les chercheurs eux-mêmes, empoisonne encore aujourd'hui la pensée objective.

15 *Ibid.*, p. 45.

16 Quéau, Ph. (1993). *Op. cit.*, p. 71.

17 *Ibidem*

« Voir les choses sous l'angle des interfaces » : les années 2000 et la fin de la rêverie

S'il est vrai que les ordinateurs produisent des mondes virtuels, tous n'ont pas le même degré de virtualité. L'environnement de bureau d'un système d'exploitation, l'environnement paginé d'un traitement de texte, l'environnement tactile d'une application mobile, l'environnement immersif d'un univers virtuel (comme *Second Life*) ou l'environnement persistant d'un jeu de rôle en ligne (comme *World of Warcraft*) peuvent tous êtres considérés comme des environnements virtuels mais, au sens strict, seuls les deux derniers sont à proprement parler des *mondes virtuels*, c'est-à-dire des univers simulés dans lesquels l'utilisateur peut lui-même s'instancier comme être virtuel (par exemple sous la forme d'un personnage). Pour les autres, il convient de parler seulement d'environnements virtuels interactifs. Dans la mesure où nos appareils numériques sont tous dotés d'interfaces graphiques, nous sommes tous confrontés depuis une trentaine d'années à un minimum de *virtualité*, certains y étant exposés plus que d'autres. S'ensuit-il que nous vivons depuis trente ans dans un monde d'*irréalité*, comme le veut la vulgate du réel et du virtuel ? Ceux qui le croient encore sont de toute évidence les victimes d'un fantasme épistémologique.

Si le contact avec des réalités informatiquement simulées pouvait revêtir à l'époque de Philippe Quéau un caractère surnaturel, il ne présente aujourd'hui plus aucune aura surréelle. Tout comme nous nous étions accoutumés au début du XX^e siècle à l'ontophanie téléphonique (celle du *se parler sans se voir*), nous nous sommes accoutumés depuis à l'ontophanie numérique, celle de la virtualité et de quelques autres caractéristiques remarquables qui rendent possible de *communiquer sans se parler et sans se voir*¹⁸. Autrement dit, nous avons appris à *vivre avec* les réalités informatiquement simulées et à les considérer comme *des choses parmi les choses*. Qu'elles soient graphiques comme les icônes, les boutons, les avatars ; dynamiques comme les actions de type copier/coller, annuler/refaire, envoyer/télécharger ; ou fictives comme les personnages d'un jeu vidéo et les paysages immersifs, les réalités virtuelles ont fini par devenir, elles aussi, choses banales et ordinaires. Comme le souligne fort justement Sherry Turkle, dans la « culture de la simulation » qui est la nôtre, nous sommes « de plus en plus à l'aise avec le fait de substituer des représentations de la réalité à la réalité »¹⁹, c'est-à-dire avec le fait de considérer des réalités simulationnelles comme des réalités :

¹⁸ Voir Vial, S. (2012). *La structure de la révolution numérique*. Thèse de Doctorat en Philosophie, 302 pages, Université Paris Descartes, §§ 23-33. [En ligne], URL : <http://www.theses.fr/s64027>.

¹⁹ Turkle, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, p. 23.

« L'écran d'ordinateur que je suis en train d'utiliser contient un dossier nommé "Vie professionnelle". Il contient mon courrier professionnel, mon agenda, mon répertoire téléphonique. Un autre dossier, intitulé "Cours", contient des programmes de cours, des lectures obligatoires, des listes de classes, des notes de cours. Un troisième, "Travail en cours", contient mes notes de recherche et les brouillons de ce livre. Je n'ai pas le sentiment de perdre le sens du réel dans ma relation avec l'un ou l'autre de ces objets. La culture de la simulation m'encourage à *prendre ce que je vois sur l'écran sous l'angle de l'interface*. Dans la culture de la simulation, si cela marche pour vous, cela a toute la réalité nécessaire. »²⁰

Prendre ce que je vois sur l'écran sous l'angle de l'interface, voilà une expression d'une grande profondeur philosophique, bien difficile à restituer en français, tant le jeu de mots intraduisible du texte original est subtil. Les termes exacts employés par Sherry Turkle sont : *to take what I see on the screen "at (inter)face value"*. Pour saisir la portée philosophique de cette proposition, le lecteur nous pardonnera, il nous faut faire un peu d'anglais. Dans la langue anglaise, l'expression *to take something at face value* est une expression idiomatique qui signifie : « considérer qu'une chose est exactement comme elle apparaît » ou « la manière dont une chose apparaît est réellement ce qu'elle est ». Selon le contexte, on peut la traduire en français par des expressions comme « à première vue, au premier abord, au premier degré » ou « en apparence, à la lettre, pour argent comptant », même si ces formules ont tendance à être péjoratives. Classique en anglais, l'expression provient à l'origine de l'idée que la valeur (*value*) d'une pièce de monnaie est exactement égale au montant affiché par le nombre frappé sur sa face (*face*). Prendre les choses *at face value* signifie alors « prendre pour argent comptant » au sens de « prendre ce qui est affiché pour la réalité ».

Aussi, lorsque Sherry Turkle écrit : *We have learned to take things at interface value*²¹, elle énonce une proposition d'une géniale complexité philosophique. On peut essayer de la traduire de la manière suivante : *nous avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces*, c'est-à-dire nous avons appris à considérer comme des choses les choses qui apparaissent sur nos écrans. En une formule fulgurante, nous voilà plongés en pleine phénoménotechnique. Voir les choses sous l'angle des interfaces, c'est précisément voir les choses *comme les interfaces nous les donnent à voir*. Autrement dit, les interfaces numériques constituent une nouvelle matrice ontophanique, c'est-à-dire une nouvelle forme où se coule notre perception, tout comme l'ont été avant elles les machines mécanisées du premier et du second

20 *Ibid.*, p. 23-24. [Traduit par nous]. Souligné par nous.

21 *Ibid.*, p. 23.

système technique industriel ²². En s'intégrant à notre expérience-du-monde, elles créent un nouvel angle de vue phénoménologique par lequel les êtres virtuels du système technique numérique peuvent advenir en tant que phénomènes du monde. Elles sont donc les nouveaux *appareils* qui forgent le nouvel *apparaître*. En vivant avec elles, nous apprenons la phénoménalité numérique et nous nous éduquons à la nouvelle ontophanie. C'est pourquoi, trente ans après leur naissance, les images virtuelles ont définitivement perdu leur aura métaphysique. Devenues banales, elles s'inscrivent désormais dans nos pratiques les plus ordinaires :

« L'usage du terme "cyberespace" pour décrire les mondes virtuels est né de la science-fiction, mais pour beaucoup d'entre nous, le cyberespace fait maintenant partie de la routine de la vie quotidienne. » ²³

S'envoyer des messages, faire des achats en ligne, échanger sur Twitter, tout cela ne résonne plus pour nous comme des pratiques relevant d'un *cyberespace*. Tout cela résonne pour nous comme des pratiques relevant du même espace que l'espace du monde. Le terme *cyberespace*, issu de la science-fiction ²⁴, est déjà un concept daté et phénoménologiquement périmé, ancré dans la rêverie du virtuel. Il avait du sens quand nous percevions les phénomènes numériques comme des mondes imaginaires et irréels, quand nous pouvions encore nous créer une adresse e-mail de la forme *cyberprof@voila.fr*, comme l'avait fait un de nos collègues à la fin des années 1990 avec qui nous découvrons, dubitatifs, l'usage du courrier électronique. Posséder et utiliser une boîte e-mail nous apparaissait alors comme une manière d'entrer dans une autre dimension, une autre réalité. Aujourd'hui, à part sur un mode furtif ou humoristique, il ne viendrait à personne l'idée de se créer une adresse e-mail de cette sorte. Au contraire, épousant la dynamique phénoménotechnique de l'acculturation numérique, nos boîtes e-mail ont épousé la nouvelle banalité du monde et sont maintenant plutôt de la forme *stephane.vial@univ-paris1.fr*. Cet exemple simple, relevé dans l'évolution des pratiques sémantiques de nos courriels, illustre bien à quel point *nous avons effectivement appris à voir les choses sous l'angle des interfaces*.

Conclusion

La révolution numérique est avant tout une révolution ontophanique, c'est-à-dire une révolution de la manière dont l'être (*ontos*) nous apparaît (*phainô*). Si elle n'est pas la première, elle est sans doute l'une des plus perçantes et des plus spectaculaires. Jamais une technique n'avait à ce point transformé la manière

²² Voir Vial, S. (2012). *Op. cit.*

²³ Turkle, S., *op. cit.*, p. 9.

²⁴ Gibson, W. (1984). *Neuromancien*. Paris : La Découverte, 1985.

dont les êtres et les choses nous apparaissent, en tant que *phénomènes*. Depuis une trentaine d'années, le choc perceptif induit par le numérique est si grand qu'on peut parler sans exagérer d'un véritable *traumatisme phénoménologique* survenu dans notre expérience-du-monde — au sens neutre (et quasi clinique) du terme. Les interfaces en réseau du système technique numérique, celles de nos ordinateurs, de nos consoles, de nos smartphones, de nos tablettes et plus généralement de tous nos objets connectés, sont les nouveaux *appareils* de notre époque, c'est-à-dire les nouveaux dispositifs phénoménotechniques à partir desquels le monde d'aujourd'hui peut *apparaître*. Ils se sont imposés à nous en seulement quelques décennies et, comme les machines de l'ère mécanisée l'avaient fait avant eux, ils ont profondément modifié notre *manière d'être-au-monde*, imposant une nouvelle forme où se coule notre perception. C'est ce qui a conduit les premiers penseurs du numérique, hypnotisés par la nouvelle phénoménologie des images et le vertige perceptif de la simulation, à faire porter tout l'effort théorique sur l'hypothèse du virtuel, et la rêverie de l'irréel qu'elle induit. Mais aujourd'hui, grâce à vingt ans d'accoutumance aux ordinateurs sous toutes leurs formes, nous sommes sortis de la rêverie du virtuel. Nous n'avons plus le sentiment d'être *projetés* dans des « mondes virtuels » mais plutôt de *vivre avec* des « interfaces numériques ». Nous employons d'ailleurs de plus en plus volontiers le terme « numérique » plutôt que celui de « virtuel » parce que, intuitivement, nous reconnaissons un peu plus le phénomène informatisé dans son objectivité technique et sa matérialité bien réelle.

RÉFÉRENCES

- Aristote. (1991). La métaphysique. Paris : Vrin.
- Bachelard, G. (1994). Psychanalyse du feu. Paris : Gallimard.
- Cringely, R. X. (1996). The Triumph of the Nerds. The Rise of Accidental Empires. Oregon: Public Broadcasting.
- Darras, B. (1991). « Machines, complexité et ambition », Dessine-moi un pixel : informatique et arts plastiques. Paris : INRP/Centre Georges Pompidou.
- Granger, G.-G. (1995). Le probable, le possible et le virtuel. Essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective. Paris : Odile Jacob.
- Lévy, P. (1995). Qu'est-ce que le virtuel ? Paris : La Découverte.
- Milon, A. (2005). La réalité virtuelle. Avec ou sans le corps ? Paris : Autrement.
- Nova, N. (2010). « Famous user figures in the history of HCI », 18 février 2010, [En ligne], URL : <http://nearfuturelaboratory.com/pasta-and-vinegar/2010/02/18/famous-user-figures-in-the-history-of-hci>
- Quéau, P. (1993). Le virtuel : vertus et vertiges. Seyssel : Champ Vallon.
- Quéau, P. (1993). « La pensée virtuelle », Réseaux, n°61, sept/octobre.
- Turkle, S. (1995). Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster.

Conditions de publication

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

Du sens II. Essais sémiotiques. Paris : Seuil)

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

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

Numéros parus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

matiques ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

N° 33 (2011). Littérature et Communication : la question des intertextes — Alain Payeur. « Les intertextes, objets socioculturels entre le littéraire et le communicationnel ? », Alain Payeur. Entretiens. « Littérature et Communication ». Questions d'Alain Payeur à Jan Baetens, Yves Jeanneret et Thierry Lancien. « Les titres de presse dans *The Shipping News* : intertexte et caractérisation », Florent Moncomble. « Quand le Sam Spade de Dashiell Hammett devient celui de John Huston. Hammett revu et corrigé par Hays et Warner »; Carl Veters. « Des romans aux films : James Bond et la culture de l'image », Julie Michot. « Les Champs d'honneur, texte et intertextes », Alain Payeur. « Les sites « dédiés » en littérature jeunesse : des modes d'accès diversifiés à la littérature », Karel Soumagnac. « Du texte à la promenade littéraire : déconstruction, reconstruction », Anne-Marie Cojez. « La place du récit dans l'intertexte. A propos de discours tenus sur la technique », Marianne Chouteau - Céline Nguyen. « L'écriture du moi au service de la communication politique : le cas du blog d'Alain Juppé », Marieke Stein. « Le maillage intertextuel des blogs de voyage ou la production de figures du voyageur », Oriane 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 Noiriel. « De la normalisation des savoirs à l'imposture scientifique : retour et détours de l'idéologie scientifique. », Entretien avec Roland Gori. « Savoirs et scientisme saisis par le discours. Les liaisons discursives », Roselyne Ringoot. « Positivisme ou scientisme ? Les enjeux politiques d'un point de vocabulaire ? », Frédéric Dupin. « Vous pouvez répéter la réponse ? L'expertise scientifique au risque de la certitude », Aurélie Tavernier. « La démocratie participative ou l'impossible refus du scientisme », Magali Nonjon. « La science sur le web. Numérisation des textes et différenciation du savoir », Johannes Angermüller. « Mesure et démesure de l'emballage médiatique. Réflexions sur l'expertise en milieu journalistique », Pascal Froissart. « Mise en scène de la scientificité dans le débat citoyen. Le cas des OGM comme argument d'une lettre ouverte autour de la science », Nathalie Garric - Michel Goldberg. « Fiction, idéologie et argumentation dans le débat sur les OGM », Michel Goldberg - Maryse Souchard. « Du scientisme à l'anti-scientisme ? L'utilisation du discours scientifique comme ressource militante par " Ni Putes Ni Soumises " », Zineb Benrahhal Serghini. « Délinquance juvénile : les usages journalistiques des discours sociologique et criminologique », David Pichonnaz

Bulletin d'abonnement

À ADRESSER À :

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

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

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

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

* Joindre une photocopie de la carte.

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

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

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

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

Veillez trouver ci-joint mon règlement :

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

ÉDITIONS DE L'HARMATTAN

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

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

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

L'HARMATTAN, ITALIE

Via Degli Artisti, 15

10124 Turin

L'HARMATTAN, HONGRIE

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

1053 Budapest

L'HARMATTAN BURKINA FASO

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

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

ESPACE L'HARMATTAN KINSHASA

Faculté des Sciences sociales, politiques et administratives

BP 243. KIN XI. Université de Kinshasa

L'HARMATTAN, GUINEE

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

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

L'HARMATTAN, COTE D'IVOIRE

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

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

L'HARMATTAN, MAURITANIE

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

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

L'HARMATTAN, CAMEROUN

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



LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'Anolga Rodionoff

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

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



L'Harmattan

Centre national du
Livre

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