



HAL
open science

Des territoires virtuels entre références savantes et récit fictionnel

Jessica de Bideran

► **To cite this version:**

Jessica de Bideran. Des territoires virtuels entre références savantes et récit fictionnel: L'exemple d'un serious game au musée d'histoire. MEI - Médiation et information, 2013, 37. hal-01399486

HAL Id: hal-01399486

<https://hal.science/hal-01399486>

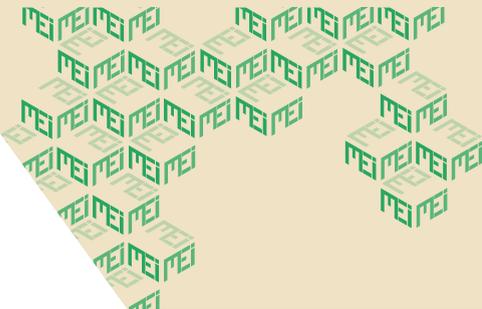
Submitted on 18 Nov 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



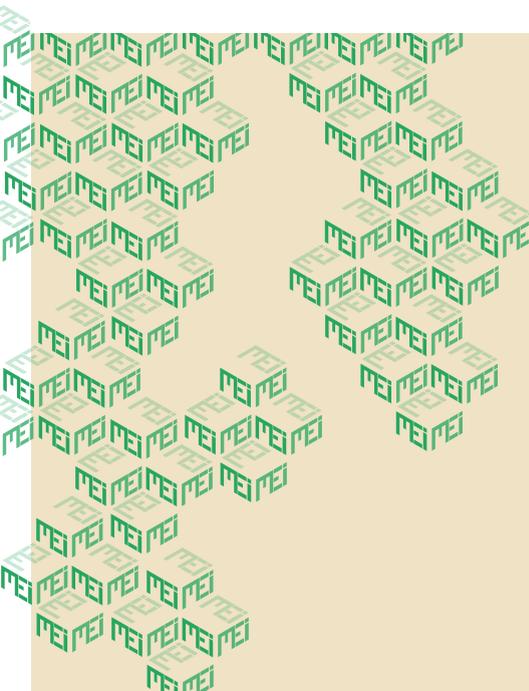
Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License



LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

Sous la direction d'Anolga Rodionoff



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

Sous la direction de
Anolga Rodionoff

LES TERRITOIRES DU VIRTUEL

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

MEI N°37

L'Harmattan

MEI « Médiation & information ». Revue internationale de communication

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

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

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

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



Monnaie Kushana, représentation de Mithra

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

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

dans le monde grec et romain.

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

© 2013, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

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

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

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

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

Direction de publication

Bernard Darras

Rédaction en chef

Marie Thonon

Comité scientifique

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

Comité de lecture

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

Secrétariat

Gisèle Boulzaguet

Comité de rédaction

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

Correspondants

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

Remerciements

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

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

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

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

Présentation

Anolga Rodionoff -----7

Entretiens

Questions à Sylvie Craipeau et Stéphane Natkin

Entretiens avec Anolga Rodionoff ----- 11

Dossier & Hypothèses

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

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

Mathilde Brion ----- 41

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

Edwige Lelièvre ----- 51

Le virtuel comme analyseur

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

Jessica de Bideran -----69

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

Karleen Groupierre -----81

Le mobilophile ou les aventuriers du lieu perdu

Richard Bégin ----- 93

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

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

Jeux de gestion et enseignement des langues

Michel Vergne ----- 117

L'imaginaire du virtuel

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

Sandra Lemeilleur ----- 131

Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture

Serge Tisseron ----- 139

Critique et déconstruction du virtuel

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

Laurent Trémel ----- 153

Le virtuel entre territoire et paradoxe de la simultanéité.

Pour une anthropologie communicationnelle de la virtualisation

Pascal Robert ----- 165

Contre le virtuel, une déconstruction
Stéphane Vial177

Le virtuel comme notion-valise
Anolga Rodionoff189

Présentation

Anolga Rodionoff¹

Université Paris VIII - Cempti

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

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

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

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

¹ anolga.rodionoff@univ-paris8.fr

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jessica de BIDERAN

Docteur en Histoire de l'art et archéologie, UMR 5607 Institut Ausonius, université de Bordeaux III
jessica.debideran@gmail.com

La réalité virtuelle n'est plus le domaine réservé des chercheurs en informatique mais envahit l'ensemble des industries culturelles et pénètre les pratiques patrimoniales et muséographiques. Les restitutions infographiques de monuments historiques constituent, en particulier, de nouveaux documents numériques que l'on nomme monuments virtuels. Les installations interactives, construites à partir de ces derniers, créent des espaces de médiation assimilables à des zones d'interface entre les acteurs humains et ces dispositifs techniques. Ils modifient par conséquent les fonctions de transmission traditionnellement assignées au musée. L'analyse d'une réalisation récente, menée pour le musée d'histoire de Nantes, permet de questionner ces nouveaux territoires virtuels, de mieux saisir les rapports complexes qu'ils entretiennent avec les territoires réels, c'est-à-dire les sites historiques, et d'identifier quels rôles jouent l'interaction et l'immersion dans la lecture du message culturel.

Virtual reality is no longer the exclusive domain of computer scientists but pervades all cultural industries and has now entered heritage and museum practices. The computer reconstructions of historical monuments, in particular, create new digital documents that are called 'virtual monuments.' The interactive installations, designed from these, create mediation spaces similar to interfaces between the human participants and these technical devices. They therefore affect the functions of transmission traditionally assigned to the museum. The analysis of a recent project, undertaken for the History Museum of Nantes, allows us to question these new virtual worlds in order to better understand the complex relationships they have with the real world, i.e. historic sites, and to identify the role played by such interaction and immersion in understanding the cultural message.

Les procédures d'exposition, dont bénéficient les collections muséographiques, créent des médiations entre visiteurs et objets historiques assurant la dimension symbolique du musée qui, sans être un simple outil de communication, peut être pensé comme un média (Davallon, 1992). L'institution musée est alors la garante d'une mémoire, grâce aux logiques de conservation, mais aussi d'un discours scientifique et social, grâce aux politiques de diffusion. Intervient ici le concept de médiation¹ qui se voit renouvelé par les pratiques numériques émergeant dans la sphère muséale ; de nouveaux usages de publicisation apparaissent à partir des monuments virtuels, ces images-objets que créent les restitutions infographiques. Ainsi, les *serious game*², développés à partir de technologies issues des jeux vidéo, proposent une expérience ludique et immersive au cœur d'un univers virtuel, dans une démarche pédagogique, éducative ou informative. Ces applications dépassent la seule dimension du divertissement et font leur apparition dans des établissements traditionnellement peu enclins à ce type de pratiques, tels les musées d'histoire. Proposer une analyse de ces outils peut paraître complexe tant ces expériences sont récentes mais une étude³, menée auprès d'un échantillon de visiteurs du Château des ducs de Bretagne, permet d'identifier plus précisément quel rôle joue l'interaction dans l'appréhension des informations historiques et architecturales. L'exemple de l'installation, proposant une visite virtuelle en temps réel de la ville de Nantes au XVIII^e siècle, offre également l'occasion d'évoquer le brouillage qu'induisent de telles restitutions, où se mêlent inévitablement références savantes extraites des sources historiques et récits fictionnels venant combler les lacunes de notre perception du passé.

Visiter Nantes en 1757 depuis le château des Ducs de Bretagne

Ancienne résidence ducal du XV^e siècle, le château des Ducs de Bretagne accueille depuis 2006 le nouveau musée d'histoire de la ville de Nantes. Le dispositif, permettant de visiter virtuellement cette ville en 1757, se situe au centre du parcours d'exposition⁴. Précédé de plusieurs salles aux contenus plus classiques, l'espace où s'insère cette application est consacré aux modifications urbanistiques que connaît

1 La notion de médiation porte en elle l'idée d'intermédiaire ; elle fonctionne grâce à un dispositif médiateur qui modifie implicitement les rapports entre les sujets et les objets en présence (Jacobi, 1999). Ce tiers médiateur est ici le modèle tridimensionnel du monument qui s'affiche sur l'écran d'ordinateur. Ce monument virtuel transforme le rapport qu'entretiennent les institutions, les scientifiques et les publics, avec leurs objets d'étude ou de délectation que sont les vestiges historiques.

2 Pour un historique et une définition précise des *serious game*, (Alvarez & Djaouti, 2010). Sur les études portant plus généralement sur l'univers des jeux vidéos, un point a récemment été fait par Julien Rueff (Rueff, 2008).

3 Étude qualitative menée dans le cadre d'un partenariat avec l'Institut de Cognitique de Bordeaux 2 et la société Axyz, sur un panel de 105 visiteurs interrogés, selon une grille d'entretien directive, après leur utilisation du dispositif de visite virtuelle « Nantes 1757 ». Les propos ont été recueillis directement au sein du musée au cours du mois de juillet 2008 sur une période de 10 jours.

4 Cette installation interactive a été produite entre 2005 et 2006 par les sociétés AmaK et Axyz Images pour le Musée du Château des ducs de Bretagne, le commanditaire du projet.

la cité ligéenne au siècle des Lumières. C'est en effet au cours de cette période que Nantes s'éloigne de sa configuration héritée du Moyen Âge pour devenir une des plus importantes villes portuaires d'Europe. Présentée dans une salle dédiée, l'installation interactive s'accompagne de l'exposition de sources iconographiques ayant par ailleurs servi à la modélisation tridimensionnelle ; citons en particulier un tirage original du plan Cacault, dressé entre 1756-1757, et exposant l'ensemble de ces modifications architecturales et urbanistiques. Cette restitution infographique a, par ailleurs, été réalisée sous le contrôle des principaux spécialistes de l'urbanisme de cette ville et synthétise un long travail de recherche historique. Comme pour toute restitution archéologique, celui-ci a consisté à réunir un vaste corpus de sources iconographiques et historiques qui, une fois analysé, a été complété par le recours à des modèles architecturaux analogues.

Concrètement, le dispositif est accessible grâce à six moniteurs en accès libre, à partir desquels l'utilisateur se déplace dans cet univers virtuel, à l'aide d'un joystick (fig. 1). La découverte interactive de la cité est fortement scénarisée. La visite, développée au moyen d'un logiciel libre⁵, s'appuie sur un scénario qui planifie l'enchaînement de séquences plus ou moins immersives. Bien que l'objectif premier aspirât à faire évoluer librement le public au cœur d'un vaste territoire entièrement restitué⁶, les réflexions tant ergonomiques que scientifiques obligèrent à restreindre ce choix, pour orienter la conception vers une modélisation moins étendue et plus encadrée. L'appréhension de la visite se fait donc en trois temps distincts.



Figure 1 : visite virtuelle de la ville de Nantes au XVIIIe siècle.

5 Plus précisément, il s'agit d'un moteur tridimensionnel temps réel en développement libre nommé *Ogre*. En dehors de ses performances d'affichage et de rendu graphique avancé, il excelle dans le rendu de particules et d'effets aquatiques et atmosphériques. Les modèles virtuels ont, quant à eux, été construits à partir du logiciel d'infographie tridimensionnel *Softimage XSI*.

6 L'appel d'offre stipulait en effet que ce lot consistait en une visite virtuelle, « une maquette numérique interactive [représentant] la ville de Nantes, ses bâtiments et monuments, le fleuve, ses bras et îles », in (*Inédit*) Musée de Nantes. (2004) : *Cahier des Clauses Techniques Particulières*, Contenu du 18 octobre 2004, Archives privées de la société *Axyz*.

Dans un premier temps, le public survole de manière totalement libre une représentation schématique et tridimensionnelle de Nantes en 1757. Ce modèle virtuel a été construit à partir de la numérisation en haute définition d'un fac-similé du plan Cacault, la topographie générale de la cité étant suggérée par de simples volumétries. Cette maquette virtuelle sert d'interface d'accueil permettant de localiser les onze sites visitables, identifiés par des hampes (fig. 2).



Figure 2 : interface de la maquette virtuelle

Le passage de la vue aérienne à la navigation au sol se fait après avoir sélectionné l'une de ces hampes ; la caméra virtuelle plonge alors vers le plan et un fondu fait apparaître le point de départ de la visite dans la scène tridimensionnelle. Ce fondu marque le passage de la maquette vers l'environnement restitué ; il constitue en quelque sorte une passerelle intellectuelle qui offre une transition, non pas seulement entre une vue aérienne schématique et une vue au sol réaliste, mais aussi et surtout entre une représentation construite à partir d'une source cartographique connue, et une représentation regroupant essentiellement des hypothèses. L'univers virtuel ainsi figuré est en effet la somme des différentes propositions de restitution formulées par l'équipe de production par confrontation des indices historiques repérés, des vestiges encore en élévation et des modèles architecturaux auxquels peuvent être rattachés les édifices des différents quartiers de Nantes en 1757⁷.

7 Sur ces questions de méthodologie et des spéculations intellectuelles permises par la modélisation tridimensionnelle, cf. (Fèvres-de Bideran, 2012, pp. 269-280).

La visite des quartiers emblématiques se fait en vision subjective, grâce à un déplacement libre, dans une zone délimitée (fig. 3). Les usagers ne peuvent pas pénétrer dans ces monuments virtuels qui sont seulement observables de l'extérieur. L'emploi de textures photoréalistes, issues de reportages photographiques effectués sur des monuments nantais, vise principalement à immerger le visiteur dans un univers historique, tout en exploitant un style proche des univers graphiques que proposent aujourd'hui le cinéma ou les jeux vidéo. Il s'agit bien ici de créer cet effet d'histoire⁸, en accumulant objets et détails au caractère historique, citations destinées à donner une qualité d'authenticité. L'environnement architectural est ainsi enrichi d'un corpus de mobilier urbain (enseignes, systèmes d'éclairage, marchés, etc.) mais l'absence de personnage accentue toutefois l'impression de ville abandonnée et désertée.



Figure 3 : visite en vision subjective des quartiers emblématiques de la ville de Nantes au XVIIIe siècle

Enfin, une fenêtre incrustée dans les zones de visite, visualisable depuis un point de vue fixe signalé au sol, offre une photographie panoramique du même site tel qu'il se présente aujourd'hui. L'axe de vision suit, en temps réel, les directions et points de fuites de la caméra subjective, autrement dit la vision historique de l'utilisateur. Passé et présent sont ainsi visualisables simultanément. Cet outil, initialement absent de l'application, a été créé afin de permettre au visiteur de se repérer, au sein de l'environnement tridimensionnel historique ; il montre l'importance de

⁸ Défini par Pierre Fresnault-Deruelle pour analyser les bandes dessinées historiques, cette notion fait référence à l'effet de réel, expression forgée en 1968 par Roland Barthes, pour définir dans un récit, « tous les détails « superflus » (par rapport à la structure), [...] des « remplissages » (catalyses), affectés d'une valeur fonctionnelle indirecte, dans la mesure où, en s'additionnant, ils constituent quelque indice de caractère ou d'atmosphère... » (Barthes, 1968, p. 84).

la contextualisation de l'information tant topographique que chronologique. L'application agrège finalement deux types d'espaces et de temps : l'espace réel physique et contemporain et l'espace virtuel et historique. Ces deux territoires semblent devoir s'hybrider, se soutenir sans se confondre, pour que le public comprenne où et quand il se trouve. Or, par la juxtaposition, dans une même représentation, d'un univers réel et d'un univers virtuel, ce que donne à voir en définitive cette installation, c'est un temps qui n'est ni le passé ni le présent mais un temps u-chronique, autrement dit un temps fictionnel (Rodionoff, 2012).

Les monuments virtuels comme logique d'immersion

Cette installation s'inscrit dans un changement profond du paradigme muséologique où l'exposition n'est plus centrée sur la présentation distanciée d'objets mais sur l'expérimentation de connaissances patrimoniales mises en scène. La muséologie expose un point de vue scientifique et le visiteur est plongé au cœur même de celui-ci afin d'en éprouver directement le propos⁹. Le musée cherche à éveiller l'esprit critique du visiteur en investissant les sensations et l'interaction, une interaction qui place l'utilisateur dans une position active et lui offre l'occasion de bâtir un savoir personnel. L'immersion, quant à elle, joue sur l'intégration de l'utilisateur dans la représentation¹⁰. Mais celle-ci reste limitée ; l'accent est surtout mis sur la création graphique et l'implication du corps de l'utilisateur dans le dispositif tient justement à la présence du joystick et en définitive à l'interaction. Le rapport entretenu avec l'environnement restitué est fondamentalement corporel, contredisant en partie l'idée de désincarnation souvent associée à la réalité virtuelle (Bourget, 2002). Le visiteur se déplace bien en temps réel dans un univers numérique avec lequel il interagit. Cette application peut être assimilée à une visite virtuelle, catégorie particulière des *serious game*, qui place l'utilisateur dans une position active afin de rendre attrayante la découverte d'un espace historique dont la forme et le graphisme s'inspirent des jeux vidéo¹¹.

Désacralisant le patrimoine, ces pratiques le rendent-elles pour autant plus accessible ? Développent-elles réellement l'esprit critique du public qui serait alors capable de se construire son propre savoir ? L'étude qualitative, menée en 2008 auprès des visiteurs expérimentant ce dispositif, permet d'apporter des éléments de réponse et ces observations peuvent être confrontées à de précédentes études, éclairant ainsi les permanences ou, au contraire, les altérations de perception entre pratiques réelles et pratiques virtuelles.

9 Il s'agit ici d'une muséologie d'idées où les connaissances sont exposées à travers un outil de présentation : la restitution de la ville de Nantes en 1757 est alors le « message » à faire passer, c'est-à-dire le savoir historique mis en scène, selon le principe d'immersion et d'interaction (Davallon, 1992, p. 113).

10 On pourrait ici faire le parallèle avec les pratiques d'immersion analogique que propose notamment l'archéologie expérimentale en restituant, par exemple, un chantier médiéval, au château de Guédelon.

11 Soulignons qu'il n'y a pas ici de recherche en terme de jeu ou de gain, contrairement à d'autres *serious games* qui investissent des objectifs plus récréatifs et qui proposent, par exemple, de gagner des points.

En 1996, Raymond Montpetit proposait en effet une cartographie des logiques d'exposition, à l'œuvre dans la muséographie analogique (Montpetit, 1996), classification elle-même reprise par Florence Belaën, en 2003, dans son analyse des principes d'immersion en jeu dans les musées de sciences (Belaën, 2003). Une rapide lecture de cette grille semble nous autoriser à classer nos monuments virtuels dans une logique d'immersion exogène car le territoire de référence, Nantes en 1757, est un territoire disparu qui a réellement existé et qu'il s'agit ici de reproduire le plus fidèlement possible. Cette présentation propose un voyage dans le temps et dans l'espace, tout comme l'exposition sur les « Trésors du Titanic » reproduisant les salles les plus mythiques du célèbre paquebot. Or, l'ensemble des réactions, recueillies par Florence Belaën, face à cette réalisation, atteste d'une compréhension immédiate du message par les visiteurs : « au-delà d'une expérience forte et mémorable, que ces dispositifs procurent, les visiteurs apprécient ces reproductions d'univers pour leur facilité d'accès et de lecture. [...] L'intérêt de ces formes muséographiques est qu'elles sont susceptibles de s'adresser à un public élargi, doté de peu de connaissances préalables. » (Belaën, 2003, p. 13).

Cette facilitation de lecture, qu'engendreraient les dispositifs de restitution répondant à une logique d'immersion exogène, est cependant tempérée par les propos des visiteurs interrogés après leur visite virtuelle. La réception de la visite de Nantes au XVIII^e siècle apparaît en effet plus complexe et si 76 % des utilisateurs interrogés ont adhéré à cette présentation, 14 % des visiteurs ont eu du mal à en saisir pleinement l'intention intellectuelle, ces derniers désirant la présence d'un médiateur susceptible de les accompagner et de les encadrer dans cette découverte. Enfin, les derniers 10 % n'ont pas particulièrement apprécié cette exposition virtuelle, estimant la forme inadaptée au contenu historique présenté.

Cette tripartition des résultats fait écho à celle obtenue par Florence Belaën qui a ainsi observé trois types de réaction face aux dispositifs immersifs : résonance, distance et rejet. La résonance, cet effet de « comme si on y était » qui apparaît chez les trois quarts des utilisateurs, correspond effectivement à une logique d'immersion exogène qui repose sur une restitution. Mais les 24 % restants font preuve, dans leur attitude, d'une certaine distanciation, voire même d'un rejet, exprimant ainsi une forme de décalage entre leurs attentes personnelles de découverte et/ou d'apprentissage et la proposition ludique du musée. Ces différences de réaction prouvent que les visiteurs viennent chercher des expériences différentes lorsqu'ils décident de franchir la porte d'un musée d'histoire, mais aussi et surtout que ces univers virtuels sont bien plus complexes à saisir que les procédés de restitution analogique de type maquette ou diorama. Construction artificielle mêlant recherche his-

torique et création graphique¹², les monuments virtuels exposés ici sont par essence difficilement reconnaissables et identifiables. Il s'agit bien d'un univers hybride, qui ne « mixte » pas seulement présent et passé mais aussi art et science ; celui-ci est finalement assimilable à une logique d'immersion mixte, à la fois endogène et exogène, entre restitution architecturale d'un univers vrai, création artistique d'un univers imaginaire et interprétation scientifique de documents et ressources historiques. Il en ressort que le message peut être quelque peu brouillé si le visiteur ne possède pas les codes préalables à une bonne appréhension. Ainsi, la volonté du musée est de proposer, à travers cette installation interactive, un espace de repos convivial dédié à l'urbanisme et à l'architecture du XVIIIe siècle, où les visiteurs peuvent s'asseoir pendant quelques minutes afin de manipuler et de découvrir la ville de Nantes autrefois. Pensé comme un intermède ludique au cœur d'un parcours d'exposition important, cet outil n'a donc pas pour objectif d'apporter un complément d'information historique pour les visiteurs soucieux d'apprendre mais, tout au contraire, d'offrir une approche sensible du patrimoine à ceux qui souhaitent s'immerger dans un autre temps et un autre lieu.

Le lien avec les collections tangibles du musée, le rapport entre cette expérience ludique et l'observation esthétique des œuvres exposées doivent alors faire l'objet d'une explication spécifique. Cette visite virtuelle tend par conséquent à faire mentir le célèbre adage « une image vaut mille mots » et démontre à quel point l'expérience et les attentes personnelles de l'individu influencent la compréhension de ce type d'application. Ainsi, et bien que dans la pratique, cette installation génère des usages collaboratifs, une personne se chargeant de manipuler le joystick, pour un groupe de trois à quatre personnes observant par-dessus son épaule, le visiteur « manipulant » est bien souvent le plus jeune ou celui ayant une plus grande expérience des loisirs numériques. Ce constat témoigne d'une personnalisation et d'une individualisation des expériences multimédia muséographiques (Vidal, 2003, p. 66), une tendance par ailleurs généralisée dans le secteur des industries culturelles. La question est de savoir quelle est la conséquence de ces changements sur le concept même de musée ? Et quel rapport ces monuments virtuels entretiennent-ils avec les monuments réels ?

12 La création graphique recouvre ici plusieurs activités. Elle vise, d'une part, à combler les « trous » que nous laissent les vestiges historiques qui nous offrent une vision du passé forcément lacunaire. D'autre part, la réalisation de ces modèles numériques suppose des choix esthétiques, pour les rendus atmosphériques ou la mise en scène des matériaux par exemple, qui entrent bien dans le domaine de la création graphique.

Les monuments virtuels comme hétérotopies de mémoire

Le monument historique, ou le site archéologique, peut être défini comme un de ces espaces autres que Michel Foucault proposa de nommer hétérotopies (Foucault, 1994). Dans la continuité de cette pensée, il nous semble possible de voir dans ces lieux patrimoniaux des hétérotopies de mémoire. Ils constituent ainsi des emplacements réels et absolument autres, des « ailleurs » sacrés par notre société contemporaine car représentant des espaces privilégiés pour accéder à notre histoire et à nos prédécesseurs. Comme toutes les hétérotopies, l'inscription et le fonctionnement de ces derniers, au sein de la société, évoluent selon l'époque et la culture sans jamais, toutefois, cesser d'exister. C'est ce que montra notamment Aloïs Riegl avec sa distinction du monument intentionnel, du monument historique et du monument ancien (Riegl, 1903) ; classification récemment réactualisée par Patrick Fraysse afin de mettre en valeur la contagion patrimoniale de nos sociétés modernes (Fraysse, 2006). Les sites patrimoniaux, tels que les châteaux médiévaux ou les villas gallo-romaines, sont liés à des découpages temporels et ouvrent en outre sur des hétérochronies. En effet, dans les lieux historiques, le temps est en quelque sorte stoppé, à la différence des bibliothèques ou des musées qui sont des lieux où le temps s'accumule ; le visiteur est alors en rupture avec le temps contemporain. L'accès à ces lieux n'est, par ailleurs, pas direct et l'ouverture des sites patrimoniaux est régulée, ce qui contribue à les protéger tout en les rendant accessibles. Enfin, ces derniers constituent des espaces de compensation qui pallient la disparition des traces de l'histoire.

Or, le monument virtuel, parce qu'il crée des espaces d'interaction polysémique à la fois artistique et scientifique, constitue une sorte d'expérience mixte. A la fois utopie, au sens d'espace irréel, et hétérotopie, car rattaché à un lieu réel et effectif, il construit en effet des espaces de commémoration du passé sur des vestiges réels. Alors que le monument historique fixe le temps, les monuments virtuels nantais croisent les temps et les époques par la juxtaposition, dans un même espace, des géographies contemporaines réelles et des géographies passées restituées. Tout comme le monument historique, le monument virtuel peut donc être assimilé à une hétérotopie de mémoire, mais cette hétérotopie est hybride et tente d'accumuler, de retenir en un lieu irréel le passé d'un site, attitude en fin de compte profondément moderne.

D'un point de vue cognitif, l'appréhension de ces monuments virtuels, ou plus justement la navigation à l'intérieur de cette installation, se développe dans une temporalité non linéaire où l'immersion se plie à un rythme cinétique et proactif. Nous ne sommes plus face à un système de représentation utilisant les codes traditionnels de l'espace euclidien, car l'espace est diffracté en une multiplicité de fenêtres qu'on ouvre ou, inversement, qu'on referme pour revenir à un aspect plus global. Ce déploiement à travers ce territoire virtuel construit un parcours fragmenté et la découverte se construit par acquisition. Se développe

ici une rhétorique de l'accessibilité et de l'immersion dans un univers historique, une rhétorique qui surinvestit le concept d'interprétation scientifique, technique de médiation qui recourt à l'affect plus qu'à la seule cognition (Chaumier & Jacobi, 2008, p. 5). Reste que comme toute hétérotopie, le monument virtuel, se définit toujours selon l'espace physique et géographique : « le concept d'hétérotopie ouvre sensiblement la voie à une conceptualisation de l'espace en termes de relation plutôt qu'en termes de spatialité » (Rodionoff, 2012, p. 131). Or les propos recueillis lors de l'étude témoignent véritablement de cette inséparabilité des univers réels et virtuels, les utilisateurs d'origine nantaise ou connaissant bien la ville de Nantes ayant en effet navigué dans l'application avec beaucoup plus d'aisance que les autres, associant mentalement topographie contemporaine et topographie restituée.

Loin des propos enthousiastes qui voient dans les modèles tridimensionnels et les environnements virtuels des outils de médiation aisément compréhensibles par tous, cette étude apporte des réponses nuancées. Certes, ces solutions proposent des dispositifs d'immersion intéressants pour sensibiliser les publics au patrimoine et, d'un point de vue strictement fonctionnel, facilitent la conception d'hypothèses de restitution en permettant d'établir un dialogue entre chercheurs et infographistes autour de modèles numériques. Mais utiliser l'image, dans un discours de médiation, implique des choix qui peuvent mettre en cause la bonne transmission de ce message, le brouillage induit par ces nouvelles pratiques créant, en quelque sorte, de nouvelles interférences. Entre la ville réelle d'aujourd'hui et cette ville virtuelle d'hier, il s'avère complexe de saisir les liens qui unissent ces deux territoires sans une approche muséographique globale explicitant précisément l'objectif et l'usage de ce *serious game*. Celui-ci atteste, en outre, d'une certaine forme de spectacularisation du savoir historique qui se voit ainsi « fictionnalisé »¹³. Cette pratique s'inscrit *in fine* dans une production médiatique qui forme une nouvelle mémoire, un passé consommé en fonction du présent et dont l'avenir reste incertain au regard de la logique d'obsolescence qui gouverne les marchés numériques, une telle logique allant à l'encontre de la politique de conservation et de transmission des musées.

13 Tout en gardant à l'esprit que le monument réel est aussi une fiction, dans le sens où il représente la fixation arbitraire de plusieurs moments historiques plus ou moins éloignés du « modèle » ou du plan d'origine.

DES TERRITOIRES VIRTUELS ENTRE RÉFÉRENCES SAVANTES ET RÉCIT FICTIONNEL.
L'EXEMPLE D'UN *SERIOUS GAME* AU MUSÉE D'HISTOIRE DE NANTES

RÉFÉRENCES

Alvarez, J. & Djaouti, D. (2010). *Introduction au serious game*. Paris : Questions théoriques.

Barthes, R. (1968). L'effet de réel. *Communications* (11), pp. 84-89.

Belaën, F. (2003). *L'immersion au service des musées de sciences. Les institutions culturelles et le numérique*. Paris : École du Louvre, ICHIM.

Bourget, C. (2002). Perception topologique et cyberspace. *VISIO* (7-2), n.p.

Chaumier, S. & Jacobi, D. (2008). Nouveaux regards sur l'interprétation et les centres d'interprétation. *La Lettre de l'OCIM* (119), n.p. [En ligne] (<http://ocim.revues.org/348>).

Davallon, J. (1992). Le musée est-il vraiment un média ? *Publics et Musées* (2), pp. 99-123.

Fèvres-de Bideran, J. (2012). *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental. Espace de représentation, espace de médiation*. Université de Bordeaux 3 Michel de Montaigne : thèse de doctorat en Histoire de l'Art (dactylo).

Foucault, M. (1994). *Des espaces autres. Dits et écrits. Tome IV, 1980-1988*. Paris : Gallimard.

Fraysse, P. (2006). *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Université de Toulouse Le Mirail : thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication (dactylo).

Jacobi, D. (1999). *La communication scientifique. Discours, figures, modèles*. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.

Montpetit, R. (1996). Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique. *Publics et Musées* (9), pp. 55-103.

Riegl, A. (1903). *Le culte moderne des monuments. Son essence et sa genèse*. (D. Wiczorek, Trad.) Paris : Seuil (rééd.1984).

Rodionoff, A. (2012). *Les territoires saisis par le virtuel*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

Rueff, J. (2008). Où en sont les « game studies » ? *Réseaux* (151), pp. 139-166.

Vidal, G. (2003). « Interactivité et médiation dans l'usage des multimédias de musées », *Communication et langages* (137), pp. 63-76.

Conditions de publication

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

Du sens II. Essais sémiotiques. Paris : Seuil)

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

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

Numéros parus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

matiques ».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

N° 32 (2010). **Mémoires et Internet** — Nicole Pignier et Michel Lavigne. « De l'Internet à la mémoire humaine », Nicole Pignier. Entretiens. « Les usages de l'Internet : quelles conséquences sur la mémoire humaine ? ». Questions de Michel Lavigne et Nicole Pignier à Nathalie Roelens et Ugo Volli. « Les harmoniques du Web : espaces d'inscription et mémoire des pratiques », Yves Jeanneret. « Quelles mnémotechniques pour l'Internet ? », Olivier Le Deuff. « L'Internet comme orthèse cognitive : nouveaux usages de la mémoire », Thierry Gobert. « Du butinage réflexif à la spatio-temporalisation des informations sur le Web », Étienne Armand Amato. « Internet, la mémoire et le corps », Michel Lavigne. « De la pratique médiatique comme topo-graphie d'une mémoire collective », Eléni Mitropoulou. « Quand l'INA propose ses « archives pour tous » D'une mémoire télévisuelle à la naissance d'une télévision-mémoire en ligne », Benoit Lafon. « De l'espace du parcours à l'espace du savoir », Odile Le Guern. « Pratiques et temporalités des réseaux socio-numériques : 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