

TABLE DES MATIÈRES

3/ PRÉFACE : *ÉTIENNE PERÉNY ET SES AVATARS, EXPLORATEURS ET PACIFICATEURS*,
PAR DOMINIQUE BOULLIER

5/ I. TRANSVERSALITÉ DES IMAGES INTER-
ACTIVES ET DU JEU VIDÉO

- 8 1. Des « vues de l'esprit » aux visions expérimentables
10 2. Étude des objets info-communicationnels iconiques, pouvoir
d'inter-agir numérique et dimension corporelle
14 3. Cultures numériques, simulation informatique et jeu vidéo
16 4. « Symétrisation latourienne », effets de réalité du code et
du signal et enseignements du jeu vidéo

20/ II. INTENTIONS, OBJETS, PROBLÉMATIQUES
ET THÈSES

- 21 1. Effectuer un « transfert de théories » de l'image interactive
vers le jeu vidéo
23 2. Le jeu vidéo, premier cybermédium
25 3. Articuler cybermédias et hypermédias par la notion
heuristique de l'avatar
28 4. Situer l'émergence des cultures numériques et celle
d'un milieu techno-social
31 5. Généalogie et histoire des équipements
info-communicationnels

35	6. Une logistique de l'inter-action iconique et la notion de synthèse impure
39	7. Machines virtuelles, de la « culture technique » à la « culture numérique »
43	8. Alter-subjectivation et figure généralisée de l'avatar
47/	III. MÉTHODES ET ENJEUX, INFLUENCES ET TERRAIN
47	1. Une étude simondonienne de la genèse et de l'évolution de l'objet technique
49	2. La méthode généalogique: la saisie des trois moments de la concrétisation
51	3. La concrétisation des machines physiques en machines virtuelles
54	4. L'intégration de concepts philosophiques, anthropologiques et esthétiques à une étude des techniques et des usages
56	5. La place d'une pratique impliquée, observante et réflexive de 25 années d'émergence des TIC
59/	IV. CARACTÉRISATION DES TECHNOLOGIQUES DE L'IMAGE INTER-ACTIVE
60	1. Le piège du numérique: la question de l'essence des « nouvelles images »
61	2. Analogique <i>versus</i> numérique ou logiques d'usage
64	3. Un cadrage général allant de « l'image matrice » à la « machine universelle »
66	4. La technicité de la machine virtuelle interface
69/	V. POINT DE DÉPART DE L'INVESTIGATION TECHNIQUE: LA VIDÉO INTERACTIVE
70	1. Le vidéodisque, support d'une image analogique et néanmoins computable
72	2. Prévu pour la diffusion de films, mais recentre sur son inter-activité
73	3. Aboutissement de la dissociation du support de visualisation et de stockage

- 75 4. Un numéro indexant l'image pour la consultation et le pilotage par ordinateur
- 76 5. *Movie Map* du MIT, le premier hypermédia de référence
- 78 6. Des applications jamais vues, comparées à la pauvreté de l'image de synthèse
- 80 7. Un enseignement: l'interface constitue à la fois le « message » et le « médium »
- 81 8. Un agencement d'éléments techniques provenant d'une double généalogie vidéo et informatique

84 / VI. LA SYNTHÈSE IMPURE : SÉMANTIQUE ET LOGISTIQUE DE L'INTER-ACTION

- 85 1. La mise en évidence d'une « plus-value de sens » produite par l'inter-action
- 87 2. Modalités d'inter-action avec l'image et mode de production du sens
- 89 3. L'actualité de la sémantique de l'inter-action ou le « sens du mouvement »
- 91 4. Commutation et computation, un pas de plus pour les arts de l'illusion
- 93 5. La synthèse impure: une économie réelle et symbolique de l'image

96 / VII. GÉNÉALOGIE DE L'ÉCRAN ET DE L'IMAGE ÉLECTRONIQUE

- 97 1. La transmission d'images: communication, signaux et codage
- 98 2. Transduction de la lumière en électricité et synchronisation
- 99 3. Le défi technologique de la transmission de l'image animée
- 101 4. L'intermède électro-mécanique et l'écran en verre dépoli
- 102 5. L'écran cathodique, premier objet « quantique » grand public
- 104 6. Des « inventeurs » au triomphe du petit écran, l'âge d'or d'un mass media
- 106 7. La fin du monde du « *broadcast* » et la modernisation ratée du Plan câble
- 109 8. La vidéo légère et le jeu vidéo, dépoliarisation de l'écran vers l'interactif

111/	VIII. GÉNÉALOGIE DE LA LIGNÉE DE L'INFORMATIQUE INTERACTIVE
111	1. L'influence méconnue du radar et de la télé-détection
113	2. La version officielle: un « grand récit » généralisé militaro-industriel
115	3. Dans les faits, ENIAC <i>versus</i> Whirlwind et Von Neumann <i>versus</i> Wiener
119	4. Shannon, un ingénieur emblématique du code et du signal
120	5. Les prémisses de l'informatique interactive et de l'interface iconique
122	6. Les débuts du jeu vidéo et la popularisation de l'informatique interactive
125	7. L'informatique interactive devient personnelle et en réseau
126	8. Du creuset du Xerox Parc à l'ordinateur « pour le peuple et par le peuple »
129/	IX. LE JEU VIDÉO ET SES EFFETS: UNE CONCRÉTISATION DE L'IMAGE INTERACTIVE
131	1. Le masquage historique de l'image interactive jusqu'à l'an deux mille
132	2. Les premiers travaux portant sur l'interactivité iconique en France
133	3. Le dispositif de base des premières images interactives
136	4. La diagrammatique du passage de l'image interactive au jeu vidéo
139	5. La concrétisation: la résonance du cercle du <i>game</i> et du <i>play</i>
142	6. Le devenir machinique du sujet et la fréquentation de l'avatar, de « l'alter ego » à « l'alter techno »
144	7. Le réticulaire techno-ludique, rencontre et socialisation avec l'Autre technique
147	8. Un « dispositif bienveillant » mais « intrinsèquement politique »
152/	X. L'INTERACTIVITÉ TACTILE ET LUDIQUE, NOUVEAU PARADIGME TECHNO-RELATIONNEL
155	1. Le rapport conversationnel, paradigme inaugural du rapport homme/ordinateur

- 157 2. L'entrée en scène de l'écran cathodique et les deux modes d'inter-action
- 160 3. La bifurcation avec le jeu vidéo et le triomphe de l'hypertextuel
- 163 4. L'interactivité vidéoludique, corporéités et asservissements réciproques
- 167 5. L'interactivité généralisée, émergence d'un paradigme techno-relationnel
- 169 6. Nouvelle concrétisation, d'un élément technique: la machine virtuelle interface
- 171 7. Retour du corps et importance du schéma corporel pour l'interactivité
- 173 8. Technique et production de soi: la maîtrise de l'immersion et de l'attention
- 176/ XI. L'AVATAR EN LIGNE, FIGURE CENTRALE ET PASSERELLE HEURISTIQUE
- 178 1. La modélisation d'identité et d'existence. Polarités hyper et cyber de l'avatar
- 180 2. Logique hypermédiatique et logique cybermédiatique
- 183 3. Synoptique des fondamentaux techno-sociaux, de l'hyper au cyber
- 185 4. Complémentation, remédiation et hybridation de deux polarités
- 187 5. « Hypersphère » et cybersphère, localisation et reterritorialisation
- 189 6. L'avatar avant sa généralisation, détour et retour par la cybernétique
- 192/ XII. LE VÉCU ET LA SIGNIFICATION SOCIALE DE L'AVATAR VIDÉOLUDIQUE, DU FÉTICHISME AU « FAITICHE »
- 194 1. De la question de l'addiction au fétichisme de l'avatar
- 196 2. La thérapie par l'avatar, de l'identification à l'accomplissement de soi
- 197 3. Du fétiche au « faitiche », construction collective et sociale de l'avatar

199	4. Dépolarisation de l'opposition sujet/objet, résurgence du magique
201	5. La théorie des phases de Simondon et le « sens de l'évolution technique »
204	6. Généralisation de l'avatar, simulation informatique et heuristique icono-virtuelle
206	7. Par-delà le « cyborg », la culture du corps virtuel et la « transcorporation » de soi
208 /	XIII. POUR UNE ÉTUDE LOGISTIQUE DE L'INTER-AGIR ICONIQUE ET CORPOREL
209	1. De l'usage instrumental aux pratiques numériques : système socio-technique et milieu techno-social
214	2. Du dispositif aux appareils : vers l'étude du niveau logistique de l'inter-agir numérique
217	3. Logistique hommes/machines : matérialité et « proxémie » du rapport à l'écran
220	4. Logistique hommes/images : couplage au schéma corporel et modalités de vision de l'inter-agir
223	5. Logistique humains/programmes : délégation et incorporation aux objets techno-logiciels
225	6. Des « ethnométhodes » aux « technométhodes », du qualitatif au quantitatif
229 /	XIV. LE DEVENIR DE L'IMAGE, CONTINUITÉS ET PERSPECTIVES DE L'INTER-AGIR ICONIQUE
230	1. L'hybridation homme/images, de l'avatar vidéoludique au faitiche iconique
235	2. La place centrale de l'action située par l'écran et par le corps dans la culture numérique
239	3. Des objets virtuels aux objets communicants et aux robots : la sortie de l'écran
241	4. De « l'hypersphère » à la cybersphère, vers la cybernalisation, dans l'espoir d'un « monde commun »

244/ BIBLIOGRAPHIE

262/ POSTFACE : *POUR UNE THÉORIE TRANSVER-*
SALE DES MONDES NUMÉRIQUES PAR L'IMAGE
INTERACTIVE, PAR ÉTIENNE ARMAND AMATO

- 262 1. Un prisme singulier sur l'interactivité iconique et le jeu vidéo
264 2. La phase de rencontre autour de la vidéo interactive
265 3. L'amorçage conceptuel à travers les racines cybernétiques
du jeu vidéo
268 4. Dynamiques d'investigation autour de problématiques
transversales
270 5. Une jouabilité structurelle : l'image interactive comme source
première du *play* du jeu vidéo
271 6. La logistique de l'interaction : le chaînon manquant entre
dispositif et posture
274 7. L'avatar vidéoludique comme faitiche et l'avatarisation
généralisée
276 8. Proposition d'ouverture vers un domaine transversal :
l'audiovisuel interactif
278 9. Vers des horizons de recherche élargis et partageables

280/ PRÉSENTATIONS