

# Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Volume 11, numéro 1

Rédacteurs en chef :  
Sylvie Leleu Merviel  
Khaldoun Zreik

EUROPIA

# **Revue des Interactions Humaines Médiatisée**

Journal of Human Mediated Interactions

## **Rédacteurs en chef**

**Sylvie Leleu-Merviel**

**Khaldoun Zreik**

**Vol 11 - N° 1 / 2010**

© **Europaia**, 2010

15, avenue de Ségur,  
75007 Paris - France

Tel (Fr) 01 45 51 26 07 - (Int.) 33 1 45 51 26 07

Fax (Fr) 01 45 51 26 32 - (Int.) 33 1 45 51 26 32

<http://europia.org/RIHM>  
[rihm@europia.org](mailto:rihm@europia.org)

# **Revue des Interactions Humaines Médiatisée**

*Journal of Human Mediated Interactions*

## **Rédacteurs en chef / *Editors in chief***

**Sylvie Leleu-Merviel, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis,  
Laboratoire des sciences de la communication (LSC)**

**Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe**

## **Comité éditorial / *Advisory Board***

Thierry Baccino (Université de Nice-Sophia Antipolis, LUTIN - UMS-CNRS 2809)

Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC)

Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS )

Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC)

Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF)

Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic)

Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS)

Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GReMS)

Pascal Francq, Université Catholique de Louvain, ISU)

Yves Jeanneret (Université d' Avignon, Culture & Communication)

Patrizia Laudati (Université de Valenciennes, LSC)

Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF)

Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV)

Serge Proulx (UQAM, LabCMO)

Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe)

André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Laboratoire Travail & Cognition)

Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy)

# Revue des Interactions Humaines Médiatisée

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 11 - N° 1 / 2010

## Sommaire

### Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK 1

**La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran**

*Organizing « pattern » as a semio-pragmatic tool for the analysis of screen-writing devices*  
Emilie FLON, Yves JEANNERET 3

**HyperUrbain : la dématérialisation de la relation Homme - Territoire**

*HyperUrban: towards a dematerialized human-territory relationship*  
Khaldoun ZREIK, Claude YACOUB 35

**Le *Carnet de suivi* : objet de médiation et de documentarisation en formation d'adultes**

*The logbook: object of mediation and of documentarisation in adults education*  
Corinne DORNIER 59

**L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias**

*The Heuristic of Avatar: Polarities and Fundamentals of Hypermedia and Cybermedia*  
Etienne PERENY ; Etienne Armand AMATO 87

# L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias

## *The Heuristic of Avatar: Polarities and Fundamentals of Hypermedia and Cybermedia*

Etienne PERENY, Etienne Armand AMATO

Laboratoire Paragraphe, EA 349, Université Paris 8  
[pereny@univ-paris8.fr](mailto:pereny@univ-paris8.fr) ; [eamato@gmail.com](mailto:eamato@gmail.com)

**Résumé.** Dans le cadre d'une investigation rétrospective, la notion d'avatar s'avère heuristique parce que toujours motrice de notre techno-culture contemporaine. Après avoir étudié son origine cybernétique et ludique, sont retracées l'adoption et l'expansion d'un terme qui a fini par s'appliquer aussi bien à son domaine initial, les jeux vidéo et les métavers, qu'aux sites ou services Web accueillant une représentation de soi. Doté d'un statut transversal, l'avatar constitue ainsi un point de jonction et de comparaison entre deux types de milieux interactifs bien distincts, les environnements hypermédiatiques – qui sont des agglomérats de médias hyperliés – et les mondes cybermédiatiques – qui forment des simulations audiovisuelles et interactives d'univers cohérents. L'étude généalogique met ici en évidence deux paradigmes, à savoir la fiche de profil identitaire obéissant à une logique documentaire hyper et la figurine de personification relevant d'une logique comportementale cyber. Elles ont toutes deux pour creuset fondateur les principes de modélisation issus du jeu de rôle, apparaissant nettement dans les premières transpositions informatiques. Sur ces bases, une approche structurelle et compréhensive des hypermédias et des cybermédias permet de les définir et de les caractériser par contraste. Elle aboutit à un tableau synoptique qui croise leurs fondamentaux et polarités, les deux types génériques d'avatar faisant passerelle entre les deux. Les notions mises en ordre, telles que l'effectuation et l'instanciation, permettent d'éclairer sous un autre jour les débats sur l'identité et la traçabilité. Elles aident à discriminer les hybridations techno-sociales en cours et à anticiper le dédoublement de « l'Hypersphère » en une véritable « cybersphère » naissante, qui est conjointement engendrée par la mobilité, par la géolocalisation et par cette avatarisation généralisée. Ce phénomène de fond nous invite à en revenir à la cybernétique pour comprendre comment prend corps, dans l'ici et le maintenant, notre présence numériquement située.

**Mots-clés.** Avatar, hypermédia, cybermédia, généalogie technique, réseau, jeux vidéo, cybernétique.

**Abstract.** As a motor of our contemporary techno-culture, the notion of the avatar can be shown to be particularly elucidating in the context of a retroprospective study. After an examination of its origin in cybernetics and gaming, we retrace the adoption and expansion of a term that wound up applying to its initial domain – computer games and persistent “metaverses” – as well as to any Web site or service that allows for self-representation. Due to this transversal embedding, the avatar constitutes a meeting-point and an opportunity for comparison between two quite different interactive settings: hypermedia environments – agglomerations of hyperlinked media – and mediated cyber-worlds constituted by audiovisual simulations and coherent interactive universes. A genealogical analysis can thus account for two paradigms, first the identity delineating profile page that follows the “hyper” logic of documentation, and, second, the personifying figurine (e.g. a 3D character representing the player) that stems from the behavioral logic of “cyber”. Both are rooted in the modeling principles of role-playing games, which is quite evident right from the earliest transpositions into digital form. Relying on these distinctions, a structural and comprehensive approach allows for defining “hypermedia” and “cybermedia” and characterizing both of these terms by putting them into contrast. From there, we can establish a synoptic diagram that juxtaposes the fundamentals and polarities of these two concepts, the two generic types of avatar establishing connections between them. By introducing the additional concepts of effectuation and instantiation, we can look at debates on identity and privacy from a different angle. Helping us discern techno-social hybridization, these notions may also serve to anticipate the transformation of the current “hypersphere” into a “cybersphere” that is brought about by the conjoint emergence of mobile technologies, geolocalization and a general “avatarization”. This fundamental development compels us to return to cybernetics in order to understand how situated digital presence takes shape in the here and now. Keywords: avatar, hypermedia, cybermedia, technological genealogy, network, computer game, cybernetics

**Keywords.** Avatar, hypermédia, cybermédia, technical genealogy, network, video games, cybernetic.