

Paulette Duarte  
Mohammed Boubezari  
Marie-Christine Couïc

recherche

UCA



# Internet : la sociabilité des sociétés médiatisées



# Internet : la sociabilité des sociétés médiatisées

**Cette recherche a été réalisée par :**

- **Paulette DUARTE**
- **Mohammed BOUBEZARI**
- **Marie-Christine Couïc**

Université Pierre Mendès France, Grenoble II – Institut d'Urbanisme de Grenoble IUG

Directrice de la publication : Michèle Tilmont,  
Secrétaire permanente du PUCA

Responsable de l'action : Phuong Mai Huynh

Coordination : Josette Marie-Jean-Robert

Ministère de l'Écologie, du Développement et de l'Aménagement durables

Ministère du Logement et de la Ville

Plan Urbanisme Construction Architecture

Grande Arche de la Défense – Pilier Sud

92055 La Défense Cedex

Tél. : 01 40 81 18 20 – Fax : 01 40 81 63 78

Site PUCA : [www.urbanisme.equipement.gouv.fr/puca](http://www.urbanisme.equipement.gouv.fr/puca)

Collection "Recherches" du PUCA n° 182

**Illustration de couverture : Mohammed Boubezari**

En vente au Certu – 9, rue Juliette Récamier  
69456 Lyon Cedex 06

Tél. : 04 72 74 59 59 – Fax : 04 72 74 57 80

Site Certu : [www.certu.fr](http://www.certu.fr)

# Sommaire

<b>INTRODUCTION</b> .....	7
Les relations à l'autre, à l'espace, au temps et les TIC .....	7
La situation .....	9
Les dispositifs, les perceptions et les représentations .....	9
Une observation qualitative, microscopique et exploratoire .....	11
Des monographies .....	12
Vers une typologie de situations de sociabilités .....	13
<b>LES SITUATIONS-TYPES DE SOCIABILITÉ</b> .....	15
Communauté .....	15
Famille .....	17
Visiter .....	18
Rencontrer .....	20
Partager .....	22
"Mailer" .....	24
Mots-dits .....	26
Contacts sensibles ou sensitifs .....	28
Immédiateté .....	29
Ubiquité .....	30
Conclure sur les situations-types .....	34
<b>UN ESPACE DE CONTACT</b> ( <i>Mohammed Boubezari</i> ) .....	37
Le dispositif technique en question .....	37
Le corps dans l'espace sensible .....	39
Les exemples observés .....	42
Premier cas : le dispositif séparatif .....	42
Second cas : le dispositif radial .....	43
Troisième cas : le dispositif de partage .....	44
Quatrième cas : le dispositif relais .....	45
• <i>L'espace de visibilité</i> .....	45
• <i>L'espace de lisibilité</i> .....	48

• <i>L'espace d'audibilité</i> .....	48
Trois espaces sensibles, deux modes de contact .....	49
Une chambre avec vue ? .....	49
Un espace d'être .....	50
Un espace pour interagir .....	50
Un espace pour s'exprimer .....	50
De la fenêtre à l'écran (Conclusion) .....	51
<b>TOUCHER DU REGARD</b> ( <i>Marie-Christine Couïc</i> ) .....	53
Les perceptions, hypothèses et questionnements .....	53
Un Ici/Là-Bas – Maintenant/Plus Tard .....	54
Du dispositif et des aspects sensibles .....	54
Une Réalité/Irréalité .....	54
Toucher du Regard (Hypothèse) .....	55
La méthode .....	56
Les modes perceptifs de la sociabilité médiatisée .....	57
Les modes perceptifs de base .....	57
• <i>Toucher</i> .....	57
• <i>Regarder</i> .....	58
Toucher du Regard .....	59
• <i>Embrasser du regard</i> .....	59
• <i>Accrocher du regard</i> .....	59
• <i>Affecter l'autre</i> .....	60
• <i>Atteindre l'autre</i> .....	60
Conclusion .....	62
<b>DES SOCIABILITÉS MEDIATISÉES CONTEMPORAINES</b> ( <i>Paulette Duarte</i> ) .....	63
Les représentations, la sociabilité et le média .....	63
La sociabilité et les représentations .....	63
La sociabilité et Internet .....	65
La sociabilité, les représentations et Internet .....	65
Un questionnaire et des méthodes .....	66
Les dispositifs et les perceptions représentés .....	67
Les "Dispositifs" représentés .....	67
Les représentations de la sociabilité médiatisée via les dispositifs .....	69
Les perceptions représentées .....	70

Soi, les autres, l'espace, le temps et la sociabilité représentés .....	71
Soi .....	72
Les autres .....	75
L'espace représenté .....	76
Le temps représenté .....	77
La sociabilité médiatisée représentée .....	78
• <i>Une sociabilité nouvelle ?</i> .....	79
• <i>Une sociabilité contemporaine</i> .....	79
• <i>Un continuum de sociabilités</i> .....	81
Le médiat et l'immédiat représentés (Conclusion) .....	81
<b>ENTRE LE MÉDIAT ET L'IMMÉDIAT</b> <b>(CONCLUSION GENERALE) .....</b>	<b>83</b>
• <i>La relation à l'espace</i> .....	83
• <i>La relation au temps</i> .....	83
• <i>La relation à l'autre</i> .....	83
L'espace .....	84
• <i>L'espace physique</i> .....	84
• <i>L'espace sensible</i> .....	84
• <i>L'espace représenté</i> .....	85
• <i>L(es)Espace(s) en situation de sociabilité médiatisée</i> .....	85
Le temps .....	86
• <i>Le temps dans une sociabilité médiatisée</i> .....	86
• <i>Un temps compté, perçu et représenté</i> .....	87
• <i>Entre le médiat et l'immédiat</i> .....	89
La sociabilité .....	89
• <i>Une sociabilité médiatisée "classique"</i> .....	89
• <i>Une culture de la sociabilité médiatisée</i> .....	91
• <i>Un continuum de la sociabilité</i> .....	91
• <i>Une sociabilité médiatisée, "située" et de face-à-face</i> .....	92
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>93</b>





## Introduction

Cette recherche, *Internet : la sociabilité des sociétés médiatisées*, est inscrite dans le programme de recherche du Plan Urbanisme Construction Architecture du ministère de l'Équipement, du Logement et des Transports : « Habitat et Vie Urbaine ». Elle fait le point sur les pratiques et les relations sociales dans les espaces habités et les espaces publics urbains.

Pour étudier les sociabilités et notamment les sociabilités médiatisées par Internet, nous avons choisi de prendre du recul par rapport aux échelles traditionnelles de sociabilité (logement, quartier, ville, agglomération...) et d'observer les liens entre des espaces publics et des espaces privés. Pour nous, les situations de sociabilités médiatisées par Internet sont des situations urbaines, elles en offrent les mêmes caractéristiques (éclatée, complexe, contradictoire, diffuse...) et, bien que médiatisées, elles peuvent être médiatees ou immédiates et contribuer à rendre les frontières entre sociabilités médiatisées et domestiques plus poreuses.

Cet ouvrage vise à rendre compte des sociabilités médiatisées à partir de l'espace domestique, en évaluant de manière qualitative et exploratoire la forme et la nature des sociabilités actuelles qui ont lieu sur Internet (celles qui se créent, s'actualisent ou se renforcent *via* l'Internet, grâce aux *e-mails*, *chats*, etc.), en les typant, et en analysant, dans une visée prospective, la transformation réciproque du logement (agencements, modes de relations familiales...) et de l'espace public (lieux de rendez-vous, usages...).

Dans cette introduction nous présentons notre problématique et notre méthode d'observation toutes deux basées sur la notion de situation afin d'observer et d'analyser les sociabilités contemporaines *via* Internet.

### Les relations à l'autre, à l'espace, au temps et les TIC

Nous interrogeons la sociabilité et ses espaces à partir de l'usage grandissant de l'Internet, objet relativement récent, qui semble modifier les façons d'être au monde. Les usages et les pratiques qui lui sont liés peuvent soit engendrer de nouveaux modes de sociabilité, soit en réactualiser des « classiques » ou

certaines qui seraient tombés en désuétude. Ces pratiques affectent la sphère familiale, professionnelle et amicale. Bien qu'elles aient un ancrage spatial (au sein du logement essentiellement, mais aussi dans les lieux de travail et de loisirs), il n'en demeure pas moins qu'elles construisent une sociabilité mettant en relation l'habitat et la vie urbaine.

Cette recherche appréhende quelques relations sociales telles que la relation à l'autre, la relation à l'espace et la relation au temps :

- la relation à l'autre. Les relations sociales subissent un fort éclatement et une forte individuation. Dans ce contexte, les technologies de l'information et de la communication (TIC) jouent un rôle complexe. Tout d'abord, elles favorisent cet éclatement et cette individuation, en médiatisant les relations d'un individu à l'autre, et confortent, voire génèrent de nouvelles relations. Ensuite, elles permettent parfois, un prolongement des relations sociales construites dans l'espace de l'Internet vers des relations sociales développées dans les espaces habités et *vice versa*.
- la relation à l'espace. La sociabilité contemporaine, par rapport à la sociabilité « traditionnelle », a transformé les rapports de l'individu à l'espace. Avec une sociabilité de plus en plus éclatée et complexe, les espaces habités traditionnels (quartier, voisinage, notamment) ne sont plus aussi pertinents. Là encore, les nouvelles technologies de l'information et de la communication accompagnent cette évolution, révélant des frontières floues et poreuses entre différents types d'espace, et contribuent sans doute à l'aménagement de ces espaces de sociabilité. Les espaces deviennent multiformes, s'enchevêtrent : l'espace du logement, par exemple, à travers ces interactions médiatisées, devient tantôt privé, tantôt public, fermé ou ouvert et les ambiances de cet espace s'en trouvent transformées.
- la relation au temps. Le temps est une dimension de la sociabilité médiatisée qui a souvent été occultée dans les études concernant les usages des nouvelles technologies. L'observation du temps nous révèle que le médiat et l'immédiat sont deux aspects particuliers de la sociabilité, les relations sociales pouvant être soit médiates, soit immédiates. Le médiat est l'aspect différé dans le temps de la sociabilité, alors que l'immédiat est un maintenant de la sociabilité supposant une instantanéité de la sociabilité. Les nouvelles technologies jouent ici encore un rôle complexe. Elles accentuent tantôt la « médiateté », tantôt « l'immédiateté » de la sociabilité et révèlent que la distance spatiale n'est plus un obstacle à l'immédiateté des relations.

Il s'agit pour nous d'étudier la sociabilité contemporaine à l'épreuve des technologies de l'information et de la communication. Toute société en se modernisant médiatise une part plus ou moins importante de ses relations sociales. Les nouvelles technologies de communication (téléphone portable, ordinateur) sont des supports possibles de ces relations sociales, de ces relations à l'autre, à l'espace et au temps. Aussi, nous posons l'hypothèse que la ou les pratiques liées à l'ordinateur et notamment la pratique de l'Internet (*e-mails*, forums de discussion et recherches thématiques) génèrent non seulement des relations sociales

médiatisées s'affranchissant du temps et de l'espace, mais également des relations sociales proches et spatialisées (cybercafés, rencontres géographiques), et transforment les sociabilités domestiques et extra domestiques.

### La situation

Les réorganisations sociales, spatiales et temporelles opérées par les nouvelles technologies de communication sont considérées du point de vue de la situation de l'internaute. Ainsi, les nouvelles technologies de communication sont pour nous des dispositifs qui assurent, par le biais de perceptions et de représentations, une forme de relation à l'autre (sociabilité), à l'espace (spatialité), et au temps (temporalité).

Lors de l'étude bibliographique réalisée au cours de la première étape de recherche, nous avons pu constater que les relations sociales médiatisées par Internet sont souvent observées au niveau de communautés et analysées en termes d'effets sur l'espace public, le territoire et/ou les autres relations sociales, à travers des couples de notions dichotomiques tels que privé/public, réel/virtuel. En outre, ces relations sont essentiellement analysées d'un point de vue spatial alors que les dimensions temporelle, sensible et vécue de l'internaute sont ignorées et peuvent donc être interprétées de façon erronée. Ces dichotomies persistent comme des paradoxes de l'espace alors que l'usager ne les ressent pas comme tels lors de ses pratiques, quand il est en situation. Nous avons donc choisi d'observer la situation de l'internaute, car d'après nous il serait ainsi possible de lever les ambiguïtés des notions précédemment citées, de dépasser les dichotomies espace privé/espace public, territoire/non-territoire, proximité/distance, réel/virtuel et de mieux appréhender ce qui fait l'espace-temps vécu de sociabilité de l'internaute. Autrement dit, et afin de ne privilégier aucun aspect de la situation sur un autre, nous prenons la situation elle-même comme l'objet de nos observations.

La situation peut être d'abord définie comme « *un état complexe résultant de l'interaction, à un moment déterminé, d'un vivant ou d'une personne avec son environnement physique, affectif, social (éventuellement culturel, intellectuel, historique)* »<sup>1</sup>. Ensuite, selon Williams Thomas et les interactionnistes, elle est identifiée et définie par les acteurs-mêmes de la situation. Enfin, selon les phénoménologues tels que Alfred Schütz, Peter Berger et Thomas Luckman, lorsque l'acteur définit une situation, il choisit dans l'environnement les éléments pertinents pour traiter cette situation. La situation est donc un moment, un lieu où l'individu en cours d'action et d'interaction avec son environnement, réalise des choix.

### Les dispositifs, les perceptions et les représentations

La situation de l'internaute est l'objet d'observation privilégié. Sa complexité et son irréductibilité nous garantissent de saisir la sociabilité sous tous les aspects spatiaux, sensibles et « représentationnels ». Cependant, si la situation est irréductible en soi, nous pouvons tout de même opérer plusieurs *lectures* diffé-

1 Dictionnaire *Petit Robert*, 1986.

rentes mais complémentaires. Car l'internaute, qui est au centre de ses pratiques, utilise des dispositifs, des perceptions et des représentations sociales. Il mobilise les dispositifs techniques offerts par l'Internet, dispositifs qui prolongent le corps, l'espace réel vers l'espace possible et déplacent les limites de l'espace perceptible et praticable. L'internaute met en œuvre tous ses sens (le toucher, la vue, l'ouïe, etc.), même si les « fonctionnalités sensibles » de l'ordinateur ne permettent pas leur actualisation sous des formes classiques. L'internaute fait appel aux re-présentations graphiques et aux représentations sociales pour définir sa sociabilité.

Nous voilà donc devant trois hypothèses méthodologiques qui consistent à interroger la sociabilité :

- D'abord à travers les traces de l'usage ou des usages potentiels abordants en observant les moyens dont dispose l'internaute. C'est ce que nous avons appelé les dispositifs techniques, informatiques ou architecturaux de maîtrise de cet environnement<sup>2</sup>. Nous définissons le dispositif comme un ensemble de conditions rendant une perception et une action possibles et efficaces. Un dispositif est alors défini selon trois critères. Tout d'abord, un critère spatial de situation, d'échelle et de relation avec les espaces adjacents (entre pièces, ou de part et d'autre de l'interface graphique), ensuite, un critère montrant la qualité de l'espace tel qu'il est configuré par l'internaute (aire d'usage et de visibilité, d'audibilité...) et enfin, un dernier critère d'usage définissant l'interface d'usage du dispositif (moyens de contrôle et d'interaction). Cet aspect de la situation de sociabilité est développé dans la deuxième partie de ce rapport sous le titre d'« Un espace de contact ».
- La seconde hypothèse est que malgré la distance et les limites du dispositif technique, il existe chez l'internaute des perceptions-actions entretenues avec son environnement physique et/ou informatique et avec son environnement humain<sup>3</sup>. Ici c'est le lien entre l'homme et l'environnement physique et humain, dont il est question<sup>4</sup>. Nous observons les perceptions et les actions qui réalisent ce lien dans chaque situation. La question qui se pose alors est : qu'est-ce qu'une perception médiatisée ? Qu'est notre perception de l'objet et donc de l'autre, lors d'une relation médiatisée ? L'interface d'usage offre un champ sensible d'écritures, de lectures et de visibilités qui participe à la construction d'un espace de sociabilité, même si les modalités sensibles offertes par les technologies sont réduites et si le mode d'échange avec l'autre est différent. Par exemple, faute d'entendre sa voix on reçoit son texte dans l'écran du micro-ordinateur et le dialogue démarré prend plus de temps que dans un lieu public classique. Ce second aspect de la situation

2 Boubezari M., *Méthode exploratoire sur les pratiques intuitives de maîtrise du confort acoustique en milieu habité*. Grenoble, thèse en architecture, Université de Nantes, CRESSON, 2001.

3 Couic M.-C., *La dimension intersensorielle dans la pratique de l'espace urbain : une approche méthodologique pluridisciplinaire*. Grenoble, thèse en architecture, Université de Nantes, CRESSON, janvier 2000.

4 Ascott R., *L'architecture de la cyberception*. Borillo M. & Sauvageot A. (sous la dir.), *Les 5 sens de la création. Art, technologie, sensorialité*, Paris, Champ Vallon, 1996, pp. 195-207.

de sociabilité est développé dans la troisième partie de cette recherche sous le titre de « Toucher du regard ».

- La troisième hypothèse méthodologique est que l'internaute possède, construit, voire reconstruit des représentations sociales<sup>5</sup> à propos de son environnement et de sa façon d'interagir avec lui. Tout d'abord, les représentations aident à interpréter la nature des relations, des interactions : elles leur donnent un contenu, une qualité, du sens. Ce sont les représentations sociales qui en donnant des valeurs, des caractéristiques aux relations sociales permettent aux individus de qualifier leurs sociabilités. Devant l'écran de son ordinateur, l'internaute est dans une situation particulière dans le sens où ses propres représentations (actuelles, idéales) de la sociabilité vont interférer avec celles que présentent l'interface de la machine. Ces dernières peuvent jouer plusieurs rôles : rôle d'activation ou de réactivation des représentations de l'internaute, rôle de construction de nouvelles représentations chez l'internaute. Ensuite, les représentations orientent et ajustent les conduites et les comportements de sociabilité. En effet, en fonction des représentations (représentations idéales, attentes, intentions) à l'égard des relations sociales médiatisées ou non, les internautes vont adopter, voire adapter leurs comportements dans les relations. En retour, au cours des relations, les comportements vont transformer les représentations sociales, les ajuster, notamment si les représentations liées aux situations sociales vécues sont différentes des représentations préalables (idéales, etc.) aux situations. Ce troisième aspect de la situation de sociabilité est développé dans la quatrième partie de ce rapport sous le titre de « Des sociabilités médiatisées contemporaines ».

Ces trois points de vue différents et complémentaires de la situation de sociabilité sont développés et approfondis dans ce rapport, en se basant autant sur des aspects théoriques et bibliographiques que sur des situations vécues, c'est-à-dire réelles et concrètes observées *in situ*.

### Une observation qualitative, microscopique et exploratoire

Les premiers internautes observés ont été interviewés à domicile. Ils ont été choisis selon la méthode dite « réputationnelle », c'est-à-dire que ces internautes avaient la réputation d'avoir des pratiques singulières et fréquentes de l'Internet : *chat*, forum, *e-mail*, consultation de site, etc. Ils tentaient par ces pratiques de développer leur sociabilité, soit en étant en relation explicitement avec d'autres, soit en agissant avec l'intention d'entrer en relation ou d'enrichir leurs relations avec d'autres. Ces internautes ont été également filmés. Certains internautes ont été entièrement filmés lors de leur interview et/ou lors de leurs pratiques. D'autres ont juste accepté que leur dispositif technique et spatial le soit.

Au total, ce sont dix-sept internautes qui ont été interviewés à domicile, à l'exception d'un seul interrogé sur son lieu de travail. Ces entretiens semi-direc-

5 Duarte P., *La ville défaite. Les représentations sociales de la dévalorisation urbaine*. Grenoble, thèse en aménagement et urbanisme, Université Pierre Mendès France, IUG, 1997.

tifs ont duré en moyenne deux heures. Ils ont d'abord été enregistrés et en partie filmés. Puis, ils ont été retranscrits ; ce corpus représente 360 pages. Mais cette observation, qui s'est avérée insuffisante dans la production de données, notamment sur les aspects sensibles de la sociabilité (perception de soi et de l'autre) et sur les relations entre sociabilité médiatisée et sociabilité non médiatisée, a été complétée :

- par une observation directe et indirecte, observation d'une *LAN party*. La *LAN* est un lieu clos, un moment un peu à part où de nombreux internautes se retrouvent pour jouer en réseau local, d'où son nom : *Local Area Network*. Les joueurs apportent leur matériel et le connectent à un réseau local mis à leur disposition et profitent de ce moment (une journée, un week-end ou plus) pour se livrer à des tournois, échanger des fichiers, etc. C'est un moment important où la sociabilité *via* Internet est étroitement imbriquée à une sociabilité ancrée dans l'espace physique et c'est pourquoi nous avons choisi d'observer une *LAN* par des relevés vidéographiques, mais également par des entretiens réalisés lors des pauses ;
- par une observation participante périphérique. Dans le paysage de l'*IRC* (*Internet Relay Chat*) disponible sur Internet, et après avoir testé plusieurs logiciels de *Chat* (Messengers) nous avons opté pour l'*IRC* « *iVisit* » pour des raisons de compatibilité matériel mais aussi pour l'utilisation systématique de la *webcam* et du microphone par les internautes présents. Cette obligation de *webcam* et de microphone permet de voir, de parler, d'être vu, entendu, et donc d'observer d'autres aspects sensibles que ceux proposés par le clavier et l'écrit. Dans un premier temps, nous avons créé un espace de dialogue « *Room* » que nous avons nommé Observatoire *IRC* « parlons du *Chat* » de manière à avoir le même type d'entretien qu'avec les internautes interviewés chez eux. Les visites se sont faites très rares et ne dureraient pas assez longtemps pour pouvoir aborder les visiteurs et les convaincre d'accepter l'entretien. La même tentative sur les salons existants s'est également avérée non concluante. Finalement, nous avons opté pour une observation passive (sans entretien avec les internautes) mais enregistrée par un procédé de capture d'écrans.

L'observation de la *LAN party* et de l'*IRC*, a duré trente deux heures, dont dix consacrées à l'observation vidéo et quatre heures trente à l'*IRC* après plusieurs jours de participation dans les salons de discussion.

### Des monographies

Pour analyser les situations et rendre compte, *in fine*, des sociabilités médiatisées, nous avons procédé en deux temps. Un premier temps a été consacré aux internautes et, un deuxième temps, à leurs situations remarquables de sociabilités vécues.

La méthode d'analyse s'est d'abord portée sur l'identité de l'internaute (âge, sexe, situation familiale, lieu d'habitat, type d'habitat, type/durée et évolution des pratiques Internet), ses dispositifs, ses perceptions et ses représentations

mobilisés lors de ses pratiques d'Internet en général. Elle a permis d'éclairer les situations vécues de sociabilité par l'internaute. Elle a fait l'objet d'une fiche<sup>6</sup>. Puis, l'analyse s'est centrée sur la situation de l'internaute. Il s'agit là de faire émerger les situations de sociabilités remarquables vécues par chaque internaute, de les décrire par les dispositifs, les perceptions et les représentations qui les révèlent, puis de les analyser. Les situations vécues que nous avons retenues et analysées, suite aux entretiens et observations, ont été mises en exergue par les internautes eux-mêmes, soit parce qu'elles ont été dites, exprimées verbalement lors des entretiens, soit parce qu'elles ont été mises en évidence grâce à eux, lors de nos observations. Elles ont fait également l'objet d'une fiche.

Les différentes fiches d'analyse sur l'identité de l'internaute et sur les situations remarquables vécues constituent donc autant de monographies renseignant sur les pratiques, les dispositifs, les perceptions et les représentations des internautes relatifs aux situations de sociabilité médiatisée vécues.

### Vers une typologie de situations de sociabilités

Enfin, à l'issue des monographies constituées, une typologie des situations de sociabilités médiatisées a été réalisée. Elle constitue la première partie de ce rapport de recherche. Chaque situation-type de sociabilité s'est construite sur les critères d'analyse essentiels à la compréhension de la situation, que sont les dispositifs, les perceptions et les représentations ; mais également sur les critères transversaux que sont les critères du médiat et de l'immédiat de la sociabilité.

Ces situations-types de sociabilité permettent de désingulariser les situations vécues qui sont chacune liée à un internaute en rendant intelligibles les sociabilités contemporaines. À partir de ces types, nous interrogeons les concepts de médiat et d'immédiat, de sociabilité médiatisée et d'espace de sociabilité et qualifions la relation à l'autre et la relation à l'espace-temps : quels espaces et temps mobilisent ces sociabilités-types ? Quels dispositifs, perceptions et représentations mobilisent-elles ? Les relations sociales sont-elles très médiatisées ou peu médiatisées ?, Sont-elles proches ou lointaines ?, Ces relations sont-elles médiates ou immédiates ?

---

6 Chaque internaute interviewé a été renommé avec son accord : soit par le pseudonyme qu'il utilise dans l'espace *Internet*, soit par un pseudonyme imaginé dans le cadre de cette recherche.





## Les situations-types de sociabilité

Élaborées à partir des données présentes dans les fiches d'analyse des internautes et des situations vécues, les situations-types sont construites comme des idéaux-types. Ces derniers accentuent « *unilatéralement un ou plusieurs points de vue* » et enchaînent « *une multitude de phénomènes donnés isolément, diffus ou discrets, que l'on trouve tantôt en grand nombre, tantôt en petit nombre et par endroits pas du tout, qu'on ordonne selon les précédents points de vue choisis unilatéralement, pour former un tableau de pensée homogène* »<sup>7</sup>. Ces situations, classées sous la forme d'une typologie, mettent en avant les relations existantes entre les différents types.

La construction de ces situations-types se base sur les critères d'analyse, essentiels à la compréhension de la situation, que sont les dispositifs, les perceptions et les représentations ; mais également sur les critères transversaux que sont les critères du médiat et de l'immédiat de la sociabilité.

Ces situations-types de sociabilité désingularisent les situations vécues qui sont chacune liées à un internaute rendant intelligibles les sociabilités contemporaines. À partir de ces familles de situations vécues nous interrogeons les concepts de médiat et d'immédiat pour qualifier la relation à l'autre et la relation à l'espace-temps dans un type de situation.

Dix situations-types de sociabilités médiatisées ont été identifiées, attestant, au même titre que les situations remarquables de sociabilités vécues, d'une sociabilité *via* le média.

### Communauté

La communauté est un groupe social dont les membres vivent ensemble, ou ont des biens et des intérêts communs. Plusieurs types de communautés ont été rencontrés : familles, groupes constitués autour d'intérêts communs (jeux,

---

<sup>7</sup> Weber M., *Essais sur la théorie de la science*. Paris, Librairie Plon, 1956, p. 181.

sujets de discussion, amitiés...). Ce qui fait situation communautaire ici c'est le « entre nous », c'est-à-dire les pratiques identiques et réciproques entre internautes, les normes et les codes que se donnent les membres du groupe pour une pratique entre soi et les compétences construites par ces membres. La situation de communauté revêt différents aspects : c'est une situation fermée socialement mais parfois identifiable de l'extérieur ; la situation communautaire a ses règles ; les membres de la communauté ont des ambitions pour elle, pour ses membres et pour leurs échanges. Le partage, l'échange et l'aide caractérisent l'activité de la situation-type communautaire.

Les deux premiers aspects de la situation de communauté sont très liés tout comme le sont également les deux derniers aspects :

- La situation de communauté est une situation fermée socialement même si elle est (parfois) identifiable de l'extérieur ; la famille, les groupes de *news* et les clans sont visibles de l'extérieur.
- Cependant, l'internaute, pour se faire accepter, doit montrer un intérêt pour le groupe constitué et/ou montrer une certaine éthique. L'internaute doit faire preuve d'une compétence de décodage des règles du groupe pour en faire usage et se faire accepter. L'acceptation par la communauté peut revêtir différents aspects. En apparence ouverts, les groupes d'*IRC chat* laissent entrer d'emblée l'internaute qui le souhaite, mais celui-ci doit respecter les règles établies et affichées, sous peine de se faire exclure, parfois intempestivement par le « propriétaire »<sup>8</sup> du groupe. L'acceptation peut être soumise à une période probatoire. Par exemple, les personnes qui souhaitent intégrer un clan vont être observées dans leurs façons de jouer, dans leur comportement. Et si la personne est jugée comme ayant un comportement correct elle sera acceptée au sein du clan. D'autres fois, l'acceptation peut être très rapide, notamment sur les forums de discussion thématiques. Dès lors que le thème est une passion pour l'internaute qui rejoint le groupe, ce dernier est accepté, et en fonction de son implication et de ses compétences, il sera plus ou moins intégré et reconnu au sein de la communauté.
- Les membres de la communauté ont des ambitions pour elle, pour ses membres et pour leurs échanges. À l'exception des *IRC chat*, il y a une véritable ambition dans la situation communautaire ; celle d'élever le niveau de tous ses membres. Cet objectif montre l'attente par les internautes d'un véritable lieu d'échanges d'idées et de pratiques « avancées ». Ces dernières renforcent les sociabilités et nécessitent ou permettent, à ceux (nombreux) qui ont une vocation de « spécialistes-formateurs » d'exercer leur passion en transférant et partageant leurs connaissances. Ce transfert-partage de connaissance peut avoir lieu *via* Internet mais également côte-à-côte, dans le même lieu au sein de la famille, ou encore avec des amis et des connaissances. C'est pourquoi le partage, l'échange et l'aide caractérisent l'activité de la situation communautaire.

---

<sup>8</sup> Le propriétaire du groupe est la personne qui a initié le groupe. Cette personne nomme le groupe, en établit les règles (comportement et utilisation) et veille à leur respect.

Les situations vécues les plus emblématiques de la situation-type de communauté sont les différentes « situations de formation » de M<sup>me</sup> Internet et d'Okapi 38, « d'exclusion », « ça enrichit le futur » de Tanath, « rien n'est confidentiel » de Guidu, « c'est vraiment des amis » de Jeemal, « se connaître un peu mieux », « y'a une espèce de fraternité qui naît », « on va se revoir sur Internet » de Jeemal.

Le dispositif (Internet, écran, *webcam*) médiatise les rapports sociaux de la communauté ou lui sert de support-prétexte à des rapports sociaux (échanges et/ou partages situés sur le sujet de l'Internet). Du fait de ce dispositif, des codes déontologiques particuliers sont mis en place pour régler les échanges. Ces règles explicites ou implicites prennent en compte les limites « sensibles » du dispositif. Par exemple, si l'intonation orale d'une remarque écrite ne peut être entendue, alors les mots peuvent signifier autre chose que ce qu'ils souhaitent exprimer et peuvent donc blesser. Plutôt que de prendre ce risque, certains internautes (comme les joueurs) ne font pas d'humour de façon médiatisée sauf s'ils se connaissent très bien. Les règles et les façons de faire s'adaptent au dispositif qui, d'une manière générale est jugé suffisant (assez largement d'ailleurs) voire non nécessaire<sup>9</sup> pour les échanges.

Il y a plusieurs représentations fortes qui émergent de la situation-type de communauté. Si l'entraide est un des aspects agréables de la situation-type communautaire, il y a également dans cette situation-type une structure sociale, des statuts et des rôles qui se créent au fur et à mesure des pratiques. Par exemple, « le propriétaire » d'un salon de *chat* a le rôle de *leader*, d'autres internautes sont formateurs, apprentis, postulants à la communauté, ou amuseurs, etc. Ces rôles peuvent s'inverser en fonction des situations.

Les échelles temporelles de la situation de type communautaire sont variables ; elles peuvent aller de temps très courts<sup>10</sup> à des temps très longs.

Cette situation-type est proche de la situation-type « partager » car dans la communauté il y a aussi des intérêts communs que l'on échange, que l'on partage, mais elle est également proche de la situation-type « famille » qui est un type de communauté. Cette situation-type n'a rien d'extraordinaire par rapport à une sociabilité dite « classique », elle en fait complètement partie. Cette situation « communautaire » peut s'actualiser uniquement de façon médiatisée ou encore simultanément sous une forme médiatisée et non médiatisée.

## Famille

Cette situation-type se caractérise par la qualité familiale de la relation entre les individus. Soit les internautes sont proches, soit la situation intègre un proche de l'un des internautes qui apporte cette « ambiance » de famille. La participation d'un membre du groupe est soit effective, c'est-à-dire qu'il participe à la dynamique de l'échange, soit potentielle à travers le dispositif qui peut à tout moment permettre l'immersion de ce membre de la famille dans

<sup>9</sup> Certains dispositifs pourtant à disposition (comme les *webcam*) ne sont parfois pas utilisés car le reste du dispositif est jugé suffisant.

<sup>10</sup> Maffesoli M., *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.

la situation. Elle est aussi potentiellement familiale quand le membre de la famille fait l'objet de l'intention de l'internaute.

La logique de cette situation est gouvernée par la notion de « présence » d'un membre de la famille dans la dynamique de l'échange de manière à ce que la qualité de cet échange devienne elle-même familiale. Il est important de préciser cette nuance : la présence du membre en question n'est pas toujours participative et active. Elle peut être une présence sensible et non communicative (visibilité de l'internaute par le membre de famille), comme elle peut être une présence potentielle du fait de l'intention de l'internaute (rechercher une information pour un proche, écrire un *e-mail* à un membre de la famille qui n'est pourtant pas présent).

Mais cette présence peut être forte du point de vue sensible. Dans ce cas, le contact visuel et sonore est expressément recherché comme pour retrouver un mode de communication « familial » habituel et naturel.

Concrètement, il suffit que l'aspect famille soit présent dans le dispositif (deux chaises, porte ouverte), dans la perception-action (voir, parler à, ...) où dans les représentations (écrire à, penser à, se soucier de...) pour que la situation soit qualifiable de familiale. Cependant l'un des trois aspects peut conditionner les deux autres : si le dispositif permet un contact entre deux membres de la famille, parent-enfant, par exemple, les conduites de l'internaute parent avec l'enfant pourraient être conditionnées par la surveillance potentielle du parent. Quand la co-présence est spatiale, l'espace sensible de co-présence trouve un même ancrage physique pour les deux internautes (ou plus), ou un double ancrage sur deux sites à travers le média. Cependant, l'espace n'est pas le facteur déterminant dans ce type de sociabilité. Comme nous l'avons dit plus haut, elle est gouvernée par la *présence* soit-elle physique, sensible ou représentée.

La situation de famille couvre toutes les échelles temporelles et de ce fait elle peut être immédiate et immersive à travers l'Internet ou non, comme elle peut être très lente et différée en s'étalant sur la durée.

Le type famille n'a rien de nouveau dans la sociabilité contemporaine : il était déjà connu avant la pratique de l'Internet (lettres, téléphone). Nous pouvons dire que ce dernier a diversifié cette sociabilité dans la qualité sensible de l'échange : soit dans le resserrement des échanges malgré la distance, soit dans le choix par l'internaute de passer par le canal de communication de son choix lorsqu'il en a la possibilité. De cette façon il configure l'espace sensible de contact avec les autres en utilisant ou non l'image, le son, l'écrit rapide ou lent. Les situations vécues les plus représentatives de cette situation-type de famille sont celles : de « recherche », « partage », « correspondance en co-présence », « correspondance » (M<sup>me</sup> Internet), « partage » (Pam & Okapi38), « on fait tout en famille » (Gaet) et de « situation de famille » (Pat).

## Visiter

Cette situation-type de sociabilité revêt deux types d'actions : tour à tour ou simultanément l'internaute se rend visitable, visite (ou souhaite visiter). Tout d'abord l'internaute est visitable soit en personne (par exemple, lors d'un *chat* avec *webcam*, soit *via* son site, son *e-mail*...). Pour cela, il se prépare et pré-

pare ce qu'il veut montrer de lui et de son espace. Cette pré-disposition à la visite, cette mise en visibilité est rencontrée dans les IRC *chat* où l'internaute prépare ce qu'il souhaite montrer *via* la *webcam*, *via* son site personnel qu'il organise, les contributions ou les brèves qui seront mises en ligne. Ensuite, l'internaute visite ses amis et leurs sites qu'il nomme « mes sites » avec souvent un certain protocole et une certaine fréquence. Parfois la visite n'est pas effective, elle est souhaitée, rêvée ou envisagée car la situation de visite médiatisée est perçue comme étant moins protocolaire que la visite située, mais les internautes n'ont pas encore forcément fait le pas ; la visite reste potentielle, elle fait partie du domaine des possibles. Cette situation de visite questionne le statut de l'espace, – est-il privé ?, ou est-il public ? –, mais aussi les codes et normes liés à chaque situation.

Les situations vécues emblématiques de cette situation-type sont la situation de « réception chez soi » (Sam), « la visite amicale habituelle » (Sam), « rien n'est confidentiel » (Guidu), « c'est toute une cérémonie » (GL), « malheureusement que moi » (Guidu). On le rencontre également chez Okapi 38, M<sup>me</sup> Internet et Teufel.

Le dispositif a une très grande importance dans la situation, il permet de visiter, de rendre visible et d'échanger :

- Le dispositif Internet permet de visiter l'une ou l'autre personne, l'un ou l'autre site selon des rythmes propres à chacun ; ces moments sont souvent fort appréciés et attendus avec impatience.
- Le dispositif rend visible et expose la personne et son espace par des paroles, textes, images, photographies. Mais cette visibilité peut être perçue, représentée et gérée comme étant publique ou pas. Nous avons repéré ici deux modes de gestion de la visibilité : l'une acceptant l'aspect public des paroles échangées dans le cadre restreint d'un groupe politisé ; l'autre limitant l'entrée chez l'internaute, *via* la *webcam*, à un nombre restreint d'amis.
- Le dispositif Internet permet l'échange pour un coût moins élevé que le téléphone longue distance. Cet échange est également perçu comme étant moins contraint et moins protocolaire que celui permis par les visites situées. Bien que l'échange ne soit pas une obligation (on peut se montrer pour solliciter l'échange sans pour autant qu'il se réalise), il est cependant très attendu et très recherché. En cas d'échec dans la tentative, l'espace investi pour l'échange sera un peu délaissé (par exemple, le site *web* familial de Guidu).

La représentation et la perception que l'on a de soi, des autres et de la relation sont très importantes dans la situation de visite. Ce sont elles qui vont guider ce que l'on veut montrer de soi, ce que l'on veut scénariser. La perception de l'autre, lors de la situation de visite est directement liée au fait d'avoir accès à l'autre par la *webcam* ou par le fait d'avoir accès à une de ses productions (*e-mail*, article...).

Dans la situation de visite médiatisée, l'espace perçu n'est qu'une fraction de l'espace : la partie que son interlocuteur accepte de montrer ou de ne pas montrer. Paradoxalement l'espace donné à voir n'est pas forcément perçu comme étant

public. Il est plutôt perçu comme un espace autorisé à des amis, comme si l'internaute les recevait chez soi de façon amicale, par exemple les amis de la communauté de l'*IRC chat*. Et pourtant l'aspect « public » des relations et des propos n'échappe pas à tout le monde : il y a un entre soi certain mais, en arrière-plan, il est accessible à tous ; il est pratiquement du « domaine public ». Il y a une temporalité de la visite, une rythmicité. On visite et on revisite les mêmes sites, on répond aux courriers électroniques ou à ses amis *via l'IRC* pour prendre de leurs nouvelles. Le rythme de ces visites va de plusieurs fois par jour à des visites occasionnelles en passant par des visites journalières, hebdomadaires... Ce rythme dépend de chacun, mais surtout du support de l'échange. Les *IRC chat* produisent une rythmicité de visite assez resserrée (une à plusieurs fois par jour) tandis que les visites des sites se font sur un rythme moins soutenu. Ceci est sans doute lié à la fréquence des mises à jour qui est différente : les mises à jour d'un site sont moins rapprochées que l'apport de nouveautés (dans les propos ou par l'arrivée de nouvelles personnes) sur un *IRC chat*. La sociabilité médiatisée par Internet permet d'être visité, de visiter, de se préparer à être visité et/ou à visiter. En cela elle ressemble fortement à une sociabilité traditionnelle. Elle est moins tributaire des distances que la visite classique.

## Rencontrer

Si un internaute dit « *on s'est rencontrés* », cela peut signifier qu'il a rencontré, c'est-à-dire qu'il a échangé des pratiques, des points de vue personnels, des moments, de manière privilégiée sur les *IRC*, *via* les listes de diffusion thématiques ou lors de jeux. Mais cet internaute peut aussi signifier par les mêmes termes qu'il a rencontré lors d'un face-à-face (par exemple dans un bar) un internaute avec lequel il a eu un échange préalable privilégié sur Internet. Le même terme peut être utilisé dans les deux cas, même si certains parlent plus d'une « vraie rencontre » lorsqu'il s'agit d'une rencontre directe entre deux êtres en chair et en os, spatialement situés au même endroit. Cette rencontre face-à-face, cette « vraie rencontre » est souvent attendue, désirée et peut sous-tendre une grande partie de l'activité de l'internaute. Le terme de rencontre qualifie *quasi* indifféremment ce moment privilégié entre deux (ou plus) internautes, que ce soit sur Internet ou pas.

D'après les internautes interviewés, la rencontre sur Internet a des caractéristiques particulières : représentations idéales de soi et de l'autre, ambivalence sur la corporéité, un moteur de l'action.

La rencontre sur Internet permet d'être soi, d'être vrai, en accord avec son être : c'est-à-dire qu'elle permet de mieux s'accepter et de mieux accepter l'autre que lors d'une rencontre classique car l'apparence physique n'est pas un frein à la relation à l'autre. La rencontre sur Internet permettrait donc d'avoir de « vrais amis ».

La rencontre sur Internet est assez ambivalente : d'un côté, la rencontre sur Internet est décorporéisée, c'est-à-dire qu'il est difficile de vraiment réaliser qu'on a une « personne en face » comme interlocuteur, d'un autre côté, de nombreuses personnes pratiquant les jeux sur Internet se sont fixés comme règle implicite de ne pas faire de pointes d'humour ; ils savent que cet

humour écrit peut être très mal vécu car mal interprété par la personne en face qui ne peut voir physiquement celui qui pratique l'humour. La rencontre sur Internet se fait avec un certain détachement par rapport au corps, sans que cela nie la personne en tant qu'être humain sensible.

Dernière caractéristique importante de la rencontre sur Internet, c'est qu'elle permet des rencontres face-à-face, classiques ou non médiatisées qui n'auraient pu exister autrement, ni même été envisagées.

La rencontre face-à-face de deux êtres (ou plus), physiquement situés dans un même espace, peut être le prolongement d'une ou plusieurs rencontres sur Internet. L'objectif de cette rencontre relève souvent d'un investissement pour le futur ; soit dans le cadre de pratiques sur Internet, soit pour aller plus loin dans une relation personnelle ou une sociabilité de « bande ». Par exemple, des joueurs physiquement situés dans le même espace durant une *Lan party*, vont pouvoir échanger des fichiers, échanger des jeux et des techniques. Tous ces échanges aboutiront à une meilleure connaissance de l'autre, connaissance qui sera utile lors des prochains jeux sur Internet car elle permet d'améliorer les techniques de jeu, de choisir ses partenaires, de connaître le type d'humour pratiqué par son partenaire, ce qui rendra ce dernier plus compréhensible malgré sa forme médiatisée. La rencontre, réalisée dans le but d'une relation personnelle ou d'une relation de bande, est également un investissement pour le futur, c'est-à-dire une façon de développer et d'augmenter son aire de sociabilité.

Mais cette rencontre face-à-face n'est pas toujours simple. Si la rencontre médiatisée a été facilitée par l'absence des corps et de l'aspect physique, la soudaine rencontre réalisée sans écran entre soi et l'autre redonne brutalement toute sa place aux corps qui deviennent à nouveau présents et pesants. Pour dépasser ces moments difficiles, il est souvent nécessaire de se remémorer ce qui a plu de l'autre lors des échanges médiatisés afin de pouvoir faire concorder l'image idéale que l'on avait de l'autre avec son image physique. Cette concordance, cette adéquation des images pourra nécessiter du temps, de nouveaux échanges médiatisés intermédiaires, comme des échanges téléphoniques, des *e-mail*, des nouvelles rencontres face-à-face, avant de se réaliser. Cette concordance peut aussi ne jamais être réalisée. Les joueurs de *Lan* n'échappent pas à la règle mais, la rencontre des corps est moins brutale car dans les salles de jeux les joueurs sont en clans et se connaissent donc déjà assez bien. Ils sont également derrière leur écran et leur rencontre de l'autre est double, médiatisée et non médiatisée. Mais le corps a une place qui lui est dévolue : sur la chaise devant l'écran. Il n'est pas dans l'obligation de trouver sa place, il n'est pas exposé en premier plan. Les rencontres non médiatisées, comme celles réalisées lors des pauses interviennent dans un contexte commun à tous et, les autres médiatisées sont apprivoisées sur une certaine durée, souvent plusieurs jours et nuits. Les rencontres médiatisées et non médiatisées s'imbriquent donc très fréquemment les unes aux autres.

Les situations vécues emblématiques de la rencontre sont les diverses situations de « rencontre » (M<sup>me</sup> Internet et d'Okapi 38), « c'est une autre connaissance de l'autre qui démarre » (Tanath), « sans être obligés de mentir » (Arcane), « on s'amuse aussi à s'engrainer » (Deltri), « on se connaît bien et tu n'as pas le côté apparence » (Jeemal).

Cette situation-type indique l'égle importance des représentations, de la perception et du dispositif : la situation de rencontre joue sur les trois registres. C'est une représentation idéalisée de soi et de l'autre qui est permise par le dispositif-écran et, lorsque ce dernier disparaît lors d'une rencontre face-à-face, que la perception du corps (le sien et l'autre) devient si gênante qu'elle empêche l'adéquation entre l'image représentée et l'image perçue de l'autre, alors un dispositif intermédiaire (écran ou téléphone) sera à nouveau convoqué pour faciliter et permettre l'ajustement entre représentation et perception de l'autre.

L'espace ne joue pas un rôle primordial dans cette situation ; la rencontre peut avoir lieu que l'on soit ou non dans le même espace. Par contre, le temps est un facteur déterminant ; il paraît nécessaire de se donner du temps pour rencontrer l'autre. Mais le temps que l'on se donne n'est pas forcément sur la même échelle temporelle, selon le mode de rencontre. S'il s'agit d'une rencontre sur Internet, on est sur le temps d'échange de l'*IRC chat*, avec une fréquence de rencontres resserrée, des habitudes, des horaires de rencontres. Si l'on est dans une rencontre classique, la fréquence des rencontres, la multiplication de ces dernières à différents moments médiatisés ou non sera importante pour la pérennisation de cette dernière. Une temporalité commune (rendez-vous, habitudes) pourra également s'avérer importante.

La situation de type « rencontre » est très proche de la situation de visite, mais elle va plus loin, car elle est considérée comme moment privilégié par les deux parties. La visite a un caractère exceptionnel ou rituel : des visites régulières peuvent permettre la rencontre, mais pas forcément. La rencontre décrite ici est donc une situation composite.

## Partager

Ce qui fait situation, c'est le partage d'informations, d'émotions, de sentiments, de compétences ou de savoirs-faire entre internautes. La configuration spatiale peut parfois témoigner de ce partage. Cette situation se fait *via* le média, par l'*e-mail*, par la *webcam* ou par l'actualisation des sites personnels. Cette situation existe également dans l'espace domestique entre les membres d'une même famille lors de conversations de vive voix ayant pour objet l'échange d'informations, d'impressions ou lorsque deux internautes sont côte-à-côte derrière le même dispositif technique échangeant réciproquement des sentiments sur les informations affichées à l'écran.

Cette situation qui est basée sur l'échange, génère de la sociabilité autour de l'objet de partage. Elle illustre une des fonctions remplie par le don – nous pourrions dire par le partage –, démontrée par M. Mauss, qui est la constitution et la perpétuation des relations sociales. Ou comme l'a écrit J. Godbout que « *dans le don, le bien circule au service du lien* »<sup>11</sup>. Les échanges sociaux électroniques, se présentant de manière écrite, visuelle ou de vive voix, activent donc cette sociabilité médiatisée.

Ce partage prend plusieurs formes : rechercher des informations pour les autres et partager ces informations avec les autres, aider les autres à trouver

<sup>11</sup> Godbout J., *L'esprit du don*. Paris, La Découverte, 1992, p. 32.



des informations, les former à la recherche d'informations, rechercher, partager, aider, former *via* le média par écran et clavier interposés ou en étant à deux internautes en co-présence derrière le même dispositif.

Les internautes engagés dans cette situation-type se connaissent déjà ou apprennent à se connaître grâce au partage. Ce sont des collègues, des amis, des individus appartenant à la même famille ou des inconnus.

Plusieurs situations vécues emblématiques montrent cette sociabilité partagée : celles « d'aide, de formation, recherche, de partage en co-présence », (M<sup>me</sup> Internet, Teufel, RSF) et de « alors on échange ? » (Gaet). Dans les situations « d'aide » ou de « formation », un internaute va aider ou former un autre *via* le média ou en étant à côté de lui. Il va lui expliquer la démarche de recherche d'informations, lui faire partager son expérience, lui donner des combines pour aller plus vite dans ses recherches. Dans les situations de « recherche », de « partage » ou de « alors on échange ? », l'internaute va volontairement soit rechercher des informations pour les autres, soit partager les informations avec d'autres internautes. L'autre a ici un double sens : il est celui avec qui l'internaute échange, mais il est également celui imaginé, potentiel pour qui l'internaute recherche intentionnellement.

Ce partage est permis par :

- le dispositif technique et spatial ;
- les pratiques des internautes.

Le dispositif technique favorise cette situation. Représenté comme une « banque de données », le dispositif permet la recherche d'informations. Représenté également comme « une ouverture au monde », « riche en informations », il permet l'accès à l'espace extra-domestique. Représenté encore comme un dispositif faisant circuler rapidement les informations, les émotions, il favorise un partage presque immédiat. Mais le dispositif spatial contribue également à ce partage. Ainsi, la présence permanente de deux tabourets derrière un bureau, tournés vers l'écran du dispositif témoigne d'un partage en co-présence. Ou encore, l'écran disposé dans l'espace domestique, au milieu de la pièce face à l'entrée ou adossé à un mur, est un dispositif partageable ou semi-partageable permettant le partage visuel. Ces différents dispositifs spatiaux sont révélateurs, si ce n'est d'un « faire ensemble », au moins d'un « faire en présence de l'autre ».

Les internautes qui partagent le font volontairement. Ils disent volontiers : « rendre service », « rechercher des informations pour des collègues ou un conjoint », « mettre en ligne leur travail, leurs activités ». Certains le font de manière occasionnelle (Okapi 38), mais d'autres le font systématiquement (M<sup>me</sup> Internet). D'autres encore le font en se souciant de la forme de ce qu'ils donnent. Tous ces internautes se représentent comme des passeurs, des chercheurs d'informations, des dépanneurs ou des spécialistes-formateurs.

Dans cette situation, plusieurs espaces sont mobilisés : l'espace médiatisé, l'espace domestique, l'espace extra-domestique. En effet, c'est par l'espace médiatisé que l'internaute recherche, échange, etc., et qu'il a des relations avec d'autres espaces extra-domestiques. C'est à cause et grâce à l'espace

médiatisé que l'internaute aide et forme d'autres internautes. C'est toujours grâce à l'espace médiatisé que l'espace domestique est investi. Cet investissement de l'espace domestique est soit réduit à l'espace domestique attenant au dispositif technique où ont lieu les pratiques de partage en co-présence, soit élargi à l'espace du logement, notamment lorsque le dispositif technique se déploie de manière réticulaire dans l'espace domestique.

Cette situation-type de sociabilité partagée est proche de celles de « contacts sensibles », de « mailer », de « visiter », de « famille », de « communauté », « d'ubiquité ». Elle permet à des internautes de partager des sensations, d'utiliser des supports écrits et visuels, de le faire avec des membres de sa communauté ou de sa famille, de le faire en présence des membres de sa famille et engage des espaces médiatisés et non médiatisés. Cette situation est notamment une composante de celles de « contacts sensibles », de « mailer », de « famille » et de « communauté ». Elle rejoint celle de « visiter » dans le partage de l'image et dans la mobilisation de différents espaces.

Cette situation contredit l'idée reçue affirmant que chaque internaute est replié sur lui-même, ne communique pas avec les autres et ne partage rien. Au contraire, même si l'internaute est souvent seul derrière son écran, beaucoup de ses pratiques visent à communiquer avec d'autres, à partager des idées, à faire le don de soi ou du moins d'une partie de soi.

Le partage est une situation qui ne dépend pas de l'aspect médiatisé ou non médiatisé de la sociabilité. Cette situation peut donc être tour à tour une sociabilité médiatisée et une sociabilité non médiatisée ou exclusivement une sociabilité médiatisée ou non médiatisée. Le média en est ici le support ou l'objet. Cette situation montre la création de nouvelles sociabilités et renforce des sociabilités familiales, amicales existantes. Elle révèle également que cette sociabilité est une sociabilité contemporaine complexe et complémentaire aux sociabilités classiques.

### « Mailer »

Ce qui fait situation c'est le fait de correspondre électroniquement entre internautes. Ces derniers s'envoient des messages par l'*e-mail*. Ils s'échangent des informations, des idées et des émotions. Ces échanges constituent de la sociabilité. L'*e-mail* joue donc le rôle d'un « tiers opérateur »<sup>12</sup> dans la sociabilité.

La pratique de l'*e-mail* est chez les internautes interviewés fréquente, régulière, voire habituelle. Cette correspondance se fait soit entre des internautes qui se connaissent mais qui sont soit éloignés géographiquement, soit proches, occupant parfois le même espace domestique, soit entre des internautes qui ne se connaissent pas au préalable et qui sont plus ou moins proches dans l'espace.

Les situations vécues les plus emblématiques de la situation de « mailer » sont celles de « correspondance », (Pamela, M<sup>me</sup> Internet), « on peut contrôler un peu l'image qu'on donne de nous » (Guidu). Dans les situations de « correspondance » qui sont nombreuses, l'internaute consulte régulièrement sa boîte aux lettres électronique. C'est une pratique régulière au même titre que celle d'aller chercher chaque jour son courrier dans sa boîte aux lettres située à l'extérieur de

---

<sup>12</sup> Amphoux P. & Sauvageot A., *Lorsque l'amour s'en mail. Les faiseurs d'amour*. Lausanne, Payot Lausanne, 1998, pp. 101-118.

la maison. La correspondance électronique est variée : correspondance professionnelle, correspondance amicale, familiale, message court, message long, message accompagné de fichiers, message écrit sans faute d'orthographe et de syntaxe, message écrit de manière codée, réponse immédiate ou différée dans le temps, etc. Dans la situation de « on peut contrôler un peu l'image qu'on donne de nous », souvent rencontrée, l'internaute correspond avec d'autres de manière à cacher ou à travestir son identité. Il délivre peu ou pas ses idées, ses émotions. Il en délivre des fausses, qui ne sont pas représentatives des siennes.

La correspondance électronique est donc « *un instrument qui permet le contact sans obliger le face-à-face, qui met à distance en même temps qu'il rapproche, qui précipite l'événement tout en sachant le différer dans le temps* »<sup>13</sup>.

Dans cette situation, les dispositifs, les perceptions et les représentations participent à la sociabilité.

Le dispositif technique contribue à la rapidité de la correspondance et de la discussion, donc des relations sociales. Cette rapidité est d'autant plus à l'œuvre que les pratiques de correspondance de l'internaute sont également rapides et que l'internaute ne diffère pas dans le temps la réponse à un message.

Le sens perceptif le plus mobilisé est le sens visuel, puisque les relations sociales se font par écrit et sont lues par le regard. Ce qui est écrit ici est plus ou moins révélateur d'idées, d'émotions. L'internaute peut se laisser aller et afficher par écrit ses idées, ses émotions, et donc se donner à voir ; mais il peut, notamment lorsqu'il prend du temps pour correspondre, lorsqu'il choisit intentionnellement son vocabulaire, contrôler ses émotions, l'image qu'il donne de lui.

Les représentations sociales développées par les internautes à l'égard de ce type de correspondance sont que cette correspondance est considérée comme rapide, pratique, plus rapide et plus pratique qu'une correspondance classique, épistolaire sur papier, par exemple. Néanmoins, cette correspondance est parfois représentée comme lente, certains internautes différant dans le temps la réponse à leur courrier.

L'espace mobilisé pour cette pratique de l'*e-mail* est l'espace médiatisé (l'espace de l'écran) et l'espace domestique d'ancrage du dispositif technique. Mais, ces espaces peuvent être mobilisés différemment, soit par un internaute, soit par deux internautes. Dans cette dernière situation, le deuxième internaute peut se tenir à côté du premier, à sa demande ou non, tous deux lisant en même temps l'*e-mail* reçu ou l'*e-mail* à envoyer, échangeant des idées. Si cette mobilisation de l'espace par deux internautes ne peut témoigner complètement « d'un faire ou d'un être ensemble », elle témoigne au moins d'un être « sous-contrôle ou en présence de l'autre ». Et elle révèle une sociabilité non médiatisée concomitante à une sociabilité médiatisée.

Le temps est une dimension importante de cette situation. Les internautes consacrent du temps aux pratiques de l'*e-mail*. Ils consultent régulièrement leur *e-mail* : une fois par jour, durant une à deux heures par jour, etc. Ils répondent à leurs correspondants. Le dispositif technique facilite la correspondance. Il la rend rapide. Les relations sociales issues du va-et-vient épistolaire électronique sont représentées comme immédiates. Les paroles, même si elles ne

---

13 Amphoux P. & Sauvageot A., *ibid.*, p. 102.

sont pas instantanées, puisqu'il faut du temps pour que les internautes les écrivent, s'affichent tout à coup sur l'écran et donnent l'impression qu'elles sont immédiates et spontanées.

Cette situation-type de sociabilité est proche de celles de « partager », « d'immédiateté » et de « mots-dits », car elle recoupe en partie ces dernières. Dans la situation de « mailer », les internautes peuvent partager des idées, des émotions au travers de mots écrits et leur correspondance est représentée comme presque immédiate.

Cette situation de sociabilité infirme l'idée reçue que la sociabilité médiatisée ne peut être immédiate, que le média est un obstacle qui rend les relations sociales distantes et lentes. Elle montre au contraire que le média favorise l'immédiateté des relations sociales. En outre, elle crée de nouvelles sociabilités et favorise un prolongement ou en renforcement de la sociabilité amicale et familiale existante. Elle est à sa source une situation de sociabilité médiatisée et peut par la suite rester une situation de sociabilité médiatisée ou devenir une situation de sociabilité composite, c'est-à-dire médiatisée et non médiatisée. Elle révèle que cette sociabilité est une sociabilité contemporaine complexe et complémentaire aux sociabilités classiques.

### Mots-dits

Cette situation-type est repérable dans les IRC, spécialement quand les internautes n'ont que l'écrit comme seul moyen d'échange contrairement aux autres contacts sensibles. Les mots qui s'écrivent ont un statut très particulier, un statut de langage parlé. Ils ont le statut de la parole dans le sens où ils exigent une interaction et une immédiateté aussi vives que la parole, faute de quoi ils deviennent vite obsolètes. Ces mots-dits créent un espace-temps qui doit être « rempli » par la réponse de l'autre et comme pour le langage parlé, le silence devient signifiant. Ce ne sont pas des paroles écrites pouvant être lues à n'importe quel moment et dans n'importe quel lieu, ce sont des mots vifs qui existent dans l'espace-temps de la situation. Le contexte de situation et son immédiateté sont les conditions de leur durée de vie. Inversement, ils garantissent l'immédiateté et le sentiment d'immersion pour l'internaute. Au-delà de cet espace-temps, ils deviennent caducs et « meurent ». Ils perdent alors tout leur sens car s'ils sont des mots écrits, ils sont d'abord des mots vifs. Les situations vécues emblématiques des mots-dits sont : « les mots-dits », « effet cocktail », « less is more » (Pat), certaines situations vécues de Pamela, et tout contact qui utilise la fenêtre de dialogue des IRC.

L'écriture-lecture immédiate est donc le principe logique de cette situation. Elle mobilise le clavier et la fenêtre de dialogue dans le dispositif. Et combien même la *webcam* serait présente ou allumée dans ce genre de situations, l'internaute n'y prêterait pas trop attention. Son attention est focalisée sur l'écrit, le sien et celui qui lui est destiné.

Cette situation n'exige pas un type d'espace particulier. Elle est « a-spatiale ». Les mots-dits sont plutôt ancrés dans le temps. Bien qu'ancrés sur deux lieux distants, le véritable espace de cette situation est l'espace de défilement de l'écriture dans la fenêtre de dialogue, qui n'est autre que la représentation du temps

qui passe entre les deux internautes. Pour cette raison, tout le versant sensible et émotif de la communication passe par l'écrit et modifie le code même de l'écriture. Ainsi, il n'est pas important d'écrire juste, correctement ou de finir les phrases ou les mots. D'ailleurs l'usage des *smileys* est très fréquent dans cette situation. L'important est d'écrire vite, de faire passer ses émotions au rythme qui est déjà donné : le rythme de la situation.

Dans le temps, cette situation se caractérise par son immédiateté et une échelle de temps courte. Mais il y a deux temporalités données par le rythme de l'interaction : celle en privé et celle en groupe où l'on perd du temps à chercher la réponse destinée ou à répondre à plusieurs à la fois. Autrement dit, quand l'attention se disperse, le rythme de l'interaction augmente. Et dans ce cas l'interlocuteur ressent cette lenteur car les mots-dits ne trouvent pas de réponse immédiate. De ce fait il y a une légère perte dans l'immédiateté. D'ailleurs, certains internautes qui ressentent cette lenteur demandent à l'autre s'il n'est pas occupé. C'est une question très fréquente dans les IRC.

La boucle écriture-lecture donne le rythme de l'interaction dans ce genre de situations. Car dans les IRC, les phrases sont envoyées à l'interlocuteur dès lors que l'on appuie sur la touche « envoi ». C'est donc par « paquets » que l'écrit est envoyé de l'un à l'autre. Et pendant que l'un écrit sa phrase, l'autre est obligé d'attendre. Il arrive souvent qu'il y ait des déphasages entre les phrases : on peut lire par exemple une réponse répondant non pas à la dernière question mais seulement à l'avant-dernière. Et au moment où l'internaute envoie la réponse à la question en attente, une autre s'affiche. Certains habitués habiles, envoient leurs phrases par petites portions qui tiennent l'interlocuteur en haleine et l'empêchent de faire autre chose que d'attendre la fin de la phrase, de l'idée. Ces internautes rusés accélèrent le rythme du dialogue et empêchent les interférences voire même les *quiproquos*.

Les mots-dits sont la manifestation de l'autre. C'est l'autre qui est réduit à de l'écrit. C'est son mode d'apparition, d'être, de se constituer en signe et de signifier. Toute l'interaction passe par ces mots-dits : il y a une médiatisation de la sociabilité par l'écrit dans le sens où elle est véhiculée par les mots, mais en même temps ces mots deviennent immédiats du point de vue temporel et vifs comme nous l'avons expliqué.

Si, dans une situation classique de face-à-face, la perception opère par choix, sélections et gommages, ces mêmes opérations sont faites par celui qui va être perçu, à travers ce qu'il écrit. Autrement dit, en même temps que cette situation « perd du temps » dans la boucle écriture-lecture, elle en gagne un peu dans le processus perceptif d'encodage-décodage en faisant l'économie du voir-écouter et d'autres informations « bruyantes ». Les *smileys* sont un bon exemple de cette économie ; ils font passer une émotion, une information sur l'état émotif de l'interlocuteur en une seule icône aussi bien que la phrase qui exprime le même sens. Les mots-dits, comme les mots, vont à l'essentiel.

Sans conteste, les situations de mots vifs sont de grands moments de sociabilité car ce sont des moments d'interaction et de co-présence. Ce ne sont pas que des jeux de correspondance simultanée comme on pourrait le penser *a priori*. Ce ne sont d'ailleurs pas des jeux du tout. C'est de la sociabilité vivante en interaction.

## Contact sensible ou sensitif

L'aspect dominant de cette situation-type est l'échange sensitif entre les internautes, transitant par le dispositif, de manière à ce que la relation soit vécue comme un contact sensible. Le fait de pouvoir voir et d'être vu, d'entendre et de parler, selon le dispositif, augmente la sensation de contact sensible avec son interlocuteur. Certains aspects de la communication s'expriment à travers ces données sensibles : la voix de l'autre devient un contact sonore et son image un contact visuel. Ce sont des situations où l'internaute peut faire l'expérience d'un moment d'immersion.

La logique de cette situation est basée sur les deux modalités perceptives de la vision et/ou de l'audition-phonation du corps et de l'espace de l'interlocuteur à travers des dispositifs médiatisant la perception. Ce contact sensible n'est pas accessoire, il véhicule une bonne partie de la communication. Métalangagier, il peut être suffisant ou compléter un dialogue écrit de type IRC.

Il s'agit bien d'un contact lorsque les interlocuteurs disent : « *je t'entends ou je te vois. Me vois-tu ? ... etc.* ». Ils ne disent pas : « *vois-tu mon image sur ton écran ?* », ou « *Entends-tu ma voix dans tes écouteurs ?* ».

Autrement dit, le dispositif est complètement gommé du processus perceptif car il devient dispositif de perception. Il prolonge les organes sensoriels. Il n'est pas l'objet de la perception, il en est le *medium*. Il y a donc bien un contact sensible car l'objet de la perception est bien le corps et l'espace de l'interlocuteur.

Dans ce type de situation, l'espace se décline sous deux formes :

- Un espace sensible ancré sur deux sites (IRC). L'intervisibilité et l'interaudibilité passent par l'image et le son. Médiatisée la représentation est photographique et/ou phonographique, elle représente au mieux la réalité des deux sites.
- Un espace sensible mixte (LAN). La perception est médiatisée et immédiate au sein d'un même lieu. Les internautes (qui sont en réseau mais pas sur Internet) véhiculent deux images d'eux-mêmes : celle de leur corps ancré physiquement dans le même espace partagé, et celle de leur avatar à travers l'écran de l'ordinateur. Ici la représentation de soi n'est pas fidèle à la réalité car elle est mise en scène dans le jeu.

Ce type de situation est exclusivement de l'ordre de l'immédiateté. La co-présence temporelle de l'autre est indispensable à l'interaction.

Proche ou se rapprochant de la sociabilité de face-à-face, c'est une sociabilité de forme et non de fond. Une fois que ce type de contact sensible est établi, les interlocuteurs peuvent développer toutes sortes de sociabilités entre eux<sup>14</sup>. La situation vécue la plus emblématique est la situation de drague.

---

<sup>14</sup> Il est à noter que la majeure partie des contacts sensibles repérés sur Internet sont d'ordre érotique et sexuel entre des individus qui ne se connaissent pas et n'ambitionnent pas de développer une sociabilité (visages cachés). Ils interfèrent souvent dans les IRC et se font exclure immédiatement.

## Immédiateté

Ce qui fait situation c'est la rapidité des interactions sociales. Le temps fortement réduit des interactions est tel que, même s'il y a de la lenteur dans les relations sociales, cette lenteur est ignorée, non vécue et que les internautes interagissant ont l'impression d'être face-à-face, d'avoir une sociabilité immédiate.

Cette immédiateté de la sociabilité se fait entre internautes connus ou entre internautes inconnus. Elle est présente dans plusieurs situations vécues.

Les situations vécues les plus emblématiques qui alimentent cette situation-type sont celles de « étanche », « vision assistée », « immersion assistée » et de « ça va plus vite ». Dans la « situation étanche », l'internaute se détache complètement de son espace domestique immédiat pour plonger dans l'espace de l'IRC. Il détourne son regard des activités qui l'entourent et regarde l'écran de son dispositif. Il y a là une situation d'immersion et d'immédiateté, même si le contact social n'est pas encore établi. Dans la « situation de vision assistée », l'internaute au cours d'un *chat* invite les autres à explorer une partie de son espace domestique, en orientant volontairement la *webcam*. Cette situation capte l'attention de l'internaute regardant et permet son immersion lors de la démonstration. Il y a immédiateté du regard. Dans la « situation d'immersion visuelle », l'internaute regarde par la fenêtre de la *webcam* pour découvrir l'espace domestique de l'autre internaute. Il y a une très forte immersion visuelle même si le champ de vision est restreint et que la qualité de l'image est faible. La force de l'immersion est due au fait que l'objet vu de l'autre côté est bien réel. Dans la « situation d'immersion assistée », l'interaction forte se concrétise par une « intercorporalité » de la perception-action médiatisée. Le premier internaute demande au second de bouger sa caméra afin de voir. La main active du premier assiste le mouvement de l'œil du second. Ceci contribue à l'immersion du premier dans l'espace du second et crée un espace commun de sociabilité. Dans la situation de « ça va plus vite », les internautes de la *LAN party*, jouant en réseau interne dans le même espace, ont l'impression que leurs actions de jouer vont plus vite que celles qui sont développées *via* le réseau du net, qu'elles sont immédiates.

Cette immédiateté est principalement permise par :

- les *affordances*<sup>15</sup> du dispositif technique,
- et les pratiques des internautes.

Les *affordances* du dispositif technique permettent la circulation rapide soit des informations, soit des sens, et de ce fait permettent à l'internaute de vivre ses relations sociales « en temps réel ». Ainsi, la *webcam* permet de voir et de faire voir.

Mais les pratiques des internautes produisent également cette impression d'immédiateté. Les internautes « rentrent » ou s'immergent dans l'interaction médiatisée en cours et en oublient l'espace domestique d'ancrage de leur dispositif tech-

15 Brièvement définies, les *affordances* sont l'ensemble des propriétés qui permettent ou qui invitent à une action (*offrandes* ou prises en français). Cf. Gibson J.J.; *The theory of affordances. Perceiving, Acting, Knowing*, Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum, 1977, pp. 67-82.

nique, les individus qui peuvent y être présents, le dispositif technique, ses *affordances* et les codes d'interaction sociale. Le « ici et maintenant » est dans l'espace médiatisé ou dans l'interaction médiatisée.

Cette situation-type, comme nous venons de le voir, se définit donc par le dispositif et ses usages. L'usage notamment de la *webcam* permet à l'internaute d'être proche de l'autre, en contact. La *webcam* permet à l'internaute une ouverture sur un espace domestique autre que le sien, une ouverture sur le visage et une partie du corps de l'autre internaute, mais elle favorise également un prolongement de l'œil ou de la main. Elle est un prolongement du corps de l'internaute. Toutefois les perceptions et les représentations jouent également un rôle important. Les perceptions sont favorisées grâce au dispositif technique. La vue est notamment sollicitée. Elle l'est parfois tellement, que l'internaute peut « toucher du regard » l'autre. Des représentations fortes sont à l'œuvre. Il y a chez l'internaute, la représentation d'être chez l'autre, en contact immédiat. L'autre est représenté comme un autre proche, que l'on peut presque toucher, ou comme le double dans l'écran, l'avatar dans le jeu, l'écran lui-même ou la *webcam*.

L'espace de la sociabilité immédiate est soit la somme d'une partie des espaces domestiques des internautes, soit le prolongement de l'espace médiatisé de l'internaute, ou soit l'espace médiatisé. En effet, dans certaines situations, cet espace est composé par les espaces domestiques des internautes reliés grâce aux dispositifs. C'est le cas de ces familles d'internautes qui ont créé un réseau technique interne pour échanger des informations. Dans d'autres situations, cet espace est l'espace domestique d'ancrage du dispositif technique se prolongeant vers un autre espace domestique d'ancrage du dispositif technique, soit un espace sensible ancré sur deux dispositifs. Les internautes utilisant des *webcams* pour se visiter sont souvent dans ces situations. Dans d'autres situations, encore les plus courantes, cet espace est réduit à l'espace médiatisé, tel qu'il apparaît sur l'écran.

Cette sociabilité est dite immédiate, car le média n'est pas représenté ou perçu comme un obstacle. Le média est gommé. Il devient transparent. Cette situation-type est en contradiction avec d'autres, comme la situation d'ubiquité, puisqu'il y a un « ici et maintenant » qui n'est pas un « ici/là-bas et maintenant/avant/après ». Par contre elle est en lien avec la situation-type de « contacts sensibles » puisque, à l'identique de cette dernière, elle mobilise des sens perceptifs et en particulier le sens visuel.

Cette situation vient contredire l'idée reçue qui affirme que la sociabilité médiatisée ne peut être immédiate, que le média est un obstacle qui rend les relations sociales distantes et lentes. Elle montre au contraire que le média favorise l'immédiateté des relations sociales. En effet, bien qu'elle soit à sa source une situation de sociabilité médiatisée, elle tend, par son caractère instantané, à être vécue comme une situation de sociabilité non médiatisée. Cette situation révèle une sociabilité contemporaine complémentaire des sociabilités classiques.

## Ubiquité

Cette situation se caractérise par le fait que le lieu où se déroule l'action et l'activité de l'internaute s'étend sur plusieurs espaces distincts. L'aire d'usage est donc une série d'espaces discontinus mais cependant liés entre eux par les



actions de l'internaute : ce dernier par sa conduite en est le lien. Plus précisément, c'est par l'attention que l'internaute relie les différents espaces qui n'étaient pas liés au départ.

Les situations vécues emblématiques sont « la situation d'ubiquité » (8-IRC), et toutes les situations de « co-présence » (RSF).

L'attention de l'internaute opère le lien entre des espaces : lien entre espace domestique et espace médiatisé notamment quand deux actions se déroulent simultanément entre l'internaute et l'espace de son interlocuteur (à travers le média) et avec une autre personne de son espace domestique. L'attention de l'internaute passe alternativement d'un espace à l'autre.

L'espace est donc discontinu, mais il s'agit plutôt de plusieurs espaces conjoints qui participent à la constitution de la même situation. Il s'agit par exemple de la sphère immédiate de l'internaute à laquelle s'ajoute l'espace visible de l'interlocuteur (*webcam*) ou l'espace sonore d'une conversation téléphonique.

Cependant nous avons dégagé trois genres de configurations spatiales possibles dans cette situation d'ubiquité :

- la première se caractérise par l'inclusion d'un espace dans un autre (contenant). Elle est due à une forte représentation : l'espace immédiat entre le corps de l'internaute et l'écran est un espace privé, intime. Dès lors l'espace contenant peut être domestique, professionnel ou autre. De cette façon, l'utilisateur se retrouve au milieu de deux lieux différents ;
- la seconde se caractérise plus par la conduite que par la représentation de soi et de son environnement immédiat. Lorsque l'utilisateur a un comportement privé dans un lieu qui ne l'est pas (par exemple, faire de l'*e-mail* ou de l'IRC à partir de son bureau), alors l'ubiquité est vécue pendant la pratique et donc dans le temps. C'est la dynamique comportementale qui donne un statut de privé à la sphère de l'internaute et non pas la proximité entre lui et son ordinateur comme nous l'avons vu dans le cas précédent ;
- enfin, et c'est là le cas le plus fréquent et le plus éloquent où l'espace de la situation est complètement composite. L'espace peut réunir plusieurs parcelles de l'espace physique avec des espaces visibles médiatisés et immédiats (contrôle visuel de sa sphère immédiate et de l'espace visible de l'interlocuteur à travers l'écran) et des espaces sonores médiatisés et immédiats (parler au téléphone et en co-présence à la fois).

Étant basée essentiellement sur l'attention de l'internaute, cette situation d'ubiquité s'inscrit dans le *continuum* spatio-temporel de la perception et de l'action et de ce fait, l'échelle temporelle est courte. Elle est vécue comme immédiate car la pratique à travers le média se mélange continuellement avec la pratique dans l'espace immédiat.

En réalité, la situation d'ubiquité n'est pas vécue comme telle. C'est l'analyse qui a révélé cet aspect que l'internaute est sur plusieurs espaces ou lieux en même temps, ou à la limite en des temps courts qui se succèdent. En vérité, l'internaute vit un espace de sociabilité sans se soucier de son aspect composite. Il vit une situation dans laquelle les êtres et les choses avec lesquels il

interagit sont aussi bien autour de lui que dans les espaces de représentation du dispositif. L'internaute déploie sa compétence d'homme social et intègre parfaitement le dispositif spatial ou technique à travers lequel il reproduit les comportements de sociabilité habituels.

Le tableau ci-dessous propose un récapitulatif des situations-types étudiées.

Tableau n° 1 : récapitulatif des situations-types.

Situations-types & description
<p><b>Communauté :</b> La communauté est un groupe social dont les membres vivent ensemble, ou ont des biens et des intérêts communs. Plusieurs types de communautés ont été rencontrés : familles, groupes constitués autour d'intérêts communs (jeux, sujets de discussion, amitiés...). Ce qui fait situation communautaire ici c'est le « entre nous », c'est-à-dire les pratiques identiques et réciproques entre internautes, les normes et les codes que se donnent les membres du groupe pour une pratique entre soi et les compétences construites par ces membres. La situation communautaire revêt différents aspects : c'est une situation fermée socialement mais parfois identifiable de l'extérieur ; la situation communautaire a ses règles ; les membres de la communauté ont des ambitions pour elle, pour ses membres et pour leurs échanges. Le partage, l'échange et l'aide caractérisent l'activité de la situation-type communautaire.</p>
<p><b>Famille :</b> Cette situation-type se caractérise par la qualité familiale de la relation entre les individus. Soit les internautes sont proches, soit la situation intègre un proche de l'un des internautes qui apporte cette « ambiance » de famille. La participation d'un membre du groupe est soit effective, c'est-à-dire qu'il participe à la dynamique de l'échange, soit potentielle à travers le dispositif qui peut à tout moment permettre l'immersion de ce membre de la famille dans la situation. Elle est aussi potentiellement familiale quand le membre de la famille fait l'objet de l'intention de l'internaute.</p>
<p><b>Visiter :</b> Cette situation-type de sociabilité revêt deux types d'actions : tour à tour ou simultanément l'internaute se rend visitable, visite (ou souhaite visiter). Tout d'abord, l'internaute est visitable soit en personne (par exemple, lors d'un <i>chat</i> avec <i>webcam</i>, soit <i>via</i> son site, son <i>e-mail</i>...). Pour cela il se prépare et prépare ce qu'il veut montrer de lui et de son espace. Cette prédisposition à la visite, cette mise en visibilité est rencontrée dans les <i>IRC chat</i> où l'internaute prépare ce qu'il souhaite montrer <i>via</i> la <i>webcam</i>, son site personnel qu'il organise, les contributions ou les brèves qui seront mises en ligne. Ensuite, l'internaute visite ses amis et leurs sites qu'il nomme « mes sites » avec souvent un certain protocole et une certaine fréquence. Parfois la visite n'est pas effective, elle est souhaitée, rêvée ou envisagée car la situation de visite médiatisée est perçue comme étant moins protocolaire que la visite classique, mais les internautes n'ont pas encore forcément fait le pas ; la visite reste potentielle, elle fait partie du domaine des possibles. Cette situation de visite questionne le statut de l'espace, – Est-il privé ou est-il public ? –, mais aussi les codes et normes liés à chaque situation.</p>

**Rencontrer** : Si un internaute dit « *on s'est rencontrés* » cela peut signifier qu'il a rencontré, c'est-à-dire qu'il a échangé des pratiques, des points de vue personnels, des moments privilégiés sur les IRC, *via* les listes de diffusion thématiques ou lors de jeux. Mais cet internaute peut aussi signifier par les mêmes termes qu'il a rencontré lors d'un face-à-face (par exemple dans un bar) un internaute avec lequel il a eu un échange préalable privilégié sur Internet. Le même terme peut être utilisé dans les deux cas, même si certains parlent plus d'une « vraie rencontre » lorsqu'il s'agit d'une rencontre directe entre deux êtres en chair et en os, spatialement situés au même endroit. Cette rencontre face-à-face, cette « vraie rencontre » est souvent attendue, désirée et peut sous-tendre une grande partie de l'activité de l'internaute. Le terme de rencontre qualifie *quasi* indifféremment ce moment privilégié entre deux (ou plus) internautes, que ce soit sur Internet ou pas.

**Partager** : Ce qui fait situation, c'est le partage d'informations, d'émotions, de sentiments, de compétences ou de savoirs-faire entre internautes. La configuration spatiale peut parfois témoigner de ce partage. Cette situation se fait *via* le média, par l'*e-mail*, par la *webcam* ou par l'actualisation des sites personnels. Cette situation existe également dans l'espace domestique entre les membres d'une même famille lors de conversations de vive voix ayant pour objet l'échange d'informations, d'impressions ou lorsque deux internautes sont côte-à-côte derrière le même dispositif technique échangeant réciproquement des sentiments sur les informations affichées à l'écran.

« **Mailer** » : Ce qui fait situation c'est le fait de correspondre électroniquement entre internautes. Ces derniers s'envoient des messages par l'*e-mail*. Ils s'échangent des informations, des idées et des émotions. Ces échanges constituent de la sociabilité. L'*e-mail* joue donc le rôle d'un « tiers opérateur » dans la sociabilité. La pratique de l'*e-mail* est chez les internautes interviewés fréquente, régulière, voire habituelle. Cette correspondance se fait entre des internautes qui se connaissent mais qui sont soit éloignés géographiquement, soit proches, occupant parfois le même espace domestique, mais également entre des internautes qui ne se connaissent pas au préalable et qui sont plus ou moins proches dans l'espace.

**Mots-dits** : Cette situation-type est repérable dans les IRC, spécialement quand les internautes n'ont que l'écrit comme seul moyen d'échange contrairement aux autres contacts sensibles. Les mots qui s'écrivent ont un statut très particulier, un statut de langage parlé. Ils ont le statut de la parole dans le sens où ils exigent une interaction et une immédiateté aussi vives que la parole, faute de quoi ils deviennent vite obsolètes. Ces mots-dits créent un espace-temps qui doit être « rempli » par la réponse de l'autre et comme pour le langage parlé, le silence devient signifiant. Ce ne sont pas des paroles écrites pouvant être lues à n'importe quel moment et dans n'importe quel lieu, ce sont des mots vifs qui existent dans l'espace-temps de la situation. Le contexte de situation et son immédiateté sont les conditions de leur durée de vie. Inversement, ils garantissent l'immédiateté et le sentiment d'immersion pour l'internaute. Au-delà de cet espace-temps, ils deviennent

caducs et « meurent ». Ils perdent alors tout leur sens car s'ils sont des mots écrits, ils restent pourtant des mots vifs.

**Contacts sensibles :** L'aspect dominant de cette situation-type est l'échange sensitif entre les internautes, transitant par le dispositif, de manière à ce que la relation soit vécue comme un contact sensible. Le fait de pouvoir voir et d'être vu, d'entendre et de parler, selon le dispositif, augmente la sensation de contact sensible avec son interlocuteur. Certains aspects de la communication s'expriment à travers ces données sensibles : la voix de l'autre devient un contact sonore et son image un contact visuel. Ce sont des situations où l'internaute peut faire l'expérience d'un moment d'immersion.

**Immédiateté :** Ce qui fait situation c'est la rapidité des interactions sociales. Le temps fortement réduit des interactions est tel que, même s'il y a de la lenteur dans les relations sociales, cette lenteur est ignorée, non vécue et que les internautes interagissant ont l'impression d'être face-à-face, d'avoir une sociabilité immédiate.

**Ubiquité :** Cette situation se caractérise par le fait que le lieu où se déroule l'action ou l'activité de l'internaute s'étend sur plusieurs espaces distincts. Le lieu d'usage est donc une série d'espaces discontinus, mais cependant liés entre eux par les actions de l'internaute. Ce dernier par son comportement fait lien. Plus précisément, c'est par l'attention que l'internaute relie les différents espaces qui n'étaient pas liés au départ.

### Conclure sur les situations-types

Les deux premières situations-types de sociabilité que sont la « communauté » et la « famille » ont pour caractéristiques principales des relations sociales se développant au sein de groupes sociaux homogènes, dont les membres ont des pratiques et des codes identiques. Les six situations-types suivantes, « visiter », « rencontrer », « partager », « mailer », « mots-dits », « contacts sensibles » ont pour caractéristiques des modes de faire ou d'agir pour entrer en contact avec d'autres. Les deux dernières situations-types, celles de « d'immédiateté » et « d'ubiquité » définissent des sociabilités d'un point de vue sensible et spatio-temporel.

Toutes ces situations-types s'articulent, s'imbriquent et se recoupent. La sociabilité familiale est parfois une déclinaison ou une composante de la sociabilité communautaire. Ces deux situations recoupent en partie celles de « visiter », de « rencontrer », de « partager », de « mailer », de « mots-dits », de « contacts sensibles » puisque, par exemple, en tant que membre d'une communauté et plus précisément d'une famille, l'internaute peut visiter, partager, rencontrer et correspondre électroniquement avec un autre membre de sa famille, l'écrit ou les « mots-dits » étant une des modalités par lesquelles ces modes d'agir se font. L'internaute développe également ces actions avec des internautes inconnus, en dehors des sphères familiales ou communautaires. Certaines situations-types sont très proches. Ainsi, il en va de « partager » et de « mailer », puisque des internautes partagent des idées, des émotions par *e-mail*. De même, « visiter » se

rapproche de « contacts sensibles » puisqu'un internaute peut visiter un autre *via* la *webcam* et avoir la sensation de contact sensible, d'être à côté de lui, de le toucher. L'ensemble de ces situations peuvent donc être vécues par l'internaute sur le mode sensible, immédiat et continu dans l'espace, malgré le média.

Les résultats d'analyse des situations-types de sociabilité médiatisées, partiellement développées ci-dessus, montrent que la sociabilité médiatisée a pour une grande part les mêmes caractéristiques que la sociabilité urbaine classique contemporaine : contradictoire, complexe, éclatée, diffuse. Contradictoire et complexe, elle l'est, par exemple, lorsqu'elle est à la fois médiante et immédiate, publique et privée. Éclatée et diffuse, elle l'est, notamment, lorsque l'internaute entretient des relations sociales avec des internautes qui sont distants ou proches géographiquement et qui ne se connaissent pas entre eux ou lorsqu'il entretient des relations à la fois avec des internautes et des membres de son espace domestique.

Cette sociabilité médiatisée peut signifier pour l'internaute une sociabilité nouvelle ou une sociabilité renforçant et/ou continuant une sociabilité non médiatisée pré-existante. D'ailleurs, pouvons-nous continuer à parler en termes d'effets d'un type de sociabilité (par exemple, médiatisée) sur un autre type de sociabilité (par exemple, non médiatisée) ou d'opposition entre deux types de sociabilités, alors que nous avons mis en exergue des interactions fortes entre un type de sociabilité et un autre, l'un permettant à l'autre de se développer, de perdurer ? Ne devrions-nous pas parler plutôt de *continuum* dans les sociabilités ?

Bien que pour la plupart ancrées dans l'espace domestique, ces situations-types de sociabilité montrent que la qualité de l'espace varie dans le temps, devenant tour à tour public, privé, ouvert, fermé. De plus, cet espace composite est celui de la sociabilité vécue par l'internaute. Autrement dit, ces qualités de « public ou privé, ouvert ou fermé, etc. » ne sont pas des attributs exclusifs de l'espace, mais des attributs qui appartiennent à la situation avec ce qu'elle comporte de perceptions, d'actions et de représentations en plus de l'environnement physique. L'espace est à la fois physique, perçu et représenté. C'est un espace sensible, expérimenté et connu par l'internaute même s'il est médiatisé.

Il se pourrait que la sociabilité médiatisée soit « différente » d'autres modes de sociabilité dits classiques, notamment sur ses aspects « sensibles », c'est-à-dire relatifs aux sens. Dans de nombreux cas, les internautes cherchent une relation directe à l'autre, la relation avec un être perçu par les sens : c'est-à-dire une relation d'être à un autre être, une relation s'exonérant des contraintes du corps, d'image et des contraintes des codes sociaux. Dans d'autres cas, la recherche de communication sensible passe plutôt par la recherche de performances techniques du média, l'image et le son de qualité étant des facteurs concourant à la qualité de la relation et non l'inverse.

Par ailleurs, ces situations nous révèlent des habitudes et des expériences temporelles renouvelées : celles qui sont lentes et celles où tout s'accélère pour l'internaute. Elles rendent compte des aspects accélérant ou ralentissant, obstruant ou exposant, dilatant ou rétrécissant des expériences sensibles des individus et où seule l'observation de l'espace ne saurait en rendre compte.

Les sociabilités médiatisées étudiées révèlent donc essentiellement l'importance des contacts sensibles ; la fréquence des situations spatiales discontinues

ou composites vécues comme continues et uniques par l'internaute et l'immédiateté des situations médiatisées vécues.

Les situations-types vérifient nos hypothèses concernant la relation à l'autre et la relation à l'espace-temps. Elles démontrent que les nouvelles technologies de communication participent à l'éclatement et à l'individuation des relations sociales et qu'en médiatisant les relations à l'autre, elles génèrent ou prolongent la sociabilité. Cette sociabilité médiatisée peut être médiante ou immédiate. En outre, ces situations révèlent qu'il y a d'autres espaces habités (espaces médiatisés, espaces domestiques reliés par la médiatisation) et que les frontières entre ces espaces sont floues, poreuses, permettant leur enchevêtrement.

## Un espace de contact

Mohammed Boubezari<sup>16</sup>

Comment, à partir d'un espace domestique, par le biais d'un dispositif technique de communication, un habitant construit-il ou maintient-il une sociabilité avec d'autres habitants ? Comment la vie urbaine s'organise-t-elle en dehors de son espace « naturel » pour se produire dans ce lieu inattendu qu'est l'espace habité, lieu où il a été démontré<sup>17</sup> que les habitants ne communiquaient pas entre eux ? Autrement dit comment un espace domestique de retrait, très souvent intime, devient-il un espace de contact ? Arrêtons-nous ici sur ce phénomène de transformation de la sphère domestique de l'habitant-internaute en un espace sensible de contact par le biais du dispositif d'Internet. Nous verrons dans les parties suivantes comment il devient un espace de sociabilité à part entière.

### Le dispositif technique en question

La situation médiatisée de l'internaute nous introduit dans une intéressante problématique de l'interaction de l'homme avec son environnement, tant cette interaction est instrumentalisée par le dispositif technique. Car étant donné l'espace physique, étendue géométrique où s'inscrit le corps de l'habitant, l'espace sensible qui prolonge le corps de celui-ci par les effets de perception et d'action (espace visible, sonore, etc.) est sujet à une transformation. *A priori*, une sorte de transition par le dispositif technique fait que cet espace sensible n'est plus inscrit dans le prolongement de l'espace physique du corps seulement : il se prolonge bien au-delà des limites construites. Il y a donc comme une distorsion entre la distance sensible qui met en « tension » deux internautes et la distance physique qui les sépare. Plus les pratiques de l'Internet se répandent et entrent dans les usages quotidiens et moins cette *distorsion* est évidente. Pourtant, il est assez nouveau de constater que cette distorsion par l'interaction concerne l'image, et que cette image devienne actée comme l'indique

<sup>16</sup> On trouvera certaines des références de l'auteur sur son site personnel ([www.boubezari.com](http://www.boubezari.com)).

<sup>17</sup> Augoyard J.-F. & Medam A., *Situations d'habitat et façons d'habiter*. Paris, École Spéciale d'Architecture, Direction de la Construction, Recherche n° 75 61 235, 1976.

Weissberg<sup>18</sup>. Car l'enjeu qui se pose alors est que l'espace habité devienne ouvert sur les autres, ouvert sur d'autres espaces que le paysage et le vis-à-vis des fenêtres classiques. Mieux que le téléphone et la correspondance par lettres, le dispositif regroupe toutes les pratiques classiques de communication en y ajoutant de nouvelles performances techniques qui engagent l'espace et le temps domestiques en même temps que l'occupant. Qu'est-ce alors que le dispositif de médiatisation ?

Nous pouvons, dans un premier temps, définir le dispositif<sup>19</sup> comme l'ensemble des conditions rendant une action possible et efficace, en fonction de trois critères : d'abord, un critère spatial de situation, son échelle et sa relation avec les espaces adjacents (entre pièces) et de proximité (entre l'intérieur et l'extérieur) ainsi qu'avec les espaces sensibles interactifs à savoir les espaces de vision d'écoute et d'écriture. Ensuite, un critère technique montrant la disponibilité et la qualité du signal provenant des espaces cités ci-dessus ou émanant de l'espace de l'internaute. Enfin, un dernier critère d'usage définissant l'interface d'usage du dispositif (moyens de contrôle et de régulation), la place de l'utilisateur (aire d'usage) et enfin la(les) activité(s) possible(s) qui déterminent la finalité du dispositif. L'hypothèse des dispositifs est inspirée principalement des panoptiques décrits par M. Foucault dans son travail sur le monde carcéral<sup>20</sup>. Elle concerne sa description des dispositifs de surveillance dans les milieux carcéraux et autres espaces qui disciplinent et contrôlent les comportements. Le panoptique est un dispositif « économique » de contrôle et de discipline des corps dans le sens où il configure l'espace visuel de manière que le seul effort du regard vigilant sur le corps regardé suffit à maintenir l'ordre. Le panoptique met de l'ordre dans l'espace, dans le temps et dans les mouvements. La matérialité du panoptique (sa configuration construite) y est pour quelque chose, mais c'est surtout l'organisation spatiale des forces du regard, entre le regardant et le regardé, qui assure et maintient cet ordre. Donc, en dehors de tout contrôle hiérarchique propre à la finalité des dispositifs carcéraux, le panoptique, d'une façon générale, organise une configuration sensible sous forme de canaux spécifiques de circulation d'une certaine information choisie au dépens d'une autre. Que le dispositif entre deux internautes ne soit pas « de l'espace construit » mais un objet technique de communication ne change rien à ce que nous venons d'annoncer. Car l'un et l'autre configurent l'espace sensible de contact entre deux individus...

Par ailleurs, en considérant la relation entre deux individus nous gardons volontairement indéfinies, pour le moment, les limites entre ces deux individus. Rechercher ces limites revient à définir l'endroit où se produit le contact entre eux. Nous définissons donc le dispositif non pas comme un objet mais comme les moyens qui configurent l'intervalle sensible entre l'internaute et son interlocuteur. Les dispositifs construits et techniques sont des éléments

18 Weissberg J.-L., Présences à distance. *Terminal*, n° 79, 1999, pp. 25-38.

19 Le dispositif a déjà été testé comme hypothèse méthodologique dans l'étude de la relation sonore de l'habitant avec son environnement. La tension sonore médiatisée par le dispositif impliquait des conduites spontanées ou stratégiques de manière à toujours garder une distance sonore de confort par rapport au voisinage. Cf. Boubezari M., *op. cit.*

20 Foucault M., *Surveiller et punir*. Paris, Gallimard, 1995.



modifiants de cette configuration. Ils sélectionnent et organisent les *affordances* en dissimulant certaines et en permettant d'autres, plus prégnantes. Cette sélection/organisation d'*affordances* permet de faire l'économie d'actions et de mouvements répétés de maintien de cette configuration et de concentrer la perception et l'action sur celles qui sont utiles à l'échange et à la manière dont la communication est souhaitée. Il s'agit d'une utilisation intelligente de l'espace comme le montre D. Kirsh<sup>21</sup> en :

- « réduisant l'éventail des actions perçues comme réalisables au moment où une décision doit être prise ;
- éliminant le besoin de recourir à des décisions ;
- ajoutant de nouvelles propriétés heuristiques pour simplifier le classement de la désirabilité des actions. »

Dans la logique de la dynamique d'usage, le dispositif n'est pas l'objet de la perception ou, de l'action, il en est le moyen. Dans la chaîne opératoire, il a un statut d'instrument et d'outil qui prolonge le corps de l'habitant en optimisant à la fois la perception et l'action ; instrument de perception et outil de l'action. A. Leroi-Gourhan<sup>22</sup> nous dit à ce propos que « ... *l'outil et le geste se confondent en un seul organe où la partie motrice et la partie agissante n'offrent entre elles aucune solution de continuité... Le fait que l'outil humain soit amovible et que ses caractéristiques soient non pas spécifiques mais ethniques ne change fondamentalement rien* ». Donc, l'outil prolonge le corps de l'internaute au-delà de sa limite épidermique au moment où il en fait l'usage. L'observation des internautes nous a permis de confirmer cette hypothèse jusque dans leurs discours. Ils ne disent pas : « *je vois ton image sur mon écran* », ils disent : « *je te vois* ». Ils ne disent pas : « *j'entends ta voix dans ou à travers mes hauts-parleurs* », ils disent : « *je t'entends* ». Et quand, ni l'image ni la voix ne passent pas le dispositif et que les internautes communiquent par l'écrit (dans les IRC par exemple) et que l'un tarde à répondre, alors il est courant de constater l'un des deux écrire « *es-tu encore là ?* ». Il n'écrit pas : « *je ne vois plus ton texte apparaître sur mon écran !* ». Dans la dynamique de l'interaction entre deux internautes, le dispositif est complètement effacé de la perception et de l'action, si bien que c'est dans et à travers celui-ci que les internautes regardent, écoutent et écrivent. C'est bien dans et à travers le dispositif que le corps se prolonge. Quelles sont alors ses limites si elles ne sont plus épidermiques ?

### Le corps dans l'espace sensible

La situation de sociabilité médiatisée nous introduit donc à la question de l'inscription du corps dans l'espace sensible : celui qui est révélé par les sens, qui est vu, entendu et ressenti, contrairement à l'espace métrique qui relève d'une construction idéale et géométrique, bien qu'objectivable et mesurable. Car « le corps dans l'espace sensible en général, comme nous l'avons montré dans

21 Kirsh D., L'utilisation intelligente de l'espace. La logique des situations, *Raisons Pratiques*, EHESS, Paris, 1999, pp. 227-260.

22 Leroi-Gourhan A., *Le Geste et la Parole*. Paris, Albin Michel, tome I, 1997, pp. 35-36.

l'espace sonore »<sup>23</sup> pose d'emblée une ambiguïté assez intéressante : comment en effet se suffire de l'approche hylémorphique<sup>24</sup>, qui le limite à son enveloppe épidermique que la lumière rend visible, alors que l'espace sonore et l'espace écrit sont « aveugles » ? Autrement dit, peut-on continuer à penser le corps comme étant le contenu d'une enveloppe épidermique, même lorsqu'il s'agit de l'espace sensible en général et de surcroît médiatisé par le dispositif ? Et comment s'inscrit-il dans l'espace sensible ?

Le corps, pour un observateur, ne révèle pas la limite épidermique à laquelle l'œil nous a habitué. Cette enveloppe charnelle est la topologie tangible dans laquelle le corps s'inscrit dans l'espace, nous dirait Poincaré. Caresser son corps c'est parcourir sa topologie<sup>25</sup> tangible. Pour Husserl<sup>26</sup> cela révèle la réversibilité du sens du toucher, où le touchant est lui-même touché, et où le sens tactile acquiert par là même le statut de sens privilégié dans la constitution du corps vivant. Car de cette manière, la différenciation entre soi et le monde peut se faire. Réversibilité que l'œil n'a pas. Mais, en se basant sur ce principe de réversibilité du sens, Merleau-Ponty ne privilégie pas le sens tactile sur la vue. Il fait, au contraire, un parallélisme entre ces deux sens car il ne privilégie pas, à la base, la sensation pour « certifier » du visible et du tangible, mais plutôt la possibilité d'être tangible ou visible pour soi ou pour autrui dans un même espace de visibilité. Sa conception de la vision est celle d'une vision qui « *se produit en actes, du milieu des choses, là où un visible se met à voir. (...) On ne saurait toucher ou voir sans être capable de se toucher et de se voir* »<sup>27</sup>. Par extension, cette règle est aussi valable pour l'audition ou pour la sensation d'être en contact avec l'autre. En résumé, la réflexivité du sens chez Husserl est bouclée sur le sujet lui-même<sup>28</sup> : il n'y a que le toucher qui puisse vérifier cette règle. Chez Merleau-Ponty, la réflexivité est inscrite dans l'espace de visibilité et elle est ouverte à l'autre par tous les sens : « *je suis visible pour moi autant que pour les autres, tangible* » et pourquoi pas audible, etc. ! La réflexivité est ici dans l'espace de partage. Le premier avantage théorique que nous en tirons est que cet espace peut aussi être sensible, ensuite, que la problématique du corps dans cet espace sensible s'ouvre à son environnement et s'émancipe de l'hylémorphisme qui

23 Boubezari M., Le corps dans l'espace sonore. Actes du colloque, *Corps et médiations du corps*, Institut de la communication et des médias, Echirolles, 24 et 25 novembre 2000.

24 Théorie d'après laquelle les êtres corporels sont le résultat de deux principes distincts et complémentaires, la matière et la forme (Aristote). (*Le Robert Encyclopédique*). Cf. Thibaud J.-P., *Le baladeur dans l'espace public urbain*, thèse en aménagement et en urbanisme, Université Pierre Mendès France, IUG, 1992, p. 88.

25 *Le Robert Encyclopédique* définit la topologie comme l'étude des propriétés invariantes dans la déformation géométrique des objets et dans les transformations continues appliquées à des êtres mathématiques. – Structure où interviennent ces propriétés dans un ensemble. La topologie a d'abord été appelée géométrie de situation ou *analysis situs*.

26 Lévinas E., *Théorie de l'intuition dans la phénoménologie de Husserl*. Paris, Vrin, 1994. Livet P. (dir.). *De la perception à l'action*. Paris, Vrin, 2000.

27 On pourra se reporter au colloque, *Maurice Merleau-Ponty, le psychique et le corporel*, du 22 et 23 mai 1981 à la Sorbonne, à Paris, Institut Mondial des Hautes Études Phénoménologiques, où Françoise Dasture entre autres auteurs montre l'opposition entre Husserl et Merleau-Ponty concernant la question du couplage du voir et du toucher. Cf. Dasture F., *Monde, Chair, Vision*, Actes du colloque, *Maurice Merleau-Ponty, le psychique et le corporel*, Breuteuil-sur-Iton, Aubier, 1988.

28 Husserl se base sur l'idée que le sujet éprouve la même sensation dans la partie touchante, la main, que la partie touchée de son corps.

enferme le corps dans sa matérialité. Autrement dit, du moment que le corps est visible ou audible il peut également voir et écouter. Là où se produit cette sensation pour l'autre, là est le point de contact. Si, dans le processus de réversibilité du sens du toucher il se produit un effleurement de l'organe du toucher, la peau, avec la limite tangible du corps de l'autre, la peau de l'autre, il en est de même pour la vision. L'œil, par « effleurement » de la partie visible de l'autre, se met en contact avec lui à l'endroit même où l'œil se met à regarder. L'enveloppe visible de l'autre est bien au-delà de son enveloppe charnelle. Et dans le cas d'une relation médiatisée, la limite d'un corps vu se produit aussi là où il est vu : donc de l'autre côté du média. Il en va de même pour la modalité auditive.

D'ailleurs, à ce propos nous rejoignons J.-P. Thibaud dans l'idée que « *la notion d'individu n'a de sens que si on la pense de façon dynamique et si on la rapporte à celle d'environnement* »<sup>29</sup>. En se basant sur la notion « d'enveloppes psychiques de soi » défendue par Anzieu<sup>30</sup>, il relativise l'idée « visuelle » d'enveloppe qui serait moins valable pour une problématique du sonore. Thibaud rejoint l'idée voisine « d'intervalle sonore » émise par E. Lecourt<sup>31</sup>, et qui se distingue de l'enveloppe sonore d'Anzieu par le fait que dans l'espace sonore les limites ne sont pas aussi franches que dans l'espace visuel et géométrique. Dans l'intervalle, il y a cette tension entre le sujet et son environnement que nous retrouvons jusque dans l'étymologie du terme *entendre*<sup>32</sup>. Cependant, si Thibaud propose que la perception soit l'instrument qui règle cette différenciation entre le sujet et l'objet, par le principe de l'individuation sensori-motrice, il ne précise pas pour autant la localisation de cette frontière : « *La perception, en tant qu'instrument de la relation entre l'objet et le sujet, joue un rôle tout à fait fondamental dans le processus d'unification et d'identification du sujet percevant* ». Le baladeur étant analysé comme « *un dispositif de régulation variable de cette tension* ». L'ambiguïté, très porteuse d'ailleurs, qui se dégage de sa thèse sur l'instrumentation de l'interaction sociale, est que l'utilisateur du baladeur se situe entre deux mondes sonores : l'environnement sonore urbain, d'une part, et l'environnement électroacoustique, d'autre part, sans que l'on sache sur lequel des deux environnements l'usager porte son attention. Car le statut du baladeur en dépend : soit l'attention porte sur l'environnement sonore urbain et, dans ce cas le baladeur est un objet masquant et différencié du corps de l'usager, soit elle porte sur le son diffusé par le baladeur et dans ce cas il devient instrument de perception de l'environnement sonore diffusé. Le baladeur est alors incorporé. L'intérêt de l'ambiguïté réside dans le fait que le baladeur peut aussi être considéré comme un instrument de non-perception de l'environnement sonore urbain. Il réduit ainsi la « portée » sonore de l'audibilité. Le statut du baladeur dans la problématique de l'environnement sonore urbain nous interpelle quant au statut du dispositif dans le rapport de l'habitant avec son environnement médiatisé. L'un et l'autre ont ceci de commun : ils sont les médias de l'interaction avec le milieu. Ils cessent d'être de simples objets matériels et statiques.

29 Thibaud J.-P., *op. cit.*

30 Anzieu D., *Le moi peau*. Paris, Dunod, coll. Psychismes, 1985.

31 Lecourt E., Le sonore et les limites de soi. *Bulletin de Psychologie*, Tome XXXVI, n° 360, 1982, pp. 577-582.

32 Du lat. *intendere*, « tendre vers » d'où « porter son attention vers » de même que *attention* c'est « l'action de tendre l'esprit vers ».

En conclusion de ce détour théorique nécessaire, nous garderons en veille cette notion de **contact sensible** qu'il s'agisse de voir, écouter ou lire, et donc d'être entendu, écouté ou lu, car elle renferme toute l'ambiguïté qui se produit lors d'une relation médiatisée. Il y a bien contact dans le sens d'effleurement d'une topologie sensible par la sensation produite par le signal provenant d'elle : voir ou entendre. Quand au point de contact sensible, on comprend aisément qu'il est différent pour chaque modalité prise à part. Si la peau est le point de contact par le toucher, ce qui est valable pour les deux antagonistes, le point de contact visuel est propre à chacun : il est à l'endroit où la sensation de voir se produit. Il en est de même pour le contact sonore. Le toucher peut sembler une modalité inopportune dans cette problématique sur l'espace médiatisé. Nous verrons, dans la partie suivante, comment le couplage de deux modalités sensibles, notamment le toucher et le voir se produit pourtant.

Ensuite il y a bien un contact dans le sens d'échange et de circulation d'informations. La lecture-écriture en est un bon exemple. Autrement dit, que ce soit l'image, le son ou l'écrit de l'autre, toutes ces informations perceptibles sont les constituants d'un même corps, le corps de l'autre. Ce sont des informations canalisées par le dispositif (partie prenante du corps qui devient d'ailleurs imperceptible comme tout organe interne) et se présentant sous forme de signaux de signes ou de symboles, bref sous formes perceptibles et signifiantes pour l'internaute. Elles font corps ensemble et non autour d'une enveloppe épidermique, du moins lors d'une situation telle que celles que nous avons décrites plus haut. Elles sont le corps tel qu'il apparaît dans l'échange.

### Les exemples observés

Regardons de près comment les habitants-internautes que nous avons interrogés se tiennent dans leur espace domestique, comment ils se disposent dans l'espace et disposent les objets autour d'eux ?, comment ils se disposent par rapport aux autres membres de la maison et ceux avec qui ils établissent des échanges ?, comment ils utilisent le dispositif qu'eux-mêmes configurent ?, comment leur espace devient un espace de contact ?

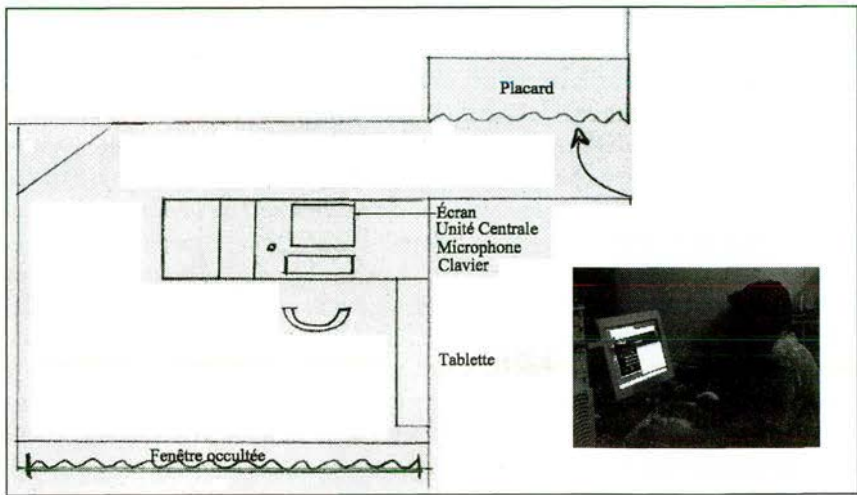
La méthode par laquelle nous avons analysé le corpus recueilli, notamment les données sur les dispositifs, consiste à analyser et à classer les modes de contact de l'internaute avec ses interlocuteurs co-habitants ou extra-domestiques. Le dispositif type résultant est une configuration-type des contacts visuels, sonores ou transcrits, les uns précédant les autres selon les cas. Le choix de voir et d'être vu, d'entendre et d'être entendu et de lire et d'être lu avec quelques fois des omissions volontaires configure l'espace sensible de contact. Et chaque configuration détermine la qualité du contact recherché que ce soit le contrôle, l'isolement, etc.

### Premier cas : le dispositif séparatif

*« ... je suis soucieux que la porte soit fermée. (...) quand M. arrive, elle frappe à la porte. Je me sens bien quand c'est fermé. »*

Ce cas de figure illustre bien la gestion des relations qu'a l'internaute avec ses co-habitants et l'accès de ces derniers à son environnement médiatisé. Tel qu'il

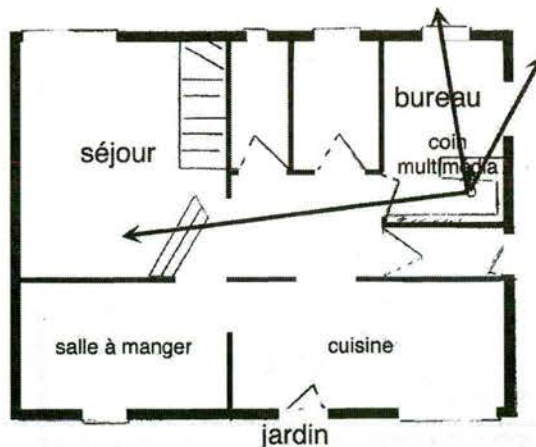
Figure n°2 : Dispositif séparatif.



est disposé, en sacrifiant l'ouverture de la pièce (fenêtre obstruée), l'internaute privilégie le contrôle de l'accès dans sa sphère intime en se disposant « face » à toute intrusion : le contrôle est d'abord sonore car toute intrusion est d'abord perceptible par le bruit de la porte. Ensuite, le second contact se produit de face avec l'internaute. Mais ce qui arrête net toute progression dans la sphère intime de l'internaute, c'est que la personne qui le visite doit faire le tour du bureau pour accéder à son écran. L'internaute se situe dans l'espace de manière à maintenir le contrôle de sa situation, qu'elle concerne ses co-habitants ou ses relations médiatisées. Ce dispositif privilégie la séparation des espaces domestique et médiatisé, bien que l'internaute se situe à la jonction des deux et qu'il y est seul sans partage spatial. Hiérarchiquement, le contact sonore précède le contact visuel avec lui-même qui précède le contact visuel avec son écran.

## Second cas : le dispositif radial

Figure n° 3 : Dispositif radial.



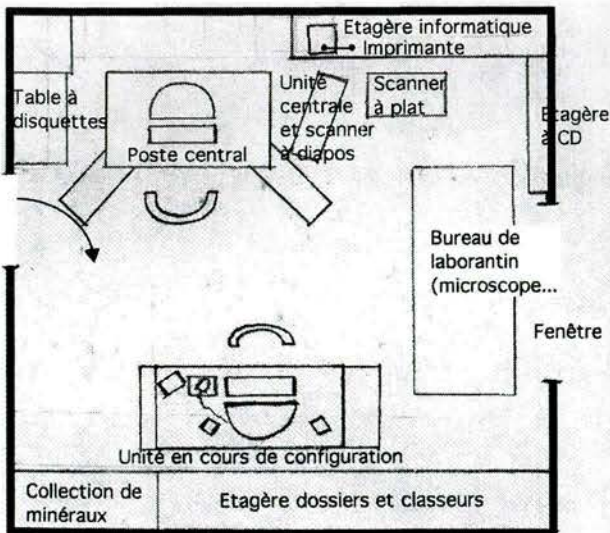
Beaucoup de dispositifs suivent ce modèle radial où l'internaute couvre tout l'espace visible domestique ou médiatisé dans le même champ de vision. Ceci permet un « contrôle » de la situation sur tous les plans sensibles : une vue et une écoute des espaces extérieurs, intérieurs et médiatisés avec le moindre effort, par le mouvement des yeux. Autrement dit, différents contacts sont maintenus en même temps. La centralité de l'habitant dans ces sphères sensibles concentriques fait que l'usage du dispositif obéit à une règle géométrique simple de radiançe. Il s'agit de la radiançe de l'attention de l'habitant. Le seul mouvement de la tête ou des yeux permet de percevoir les bruits les mouvements, etc. Les cas les plus simples de ce type de dispositif se reconnaissent par la disposition de la chaise de l'utilisateur dossier contre le mur. Mais cette disposition n'a pas pour intention de séparer l'espace domestique de l'espace médiatisé comme dans le cas précédant, même si géométriquement elle y contribue. Enfin, ce dispositif se caractérise par la superposition des espaces sonores et visibles car le champ visuel couvre la *quasi* totalité du champ sonore et les bruits sont vite identifiés par le regard.

### Troisième cas : le dispositif de partage

« ... Il se met là [derrière] ou là [où je suis en ce moment].  
Ca dépend où je suis, il se met où je suis pas et moi je me mets où il est pas. »

Dans ce type de dispositif, contrairement au premier, c'est la notion de partage qui reste forte dans la sociabilité. Les internautes cohabitants partagent le même matériel qui n'est pas personnalisé, mais on retrouve aussi le partage dans l'espace sensible de visibilité : l'écran de l'un est visible pour l'autre. Et pour une tierce personne qui entre dans ce type d'espace l'accès aux écrans précède l'accès aux visages des personnes présentes. La configuration des contacts sensibles répond à une logique « de partage » différente de la logique de « contrôle » des cas précédents.

Figure n° 4 : Dispositif de partage.



L'espace médiatisé est intégré dans l'espace domestique, du moins dans la pièce multimédia. On y accède d'un simple regard comme pour tout autre objet présent dans l'espace (télévision ou tableau accroché au mur par exemple). De fait, l'habitant devant son écran ne possède pas le contrôle et l'exclusivité d'accès à l'espace médiatisé comme dans les autres cas. Par le fait

Figure n° 5 : Dispositif Relais.



de sa disposition spatiale, il est en situation de partage permanent.

#### Quatrième cas : le dispositif relais

L'interface de communication par les IRC est certes un espace de sociabilité<sup>33</sup> ayant ses propres caractéristiques techniques, interactionnelles et sociologiques, mais c'est aussi, pour ce qui nous intéresse ici, un espace sensible et un espace de contact. C'est un espace de visibilité quand les internautes possèdent une *webcam* et l'utilisent comme ici, mais aussi d'audibilité dans certains cas et surtout de lisibilité.

##### – L'espace de visibilité

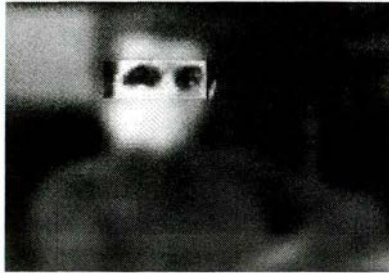
L'espace sensible de visibilité se présente sous forme de plusieurs fenêtres donnant chacune accès à une perspective géométrique sur l'espace physique de l'interlocuteur. Le groupe est donc vu sous autant d'angles de vue que de caméras actives. Mais cette diffraction de la perspective n'est pas perceptible ou du moins, l'utilisateur ne la mentionne pas. Elle est gommée par sa perception qui reste attentive à un seul internaute à la fois. Il y a comme une transition (voire une rotation) spatiale qui adapte la perception visuelle dans chaque fenêtre. C'est bien là une première limite technique du dispositif de visibilité mais qui

<sup>33</sup> Nous avons déjà décrit cet espace de sociabilité dans les situations-types de sociabilité au début de ce rapport.

ne limite pas pour autant l'accès visuel à son interlocuteur. Car rappelons-le, ce qui fait l'objet de la perception, c'est bien le corps et l'espace de l'autre. L'utilisateur ne regarde pas les fenêtres, il regarde dans les fenêtres.

Ensuite, la distance sensible de vision a ceci de particulier : elle n'est pas bino-culaire et donc ne participe pas à une immersion tridimensionnelle de la modalité visuelle comme on peut le remarquer dans certains dispositifs de jeu. Le relief et la distance estimée ne sont pas factuellement donnés comme dans une entrevue physique. Là non plus ce ne sont pas des caractéristiques manquantes et handicapantes. Encore une fois, la perception et l'action rattrapent ce manquement : certains internautes observés demandent volontiers à leur interlocuteur de se rapprocher ou de s'éloigner voire même de faire des panoramas sur leur espace. Autrement dit, le mouvement minimum nécessaire pour l'appréciation de la profondeur, de la grandeur et des détails de l'espace vu passe par une requête écrite ou vocale. Cette seconde limite du dispositif est bien détournée par l'usage créatif et intuitif des utilisateurs. En revanche la limite principale de ce dispositif d'intervisibilité consiste en la quasi-impossibilité du croisement instantané du regard des deux interlocuteurs. C'est un véritable casse-tête technologique qui n'a pas encore été résolu. Du point de vue de l'usage, certains internautes font l'effort de regarder dans la caméra pour donner l'impression à l'autre de le regarder dans les yeux en sacrifiant de pouvoir le voir à ce moment précis. C'est une médiatisation de l'axe focal de vision dans un disposi-

Figure n° 6 : L'axe focal médiatisé.



tif qui ne le permet pas. C'est encore un détour inventif et inattendu de la part des usagers de recréer les conditions sensibles nécessaires à la communication et à la sociabilité.

Ce détour, aussi inventif soit-il, reste tout de même assez rare et ne permet pas de faire passer toute l'expression métalangagière du regard, celle qui – contrairement à la Figure n° 5 – n'est pas intentionnelle. Celle qu'on peut lire dans le regard de l'autre dans le vif d'une discussion. Pour pallier à ce déficit, les internautes sont plus attentifs à la fenêtre de dialogue transcrit, au rythme des échanges, à la forte présence ou simplement à l'absence de l'autre.

Notons au passage que certaines questions intéressantes se posent à propos du croisement de regard. En effet, est-ce le seul fait de la relation dite de face-à-face ? Ou est-ce juste un déficit technique qui finira par être résolu ? Quel type de contact procure le croisement des regards ? Nous savons que la médiatisation de l'image a ceci de particulier : elle est reproduite autant de fois et partout où il y a un autre internaute pour regarder ; elle produit en conséquence autant



de contacts visibles. Cependant ce type de contacts est univoque. Seul le regardant perçoit. Le regardé n'a pas de retour perceptif pour que l'on puisse dire qu'il y a réflexivité du sens. Dans les espaces comme les salons de *chat* avec *webcam*, le dispositif technique est conçu de manière à garantir aux utilisateurs que seuls les internautes présents peuvent voir et être vus. En dehors de cet espace virtuel il n'y a point de contact visuel. C'est une configuration électronique du contact visuel entre un groupe restreint d'utilisateurs. Revenons à la question du regard croisé. Que se passe-t-il lorsque deux personnes se regardent ? La relation entre eux est biunivoque. Dans l'étendue géométrique, elle est même unique car le regardant pose son regard là où il est lui-même regardé à l'endroit où il ne peut y avoir aucun autre regard que celui qui le regarde. Cette relation bijective assure l'unicité du couple regardant-regardé. Or, lorsque le regard est médiatisé par le dispositif, l'internaute se doit de regarder à l'endroit où il est vu, c'est-à-dire dans l'axe de l'objectif de la caméra. Et de ce fait, son image est vue par plus qu'une personne et en plus, lui-même ne voit pas (Figure n° 5). À partir de la *webcam* jusqu'aux autres internautes son image ne répond plus à la logique de perspective Euclidienne. Tous les autres peuvent avoir le même angle de vue sur lui et en même temps, celui de sa *webcam*. Son image a un statut de représentation univoque classique : comme la télévision par exemple. Cependant, pour réaliser une relation biunivoque par le regard, il faudrait bien qu'il puisse regarder la personne le regardant dans le même axe de vision. Ce qui techniquement est possible sous certaines conditions de mouvement de la tête<sup>34</sup>. Et de tous ceux qui regardent en même temps notre internaute, seulement et uniquement un seul d'entre eux peut être regardé au même moment par lui. Autrement dit, même si techniquement le dispositif permettrait un regard croisé, en superposant les axes de vision de chacun, on retrouverait finalement les mêmes conditions de contact visuel en situation classique qu'en situation médiatisée. Donc, le croisement de regard n'est pas le propre d'une situation particulière, c'est un type de contact particulier que nous pouvons appeler biunivoque ou bijectif. Il montre, à travers le regard de l'internaute, ce à quoi il est attentif. Et comme les dispositifs actuels sont *désaxés* et ne permettent pas l'échange de regard simultané, les internautes posent leur attention sur la fenêtre de dialogue. C'est-à-dire qu'ils lisent à l'endroit même où ils peuvent écrire. Ils se mettent à percevoir là où ils peuvent être perçus. Faute de ne pas voir là où ils peuvent être vus. Quoi qu'il en soit, cet aspect biunivoque de la perception garantit au moins que l'image est actée. Il se produit de l'interaction, une perception et une action dans un espace qui, finalement, est sensible. L'espace de visibilité à travers les *webcams* est donc un espace sensible. Cependant, si la distance sensible est difficile à objectiver car les internautes ne donnent aucune impression de distance à part qu'ils se sentent plus près de la personne en « face », la distance physique est dissociée de la distance sensible de visibilité. Le toucher de l'autre reste potentiel tant qu'il n'est pas médiatisé.

---

34 Fornel (de) M., Alors, tu me vois ? Objet technique et cadre interactionnel dans la pratique visiophonique. *Culture Technique*, n° 24, 1992, pp. 113-120. De Fornel rapporte que France Télécom a expérimenté un tel dispositif, mais l'a abandonné car il s'avérait dans l'espace très contraignant pour l'utilisateur.

Ce déficit de transmission des forces du toucher n'est pas pour autant indispensable car il ne l'est pas dans les situations de sociabilité ancrées physiquement. Car en dehors des accolades et des étreintes amoureuses le toucher n'est pas manifestement un sens de sociabilité aussi actif que le regard ou la parole. Le toucher reste donc potentiel dans le regard et conforte la perception visuelle car par la vue, qu'elle soit médiatisée ou non, l'attention du regard est toujours « posée » sur une partie tangible de l'objet regardé. Et c'est précisément là où le regard se pose que le *con-tact* visuel se réalise.

#### – *L'espace de lisibilité*

La fenêtre interactive de dialogue est, d'après nos observations, le plus important des moyens de contact car elle mobilise fortement l'attention de tous les internautes. Elle est comme nous l'avons montré plus haut l'espace d'interaction immédiate par excellence. Nous avons déjà décrit le statut particulier du mot écrit qui s'apparente plus à de la parole et qui, comme elle, configure non seulement un espace mais aussi un temps de dialogue. Il devient un *mot-dit* qui mobilise la présence et l'attention de l'autre et exige un retour dans le même espace et le même temps. Il en résulte que la présence de l'interlocuteur, surtout quand les *webcams* ne sont pas actives, est ressentie dans le temps de réponse. C'est ce qui garantit la co-présence des internautes ou tout simplement leur présence. C'est donc par cette dynamique d'échange à travers les mots-dits que le contact se fait. D'ailleurs la seconde signification du terme contact après « l'effleurement », n'est-elle pas « relation » ou « rapport » ?

La fenêtre de dialogue est un espace sensible de contact, mais de contact temporel. Et spécialement dans les IRC, l'immédiateté de l'échange est presque atteinte. La principale différence avec l'échange par *e-mail* est le rythme de cet échange.

#### – *L'espace d'audibilité*

L'espace sonore est principalement « meublé » par de la musique ou par le bruit de fond domestique. Cependant, beaucoup d'internautes recourent de plus en plus à l'usage du microphone surtout quand le dispositif le permet (en terme de débit surtout).

D'autres internautes diffusent de la musique qui est audible par tous les internautes présents dans le même salon au moment du *Chat*. Ils créent ainsi un espace sonore de partage qui renforce le sentiment de regroupement spatial. On peut lire ou entendre souvent quelqu'un dire : « *On ne peut pas changer la musique s'il vous plaît ?* ». Ainsi, l'unité sensible de l'espace sonore se réalise malgré ou plutôt grâce au dispositif. D'ailleurs, les internautes ne disposant pas d'un retour du son ne comprennent pas ce qui se dit sur l'ambiance sonore. Ils sont en quelque sorte handicapés par le manque de performances techniques de leur propre dispositif. Ils sont, d'une certaine manière *sourds*.

Enfin, le principal usage du dispositif reste la communication verbale, mais elle ne dure pas longtemps. Elle concerne des réponses courtes et vives et souvent criées. La qualité de transmission acoustique en est la cause. De ce fait, les internautes communiquent par écrit et utilisent le microphone pour des interjections ou autres expressions sonores.

Cependant si l'espace d'audibilité est un espace de contact sonore, il assure une immédiateté dans la dynamique de l'échange entre internautes. Car, si l'espace d'écriture reste le principal moyen de contact et de communication, nous avons vu qu'il est légèrement différé dans le temps. Dans ce cas, le fait d'écouter le même fond sonore que les autres ou d'entendre les voix des autres surgir de temps en temps, offre une sensation d'immédiateté dans la dynamique de groupe. Le contact sonore comme le téléphone est un contact immédiat dans le temps. Il se produit à l'endroit de l'écoute et gomme de cette façon l'intervalle physique entre les internautes. L'intervalle devient plus sensible que physique, plus sonore que métrique.

### Trois espaces sensibles, deux modes de contact

Visible, transcrit et sonore sont donc les trois types d'espaces sensibles effectifs par lesquels se produit du contact entre les internautes. La question de savoir si le contact est médiatisé ou non ne se pose pas. Car, il y a du contact ou il n'y en a pas. Nous avons vu que le contact se produit là où l'attention se pose. C'est donc l'internaute qui orchestre sa perception en passant d'une modalité sensible à l'autre. Cependant, nous pouvons dégager deux grands modes de contact assez fréquents :

- Le premier est immersif et immédiat : il est interactif avec l'environnement, il le transforme et se laisse transformer par lui. L'échange est assez rythmé et comme nous l'avons qualifié plus haut, l'échange est biunivoque entre les internautes. La perception l'un de l'autre est simultanée. L'attention de l'internaute porte essentiellement sur l'autre internaute quelque soit le mode de contact.
- Le second mode de contact est plus distant et médiat. Il est plutôt contemplatif de l'environnement sans qu'il y ait une réelle prise sur lui. L'interaction est faible. En revanche la représentation vient combler le déficit de perception de l'autre. L'échange est univoque, et l'interaction ne se produit qu'à long terme. L'attention porte sur l'image de l'autre ou sur ses traces comme son espace environnant par exemple. Le regard est volontairement indirect même si l'interlocuteur est bien présent.

Mais que ce soit le premier ou le second mode, *médial* ou *paysager*<sup>35</sup>, l'internaute est encore une fois maître de la situation. Sa perception passe d'un mode à l'autre d'une façon complémentaire. Et le fait que sa perception soit médiatisée par le dispositif ou non, n'y change rien. L'internaute peut très bien avoir un regard contemplatif sur son bureau ou à travers sa fenêtre et continuer par un regard immersif et interactif par Internet. Bien au contraire, le fait que l'interface de l'ordinateur puisse véhiculer une interaction du type médial est la preuve qu'il s'agit bien d'une interaction sociale. Cependant l'endroit où se produit cette sociabilité est quelque peu surprenant, c'est-à-dire seul au fond de son espace domestique !

35 Amphoux P., La valse des ambiances. Segaud M. (sous la dir.), *Évolution des modes de vie et architectures du logement*. Paris, ministère de l'Équipement, Plan-Construction, juin 1993, pp. 83-88.

### Une chambre avec vue ?

L'écran est donc une sorte de sortie vers l'extérieur, mais un extérieur qui est nul part ailleurs que dans les espaces domestiques ainsi accolés les uns aux autres. Un espace de vie urbaine fait à partir de fragments d'espaces domestiques. Où l'action, la perception et l'attention de l'internaute outrepassent les limites construites. Mieux que la vue offerte par la fenêtre classique, c'est une vie qui se laisse découvrir au-delà de l'écran. Où l'espace sensible trouve une extension ne connaissant pas de limites géométriques.

### Un espace d'être

L'espace sensible ainsi configuré avec les sites visités et revisités et les personnes rencontrées et re-contactées, l'internaute se constitue en être. Il occupe et apprivoise un espace-temps sensible par des habitudes, ou comme le dit Yves Chalas, par des routines<sup>36</sup> ; il habite cet espace sensible dont il est le seul architecte. Il définit les distances sensibles par rapport à chacun : ici les plus proches, là les plus intimes. Mais il définit surtout les limites. Limites sensibles de soi, où il peut être visible ici et non là, audible avec certains mais uniquement lisible pour d'autres. Il détermine aussi les limites temporelles où il est présent et contactable. Son corps sensible s'étend au-delà des limites corporelles et construites. De cette manière et sans bouger de sa chaise, l'internaute accomplit un acte d'être. Et cet acte d'être est social.

### Un espace pour interagir

La configuration sensible réalisée par l'habitant, se constituant en être, est un encodage spatial (mais aussi temporel), qui se laisse décoder, potentiellement, depuis l'extérieur de cette enveloppe topologique, par un autre individu. Grâce à l'éloquence de la situation ainsi obtenue, l'habitant se constitue en signe. Malgré lui, et sans intention de communication, il laisse transparaître, si contact il y a, un ensemble d'informations le concernant qui sont autant d'*affordances* sociales facilitant la sociabilité avec certains et faisant l'économie de rencontres infructueuses avec d'autres. Ainsi, les sites personnels par exemple, qui sont de véritables enveloppes corporelles sont chargées de ce genre d'informations. De cette façon, la situation peut être comprise par un processus contraire de décodage. Ce processus d'encodage et de décodage est à la base de l'interaction sociale et il précède le dialogue dans beaucoup de situations observées sur les *Chat* notamment. Que ce processus d'interaction laisse les deux antagonistes passifs ou actifs, ils sont forcément en interaction tant que l'un est perçu par l'autre. Car, rappelons-le, le simple fait de regarder l'autre c'est déjà poser son regard sur lui et donc d'une certaine manière entrer en contact avec lui.

### Un espace pour s'exprimer

Ensuite d'une façon intentionnelle, il arrive que l'habitant signifie à autrui ce qu'il est, ce qu'il fait et ce qu'il attend que les autres fassent ou ne fassent pas. C'est-à-dire qu'il délimite le champ des possibilités laissées aux autres une fois

---

36 Chalas Y., La routine, analyse d'une composante de la vie quotidienne à travers les pratiques d'habiter. *Cahiers internationaux de sociologie*, vol. LXXXV, 1988, pp. 243-256.

qu'il a défini les siennes. Stratégiquement ou non il mesure la distance sensible qui le sépare des autres et tente de l'allonger ou de la raccourcir. Se faisant lui-même attirer par les uns ou repousser par les autres. Ces distances sociales qui configurent son être sont en perpétuel mouvement. Toute son action est un rééquilibrage continu des distances sociales telles qu'il les désire, tel qu'il se désire d'être. C'est un art de la rhétorique langagière et métalangagière qui consiste à gérer la distance avec les autres comme le montre si bien M. Meyer<sup>37</sup>. Nous voyons ici une expression esthétique ordinaire, de la part de l'habitant, à composer l'extension sensible de son espace domestique. C'est un véritable art d'être, de paraître et de s'exprimer en société en ayant tout les avantages techniques du dispositif de son côté. L'espace sensible est le domaine de compétence de l'habitant, il est même son champ d'expression.

### De la fenêtre à l'écran (conclusion)

Il existe, et dans beaucoup de cultures, une véritable sociabilité à travers les fenêtres seulement. Le dispositif des fenêtres, de par leur distance physique et leur disposition en vis-à-vis autorise une configuration sensible de l'espace interdomestique (intervisibilité, inter-audibilité), à laquelle correspond une sociabilité singulière, une sociabilité de fait. Cette configuration sensible de l'espace n'est plus dans l'habitat moderne. Non seulement l'espace construit éloigne tout contact visuel sonore et de promiscuité bien connu dans l'architecture vernaculaire, mais en plus les villes sont plus bruyantes et par un effet de masquage empêche tout contact sonore sympathique. Les habitants ne communiquent pas ou plus<sup>38</sup>. En dehors des salutations courtoises, le souci principal de chacun semble de veiller à garder une distance sociale avec son voisinage. Les pratiques sonores de maîtrise du confort acoustique par chacun consistent justement à maintenir cette distance sonore sociale à la limite du confortable en cours, c'est-à-dire l'inaudibilité.

C'est pourtant bien au moment où la fenêtre a délaissé son rôle de sociabilité qu'Internet offre aujourd'hui une ouverture sur les autres, un paysage qu'on visite et où il est possible d'y faire des rencontres. Ce désir de retourner à l'extérieur par la fenêtre, s'enrichit d'un retour vers la vie urbaine. L'internaute construit un nouvel espace urbain qui, en réalité est un assemblage de sphères domestiques, chacune d'elle étant momentanément mobilisée autour d'une vie urbaine.

---

37 Meyer M., *Histoire de la rhétorique, des grecs à nos jours*. Paris, Librairie Générale Française, 1999.

38 Augoyard J.-F. & Médam A., *op. cit.*

The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry should be supported by a valid receipt or invoice. This not only helps in tracking expenses but also ensures compliance with tax regulations. The document further outlines the procedures for handling discrepancies and the role of the accounting department in providing timely reports to management.

In the second section, the focus is on budgeting and financial forecasting. It details how the budget is prepared and how it is used to monitor the company's financial performance against its goals. The document also discusses the various factors that can affect the budget and the strategies used to manage these risks. It highlights the importance of regular communication between the finance and operations departments to ensure that the budget remains realistic and achievable.

The third part of the document covers the internal control system. It describes the various controls in place to prevent fraud and ensure the integrity of the financial data. This includes the segregation of duties, the approval process for transactions, and the regular audits conducted by the internal audit department. The document also discusses the importance of a strong ethical culture and the role of the board of directors in overseeing the company's financial reporting process.

Finally, the document concludes with a summary of the key points discussed. It reiterates the importance of transparency, accuracy, and compliance in all financial reporting. It also expresses the commitment of the company to provide reliable and timely financial information to its stakeholders. The document is signed by the Chief Financial Officer and the Controller.

# Toucher du regard

Marie-Christine Couïc

Nous nous interrogeons ici sur ce qui, d'un point de vue perceptif, permet d'affiner notre connaissance des sociabilités médiatisées pour mieux les caractériser. Plusieurs questions se posent. En quoi l'étude des perceptions des internautes peut-elle nous renseigner et éclairer un état des sociabilités (médiatisées par Internet ou non médiatisées) aujourd'hui ? Quelles hypothèses peut-on avoir du point de vue perceptif ? Comment observer des perceptions en action ? Comment décrire une situation d'interaction médiatisée du point de vue perceptif ? Quels éléments perceptifs prévalent ? Comment apparaissent-ils dans la situation ? Quelle analyse peut-on faire des sociabilités médiatisées ? Voici les questions que nous nous poserons afin de définir ce qui, d'un point de vue perceptif, caractérise les sociabilités par Internet.

## Les perceptions, hypothèses et questionnements

« Ah, celui-là, je ne peux pas le sentir ! », qui n'a jamais entendu cette expression ? Une personne signifie par là qu'elle est mal à l'aise avec une autre, au point souvent de rompre toute communication et donc toute relation à venir. Quelle est l'origine de ce malaise ? L'origine peut être physique (odeur corporelle même légère) ou encore culturelle (proximité trop grande, sentiment d'envahissement)<sup>39</sup>. La proximité physique de l'autre peut déranger ou à l'inverse attirer comme un aimant. L'attrait amoureux est par exemple lié à un attrait physique, phéromonique, psychologique. La proximité de l'autre, sa perception immédiate, sa présence sont des facteurs importants de la relation à l'autre. Peut-il donc y avoir une sociabilité sans proximité spatiale, et si oui, de quel type ? Que peut nous apporter l'observation des perceptions pour comprendre les sociabilités contemporaines ?

---

39 Hall E.T., *La dimension cachée*. Paris, Points Essais, 1966.

## Un ici/là-bas – maintenant/plus tard

Sociabilité et perception sont intrinsèquement liées. Les deux existent dans la relation médiatisée par Internet : des relations se nouent sur Internet, des amitiés se construisent tandis que la proximité physique et spatiale n'existe pas. Si l'existence de la sociabilité ne dépend pas de la distance physique et spatiale, cette distance pourrait néanmoins agir sur la façon dont cette sociabilité s'actualise, sur la façon dont l'autre est perçu et sur les interactions entre les internautes en situation de sociabilité médiatisée.

Comment la perception de l'autre, comment la relation à l'autre peuvent-elles se réaliser dans le cas d'une médiation de la relation par Internet, alors que l'ancrage spatial de la relation n'est pas « ici » pour les deux personnes mais bien un « ici » et un « là-bas », voire un « maintenant » et un « plus tard » ? Sans entrer dans une comparaison systématique entre les modes perceptifs actualisés lors d'une situation de sociabilité médiatisée et ceux actualisés au cours d'une situation de sociabilité non médiatisée, nous supposons néanmoins que ce ne sont pas les mêmes modes perceptifs qui se mettent en place. En situation de sociabilité non médiatisée la distance à l'autre serait gérée par la distance corporelle et l'utilisation maîtrisée du regard tandis qu'en situation de sociabilité médiatisée le regard serait plus actif, s'apparentant à un toucher. Comme le dit Anne Sauvageot : « *Les images vidéo et a fortiori la nouvelle génération d'images de synthèse nous font désormais toucher du regard, pour reprendre la belle expression de Jacques Mandelbrojt – un monde instable qu'elles nous invitent à partager* »<sup>40</sup>.

## Du dispositif et des aspects sensibles

D'un point de vue perceptif l'interface utilisée, en l'occurrence l'ordinateur et ses dispositifs connexes (présence ou absence de *webcam*, de microphone, du haut-débit), offrent des capacités de transmission d'éléments sensibles peu développées. Bien que l'image et le son soient présents, la situation ne peut peut-être pas s'actualiser de la même façon que lors d'un face-à-face. L'autre n'est pas présent à côté de soi, les paroles sont écrites au lieu d'être énoncées oralement (*e-mail*, *chat*), l'image de l'autre est absente (sauf s'il y a une *webcam*) et, les échanges sont plus ou moins différés selon le mode de communication choisi. Un échange *e-mail* est par exemple nettement plus différé qu'un échange lors d'un *chat*.

## Une réalité/irréalité

Malgré des actions différentes pour mettre en place, maintenir et développer une sociabilité *via* Internet, cette sociabilité existe. Elle est indéniable ; il peut même y avoir des tromperies bien réelles. L'exemple de Hossepied le montre bien. « *Ce suicide virtuel choqua profondément tous ceux qui avaient contribué à l'histoire du Well. Les critiques se déchaînèrent contre Newman qui peu de temps après l'effacement de sa vie virtuelle, se suicidait... Rheingold correspondait avec son ami Newman et témoigne du traumatisme de la communauté : « Tous ceux*

40 Sauvageot A., Art, technologie et recomposition du sensible. Borillo M. & Sauvageot A. (sous la dir.), *Les 5 sens de la création. Art, technologie, sensorialité*, Paris, Champ Vallon. 1996, pp. 211-218.



qui se regardaient dans les yeux, cet après-midi-là, au cimetière, savaient que les liens qui nous unissaient devenaient bien réels »<sup>41</sup>. Et même si les moyens utilisés lors de la sociabilité médiatisée sont différents des moyens utilisés dans une sociabilité non médiatisée, les sens convoqués sont identiques. L'internaute assis à son bureau, face à son ordinateur peut bouger, activer ses muscles, sentir son environnement, mais ce qu'il transmet d'un point de vue sensible pourrait être différent des données sensibles inhérentes à une relation dite de face-à-face, parce qu'il y a un dispositif physique intermédiaire (même si comme nous le constatons par ailleurs ce dispositif s'efface) mais aussi parce qu'il n'y a pas de face-à-face. Du point de vue de la perception, il ne peut y avoir d'opposition entre réel et virtuel : une sociabilité ne pouvant être virtuelle même si elle est médiatisée. L'homme est réel et ses expériences, tout comme ses actions, médiatisées ou non, le sont également et c'est pourquoi des tromperies réalisées sur Internet peuvent avoir des conséquences dramatiques. L'homme est donc au centre de son expérience avec son corps, ses émotions et sa conscience. Comme nous l'indique Kerchove, « *Le point d'être est le point proprioceptif, c'est le point à partir duquel on sait qu'on est quelque part* »<sup>42</sup>.

Nous considérons que tout ce que l'homme vit est réel, qu'il y ait ou non médiation. C'est la réalité de la situation qui permet d'interroger les modes perceptifs d'une sociabilité médiatisée. Comment la perception de l'autre, donc la relation à l'autre peuvent-elles se réaliser dans le cas d'une médiation de la relation par Internet, alors que la non-proximité spatiale n'est pas corrélative d'une absence de perception, qu'étant au centre de l'expérience, la perception de la sociabilité n'est ni irréaliste, ni virtuelle ?

### Toucher du regard (hypothèse)

Toucher du regard est un mode perceptif<sup>43</sup> multisensoriel dont nous supposons qu'il est fortement actualisé lors des situations de sociabilité médiatisées. Il permet la description d'une manière d'être de tous les sens entre eux, incluant les éléments tels que la motricité, l'imaginaire, le langage et les modalités de l'être. Toucher du regard est un mode perceptif mineur déjà rencontré chez l'utilisateur ordinaire de l'espace urbain<sup>44</sup> ; ce dernier regarde et accède visuellement à un environnement proche au point d'être touché, sans pour autant toucher à tout ce qui l'entoure. Nous pensons que, l'internaute en situation de sociabilité médiatisée (proche de son ordinateur et de son écran), peut Toucher du regard son interlocuteur mais, à la différence de la situation urbaine, cet interlocuteur est peu atteignable d'un point de vue tactile. La proximité du dispositif, l'intimité pré-disposée dans laquelle l'internaute se place (petite musique, lumière, porte et volets clos...) au moment de sa relation à l'autre pourraient-ils favoriser ce mode perceptif lié au toucher ? Le rapport à l'autre relève-t-il d'un Toucher du regard prédominant qui tiendrait lieu de co-présence ou bien le rapport à l'autre relève-t-il d'autres modes perceptifs

41 Hossepied L. cite Rheingold dans Les communautés virtuelles : nouveaux laboratoires de la socialité. *Temps modernes*, n° 599. 1998, pp. 184-186.

42 Sauvageot A., *op. cit.*

43 Couïc M.-C., *op. cit.*, p. 241.

44 Couïc M.-C., *ibid.*

ou même d'une variété de modes perceptifs, complétant ou s'apparentant à d'autres modes perceptifs situés de l'espace urbain plus prédominants ? tel que l'entend A. Sauvageot : « *l'une des contributions majeures de l'infographie à l'évolution de notre mode représentatif est de nous permettre en effet d'épouser la dynamique des formes, d'adopter une multiplicité de points de vue, autrement dit d'intégrer une logique de l'action qui excède le seul exercice de l'œil... le regard se topodynamise empruntant au toucher ses qualités exploratrices* »<sup>45</sup>.

### La méthode

Faire le point sur les sociabilités contemporaines et sur leurs échelles, découvrir les relations existant entre les sociabilités médiatisées et les sociabilités non médiatisées, nécessite de répondre aux deux questions suivantes :

- . Comment les internautes pallient-ils aux carences sensibles de l'ordinateur dans leur relation à l'autre ? Y a-t-il report vers un sens donné ? Quelle est la place du corps, du mouvement dans la relation médiatisée ?
- . Existe-t-il un mode perceptif émergent dans les sociabilités médiatisées alors que tous les sens ne peuvent trouver le moyen d'être véhiculés et qu'ils sont néanmoins tous actifs, le corps ne pouvant se départir de ses sens et de ses mouvements... ?

Pour comprendre les internautes en situation de sociabilité(s) médiatisée(s) nous avons observé, filmé des sociabilités en cours sur Internet (chez les internautes, sur IRC chat et lors d'une Lan party) et fait parler les internautes de leurs sociabilités. À partir des différents corpus obtenus (entretiens, vidéos), des différents corpus constitués analytiquement (fiches d'internautes, fiches de situations vécues et situations-types), comment identifier les modes perceptifs des sociabilités médiatisées et quels sont-ils ?

Trois méthodes étaient pressenties :

- . À partir du corpus des entretiens retranscrits : repérage des associations de modalités sensorielles impliquées, des verbes perceptifs et des modes d'expression par une analyse des données textuelles ;
- . À partir de l'observation de l'internaute en situation de sociabilité médiatisée : analyse de la distance entre l'internaute et l'écran. La distance diminue-t-elle graduellement au fur et à mesure de l'échange ? Subit-elle des changements en cas de difficulté ou d'élément inattendu dans la relation ?
- . À partir de la réactivation d'une relation de sociabilité : analyse des paroles dites par l'internaute sur ses relations à l'autre.

La première méthode envisagée n'a pas été concluante<sup>46</sup>, c'est une hybridation des deux dernières qui a été fructueuse.

45 Sauvageot A., *op. cit.*

46 En effet, une analyse textuelle à l'aide du logiciel Alceste, élaboré par Reinert en 1979, a été réalisée afin, dans un premier temps, de garder la même méthode de repérage de modes perceptifs que celle utilisée dans notre travail précédent sur la dimension intersensorielle dans les pratiques de l'espace urbain. Cf. Couïc M.-C., *op. cit.*

## Les modes perceptifs de la sociabilité médiatisée

Toucher du regard est-il un mode perceptif dominant dans les sociabilités médiatisées ? Pour que l'hypothèse du mode perceptif dominant, Toucher du regard, soit validée plusieurs conditions doivent être réunies :

- . toucher et regarder doivent être présents ;
- . ces deux actions doivent s'articuler, de telle sorte que le sentiment d'accéder à l'autre durant la sociabilité médiatisée doit exister, même si l'accessibilité physique n'est pas réalisée.

## Les modes perceptifs de base

Observons nos données vidéographiques ; les plus pertinentes, c'est-à-dire les plus efficaces à révéler des éléments concernant le toucher et le regard sont essentiellement celles issues de l'observation des *IRC chat* et de la *Lan Party*. Les modes perceptifs de base observés à partir de ces données n'ont pas obligatoirement besoin d'une situation de sociabilité pour être activés ; les rappeler permet de refaire le point sur les sens activés.

### – Toucher

Pour Diane Ackerman, citée par Rheingold, le toucher est un sens qui a été longtemps développé<sup>47</sup>. C'est un des sens grâce auquel nos réactions sont les plus vives. Ce sens longtemps déserté, Kerchkove parle du « *retour du toucher dans une culture encore aveuglée par la royauté du regard* »<sup>48</sup>, pourrait réapparaître dans toute son importance. Le toucher renvoie à la réalité de l'expérience, il ancre l'instant et l'action dans notre corps en le marquant.

Le toucher est constamment présent lors des sociabilités médiatisées : on effleure les touches du clavier où on les frappe fortement lors des échanges *IRC*, *e-mail* ou autres. Dans ces cas-là, le toucher ne traduira pas directement l'état d'esprit de l'internaute auprès de son interlocuteur puisque la violence ou la douceur de la frappe ne peut être vue ou entendue par l'autre. Mais, l'état

---

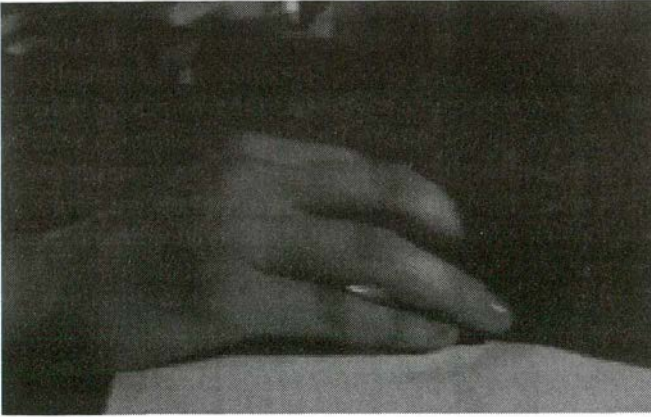
(Suite note n° 46) Les modes perceptifs sont notamment constitués de profils perceptifs et d'attitudes, et *a priori*, lorsque nous faisons une analyse de données textuelles avec Alceste nous identifions plutôt des profils perceptifs au sein des classes de discours. Les profils perceptifs sont, pour nous, des modes perceptifs plutôt à dominante sensorielle tandis que les attitudes sont plutôt à dominante motrice.

Il s'avère qu'une seule classe de discours nous permet d'accéder à des termes renvoyant – un peu – à la vision et parfois à l'audition sans que nous puissions pour autant évoquer un profil perceptif à proprement parler. En effet, si le vocable « regarder » est utilisé plusieurs fois c'est sur le mode de l'injonction pour que moi chercheur, regarde ce que l'internaute a à me montrer. Par exemple : « *vous en voyez, ce sont des dossiers sur lesquels y a des raccourcis, y'en a même un qui s'appelle Aroots, c'est un site de culture architecturale dans lequel je suis administrateur, dans lequel je dépose des contributions* » ou encore « *regardez, j'avais envie de vous montrer quelque-chose, j'ai préparé un espèce de mail que j'ai encore envoyé à personne et que j'aime bien parce que c'est un comme, un peu comme un tract* » ; ces paroles ont néanmoins un rapport avec le média qui permet de voir, d'accéder à une information visuelle. L'expression orale des pratiques ne semble pas, dans le cas présent, propice à ce repérage et c'est pourquoi nous allons nous intéresser plutôt à des attitudes relevées dans les situations repérées ; les attitudes étant plus un mode d'accès à quelque chose, un état d'être. Cf. Couïc M.-C., *ibid.*, p. 251. À cet égard, le mode perceptif « toucher du regard » n'a pu être évalué suite à l'analyse réalisée avec Alceste.

47 Rheingold H., *La réalité virtuelle*. Paris, Dunod, 1993.

48 Sauvageot A., *op. cit.*

Figure n° 7 : Toucher.



d'esprit de l'internaute, sa force de frappe sont des éléments, transmis par la force des mots qui apparaissent à l'écran pour « toucher » l'interlocuteur ou par d'autres moyens, comme des moyens visuels (par exemple, utilisation de couleurs, de grosseur de caractères pour transmettre une émotion comme de la colère). Parfois l'internaute ne veut pas toucher, même si cela lui est possible. En effet, les internautes savent que l'on peut faire mal à l'autre ; c'est le cas de l'humour spontanément banni des communications médiatisées, par ceux qui en ont souffert à leurs dépens. À l'inverse, certains souhaitent toucher l'autre de manière définitive : être éjecter d'une *room*, peut être reçu comme une gifle. Le toucher est un sens plus profond et plus intime que le regard. On peut donc toucher l'autre en l'affectant dans une situation de sociabilité médiatisée.

#### – Regarder

Regarder son écran et voir l'avatar de l'autre. Historiquement le regard est lié au visage ; et si Philippe Quéau<sup>49</sup> s'interroge sur le devenir de soi qui ne peut plus être envisagé, dévisagé, illuminé par le regard de l'autre, il apparaît dans notre

Figure n° 8 : Regarder et voir l'avatar de l'autre.



49 Quéau Ph., *Le virtuel. Vertus et vertiges*. Seyssel, Champ Vallon, Institut National de l'Audiovisuel, 1993.

travail que le regard sur l'autre, le regard sur soi n'est pas systématiquement lié au visage de l'interlocuteur, mais à l'être qui est en « face », celui à qui l'on a affaire et c'est pourquoi le regarder traditionnel est insuffisant à expliquer les modes perceptifs en situation médiatisée tout comme le toucher traditionnel. On peut regarder sans voir, on peut regarder en « touchant », le regard se dissocie du visage et devient plus tactile, plus intime, plus synesthésique ; il devient regard intérieur, regard de l'âme, perception de l'autre.

### Toucher du regard

Toucher du regard semble être la meilleure façon de décrire la perception, la meilleure proximité atteignable en situation et également le meilleur indicateur de co-présence en situation de sociabilité médiatisée. Ce mode perceptif se décline de plusieurs manières assez subtilement différentes.

#### – Embrasser du regard

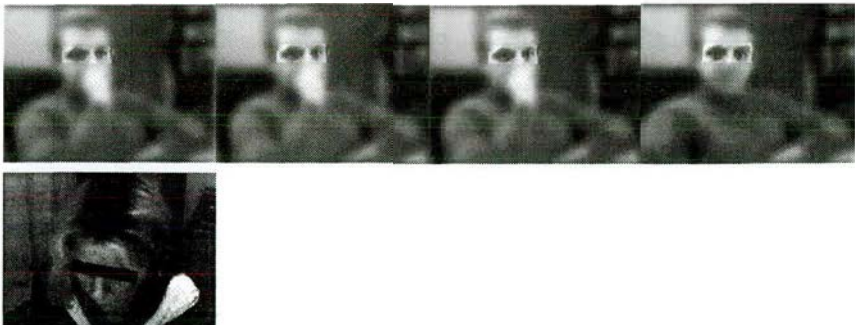
Figure n° 9 : Embrasser du regard.



IRC. L'internaute peut chercher à indiquer (sur sa propre fenêtre de présentation), ceux qui sont ses amis et d'un seul coup d'œil, touche ses proches, les repère et les embrasse du regard. C'est le cas de l'internaute qui marque ses amis d'un cœur et les embrasse du regard.

#### – Accrocher du regard

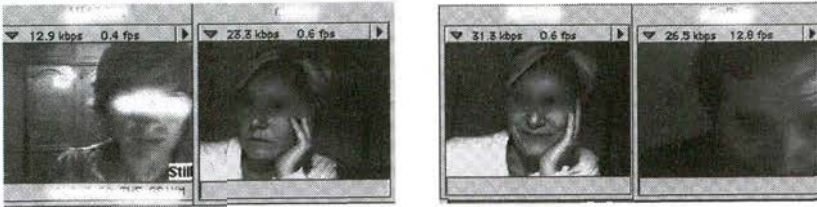
Figure n° 10 : Accrocher du regard.



Tentative d'un regard de face. L'internaute peut chercher à toucher l'autre par son regard et par la mise en œuvre d'un dispositif plutôt complexe simulant un regard de face, ce qui est quasiment impossible (actuellement) avec une webcam dans un IRC chat. L'internaute cherche ici à reproduire certains éléments d'une situation de face-à-face. Il cherche à accrocher l'attention de l'autre par son regard, il cherche à toucher l'autre, à l'affecter.

## – Affecter l'autre

Figure n° 11 : Affecter l'autre.



IRC chat. Ici l'internaute de droite a cherché à affecter Cléo qui avait perdu le moral et il y est arrivé par des paroles sympathiques puisque son visage morose est devenu souriant.

Figure n° 12 : Chercher à affecter l'autre.



Dans ce cas, l'internaute cherche plus à affecter un autre internaute, que son fils n'arrive à l'affecter malgré son insistance et malgré leur co-présence physique au sein de l'espace domestique. Affecter l'autre n'est pas plus difficile en situation de co-présence médiatisée que de co-présence physique ; c'est sans doute une question d'orientation de l'attention.

## • Atteindre l'autre

Figure n° 13 : Atteindre l'autre.



*Lan Party*. Les joueurs échangent à propos de leurs actions médiatisées. Un joueur peut **atteindre** l'autre visuellement, verbalement et physiquement. Atteindre nécessite une certaine distance physique entre les personnes. On peut atteindre l'autre : des regards vont s'échanger, des paroles aussi, des déplacements se réaliser mais plus rarement du toucher.

Figure n° 14 : S'affecter l'un l'autre.



*IRC chat* avec ouverture sur l'espace domestique. Dans cette situation les deux internautes (sur les deux premières images) s'affectent l'un/l'autre mais le père ne peut atteindre que son fils pour lui préparer le repas, ou le téléphone qui est dans son espace domestique. Atteindre l'autre est une particularité des situations de co-présence physique où le déplacement est possible, même si on n'actualise l'atteinte que partiellement ; par exemple, en atteignant l'autre visuellement et oralement alors qu'on peut également l'atteindre par le déplacement.

Figure n° 15 : Atteindre l'autre et le toucher.



*Lan Party*. De la même façon, dans la *Lan Party* le déplacement est crucial : on peut se déplacer vers, et toucher physiquement même si ce mode n'est pas si fréquemment œuvré, contrairement à cette dernière photo où un internaute tapote au passage la tête d'un de ses co-équipiers en signe fraternel. On peut atteindre l'autre.

Toucher du regard est d'après nous, le mode perceptif le plus activé dans les sociabilités médiatisées. Les différentes déclinaisons de Toucher du regard ont été présentées de la moins incidente à la plus incidente (Embrasser du regard, Accrocher du regard, Affecter l'autre et Atteindre l'autre). Sur cette échelle Affecter l'autre est plus actualisé en situation de sociabilité médiatisée et de co-présence temporelle et Atteindre l'autre plus actualisé en situation de

co-présence temporelle et de co-présence spatiale en situation de sociabilité mixte (médiatisée et non médiatisée comme la *Lan party*) ou spatialisée bien que dans le cas de la co-présence (spatiale et temporelle) l'on puisse à la fois Affecter l'autre et Atteindre l'autre.

## Conclusion

Toucher du regard c'est accéder, parvenir à toucher par le regard, c'est toucher sans tactilité. On atteint l'autre avec plus ou moins d'effort (technique, attentionnel...) mais on l'affecte ou on ne l'affecte pas. C'est-à-dire que l'on peut toucher ou pas, l'autre par une impression, une action sur l'organisme ou le psychisme.

Pour Toucher du regard, il faut être dans la même situation, dans le même espace sensible. Sur les fenêtres des *IRC chat* et dans la *Lan Party*, ce Toucher du regard peut être visible sur les visages ou déduit des paroles échangées, mais on peut également supposer qu'il est possible, plus faiblement peut-être, de Toucher du regard par *e-mail*. La co-présence temporelle et/ou spatiale ne serait donc pas forcément nécessaire mais favoriserait ce mode perceptif.

Toucher du regard, par l'intermédiaire du dispositif, rend l'autre plus proche. On peut Toucher du regard et cela semble abolir les distances et la séparation physique ; toucher du regard est un acte quotidien des sociabilités médiatisées, permanent, intime permis et réalisé pour abolir la distance physique, mais justement permis parce qu'il y a distance physique. Toucher du regard c'est savoir qu'il y a distance, tenter de l'abolir et se permettre d'être intime avec l'autre car le risque d'être atteint dans son intégrité est minimisé.

S'il y a sociabilité médiatisée et plus particulièrement sur *IRC* alors Toucher du regard est le mode perceptif prédominant *via* le dispositif et s'il y a sociabilité médiatisée et non médiatisée simultanée, le toucher tactile (de l'autre) n'est plus ressenti comme une nécessité, dans l'échange spatialisé, même s'il existe : atteindre l'autre oralement et visuellement (re-)devient 1. : suffisant à la relation et 2. : plus en rapport avec les codes de comportements prescrits lorsque les corps sont en présence. La co-présence physique signe un retour à des normes assez communément admises ; cela ne se fait pas toujours sans difficulté et sans passage à nouveau par des moments de sociabilité médiatisée mais ce qui fait la différence c'est que l'on peut atteindre l'autre plutôt que seulement l'affecter.

Toucher du regard est le mode perceptif dominant dans les sociabilités médiatisées et nous découvrons ici une situation différente de la situation urbaine. En effet, bien que présent en situation urbaine, le mode perceptif Toucher du regard n'y est pas le mode perceptif prédominant<sup>50</sup>. Les modes perceptifs les plus actualisés en situation urbaine sont de l'ordre du voir, mais un voir réalisé avec un champ de vision plus large, plus ouvert comme Tout voir et de voir et de l'entendre comme L'oreille et le regard à l'affût. Donc, en situation urbaine toucher du regard est (encore pour quelques temps ?) moins présent qu'en situation de sociabilité médiatisée, car notre *sensorium* est sans doute en train d'évoluer avec l'évolution des pratiques.

50 Couïc M.-C., *op. cit.*, p. 241.



# Des sociabilités médiatisées contemporaines

Paulette Duarte

Dans cette partie, nous abordons la sociabilité médiatisée par les représentations sociales mobilisées chez les internautes observés. Identifier le contenu et le sens des représentations à l'égard d'une sociabilité revient à qualifier cette sociabilité. L'analyse des représentations de la sociabilité médiatisée permet de répondre à la question principale qui est : comment, grâce aux représentations sociales des internautes, pouvons-nous définir la sociabilité médiatisée et les espaces de sociabilité contemporains ?

## Les représentations, la sociabilité et le média

Avant de décrire la sociabilité médiatisée du point de vue des représentations, il nous faut d'abord définir le rapport entre sociabilité et représentations, puis entre sociabilité et Internet, et enfin entre sociabilité, représentations et Internet.

## La sociabilité et les représentations

Le lien entre sociabilité et représentations est indéniable. Qui mieux que les représentations peuvent nous renseigner sur la nature et la forme des relations sociales, nous donner le sens des relations sociales vécues par les individus ?

Les débats scientifiques sur la construction de la sociabilité et des représentations sociales sont nombreux. À la question, comment se construit la sociabilité ?, deux approches-types s'affrontent : d'un côté, des chercheurs tenants d'une conception de la sociabilité comme pré-construite, figée, déterminée par les premières expériences sociales diverses, et reproductible à l'identique, de l'autre, des chercheurs interactionnistes tenants d'une sociabilité indéterminée, non figée, qui se construit au cours des interactions sociales.

Pour notre part, nous optons pour une troisième approche, que l'on peut qualifier de sociologique constructiviste qui combine ces deux postulats : les expériences sociales déterminent très tôt en partie dans la vie de chaque individu la nature et la forme des relations sociales ; mais des transformations et adaptations de cette sociabilité pré-construite sont possibles grâce aux interactions sociales rencontrées au cours de la vie sociale.

De même, à la question sur la définition des représentations sociales<sup>51</sup>, si tous les chercheurs sont d'accord pour dire que représentation signifie idée, image, opinion, connaissance de l'environnement, vision du monde, conceptualisation, beaucoup discutent du lien entre représentation et réalité, représentation et pratique. Avant tout, faisons le point, et prenons position dans le débat actuel sur les représentations.

Pendant longtemps, « la pensée simple » a cru qu'il y avait d'un côté la réalité et de l'autre la représentation et que la seconde avait pour cause la première. Mais, « la pensée complexe », et notamment la phénoménologie de la perception, nous a montré que cela n'est pas si simple<sup>52</sup>. Il n'y a pas séparation entre sujet et objet, individu et société, nature et culture, les sens et le sens, l'intelligible et le sensible, représentations et pratiques. Il n'y a pas d'un côté la réalité et de l'autre la représentation. La représentation se nourrit de la réalité. C'est un travail permanent du monde des intelligibles sur le monde des sensibles et *vice versa*. La représentation signifie l'union entre le monde sensible et le monde de l'idée : « *Un tel monde peut être considéré comme le domaine situé entre (...) le royaume des intelligibles d'une part, c'est-à-dire des idées et de l'idéal, (...) et le royaume des sensibles d'autre part, c'est-à-dire du réel, de la nature, (...) des sens* »<sup>53</sup>. La représentation se situe entre la perception et la conception, entre le précepte et le concept. Elle est la réalité.

En conclusion, la représentation est le sens des pratiques, du rapport au monde. Ce n'est pas une re-présentation, dans le sens d'un réel plus riche, mais plutôt « des présences sémantiques » dans les lieux et dans les « têtes » et les pratiques des individus<sup>54</sup>.

Nous postulons que les représentations sociales participent à la sociabilité :

- elles aident à interpréter la nature des relations sociales. Elles leur donnent un contenu, une qualité, du sens. Ce sont les représentations sociales, en donnant des valeurs, des caractéristiques à la sociabilité qui permettent aux individus, mais aussi aux chercheurs, de la qualifier.
- elles orientent, influencent, ajustent les pratiques de sociabilité. En effet, en fonction des représentations (représentations idéales, intentionnelles, latentes) à l'égard des relations sociales, les individus vont adopter, voire adapter leurs comportements dans les relations. En retour, au cours des interactions, les pratiques vont transformer en partie les représentations sociales, les ajuster, notamment si les représentations liées aux situations sociales vécues sont différentes des représentations préalables (idéales, etc.) aux situations.

51 Jodelet D., Représentations sociales : un domaine en expansion. *Les représentations sociales*. Paris, PUF, 1993, pp. 31-61. Dosse F., *L'empire du sens*. L'humanisation des sciences humaines. Paris, La Découverte, 1995. Et particulièrement la cinquième partie, Les représentations, pp. 225-278. Moliner P., *Images et représentations sociales*. De la théorie des représentations à l'étude des images sociales. Grenoble, PUG, 1996.

52 Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard, 1945. Sansot P., *Poétique de la ville*. Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.

53 Miller, D.L. *Le chat de Schrödinger et l'imaginaire*. Science et conscience. Les deux lectures du monde. Paris, Stock, *France-Culture*, 1980, p. 327.

54 Duarte P., *op. cit.*

Les représentations sociales permettent donc d'appréhender la sociabilité. Aussi qualifier la sociabilité, revient à identifier le contenu et le sens des représentations à l'égard de la sociabilité.

### La sociabilité et Internet

Nous avons vu lors de notre recherche bibliographique<sup>55</sup> que les opinions scientifiques divergent quant à qualifier la sociabilité médiatisée : sociabilité irréelle, fictive, simulée, immatérielle, sans face-à-face, individuelle, narcissique, déréalisante, atomisante, appauvrie, uniformisée et/ou sociabilité réelle, riche en cultures, en connaissances, en imaginaire, en nouveaux modes de penser, d'être, de se représenter, de se comporter, sociabilité d'entraide, d'intégration.

Nous faisons l'hypothèse que la sociabilité dans l'espace Internet est identique à celle à l'œuvre dans d'autres espaces. La sociabilité médiatisée est :

- une sociabilité urbaine, c'est-à-dire superficielle, individualiste, éphémère et rationnelle, issue de la division du travail et du travail social poussée qui s'est développée depuis le XIX<sup>e</sup> siècle dans les villes ;
- une sociabilité éclatée, car les relations sur l'espace Internet sont à la fois distantes et proches dans l'espace et le temps ;
- une sociabilité complexe et contradictoire, c'est-à-dire à la fois personnelle et impersonnelle, formelle et informelle, privée et publique, durable et éphémère, proche et distante, approfondie et superficielle, fixe et mobile, réelle et virtuelle, etc. ;
- une sociabilité diffuse ayant tendance à se généraliser à l'ensemble des territoires (urbains, ruraux et périurbains) et des espaces d'Internet.

Les différents aspects de cette sociabilité sont autant de points à découvrir.

### La sociabilité, les représentations et Internet

Internet étant un espace de sociabilité, il est également un espace de représentations sociales de la sociabilité.

Il est un espace de représentation de la sociabilité, dans le sens où s'affichent sur ou *via* l'interface (l'écran) différentes valeurs, opinions quant à la forme et à la nature de la sociabilité (sociabilité privée entre deux personnes par l'*e-mail*, le *chat*, sociabilité collective, voire publique par les forums, etc.). D'ailleurs, nous pouvons dire que ce qui se joue par écran interposé entre deux internautes, c'est certes une rencontre entre au moins deux sociabilités, voire une interconnexion entre ces deux réseaux sociaux, mais c'est avant tout une confrontation, voire un ajustement entre deux univers de représentations de la sociabilité.

En tant qu'espace de représentations, Internet permet de mettre en œuvre ou d'actualiser – et c'est peut-être une nouveauté – des représentations, encore jusqu'ici idéales ou latentes, chez l'internaute. Il contribue également à transformer des représentations actuelles, manifestes chez l'internaute.

---

55 Couïc M.-C., Duarte P. & Boubezari M., *op. cit.*

Ainsi, par exemple, Internet peut :

- permettre d’actualiser des relations à plusieurs, presque immédiates ou exhiber l’intimité de l’internaute tout en étant anonyme ;
- transformer les représentations anciennes concernant l’immédiateté et la « médiateté » dans la sociabilité. Les relations représentées jusqu’à présent comme distantes, médiates dans l’espace et le temps deviennent avec l’usage d’Internet proches en temps, immédiates. D’autres immédiates à l’origine perdent leurs qualités en passant par le médium Internet et deviennent médiates.
- modifier également chez l’internaute les représentations à l’égard de l’espace. C’est d’ailleurs une hypothèse développée par Pierre Musso, Alain Rallet<sup>56</sup> et Bernard Cathelat<sup>57</sup>. Ainsi, par l’usage d’Internet, les espaces publics, privés, domestiques ou extra-domestiques sont représentés de manière différente : espaces encore plus complexes, imbriqués, voire incertains. Le « ici et maintenant » est vécu et représenté différemment. Entre la présence en face-à-face et l’absence, selon, Jean-Louis Weissberg, « *des graduations sans cesse plus fines* »<sup>58</sup> se construisent et poussent à transformer les représentations anciennes de « l’ici et maintenant ».

### Un questionnement et des méthodes

Cette approche de la situation de sociabilité médiatisée par les représentations sociales doit nous permettre de répondre à notre questionnement principal sur la sociabilité, qui est : quelles sont les représentations de la sociabilité mobilisées par l’internaute ?, quel est l’intérêt et la qualité de la sociabilité médiatisée pour lui ?, comment l’internaute se représente-t-il la rencontre à l’autre ? quelles sont les stratégies mises en œuvre dans la rencontre avec l’autre ?, comment les usagers se représentent-ils le temps passé devant l’interface « ordinateur » ? Comment se représentent-ils l’espace Internet et les autres espaces accessibles par Internet (espaces extra-domestiques, etc.), quelles sont les nouvelles représentations de la sociabilité construites lors de la médiatisation ? Quelles sont les influences réciproques d’un type de sociabilité sur un autre (nouveau des relations, renforcement, prolongement...)?

Cette approche doit également nous renseigner sur l’efficacité du dispositif dans la construction de la sociabilité et sur les rôles des sens perceptifs : comment les internautes se représentent-ils le rôle du dispositif dans la sociabilité médiatisée ? Comment se représentent-ils les « fonctionnalités sensibles » du dispositif ? Comment ces usagers se représentent-ils les sens perceptifs dans la sociabilité médiatisée ?

Comme nous l’avons expliqué dans l’introduction de cette recherche, la démarche de recueil de données est compréhensive, qualitative et « *in situ* » afin de cerner au mieux la complexité des situations de sociabilité médiatisée et non médiatisée représentées par les internautes. Elle s’appuie sur des entretiens peu directifs enregistrés et en partie filmés, sur des observations directes de *LAN party*

56 Musso P. & Rallet A., *Stratégie de communication et territoires*. Paris, L’Harmattan, 1995.

57 Cathelat B., *De l’homo sapiens à l’homo interactif*. Paris, Denoël, 1998.

58 Weissberg J.-L., *Présence à distance*. *Terminal*, n° 79, 1999, pp. 25-38.

et sur des captures d'images et de paroles développées lors d'IRC. La démarche d'analyse des données est, quant à elle, principalement qualitative et manuelle. Elle s'appuie sur les matériaux cités précédemment et sur les monographies (fiches d'identité d'internaute, fiches de situations de sociabilité remarquable vécues). Elle consiste à repérer avec précision dans ces matériaux recueillis et pré-analysés les représentations des dispositifs, des perceptions, de l'espace, du temps et de la sociabilité et à les classer dans une échelle allant des représentations les plus récurrentes au moins récurrentes. Cette démarche est également complétée par une analyse quantitative et informatisée. L'analyse de contenu des discours des entretiens d'internautes réalisée avec le logiciel Alceste met en exergue des représentations récurrentes à l'égard de la sociabilité médiatisée.

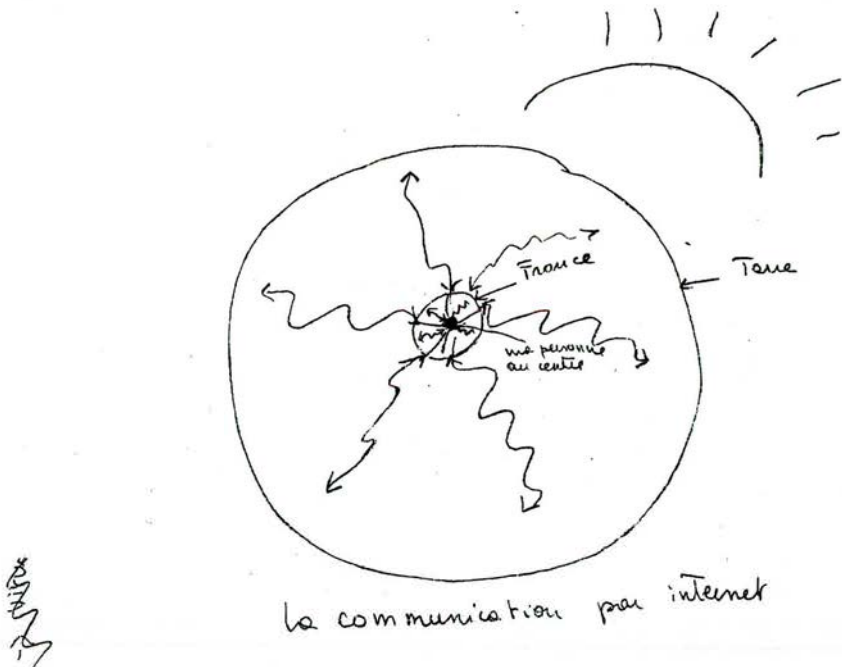
### Les dispositifs et les perceptions représentés

Les différentes analyses de contenu font émerger des représentations plus ou moins récurrentes à l'égard des dispositifs et des perceptions dans les sociabilités médiatisées. Nous ne souhaitons pas ici développer les résultats dans leur totalité sur les dispositifs et les perceptions puisqu'ils ont été décrits abondamment dans les parties précédentes concernant « Un espace de contact » et « Toucher du regard ». Nous souhaitons mettre en exergue quelques représentations fortes exprimées par les internautes sur les dispositifs et les perceptions.

### Les « dispositifs » représentés

Les internautes interviewés puisent dans divers univers de représentations pour définir le média Internet : univers scientifique, profane, etc. Ainsi, il y a

Figure n° 16 : Dessin de M<sup>me</sup> Internet du 21-05-02.



des représentations du dispositif technique qui sont respectivement biologique, réticulaire, technique, spatiale, ludique, temporelle, artistique et culturelle. Les internautes utilisent souvent des métaphores pour donner du sens à ces représentations.

La représentation biologique du dispositif technique est défini comme « *un réseau ou système nerveux dynamique* », « *un autre sens* », « *une seconde vie* ». Il y aurait des flux, des dynamiques qui en feraient un organisme vivant. Mais *a contrario*, il est également défini comme « *une non vie* ». Les internautes le définissant ainsi estiment que la vraie vie est ailleurs que dans l'espace Internet, qu'elle est dans les espaces « classiques » de la sociabilité : chez soi, en famille, avec des amis, dans le quartier ou en ville.

Le dispositif est également décrit de manière réticulaire comme un réseau biologique, un réseau technique, « *un ordinateur en étoile* », ou un réseau de communication. Ce réseau met en contact plusieurs individus. Au centre de ce réseau, nous trouvons l'internaute qui se connecte, et la multiplicité des connexions ne permet pas de définir les limites du réseau. Ses limites sont à l'échelle planétaire, voire infinie.

Une des représentations les plus récurrentes du dispositif est celle du dispositif comme outil technique. L'analyse du vocabulaire par Alceste montre qu'il y a un vocabulaire important qui se rapporte à l'environnement technique. Les termes de « *machine, outil, micro, ordinateur, matériel, technique, logiciel, débit* » sont très utilisés. Dans cette représentation, le média est considéré comme « *un contenant* » d'informations, « *des boîtes, des tiroirs que l'on ouvre* », « *un outil* » parfois complexe, qu'il faut étudier pour en user. Il est apprécié car c'est « *un outil peu coûteux* » et « *une nouvelle téléphonie* » techniquement avancée.

Identifié comme « espace », le dispositif technique en a toutes les qualités. Tantôt, il est « *un espace public* », dans lequel plusieurs internautes se regardent, discutent, s'interpellent. Tantôt, il est considéré comme « *un espace privé* », un espace fermé au public, dans lequel seuls quelques internautes proches peuvent discuter, partager des émotions, des sentiments, « *une intimité* » et échapper au regard des autres. Mais ce dispositif a des inconvénients. Il est souvent représenté comme « *une séparation, une barrière* » entre soi et les autres, entre l'espace domestique et l'espace médiatisé ou extra-domestique. Il met « *une distance* » entre les espaces de chaque internaute.

Dans la représentation ludique, le média est considéré comme « *une détente* », « *un week-end à la campagne* », ou « *un passe-temps* ». Il permet aux internautes de se distraire, de voyager et de faire passer agréablement le temps. Pour beaucoup d'internautes interviewés, cette pratique ludique est venue remplacer d'autres pratiques, telles que regarder la télévision, lire des revues, aller se promener, etc. Pour d'autres, cette pratique a seulement transformé d'autres pratiques, en réduisant leur temps et leur importance.

Le dispositif technique est également représenté de manière temporelle. Le vocabulaire important utilisé par les internautes et relevé par l'analyse de données effectuée par le logiciel Alceste en témoigne. Les internautes utilisent abondamment des termes se référant au temps tels que « *temps, quotidien, heure, jour, journée, semaine, régulier* ». Mais cette représentation temporelle est contradictoire. En fonction de ce que l'internaute attend de ce média et de ce que per-

mettent les *affordances* de ce dispositif, ce dernier est considéré soit comme « une perte de temps », soit comme « un temps-tampon » entre d'autres temps, ou soit comme « un gagne-temps ». Il est « perte de temps » lorsque l'internaute cherche une information et qu'il ne l'obtient pas tout de suite. Il est un « gagne-temps » lorsqu'au contraire l'internaute trouve rapidement l'information demandée. Il est un « temps-tampon » ou un « passe-temps » lorsque l'internaute se distrait sur le net et ne voit pas le temps passer<sup>59</sup>.

En tant que représentation artistique, ce dispositif permet la création, notamment dans l'écrit et dans l'image. De nouvelles manières d'écrire dans les IRC, les e-mails, telles les *smileys*, les écritures phonétiques, raccourcies, codées, apparaissent. De nouvelles images, telles celles dans les sites personnels ou pour habiller des musiques<sup>60</sup> sont sans cesse créées. Aussi, le contenu de l'Internet est considéré comme « de l'art ». Et se mouvoir dans le net demandant des usages non prévus, de l'imagination est aussi considéré comme une « navigation créatrice ».

Ce média est représenté comme « une aide à communiquer », « une communication idéale » et permet « un enrichissement de la culture ». Pour les internautes, le fait de pouvoir trouver et transmettre toutes sortes d'informations, informations scientifiques, profanes sur des thèmes, des pays, des villes enrichit leur culture.

### Les représentations de la sociabilité médiatisée via les dispositifs

La composition et la configuration techniques et spatiales du dispositif décrites par les internautes interviewés et observées directement révèlent la sociabilité réellement ou potentiellement vécue. L'évolution du dispositif imaginé par les internautes complète cette description de la sociabilité.

Méthodologiquement, nous pouvons dire que le dispositif est une représentation technique et une représentation spatiale de la sociabilité. Au travers des éléments qui composent et configurent le dispositif technique et spatial, nous pouvons lire des représentations sociales de la sociabilité.

Le dispositif technique est en fonction des situations vécues révélateur de représentations contradictoires : représentations d'une sociabilité limitée et représentations d'une sociabilité étendue. Ainsi, dans des situations où l'internaute souhaite développer ses relations sociales et que les *affordances* techniques et sensibles sont peu performantes, la sociabilité est représentée comme limitée, contrainte par ces *affordances*. Dans d'autres situations, notamment lorsque les *affordances* techniques et sensibles sont développées (équipement en *webcam*, en haut débit, réseau interne à l'espace domestique et réseau externe, etc.), la sociabilité est vécue comme rapide, étendue vers l'espace technique extérieur et vers l'espace intérieur, domestique.

Le dispositif spatial est également révélateur, en fonction des situations vécues, de représentations contradictoires : représentations d'une sociabilité

59 Nous développerons plus loin cette représentation du temps dans l'espace médiatisé.

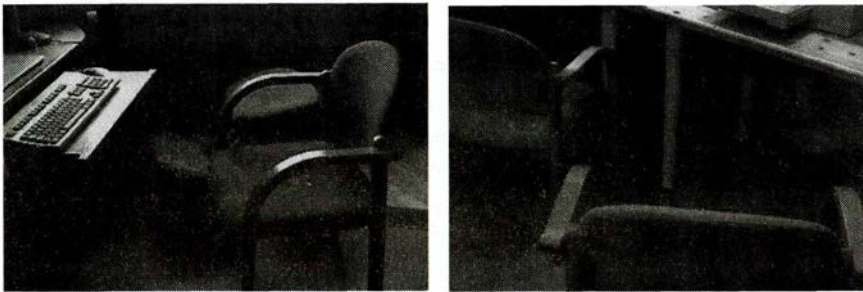
60 Okapi 38 père a pour habitude de faire des *skins*, c'est-à-dire des peaux pour habiller des musiques. Ces peaux sont des images empruntées ou créées par lui qui accompagnent différentes musiques et qui permettent aux internautes d'identifier sur des sites des musiques, de les acheter et les télécharger.

exclusivement médiatisée et représentations d'une sociabilité composite, tour à tour ou à la fois médiatisée et non médiatisée.

Lorsque l'internaute installe son dispositif technique dans sa chambre à coucher ou dans son bureau face à la porte d'entrée, nous sommes en présence d'une sociabilité qui se veut médiatisée. Si de surcroît, seul, il ferme la porte d'entrée, nous sommes en présence d'une sociabilité qui se veut exclusivement individuelle et médiatisée. La sociabilité domestique, non médiatisée est ici volontairement occultée. Si, par contre, il laisse la porte ouverte, sa sociabilité peut être à la fois médiatisée et domestique. Sa sociabilité potentiellement domestique est sous son contrôle : il a la possibilité de voir et d'entendre les pratiques et les relations domestiques dans le logement.

Lorsque l'internaute agence son écran de manière à l'adosser à une fenêtre ou un mur, ses pratiques d'Internet deviennent visibles pour quiconque et sa sociabilité médiatisée est potentiellement partageable et donc non médiatisée, c'est-à-dire domestique. La non fermeture de la porte de la pièce équipée du média lui permet de partager son dispositif et d'avoir une sociabilité médiatisée et non médiatisée. La fermeture de la porte signifie au contraire une sociabilité médiatisée individuelle.

Figure n° 17 : Exemples photographiques de dispositifs spatiaux comprenant deux sièges.



Enfin, lorsque l'internaute aménage son dispositif spatial en mettant son dispositif technique (écran, unité centrale, chaise) parallèle à la porte d'entrée de la pièce occupée, lorsqu'il laisse sa porte d'entrée ouverte ou semi-ouverte, voire lorsqu'il rajoute à côté de lui une autre chaise pour accueillir éventuellement un autre membre de la famille, nous sommes en présence d'une sociabilité médiatisée, ponctuée par des relations domestiques non médiatisées. S'il ferme la porte, il signifie que sa sociabilité médiatisée est non partageable et exclusivement individuelle.

### Les perceptions représentées

L'analyse du contenu des entretiens, des fiches d'internautes et des situations de sociabilité vécue offrent des résultats en matière de représentations des perceptions. Comme nous l'avons dit, nous ne souhaitons pas ici développer les résultats dans leur totalité sur les perceptions puisqu'ils ont été décrits abondamment dans la partie *Toucher du regard*. Nous souhaitons mettre en exergue quelques représentations fortes exprimées par les internautes sur les perceptions, représentations qui permettent de définir la sociabilité médiatisée et de répondre à la question du rôle des sens perceptifs dans la sociabilité médiatisée.



Le sens perceptif le plus récurrent pour les internautes est le sens visuel. Les termes révélés par l'analyse réalisée par Alceste tels que « *photo, image, couleur* » en témoignent. Ce sens visuel est fortement mobilisé, car c'est par lui que passe la prise de connaissance du monde Internet. Les internautes regardent des sites, des images, d'autres internautes par la *webcam*, lisent grâce à la vue des lettres électroniques, des paroles écrites lors de *chat*, etc. Les échanges d'informations, l'affichage sur l'écran de signes ayant privilégié l'image, le sens visuel est donc le plus sollicité. Mais, les internautes apprécient différemment l'usage de ce sens. Certains se passeraient de voir ou de regarder les autres, préférant les entendre. D'autres au contraire souhaitent voir, voir plus et mieux. Ils sont d'ailleurs critiques. Ils estiment que certaines images, notamment produites par les *webcams* sont de mauvaise qualité. Elles sont floues, saccadées : « *Seulement, ils ont un matériel très performant, il faut l'avoir extrêmement performant pour éviter la saccade, l'image saccadée. Donc c'est pas ma webcam.* » (Teufel). Aussi, exigent-ils plus d'images, et une image de meilleure qualité, émise en temps réel.

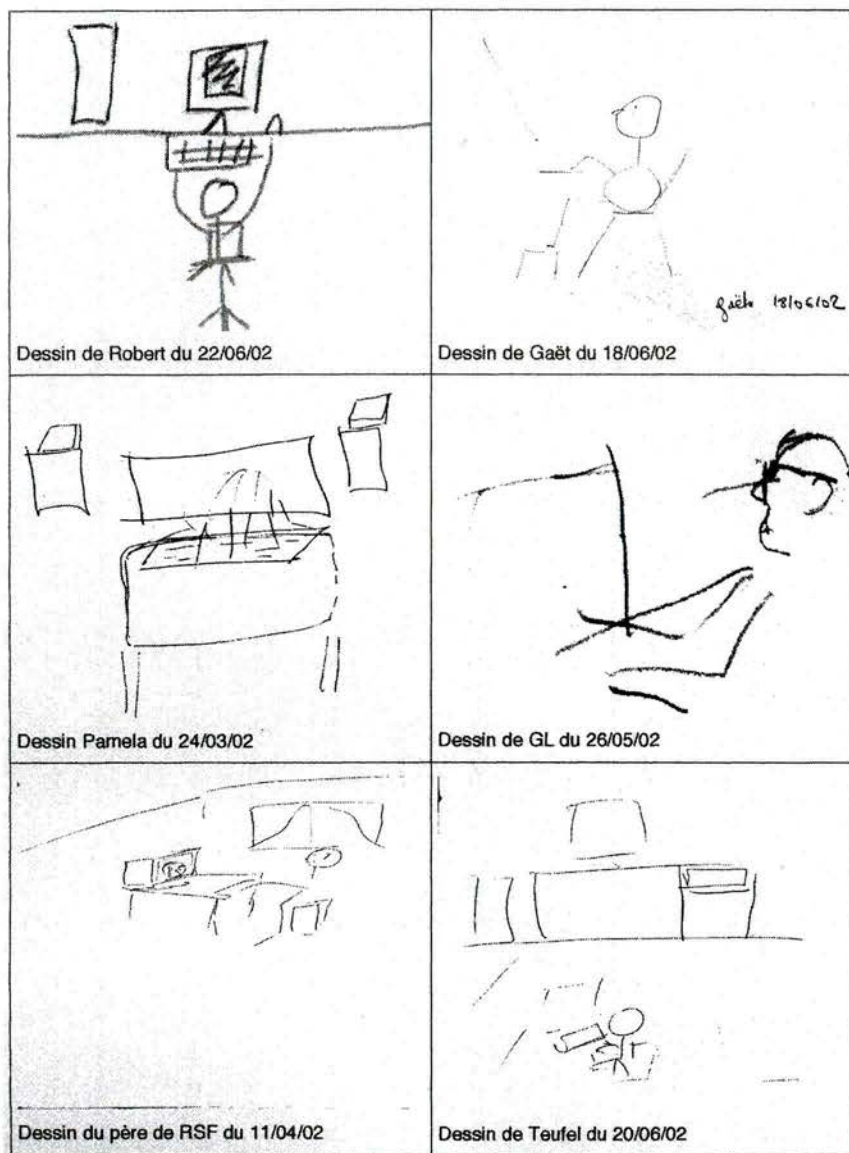
Le deuxième sens perceptif, le plus représenté, est le sens auditif. Certains internautes utilisent des microphones pour communiquer ou écoutent avec ou sans écouteurs les sons produits par Internet (sons des sites personnels, sites culturels, etc.). Ces internautes sont sensibles à la qualité sonore médiatisée. Ils regrettent encore que le son ne soit pas toujours synchrone avec l'image. Et la représentation perceptive idéalisée est celle d'une perception visuelle et sonore synchrone : « *En revanche, je pousserai plus sur le son et l'image.* » (Teufel).

Le sens olfactif et le sens tactile sont les moins évoqués par les internautes. Nous pouvons faire l'hypothèse, comme le font les internautes, que ces sens sont les moins mobilisés, car le dispositif technique et ses *affordances* sont loin de pouvoir faire sentir et faire toucher. Mais, nous pouvons supposer que ces sens sont les moins représentés, car la société post-moderne est une société qui valorise considérablement l'image et mobilise chez l'individu le sens visuel. Les représentations idéales à l'égard de ces deux sens chez les internautes sont de nature différente. Si, d'après les propos d'internautes, il est impossible de mettre en œuvre le sens tactile, ceux-ci souhaiteraient néanmoins toucher les autres. D'ailleurs, les situations de sociabilité vécue d'immersion assistée montrent que l'orientation de la *webcam*, que le « *toucher du regard* » notamment par la *webcam* remplace le toucher de l'internaute. Par contre, à l'égard du sens olfactif, les quelques internautes qui l'ont abordé, se le sont représenté comme le plus techniquement et socialement difficile à mettre en œuvre. Pouvoir sentir les autres ou permettre à d'autres de nous sentir est difficilement envisageable. L'odeur est pour ces internautes une caractéristique soit très personnelle, soit culturelle. Elle plaît ou ne plaît pas : « *Non parce que je vais vous dire il y a des odeurs avec des parfums artificiels qui me donnent la nausée. Donc, je suis très sensible aux odeurs et j'y tiens pas du tout.* » (M<sup>me</sup> Internet).

### Soi, les autres, l'espace, le temps et la sociabilité représentés

Les analyses de contenu font émerger chez l'internaute des représentations plus ou moins récurrentes à l'égard de soi, des autres, de l'espace, du temps et des sociabilités médiatisées.

Figure n° 18 : L'utilisateur derrière sa machine.



## Soi

Les internautes interviewés se représentent eux-mêmes comme un « nous, usagers d'Internet », un « égo-internaute », un « usager derrière sa machine », un « usager sérieux », un « usager soignant son image », un « non internaute », un « débrouilleur-bidouilleur », un « géo-trouve-tout », un « créateur » et un « accro ».

Le « nous, usagers d'Internet » se distingue du reste de la société et de ceux qui ne pratiquent pas le réseau électronique. Ce nous est une vaste communauté, et,

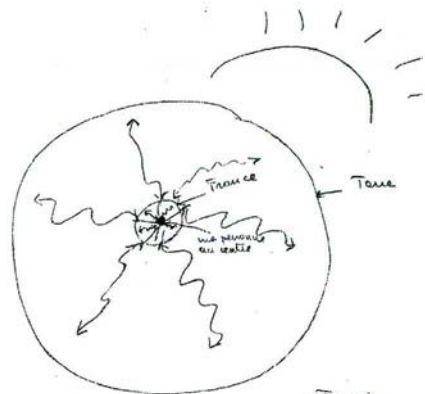
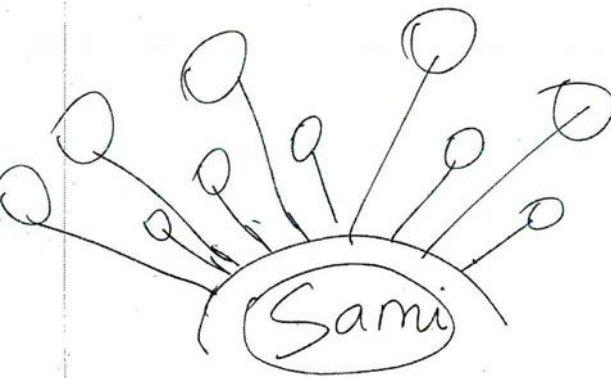
comme dans toute communauté, il y a des règles, des codes sociaux à respecter. Ce sont ces derniers qui qualifient la communauté électronique. Les internautes qui respectent ces règles et ces codes appartiennent à cette communauté. Ceux qui ne les respectent pas ou qui se désintéressent du réseau électronique sont exclus de la communauté<sup>61</sup>.

La représentation de soi-même comme « usager derrière sa machine » est récurrente chez de nombreux internautes interviewés. Ils se sont souvent décrits comme utilisateurs, praticiens d'Internet et représentés graphiquement seul derrière leur écran, assis dans leur fauteuil en train de taper sur les touches de leur clavier.

Lié à cette représentation de « l'usager derrière sa machine », les internautes se représentent comme le centre de leur réseau social Internet ou le point de départ ou d'arrivée de leurs relations sociales. Il y a un phénomène d'autocentration, d'égoïsme, de représentation « d'égo-internaute » que la configuration du dispositif technique alimente. Nous pouvons supposer que le fait d'être souvent seul connecté, acteur de ses connexions, les recevant ou les envoyant, aide au développement de cette représentation.

Figure n° 19 : Dessin de Sami du 06/02.

Figure n° 20 : Dessin de M<sup>me</sup> Internet du 21-05-02.



la communication par internet

Les internautes interviewés se représentent comme des « usagers sérieux », c'est-à-dire des internautes intéressés, attentifs, sincères, compréhensifs. Ils cherchent à s'entretenir sur des sujets divers, à connaître d'autres internautes, et se livrent sans détours. Ce type correspond à une représentation idéale ou « platonique » de soi et des autres. Pour que d'autres internautes souhaitent entrer en contact avec moi, pour qu'il y ait éventuellement rencontre, il est souhaitable que je sois « sérieux », sincère, ouvert. Et réciproquement si je souhaite rencontrer quelqu'un d'autre sur Internet, je préfère qu'il soit sincère, ouvert, etc.

La représentation de « l'usager soignant son image » se révèle lorsque beaucoup d'internautes expliquent qu'ils font attention à l'image qu'ils donnent d'eux-mêmes. Ils soignent leur écriture par *e-mail*, leur image *via* la *webcam*, et se donnent un pseudonyme pour mieux contrôler ou définir leur identité. Ainsi

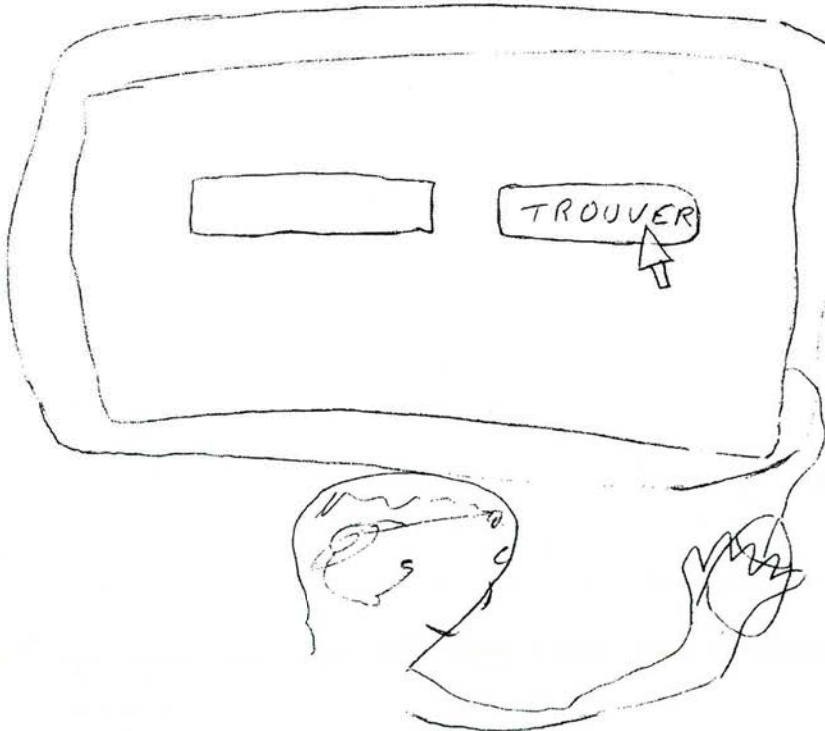
61 Cf. également la situation-type de communauté.

Guidu nous apprend, que : « (...) j'ai vraiment besoin de recouvrer particulièrement mon identité et j'ai donc décidé de me réapproprier vraiment ma corsitude là et j'ai enfin réussi de façon privée, parce que de façon état civil c'est pas possible de corsiser ce qu'est vraiment mon nom. En fait Guy, en Corse c'est Guidu, comme Guidu italien »<sup>62</sup>.

Le « non internaute » est une représentation à laquelle beaucoup d'internautes se réfèrent. Il est un usager du dispositif technique, mais ne fait pas de différence entre soi comme navigateur dans le *web* et soi comme utilisateur de logiciel de traitement de texte et de tableur. Les logiciels d'application étant reliés, l'utilisateur navigue et devient mobile dans l'espace de son écran et ne distingue plus ses pratiques médiatisées.

L'internaute ne se représente pas comme un spécialiste, très compétent en informatique, mais plutôt comme un « débrouilleur-bidouilleur », c'est-à-dire un amateur qui se débrouille pour se former sur les avancées technologiques, qui « bidouille » pour faire évoluer son dispositif, et qui peut discuter d'informatique ou d'électronique sur Internet. Ce type de représentation de soi correspond au développement premier et massif d'une pratique d'Internet, c'est-à-dire celle des chercheurs, des ingénieurs informaticiens qui ont créé Internet et qui ont été les premiers à s'y rencontrer pour discuter d'Internet.

Figure n° 21 : Dessin du « fils compétent » de RSF du 24-06-02.



62 Cf. également la situation-type de visiter.

L'internaute « Géo-trouve-tout », tel le personnage célèbre de la bande dessinée de Picsou, ne cesse de chercher, d'inventer. Beaucoup de ces internautes se sont présentés comme des chercheurs et des « trouveurs » d'informations. L'un a d'ailleurs dessiné son dispositif en écrivant « trouver ».

La représentation-type du « créateur » apparaît notamment dans les discours de ceux qui ne se considèrent pas comme des internautes. Ces personnes développent des sites personnels, utilisent des logiciels pour créer de la musique, du dessin virtuel et diffusent leurs œuvres à travers le net.

L'internaute « *accro* » ou « *obsédé* » est celui qui est tout le temps en ligne, qui cherche des informations, qui consulte des sites, qui joue, qui écrit. Il est replié sur ses pratiques Internet. Il est individualiste car il s'est coupé des relations familiales ou amicales non médiatisées. Certes ce type est plus utilisé pour désigner les autres internautes, mais néanmoins certains interviewés avouent être des « accros » du dispositif : « *Actuellement, je suis un accro de l'Internet, je sacrifie. Je me donne un peu trop, je dirais. Oui, c'est vrai. Mais je dois dire aussi, je dois ajouter que je le fais maintenant parce que cette année j'avais un peu plus de temps, j'étais à la retraite. Pas mon épouse. Donc je ne pouvais m'en aller quelque part, faire des choses seul. C'est évident. Donc j'attendais, c'était bien. J'avais un peu plus de temps libre. Vraiment. J'étais à la maison.* » (Teufel).

### Les autres

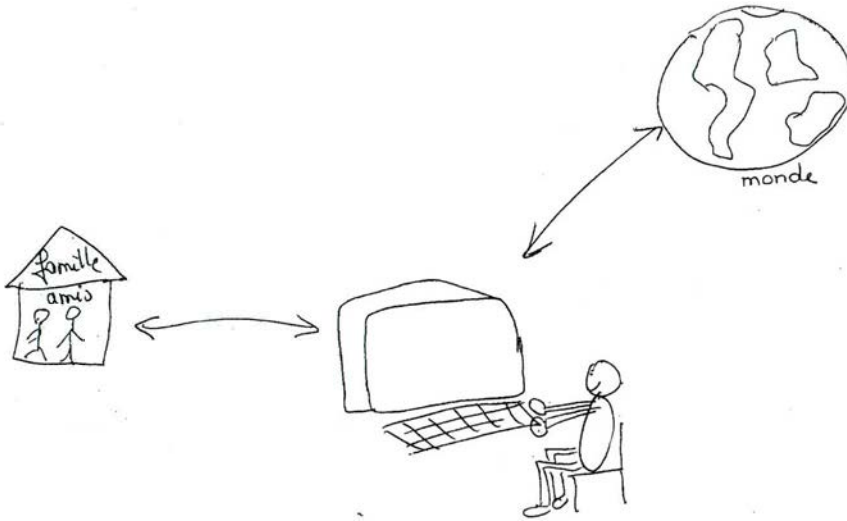
Les internautes interviewés se représentent également les autres internautes. Ils reprennent les représentations qu'ils se font d'eux-mêmes et ajoutent d'autres types d'internaute : le « mauvais internaute », « l'internaute évanescant », « l'internaute membre de son cercle ou de sa communauté amicale ou familiale et les autres », le « déphasé », « l'autre derrière l'écran » et le « *Big Brother* ».

Le « mauvais internaute » est « *accro* » ou « *obsédé* » par ses pratiques d'Internet ; mais il est surtout le « *hacker* », « *l'obsédé sexuel* » ou le « *facho* ». Le « *hacker* » se cache, copie des fichiers de manière illégale, pirate et vérole des programmes. « *L'obsédé sexuel* » drague, parle de manière obscène, visionne des sites pornographiques, etc. Les sites et les pratiques de dragues, voire pornographiques, sont des modes qui tendent inéluctablement à se développer lors de la mise en place de nouveaux dispositifs de communication. Cela a été le cas avec le minitel ; c'est aujourd'hui le cas sur Internet. Tous les moyens de communication sont mis à contribution pour développer ce type de rencontre. Et le « *facho* » n'hésite pas à chercher des idées fascistes, racistes ou à formuler les siennes, se montrant d'une grande intolérance. Ce type d'usage correspond à une pratique qui a pu au démarrage de l'Internet se développer, faute de contrôle social.

« L'internaute évanescant » est l'autre ou les autres internautes vaguement identifiés, qu'on a du mal à connaître ou qui, dès qu'il se fait connaître disparaît. Les personnes interviewées ont du mal à le définir. Il a à leurs yeux plus ou moins d'importance. Il est à peine dessiné sur les croquis demandés.

Les internautes interviewés font des distinctions entre « l'internaute membre de son cercle ou de sa communauté amicale ou familiale et les autres ». Il y a les autres internautes déjà connus sur ou en dehors d'Internet, qu'ils désignent par amis, membres de famille et les autres qui forment une vaste nébuleuse d'individus inconnus connectés.

Figure n° 22 : Dessin de la « mère initiée » de RSF du 11-04-02.



Les personnes interviewées distinguent les autres connectés de ceux non connectés. Ceux qui ne souhaitent pas ou qui ne peuvent économiquement pas se connecter sont considérés comme des « irréductibles », « déphasés », démodés, non contemporains, incompetents et décevants, qui ne pourront pas échapper à ce mode de communication : « *Moi, je pense que les irréductibles, ça va être très dur pour eux parce que il y aura bientôt plus d'autres moyens, quoi. Ils seront bien obligés. Parce que quand tu sais que maintenant tu peux faire des courriers à la CAF, que tu peux faire même ta déclaration d'impôt par Internet, je veux dire tout est fait pour que maintenant on utilise vraiment Internet. Donc je pense que les irréductibles, ils n'auront peut-être pas un ordinateur comme nous, mais ils seront bien obligés de s'en servir quoi, par ce support-là, parce que maintenant tout se fait comme ça.* » (Pamela).

Il y a une représentation forte de l'autre qui réduit ce dernier aux images, à l'écrit qui s'affichent sur l'interface de l'écran. Il est difficilement identifiable, mais il est représenté comme immédiatement là, à proximité, presque palpable. Il est « l'autre derrière l'écran ».

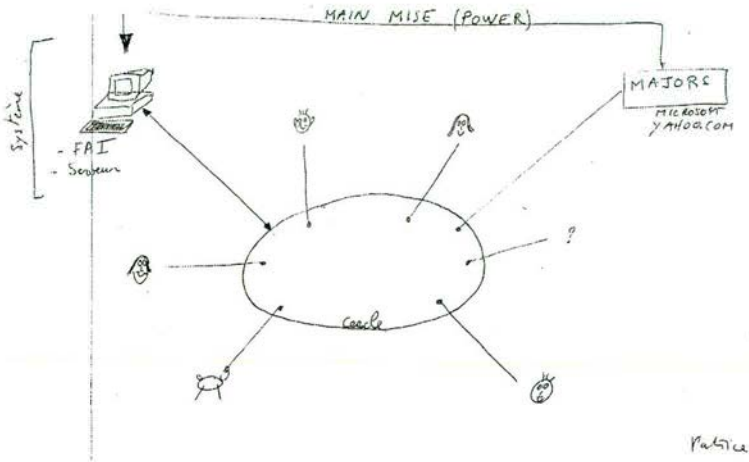
L'autre est également le « Big Brother », en référence au roman de G. Orwell, celui qui contrôle le réseau, qui impose ses logiciels d'application, les majors. Un internaute le suggère fortement dans son croquis.

### L'espace représenté

L'espace médiatisé est composé d'espaces privés (espaces de discussions de *chat*, d'*e-mail*, sites personnels difficilement accessibles) et d'espaces publics (*IRC*, sites de musée, sites de centre de documentation facilement accessibles). Et les internautes attribuent des caractéristiques à ces différents espaces mobilisés *via* le média.

L'espace médiatisé est représenté à la fois comme un espace privé habité et un espace public urbain. Il y a un espace privé dans l'écran, voire domestique et

Figure n° 23 : Dessin de Pat du 06-02.



habité par l'internaute. L'internaute aménage son espace médiatisé, le personnalise avec des icônes, des fenêtres, des couleurs, des images, des sons. Il pratique de manière répétitive certains coins de cet espace (lecture de sa boîte aux lettres, de mêmes sites, etc.). De temps en temps, il fait du ménage, change le décor, le rend présentable et visitable, accueille et laisse entrer chez lui d'autres internautes en fonction de ses envies, etc. Il habite son espace médiatisé comme il habite sa demeure. Et il y a aussi un espace urbain dans l'écran. L'internaute développe des pratiques très urbaines dans Internet. Il déambule dans l'espace Internet comme en ville. Il visite des sites ouverts au public, discute dans des espaces publics (*rooms*) ou avec des amis dans des *chats* ou *e-mail* comme ils visitent des musées ou discutent dans des bars ou bistrot en ville.

L'espace médiatisé est également représenté soit comme un « espace-tampon », soit comme un « espace-obstacle » entre d'autres espaces non médiatisés, ou soit comme « espace intégré » à d'autres d'espaces. Dans la représentation de « l'espace-tampon », l'espace médiatisé est considéré comme un espace en soi, faisant le lien entre espace domestique d'ancrage et espace extra-domestique. Cet espace permet à l'internaute de naviguer de l'espace domestique à l'espace extra-domestique. Dans la représentation de « l'espace-obstacle », il y a rupture entre espace domestique d'ancrage et espace extra-domestique. Le dispositif joue ici le rôle de barrière. Il ne permet pas à l'internaute de naviguer et il interdit la visite des autres internautes. Dans la représentation de l'espace intégré, l'espace médiatisé fait partie de l'espace domestique d'ancrage et/ou de l'espace extra-domestique. L'internaute pratique sans distinction ces trois espaces. En étant dans l'espace médiatisé, il considère qu'il est tantôt chez lui, tantôt ailleurs.

### Le temps représenté

Comme nous avons pu commencer à le constater lors de l'analyse des représentations du dispositif technique, le média ou plus exactement la sociabilité médiatisée, c'est également du temps passé devant un écran.

Les internautes, en fonction de ce qu'ils attendent de la sociabilité médiatisée et de ce que permettent les *affordances* du dispositif, se représentent le temps de la sociabilité médiatisée de différentes manières. Il y a quatre représentations-types du temps médiatisé : un « temps médiat », un « temps immédiat », un « temps rythmé et répétitif » et un « temps-tampon ».

Le « temps médiat » est un temps qui est vécu comme long, différé au cours de pratiques d'Internet. Les internautes pensent que le dispositif technique est non performant du point de vue temporel et met donc du temps à transmettre des données écrites ou visuelles, à se connecter. Ce temps est ici considéré comme une « *prise de temps* » sur d'autres temps sociaux et personnels, voire une « *perte de temps* » sur le temps de la vie. Ce temps technique contribue à rendre le temps de la sociabilité médiatée.

Le « temps immédiat » est, quant à lui, vécu comme rapide et instantané, notamment lors de recherche d'informations, d'échanges écrits ou visuels dans les IRC ou lors de regards jetés par l'internaute dans Internet ou dans une *Room*, *via* la *webcam*. L'internaute a l'impression d'un « *gagne-temps* » lorsqu'il trouve rapidement l'information demandée. Et il a l'impression d'un face-à-face instantané, lorsqu'il échange par écrit ou visuellement avec un autre internaute. Il prend connaissance par écrit ou par la vue instantanément des émotions, des affects de l'autre. Il livre les siens. Ainsi, l'internaute Jeemal explique, en correspondant par écrit avec un autre internaute, que : « *En fait tu as les couleurs : parler, hurler, murmurer. Là ça écrit tout petit. Tu as les couleurs aussi. Tu vois bien l'intonation ! Là tu vois bien qu'il crie, qu'il est énervé, en plus il a écrit en rouge. Moi, j'écris en tout petit. Tu vois c'est intéressant aussi. Tu vois, pouf, un petit clin d'œil.* » L'interface écran en est presque oublié. Le dispositif ne fait plus ici obstacle. Au contraire, il facilite à tel point les interactions sociales qu'il permet à chaque internaute de plonger dans le monde de l'autre. Ce temps est considéré comme un « *gagne-temps* » et contribue à donner l'impression d'une sociabilité immédiate.

Le « temps rythmé et répétitif » est décrit abondamment par les internautes comme un temps long ou court, médiat ou immédiat qui a une cadence et qui se répète. La connexion à Internet pour chercher des informations, la consultation de la boîte aux lettres électronique, la découverte de mots écrits lors de *chat*, la vision d'espaces et d'internautes *via* la *webcam* donnent la cadence au temps de l'internaute. Leur rythme habituel, souvent journalier, le matin ou le soir, durant au moins une heure en fait un temps répétitif.

Le dernier type celui du « temps-tampon » est considéré comme un temps qui remplit les temps morts, qui fait passer le temps, l'accélère. Il peut être ludique et durant ce temps, l'internaute joue en réseau, échange des films avec d'autres. Il peut être pédagogique et l'internaute consulte des sites à la recherche d'informations pour lui et les autres, etc. Il peut être social, car l'internaute échange avec quelques internautes, en attendant d'échanger avec d'autres. Ce « temps-tampon » donne l'impression à l'internaute de se distraire sur Internet et de ne pas voir le temps passer.

### La sociabilité médiatisée représentée

Les représentations récurrentes concernant la sociabilité médiatisée sur Internet, les liens entre espaces de sociabilité médiatisée et espaces de socia-



bilité « classiques » et les liens entre sociabilité médiata et sociabilité immédiate confirment nos premiers résultats<sup>63</sup> et permettent de mieux répondre à nos questions.

– *Une sociabilité nouvelle ?*

Les représentations des internautes interviewés se rapportant à la question de la sociabilité médiatisée comme nouvelle sociabilité sont contradictoires. Pour bon nombre d'entre eux, les formes de sociabilité sur Internet ne diffèrent en rien par rapport à d'autres formes de sociabilité, plus classiques : sociabilité à deux, à plusieurs, sociabilité superficielle, sociabilité approfondie. Internet est un moyen comme un autre pour communiquer, prendre contact. Ce média suscite éventuellement des formes extrêmes de sociabilité présentes ailleurs : une sociabilité individualiste poussée, une sociabilité éclatée extrême qui entraîne un sentiment schizoïde, de multiplicité du moi chez l'internaute, etc. Pour d'autres, ce média crée de la sociabilité, une sociabilité de plus, individuelle ou collective, dans le réseau des sociabilités de l'internaute, voire une nouvelle forme de sociabilité. La nouvelle forme de sociabilité évoquée est celle qui a lieu entre plusieurs internautes en même temps. Cette forme longtemps idéalisée de relations à plusieurs, en même temps, affranchies des contraintes de l'espace, se met en oeuvre grâce à Internet.

– *Une sociabilité contemporaine*

La sociabilité sur Internet apparaît de manière complexe et contradictoire. Elle est, pour les internautes interviewés, exclusivement, tour à tour ou à la fois :

- une sociabilité individualiste. Beaucoup d'usagers d'Internet nouent des relations sociales pour enrichir leur propre sociabilité ;
- une sociabilité superficielle et éphémère. Les prises de contact avec d'autres internautes se font autour d'objet sans importance. Ces prises de contact ne durent pas ;
- une sociabilité intellectuelle ou abstraite. Pour entrer en contact avec d'autres *via* le média, l'internaute ne peut se passer d'une certaine connaissance technique et sociale, une connaissance technique du fonctionnement du dispositif et une connaissance du fonctionnement social. Il doit réfléchir à comment entrer techniquement et socialement en contact. Une fois les contacts pris, il doit choisir ses relations sociales, choisir de les poursuivre ou de les interrompre ;
- une sociabilité approfondie, d'entraide et qui dure. Pour certains internautes, il y a une sociabilité riche en informations et en émotions, une sociabilité qui dure. Il y a des réseaux d'entraide, d'entraide technique et d'entraide sociale. L'entraide technique consiste à donner des conseils sur les usages du média, sur le développement de ses performances. L'entraide sociale concerne des champs sociaux, culturels. Cette sociabilité qui s'affranchit de l'espace et notamment de la distance spatiale démontre que la proximité sociale peut se faire à distance ;

---

63 Couïc M.-C., Duarte P. & Boubezari M., *op. cit.*, pp. 55-59.

- une sociabilité communautaire. Les internautes construisent et déconstruisent des communautés électroniques. Ainsi, les interactants d'une même communauté électronique codifient et normalisent les conduites de sociabilité afin de s'assurer qu'ils sont bien et qu'ils restent entre eux. Dès qu'une conduite est jugée différente de celle attendue et entendue par les membres de la communauté, elle est évincée. Les internautes ne cherchent plus à avoir de relation avec celui qui ne développe pas la bonne conduite, le bon discours. Ils rompent parfois brutalement leur relation ou font comprendre progressivement à cet autre qu'ils ne souhaitent pas approfondir leurs relations ;
- une sociabilité éclatée. Tous les internautes interviewés nous ont décrit leur sociabilité, non pas comme une, mais comme plusieurs sans lien, se développant dans l'espace Internet au grès de leurs rencontres et de leurs discussions ;
- une sociabilité diffuse. Cette sociabilité a pour caractéristique d'évoluer dans l'espace d'Internet, de s'y diffuser, à tel point qu'il est difficile de la borner. Elle apparaît dynamique et infinie.

Cette sociabilité médiatisée a les mêmes caractéristiques que la sociabilité « classique ». Elle est contradictoire et complexe. Elle est exclusivement, tour à tour ou à la fois proche et distante, immédiate ou médiante, anonyme et connue, vraie et mensongère, approfondie et superficielle, intellectuelle et affective, etc. Elle est donc une sociabilité contemporaine.

Elle renvoie pour partie à la sociabilité urbaine décrite par G. Simmel<sup>64</sup> et l'École de Chicago<sup>65</sup>, c'est-à-dire à une sociabilité superficielle, individualiste, éphémère ou secondaire. Nous pouvons d'ailleurs supposer que la forme et la nature de la sociabilité développée dans les villes se prolonge dans l'espace Internet et contribue à favoriser le développement d'une telle sociabilité sur le réseau. Enfin, elle ressemble pour une autre partie à la sociabilité approfondie, d'entraide, ou primaire telle que les travaux français ou anglo-saxons portant sur les relations sociales dans les quartiers urbains des années 1960-1980<sup>66</sup> ont pu le démontrer.

Cette sociabilité confirme les hypothèses développées par les travaux de sociologie urbaine sur la distance et la proximité sociale. Les individus peuvent être loin physiquement, mais proches socialement et inversement proches géographiquement et loin socialement. La proximité spatiale n'est pas garante d'une proximité sociale.

Ces représentations de la sociabilité médiatisée contredisent les recherches qui souffrent du « complexe de la sociabilité réelle ». En effet, des études s'atta-

64 Simmel G., *Les grandes villes et la vie de l'esprit. Philosophie de la modernité*. Paris, Payot, 1989, pp. 233-252.

65 Grafmeyer Y. & Joseph I., *L'École de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*. Paris, Aubier, 1990.

66 Entre autres : Coing H., *Rénovation urbaine et changement social*. Paris, Ouvrières, 1966. Gans H. J., *The Urban Villagers. Group and class in the life of Italian-Americans*. USA, The Free Press, 1962. Hoggart R., *La culture du pauvre*. Étude sur le style de vie des classes populaires en Angleterre. Paris, Minuit, 1970. Young M. & Willmott P., *Le village dans la ville*. Paris, CCI, Centre Georges Pompidou, 1983. Chalas Y. & Torgue H., *La ville latente. Espaces et pratiques imaginaires d'Echirolles*. Grenoble, ESU-MRU, Mairie d'Echirolles, 1981. Noschis, K. *Signification affective du quartier*. Paris, Librairie des Méridiens, 1984.

chent à montrer et démontrer avec obsession que la sociabilité médiatisée est différente de la sociabilité non médiatisée, qu'elle est artificielle, fictive, sans valeur et que rien ne remplace la sociabilité classique, de « face-à-face » entre deux corps. Mais les représentations de la sociabilité médiatisée que nous avons mis en exergue, de même que les perceptions mobilisées et le dispositif prolongeant le corps, démontrent que la sociabilité médiatisée a les mêmes caractéristiques que la sociabilité non médiatisée, « classique ». Elle est une sociabilité « banale » et très contemporaine. Il existe donc un vrai « complexe de réalité » qui fait que chez certains auteurs les nouvelles expériences de sociabilité sont jugées artificielles, fictives, etc., alors que l'internaute comme individu développe la même compétence sociale pour aller vers l'autre quelque soit le moyen technique ou spatiale dont il dispose (dispositif).

– *Un continuum de sociabilités*

Les internautes interviewés se représentent les sociabilités médiatisées et les sociabilités non médiatisées comme des *continuuums*. Nous avons identifié trois types de *continuum* : un *continuum* par enrichissement réciproque des sociabilités, un *continuum* par prolongement réciproque des sociabilités et un *continuum* par recouplement de celles-ci.

Dans le premier *continuum*, les sociabilités médiatisées complètent les sociabilités non médiatisées, « classiques », de l'internaute et *vice versa*. C'est l'exemple maintes fois cité de sociabilités amicales réalisées sur Internet qui viennent enrichir la sociabilité amicale « classique » de l'internaute. L'internaute rencontre sur Internet d'autres internautes qui deviennent des amis. Ces relations amicales médiatisées alimentent ses représentations, ses émotions et ses pensées sur l'amitié. Ou encore, l'internaute a des relations familiales « classiques » avec des membres proches de sa famille. Ces relations alimentent et enrichissent les représentations qu'il a de la sociabilité familiale. Ces dernières ajustent, complètent ou enrichissent une sociabilité familiale développée *via* le média avec des parents qui sont loin, qu'il ne côtoie pas.

Dans le deuxième *continuum*, les sociabilités médiatisées sont des prolongements des sociabilités non médiatisées ou inversement. Ainsi, la sociabilité construite par les internautes dans l'espace Internet se prolonge dans les espaces « classiques » de sociabilité (café, bar, espaces publics, etc.) : les internautes se rencontrent sur Internet, puis se rencontrent en face-à-face, et continuent leur sociabilité dans l'espace Internet et/ou dans d'autres espaces classiques. Et réciproquement, la sociabilité « classique » que les internautes développent, puisqu'ils sont aussi des individus face à d'autres, se prolongent dans l'espace « virtuel » : les internautes se rencontrent d'abord dans différents lieux (lieux de travail, de loisirs, etc.), puis, continuent leur sociabilité sur l'espace Internet, *via* l'*e-mail* ou le dialogue en directe. D'ailleurs, il est à noter que l'actualisation de la sociabilité médiatisée dans des espaces « classiques » se fait en fonction de la manière dont les internautes souhaitent vivre leurs relations. S'ils souhaitent une relation intime, ils choisissent des lieux qui s'y prêtent. S'ils ne souhaitent pas de sociabilité approfondie, ils se rencontrent dans des lieux publics (café, bar, etc.). Finalement, rares sont les espaces construits pour la situation de rencontre. Plus nombreux sont les espaces publics ou privés existants investis. Lors d'actualisa-

tions, les internautes expriment le besoin d'un apprentissage ou d'un ré-apprentissage de l'autre. L'absence d'image, d'odeur de l'autre, de pouvoir toucher l'autre semble amputer ou transformer la représentation que l'internaute a de l'autre. Aussi, lors du face-à-face, l'internaute éprouve la nécessité de se reconstruire une représentation de l'autre, plus juste, plus conforme à l'idée qu'il se fait maintenant de l'autre. Cette reconstruction nécessite un certain temps et montre que l'immédiateté dans la relation est loin d'être acquise, même lorsqu'il y a déjà eu connaissance et reconnaissance de l'autre sur Internet.

Dans le troisième *continuum*, les sociabilités médiatisées ou non médiatisées se recourent et s'imbriquent fortement. Dans l'observation des situations de sociabilité vécue, les internautes ont montré qu'ils pouvaient développer des relations *via* le média, tout en étant en interaction avec des occupants ou des co-habitants de leur espace domestique. Les exemples sont ceux notamment de l'internaute qui développe une sociabilité médiatisée en co-présence d'un membre de sa famille assis à côté de lui derrière l'écran ou de l'internaute qui regarde avec sa *webcam* un autre internaute et qui lui écrit, tout en discutant avec un membre de sa famille se tenant à proximité du dispositif technique. Dans ces situations d'imbrication de sociabilités, il est très difficile de comprendre la place de l'internaute : est-il dans la sociabilité médiatisée, puis dans la sociabilité non médiatisée ?, ou à l'inverse, est-il d'abord dans la sociabilité non médiatisée, puis dans la sociabilité médiatisée ? Seul, l'internaute explique que c'est un tout et qu'il fait le lien entre ces différentes sociabilités par ses pratiques et ses représentations.

### Le médiat et l'immédiat représentés (conclusion)

À l'issue de l'analyse de la sociabilité médiatisée par les représentations sociales, nous constatons que la sociabilité médiatisée possède les mêmes caractéristiques que la sociabilité « classique ». Cette sociabilité est exclusivement, tour à tour ou à la fois individualiste, superficielle, éphémère, intellectuelle, approfondie, communautaire, éclatée et diffuse. Elle paraît contradictoire, complexe et donc « banale ». Cette sociabilité médiatisée est en lien avec les sociabilités « classiques ». Elle compose, en enrichissant, en recoupant ou en prolongeant les sociabilités « classiques », le *continuum* de la sociabilité. Elle est donc très contemporaine. Les représentations spatiales et temporelles de la sociabilité médiatisée chez les internautes corroborent les transformations actuelles concernant les liens que les individus ont avec l'espace et le temps. La proximité et la distance spatiale ne signifient plus un « ici et là-bas ». La proximité et la distance temporelle ne signifient plus non plus un « maintenant et avant ou plus tard ». *Via* le média, le « ici et maintenant » devient un « ici/là-bas et maintenant/plus tard ».

Cette sociabilité médiatisée est au cœur des transformations constatées dans l'habitat et la vie urbaine. Elle redéfinit *via* le média les frontières entre espace privé et espace public, entre espace domestique et espace extra-domestique, et réinterroge les espaces traditionnels de sociabilité que sont la ville, le quartier et le logement. L'espace contemporain de sociabilité devient exclusivement, à la fois ou tour à tour l'agglomération, la ville, le quartier, le logement, la pièce, le coin informatique, l'écran<sup>67</sup>.

67 Cf. "De la fenêtre à l'écran" dans la partie "Un espace de contact", p. 51.

## Conclusion générale

### Entre le médiat et l'immédiat

Notre recherche sur le médiat et l'immédiat dans les espaces de sociabilité contemporains a pour objet la sociabilité à l'épreuve des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Cette recherche appréhende quelques types de relations sociales telles que la relation à l'espace, la relation au temps et la relation à l'autre. Nous rappelons ici le contenu que nous leur présentions.

#### – *La relation à l'espace*

La sociabilité contemporaine, par rapport à la sociabilité « traditionnelle », a transformé les rapports de l'individu à l'espace. Avec une sociabilité de plus en plus éclatée et complexe, les espaces habités traditionnels (quartier, voisinage, notamment) ne sont plus aussi pertinents. Là, les nouvelles technologies de l'information et de la communication accompagnent cette évolution, révélant des frontières floues et poreuses entre différents types d'espace et contribuent sans doute à l'aménagement de ces espaces de sociabilité. Les espaces deviennent multiformes, s'enchevêtrent : l'espace du logement, par exemple, à travers ces interactions médiatisées, devient tantôt privé, tantôt public, fermé ou ouvert et les ambiances de cet espace s'en trouvent transformées.

#### – *La relation au temps*

Le médiat et l'immédiat sont deux aspects particuliers de la sociabilité, les relations sociales pouvant être soit médiates, soit immédiates. Le médiat est l'aspect différé dans le temps de la sociabilité, alors que l'immédiat est un « ici et maintenant » supposant une instantanéité de la sociabilité. Les nouvelles technologies jouent ici encore un rôle complexe. Elles accentuent tantôt la « médiateté », tantôt « l'immédiateté » de la sociabilité et révèlent que la distance spatiale n'est plus un obstacle à l'immédiateté des relations sociales.

#### – *La relation à l'autre*

Les relations sociales subissent un fort éclatement et une forte individuation. Dans ce contexte, les nouvelles technologies de communication jouent un rôle complexe. Tout d'abord, elles favorisent cet éclatement et cette individuation,

en médiatisant les relations d'un individu à l'autre, et confortent, voire génèrent de nouvelles relations. Ensuite, elles permettent parfois, un prolongement des relations sociales construites dans l'espace de l'Internet vers des relations sociales dans les espaces habités et *vice versa*.

À l'issue de notre travail empirique, nous allons ici synthétiser les acquis par type de relation (l'espace, le temps et l'autre) tout en rappelant que ces formes sont indissociables.

## L'espace

Notre travail de terrain nous confirme dans l'idée qu'il existe trois types d'espaces mis en œuvre lors des sociabilités médiatisées : l'espace physique, l'espace sensible et l'espace représenté.

### – *L'espace physique*

L'espace physique est l'un des trois espaces mobilisés lors des sociabilités médiatisées. Dans cet espace physique il y a au moins deux sous-espaces distincts dans lesquels l'internaute évolue simultanément : l'espace d'ancrage dans lequel l'internaute dispose son matériel informatique et l'espace domestique incluant sa zone informatique. Cet espace domestique pouvant être occulté de l'attention lors de la relation médiatisée.

### – *L'espace sensible*

L'espace sensible inclut l'espace physique précédemment décrit à savoir, l'espace sur lequel l'internaute dispose son matériel informatique et l'espace domestique de la zone informatique ; il intègre également les espace(s) médiatisé(s) dans le(s)quel(s) évolue l'internaute lors de ses pratiques médiatisées : c'est-à-dire l'espace visuel de l'écran et parfois l'espace sonore permis par les microphones et haut-parleurs. C'est un espace sensible commun aux internautes et à la situation de sociabilité. Ces espaces peuvent être mobilisés différemment, soit par un internaute, soit par deux internautes (par exemple, lorsqu'un deuxième internaute est présent), soit par un groupe (cybercafé, *Lan party*) depuis un même ancrage physique. Dans ce cas, l'espace sensible de la sociabilité médiatisée inclut l'espace d'ancrage du dispositif. Cependant, l'espace médiatisé peut ne pas être lié à un ancrage physique. Deux internautes ancrés dans des lieux distants peuvent avoir également un espace médiatisé commun : « le vrai espace de cette situation est l'espace de défilement de l'écriture dans la fenêtre de dialogue » et l'espace sonore permis par le dispositif. L'espace médiatisé peut également être ouvert sur l'espace domestique de l'autre : « une ouverture sur un espace domestique autre que le sien, une ouverture sur le visage et une partie du corps de l'autre internaute ».

Les trois espaces constitutifs de l'espace sensible, bien qu'accessibles aux sens depuis un même lieu (l'espace informatique lui-même situé dans l'espace domestique ou extra-domestique), ne sont pas accessibles de façon identique ; certains sont accessibles d'un point de vue visuel, d'autres d'un point de vue sonore et visuel.

– *L'espace représenté*

L'espace représenté concerne les espaces précédemment cités (espace physique et espace sensible) car ils sont source de représentations en situation et hors situation, mais il concerne également l'espace de la rencontre non médiatisée extra-domestique.

Si l'espace physique, l'espace perçu et l'espace représenté peuvent être distincts, ils ne sont pas pour autant séparés ; l'internaute construit leur continuité ou leur discontinuité par ses pratiques disposées, perçues et/ou représentées. C'est un peu comme s'il y avait trois échelles spatiales accessibles pour la même personne, dont deux sans se déplacer : l'espace de l'ancrage physique, l'espace perçu (celui des pratiques médiatisées ou non) et l'espace représenté. Mais il arrive que les trois espaces co-existent totalement par exemple lors de jeux en réseau (ex. : *Lan Party*) où les trois espaces sont présents simultanément : l'espace physique, l'espace sensible et l'espace représenté de la rencontre physiquement située dans un même lieu.

– *L(es)'espace(s) en situation de sociabilité médiatisée*

Les principaux questionnements concernant l'espace médiatisé chez les auteurs qui l'interrogent, concernent le rapport entre espace privé et espace public et les changements d'échelle. Que pouvons-vous nous dire à ce sujet ? L'espace n'est ni privé, ni public. Ces qualificatifs ne sont pas d'ordre spatial mais plutôt situationnel ; c'est la situation qui est privée ou publique et l'espace sollicité par la situation prend les caractéristiques de cette dernière. Il y a donc bien une complexification du rapport entre privé et public. L'espace privé peut s'ouvrir publiquement lors d'une situation particulière (réception, exposition...) et devenir public, tout comme dans l'espace public il y a des situations privées (coup de téléphone privé en public).

Un deuxième apport important de notre recherche concerne les changements d'échelle. Bernard Cathelat se posait la question de l'avenir de nos lieux de vie : « *Que deviennent le lieu de vie, le quartier, le village ou la ville, la nation, lorsque l'on peut se connecter aux quatre coins du monde ?* »<sup>68</sup>. Paradoxalement les sociabilités médiatisées sur Internet ont une incidence sur deux échelles très éloignées l'une de l'autre. En effet, les sociabilités médiatisées par Internet favorisent à la fois, des relations à une échelle proximale et des relations lointaines. L'échelle proximale, peu développée dans notre société contemporaine, est une échelle de relation où l'on est proche au point d'être touché, tandis que l'échelle des relations lointaines permet d'avoir des relations avec des personnes à l'autre bout du monde. Ces deux échelles ne sont pas exclusives. Il y a réconciliation du proche et du lointain et des apports réciproques entre l'une et l'autre échelle.

Troisième apport important, il n'y a pas despatialisation. L'espace physique n'est peut-être plus toujours la référence de base. En cela Wade et Falcand<sup>69</sup>

68 Cathelat B., *De l'homo sapiens à l'homme interactif*. Paris, Éd. Denoël, Coll. Foreseen, 1998.  
69 Wade Ph. & Falcand D., *Cyber planète. Notre vie en temps virtuel. Autrement*, n° 24, 1998.

ont raison : les autoroutes de l'information abolissent les références spatiales traditionnelles et les frontières, faisant naître un nouvel espace de liberté. Mais d'après nous, l'espace existe toujours, l'espace de nos pratiques, médiatisées ou non. Car s'il y a pratiques, il y a forcément un corps *pratiquant* et *sentant* ancré physiquement. En réalité, c'est l'espace sensible de perception, d'action et de représentation qui se prolonge au-delà des limites classiques.

Le quatrième apport important est qu'il n'y a pas d'ubiquité spatiale. L'espace est constitué de plusieurs espaces disjoints qui participent de la même situation. L'internaute réalise le lien entre ces espaces par ses pratiques. Il s'agit par exemple de l'espace immédiat de l'internaute à laquelle s'ajoute l'espace visible de l'interlocuteur (*webcam*) ou l'espace sonore d'une conversation téléphonique dans l'espace domestique.

Il est donc possible de conclure que la sociabilité contemporaine transforme les rapports de l'individu à l'espace et que l'espace change, accompagné dans sa transformation par les nouvelles technologies. Les frontières entre les différents espaces sont plus floues et plus poreuses et les espaces sont multiformes et enchevêtrés. Ce sont les situations qui régissent ces frontières et ces formes.

## Le temps

« ... *l'urbanisation du temps réel se réaliserait au détriment de l'urbanisation de l'espace réel.* »

Virilio P., 1996

### – *Le temps dans une sociabilité médiatisée*

Tout au long de notre recherche, nous étions guidés par une hypothèse sur le temps dans la sociabilité médiatisée. Le constat est que l'espace physique de l'inscription du corps est donné comme le postulat de départ à toute compréhension de la situation médiatisée. Or, comme nous l'avons dit plusieurs fois, la situation ne peut pas être exclusivement spatiale car elle met en jeu sans préférences l'espace, le temps, la perception et les représentations de l'utilisateur. Rien ne nous permet de dire qu'au départ il y avait l'espace, ensuite le corps, son environnement et par la suite, l'environnement artificiel, l'image virtuelle de l'autre et les interactions potentielles.

Comment est vécu le temps d'une sociabilité dans le panel temporel qui couvre toutes les variantes possibles entre la situation d'immédiateté interactive et immersive et les situations lentes, distancées et différées ?

Trois groupes temporels de situations se dégagent clairement :

– Le premier groupe est celui des « situations immédiates » dans le sens où elles sont promptes et rapides dans le vécu. L'internaute est continuellement mobilisé dans sa situation. Les *affordances* sont nombreuses et sollicitent une grande concentration et rapidité de réponse chez l'internaute. L'interactivité y est forte, mobilisant ainsi son attention sur ce qui est dit, écrit, vu et entendu selon les *affordances* du dispositif. Le rythme rapide de l'échange dans ce type de situation nous permet de les qualifier d'immédiates.

Il en est ainsi pour la situation de *contact sensible* où l'internaute doit gérer en même temps un dialogue écrit qui exige un temps de réponse rapide tout en



étant attentif à l'image animée de l'autre qui véhicule une partie non négligeable de la communication, sans oublier la voix de l'autre qui peut faire irruption à tout moment. Mais il en est de même pour la situation des *mots-dits* (situation d'IRC sans *webcam* et sans microphone) qui est en apparence un peu plus lente que la précédente (mais tout aussi rapide) car elle fait l'économie d'une partie des *affordances* visuelles et sonores qui la rend plus facilement gérable par l'internaute. Quant aux situations d'ubiquité spatiale, l'internaute est à l'affût des *affordances* permises par son ordinateur tout comme celles de son environnement immédiat. Nous avons vu que ce type de situations n'est pas vécu comme étant ubiquitaire car l'internaute fait le lien naturellement entre les différents environnements. Temporellement, ce genre de situations est vécu dans une immédiateté naturelle, tout comme les situations de *rencontre*.

– Dans le second groupe de situations-types, que nous nommons du « médiat à l'immédiat », celles de *partage*, de *visite*, de *famille* en particulier ou de *communauté* en général, le temps vécu couvre quasiment tout le panel temporel allant de la plus lente à la plus immédiate situation. Le temps n'étant pas un facteur déterminant. Il peut recouvrir une période sur plusieurs jours avec des contacts répétés, plus ou moins fréquents mais nécessaires pour en faire une situation. Mais le temps peut être vécu dans une immédiateté comme celle du premier groupe et durer suffisamment pour que l'internaute ait une expérience de *partage*, de *visite*, etc. Le rythme de l'interaction, qui est celui de l'échange, peut être contenu dans un seul contact et dans ce cas la situation est rapide. Mais il peut aussi être le rythme de plusieurs contacts dans une durée de temps plus longue comme des échanges répétés dans une même journée ou sur plusieurs jours.

– Le troisième groupe est celui des situations que nous appelons « médiatées » dans le sens de lentes. Elles concernent spécifiquement les échanges par écrit du type *e-mails*. Le rythme de l'échange étant lent, voire très lent, il laisse une grande liberté de gestion de la relation à l'autre. Cette situation est identique à un échange classique de lettres. Cependant ce qui fait situation c'est un ensemble d'échanges ayant un même aspect de sociabilité comme une discussion, une dispute ou un échange amoureux. La lenteur dans ce type de situation offre un temps de recul qui se répercute sur la qualité de l'information échangée. Par manque d'*affordances* « stimulantes » et mobilisantes, l'internaute dispose d'un temps de distanciation dans son expression. Il bénéficie aussi de la possibilité de retour sur ce qui est écrit et de correction du texte avant son émission, chose qui n'est pas possible dans les échanges plus rapides.

– *Un temps compté, perçu et représenté*

Que nous enseigne l'expérience ordinaire à propos du temps des sociabilités médiatisées ? D'abord, qu'il y a un temps physique que l'on peut compter, et dont on peut mesurer les rythmes évidents dans l'interaction. C'est le temps tel qu'il est structuré par le dispositif. Les joueurs « experts » parlent souvent de « ping », terme informatique mesurant l'interactivité entre deux ordinateurs. Mais au-delà du jeu, ce terme peut aussi exprimer, par extension, le temps de réponse dans un IRC, voire même le temps de l'échange par *e-mail*.

Cette structure du temps de la sociabilité couvre un panel partant d'une immédiateté *quasi* instantanée ralentissant au fur et à mesure que la réponse est lente. Il se produit alors des vides, des temps morts qui laissent place à du recul et du répit quand ils sont courts, mais aussi à d'autres activités qui ne concernent pas la sociabilité quand ils sont longs. Ainsi, la situation de sociabilité devient-elle saccadée et entrecoupée par d'autres événements ? Le temps compté et mesuré ne suffit pas pour rendre compte de la sociabilité dans laquelle le temps est aussi perçu.

L'un des principes de la perception est qu'elle opère par gommages. Des sélections et des suppressions des phénomènes perçus s'opèrent naturellement par le sujet percevant selon son intention de percevoir<sup>70</sup>. Ainsi l'internaute efface de son champ de perception tous les éléments « inutiles » à ce qui fait sa situation du moment. Par ce gommage, il lie les événements uniquement pertinents de son activité. De ce fait l'expérience de sociabilité est vécue et racontée par la suite comme étant continue. Dans les situations vécues que nous avons observé, certains internautes opèrent ce choix dans leurs actions : ils décident alors à l'avance de ne pas actionner la *webcam* et le microphone pour se concentrer sur l'écrit. Ils choisissent aussi parfois de couper tout contact immédiat avec leur environnement domestique pour les mêmes raisons. Quand ils ne le font pas par incidence sur le dispositif spatial et technique ils le font alors par omission de perception de cet environnement. De cette façon des situations qui semblent être domestiques, familiales et privées ne le sont pas réellement, si l'internaute n'a choisi de percevoir que ce qui est extra-domestique et public et d'agir que comme s'ils n'était pas chez lui. Rappelons cette situation de drague où l'internaute chez lui ne faisait pas attention à son fils qui l'interpellait. Le temps perçu est un temps construit par l'internaute et c'est bien dans ce temps-là que certaines situations sont définies. L'espace de l'ancrage des corps n'est que de seconde importance et ne permet pas de rendre compte des situations de sociabilité sinon que d'entretenir les paradoxes évoqués au début. Cependant, que se passe-t-il quand une situation de sociabilité n'offre à percevoir de l'autre que peu sinon rien hormis son texte ?, qu'en est-il du temps quand l'autre est absent ?

Le temps est aussi représenté. De la même façon que la perception opère des choix devant les *stimulii* abondants dans l'environnement, la représentation opère le même choix sur les expériences vécues et cumulées. La lecture d'un *e-mail* évoque l'image « manquante » de l'autre qui n'a pas une présence ou co-présence simultanée lors de la lecture mais une sorte de méta-présence (par son écrit) pourtant suffisante pour continuer l'échange et lui répondre. Le moment du contact avec le texte, trace d'une action intentionnelle de sociabilité, est vécu d'une manière immédiate. De même que le moment de l'écriture de la réponse. Mais l'intervalle entre ces moments d'immédiateté peut être long et ne concerne en rien la situation. La situation s'en trouve alors fragmentée en plusieurs durées si on lui applique une vision de temps compté. Mais l'internaute

70 Le lecteur pourra se référer aux auteurs suivants : Bergson H., *Durée et simultanéité*. Paris, Quadrige/PUF, 1992. Deleuze G., <http://www.webdeleuze.com>. Augoyard J.-F., *Pas à pas*. Paris, Le Seuil, 1979.

se la représente comme continue car il « recolle » tous ces fragments de sociabilité en gommant de sa représentation tout ce qui est inutile dans ce que lui-même définit comme une situation d'échange de *mails*. Il est donc important d'introduire la notion d'échelles temporelles de la sociabilité comme grille d'intelligibilité des sociabilités contemporaines dites médiatisées. Elles révèlent des situations qui ne seraient pas apparues si l'on ne s'en tenait qu'à leur ancrage spatial.

#### – *Entre le médiat et l'immédiat*

Les échelles temporelles de sociabilité sont porteuses d'une qualité de la sociabilité propre à chacun et à chaque situation. Elles montrent la diversité des sociabilités possibles à travers le média, qui au fond n'apportent rien de nouveau à la sociabilité en soi mais plutôt à sa qualité.

Il n'y a pas de paradoxes d'ici et là, de réel et de virtuel, si l'on considère chaque situation avec son échelle temporelle propre : ainsi l'*e-mail* réunit deux interlocuteurs à travers des textes échangés qui, chronologiquement alignés et dépourvus des autres temps intermédiaires, rendent compte d'une seule et même situation. Si l'on réduit l'échelle d'observation à celle de l'internaute en train d'écrire ou de lire, en se situant sur l'échelle de la perception immédiate, il devient évident que les notions comme le virtuel viennent *au secours* pour expliquer que l'internaute n'est pas en co-présence mais absent. Son absence justifie alors la non communication entre deux interlocuteurs et dépossède la situation de ce qu'elle a de social. En aucun cas l'échelle immédiate du vécu, celle du geste de l'action et de la co-présence ne peuvent être « la » référence en terme d'échelle temporelle pour apprécier la qualité de la sociabilité et définir le réel et le virtuel, l'ici ou l'ailleurs, ce qui fait ou non situation.

Entre l'échange épistolaire et la rencontre physique, le téléphone et le télégraphe nous ont habitués à des interactions médiatisées. L'Internet n'est rien d'autre que l'un de ces médias, dont aucun des « futurologues » n'a vu l'avènement, et qui vient trouver sa place entre différentes situations de sociabilité. Il nous montre ainsi tout un panel de sociabilités possibles qui ne sont nouvelles que parce que l'usager opère un choix entre les types de sociabilité à établir avec les autres, au cas par cas, entre les situations de sociabilité à vivre. Internet permet le choix entre le médiat et l'immédiat.

### La sociabilité

Les résultats obtenus à l'issue de l'analyse des situations-types de sociabilité et de l'analyse du médiat et l'immédiat par les dispositifs, perceptions et représentations vérifient les hypothèses concernant la sociabilité et réinterrogent les travaux de recherche portant sur la sociabilité contemporaine et sur les liens entre sociabilité et nouvelles technologies de communication.

#### – *Une sociabilité médiatisée "classique"*

La sociabilité médiatisée est une sociabilité « classique ». Elle en a les mêmes caractéristiques : individualiste, éclatée, diffuse, complexe et contradictoire. Tout d'abord, elle emprunte des caractéristiques de la sociabilité médiatisée décrite dans les travaux de recherche sur les liens entre nouvelles technologies de com-

munication et sociabilités, de R. Bernier, de P. Lardellier, d'A. Acoun, de P. Virilio ou de M. Guillaume<sup>71</sup>. C'est une sociabilité immatérielle, individuelle, narcissique, déréalisante, atomisante, appauvrie ou uniformisée. Ensuite, elle renvoie pour partie à la sociabilité urbaine décrite par G. Simmel<sup>72</sup> et l'École de Chicago<sup>73</sup>, c'est-à-dire à une sociabilité superficielle, individualiste, éphémère ou secondaire. Nous pouvons d'ailleurs supposer que la forme et la nature de la sociabilité développée dans les villes se prolonge dans l'espace Internet et contribue à favoriser le développement d'une telle sociabilité. Et enfin, elle ressemble pour une autre partie à la sociabilité approfondie, d'entraide, ou primaire telle que les travaux français ou anglo-saxons portant sur les relations sociales dans les quartiers urbains des années 1960-1980<sup>74</sup> ou que les travaux récents sur les sociabilités médiatisées dans l'espace Internet de Ph. Wade, D. Falcand, Ph. Breton, B. Cathelat, B. Galland et M. Bassand<sup>75</sup>, ont pu la décrire.

L'internaute, souvent seul devant son écran, développe des relations sociales diverses avec d'autres internautes pour enrichir sa propre sociabilité. En fonction de ses envies et de ce que permettent les *affordances* du dispositif technique, il va tantôt développer des relations éphémères, immédiates, distantes ou publiques, tantôt développer des relations durables, approfondies, proches ou privées. Ces relations sociales peuvent être amicales, familiales, pré-existantes à leurs médiatisation par Internet ou nouvelles. Elles constituent un réseau social dont il est le nœud originel. Ce réseau social apparaît de manière éclatée et se diffuse au fur et à mesure de ses clics et de ses prises de contacts *via* le média. Sa sociabilité, souvent contradictoire, car tour à tour ou à la fois publique/privée, proche/distante, médiante/immédiate, approfondie/superficielle, est donc complexe.

L'internaute, tel l'*Homo Urbanicus* ou le citoyen de G. Simmel, fait preuve d'une intelligence et d'une rationalité dans sa sociabilité médiatisée. Comme la ville, l'espace Internet propose plusieurs échanges sociaux, de nature différente. Face à une telle multiplication et intensification des échanges, à tant de sollicitations, l'internaute doit mesurer, tenir compte de critères pour choisir entre plusieurs échanges, choisir de poursuivre ou de rompre les relations sociales médiatisées établies. Ainsi, il choisit de créer une sociabilité amicale, familiale ou de quartier sur Internet : « Avec la création multimédia, le cybernaute devient en quelque sorte Dieu... Le cyber-nomade acquiert le privilège de réorganiser la société à sa guise en choisissant avec qui il se connecte, en composant son carnet d'adresses en se ralliant

71 Bernier R., Lardellier P., La sociabilité fictive sur Internet : portrait d'une collectivité virtuelle. *Degrés ; Penser le multimédia*, Vol. 25-26 n° 92-93, 1997, pp. k1-k20. Acoun A., L'imaginaire et le réel dans la communication face à face et dans les relations virtuelles. *Sociétés*, n° 59, 1998-1. Virilio P., *Cybermonde la politique du pire*. Paris, Textuel, Conversation pour demain, 1996. Guillaume M., Société commutative : l'avènement de l'homme spectral. *Quadreni*, n° 30, 1996.

72 Simmel G., Les grandes villes et la vie de l'esprit. *Philosophie de la modernité*. Paris, Payot, 1989, pp. 233-252.

73 Grafmeyer Y., Joseph I., *L'École de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*. Paris, Aubier, 1990.

74 Entre autres les travaux de Coing H., Gans H. J., Hoggart R., Young M. et Willmott P., Chalas Y. et Torgue H., Noschis K.

75 Wade Ph. & Falcand D., *op. cit.* Breton Ph. *La tribu informatique*. Paris, Métailié, 1990. Cathelat B., *op. cit.* Galland B. & Bassand M., Dynamique des réseaux et société. *Flux*, n° 13-14, 1993, p. 7 sur site Internet.

à un groupe ou en constituant autour de lui un microréseau... Il crée sa famille, sa tribu, son véritable village ou quartier.<sup>76</sup> »

– *Une culture de la sociabilité médiatisée*

D'ailleurs, nous pouvons affirmer que l'internaute développe une culture de la sociabilité médiatisée, basée sur une compétence sociale ordinaire. Les situations de sociabilités vécues et les situations-types de sociabilité en témoignent. L'internaute développe un savoir et un savoir-faire, certes technique, mais surtout social dans l'espace Internet. Il met en œuvre des usages ou des usages détournés à l'égard du dispositif technique pour être efficace socialement. Il élabore et intègre des codes et des normes pour entrer en relation avec autrui. Il s'avère compétent à gérer sa distance, ses contacts et ses relations aux autres à travers le média Internet. Il a donc une compétence ordinaire à faire et à refaire du lien social là où, *a priori* on pensait que les internautes ne faisaient que s'amuser avec un gadget technologique. Et cette culture sociale est une culture « classique » qui s'étend et se reproduit dans un espace-temps technologique qui n'est qu'un espace complexe et sensible, un espace de sociabilité.

– *Un continuum de la sociabilité*

La sociabilité médiatisée participe au *continuum* de la sociabilité contemporaine dans le sens où cette sociabilité est vécue par l'internaute comme continue à ses sociabilités non médiatisées existantes qu'elles soient amicales, familiales ou professionnelles. À l'image de la situation-type d'ubiquité où l'internaute fait le lien entre des espaces discontinus, l'internaute fait ici le lien entre des sociabilités éclatées et diverses. Il y a plusieurs types de *continuum* : un *continuum* par enrichissement réciproque des sociabilités, un *continuum* par prolongement réciproque des sociabilités et un *continuum* par recouplement de celles-ci. Dans le premier type de *continuum*, les nouvelles sociabilités créées grâce au média ou dans l'espace médiatisé viennent compléter les sociabilités autres de l'internaute, c'est-à-dire des sociabilités « classiques », non médiatisées, et inversement les sociabilités « classiques » viennent enrichir les sociabilités médiatisées. L'internaute apprend de ces différentes sociabilités et étend sa sociabilité. Dans le deuxième type, la sociabilité est soit un prolongement médiatisé de la sociabilité non médiatisée « classique » existante, soit un prolongement « classique » non médiatisé de la sociabilité médiatisée. Enfin, dans le troisième type, les sociabilités médiatisées ou non médiatisées se recourent et s'imbriquent fortement dans les situations vécues de l'internaute jusqu'à ne plus former qu'une sociabilité continue. Le média n'est donc pas un obstacle à ce *continuum*. Au contraire, il en est le « tiers opérateur »<sup>77</sup>.

Ce *continuum* de sociabilité vient s'opposer à l'idée développée par certains auteurs, tels que P. Virilio<sup>78</sup>, qui voient avec le développement des nouvelles technologies de communication la disparition des sociabilités « classiques » approfondies, de proximité de type familial, amical ou de voisinage. Ce *continuum* s'inscrit au contraire dans les réflexions d'auteurs tels que B. Galland et

76 Cathelat B., *op. cit.*, p. 43.

77 Amphoux P. & Sauvageot A., *op. cit.*

78 Virilio P., *op. cit.*

de S. Fdida<sup>79</sup> affirmant le renforcement des sociabilités non médiatisées existantes par les technologies d'information et de communication et montrant les prolongements respectifs des sociabilités médiatisées dans les espaces physiques et des sociabilités non médiatisées dans l'espace Internet.

– Une sociabilité médiatisée, "située" et de face-à-face

Ces résultats vérifient également des hypothèses secondaires ou implicites, résumées de la manière suivante :

- la sociabilité médiatisée est une sociabilité « située »,
- la sociabilité médiatisée est une sociabilité de face-à-face.

La sociabilité médiatisée est une sociabilité « située » du point de vue de l'internaute. Elle fait même parfois partie, comme nous le montre la situation-type d'ubiquité, d'une sociabilité plus composite, c'est-à-dire médiatisée et non médiatisée, vécue comme continue et située par l'internaute. Aussi, la définition scientifique de la sociabilité « située » ou « *in situ* » qui considère cette dernière comme une sociabilité ancrée dans un espace physique est enrichie. La sociabilité « située » peut donc être une sociabilité ancrée dans un espace électronique. C'est la représentation du temps et de l'espace, l'expérience des émotions et des sentiments dans les interactions, le vécu des relations à l'autre par l'internaute qui situe la sociabilité.

Cette sociabilité, nous pouvons également la qualifier, d'après des situations vécues et les situations-types « d'immédiateté », de « rencontre », de « mots-dits », de « mailer » et de « contacts sensibles », de sociabilité de face-à-face. Elle dépasse celle de J. Jouet<sup>80</sup>, de V. Beaudouin et de J. Velovska<sup>81</sup>, qui ne parlent de sociabilité de face-à-face que lorsque deux individus sont en co-présence dans une même sphère spatio-temporelle et ancrés dans un même espace physique « classique », et se rapproche de la sociabilité de R. Ascott, de A. Sauvageot, de Ph. Quéau ou de M. De Fornel<sup>82</sup>, décrite comme une sociabilité cyberceptive, sensorielle, interactive ou réelle.

Certes, les visages des internautes sont encore dans l'impossibilité de se faire face, leur regard de se croiser, leurs mains de se toucher, le dispositif technique n'étant pas performant dans l'intervisibilité et dans le toucher. Néanmoins, le face-à-face est possible. Les internautes échangent et se font face au travers des mots écrits notamment dans les IRC et les e-mail. Nous pouvons d'ailleurs dire qu'en lieu et place du face-à-face, nous avons à faire à du mot-à-mot. Les mot-à-mots de l'IRC, par exemple, qui sont un va-et-vient de questions et de réponses ou un jeu d'affirmations réciproques dans un temps fortement réduit et dans l'espace visible de l'écran mettent en co-présence des internautes et créent des interactions immédiates et un face-à-face social.

79 Galland B., De l'urbanisation à la « glocalisation » : l'impact des technologies de l'information et de la communication sur la vie et la forme urbaine. Colloque : *The Impacts of Information Technologies On Urban Form And Life*, Monte Verità, Ascona, 1995, p. 18 sur site Internet. Fdida S., *Des autoroutes de l'information au cyberspace*. Paris, Flammarion, 1997.

80 Jouet J., La sociabilité télématique. *Communication et Langages*, n° 72, 1978, pp. 78-87.

81 Beaudoin V. & Velovska J., Un univers relationnel sur Internet : forum et pages personnelles. Colloque *Comprendre les usages d'Internet*, École Normale Supérieure, Paris, 3 et 4 décembre 1999.

82 Ascott R., *op. cit.* Sauvageot, A., *op. cit.* Quéau, Ph. Les communautés virtuelle ou l'e-vidence de l'autre. Borillo, M. et Art, *technologie, sensorialité*, Paris, Champ Vallon, 1996, pp. 195-207. Fornel (de) M., *op. cit.*

## Bibliographie

- **Acoun A.**, L'imaginaire et le réel dans la communication face-à-face et dans les relations virtuelles. *Sociétés*, n° 59, 1998-1, pp. 5-9.
- **Amphoux P.**, *La notion d'ambiance : une mutation de la pensée urbaine et de la pratique architecturale*. Paris, Plan Urbanisme Construction, Architecture, 1998.
- **Amphoux P., Sauvageot A.**, *Lorsque l'amour s'en mail. Les faiseurs d'amour. Le tiers dans nos relations*. Lausanne, Payot, 1998, pp. 101-118.
- **Amphoux P.**, La valse des ambiances. Segaud, M. (sous la dir.), *Évolution des modes de vie et architectures du logement*. Paris, Ministère de l'Équipement, Plan-Construction, juin 1993, pp. 83-88.
- **Amphoux P. et al.**, *Aux écoutes de la ville*. Rapport de Recherche CRESSON/IREC, Lausanne, 1991.
- **Amphoux P., Perrin-Jaquet R., Jaccoud C.**, *Domotique 1987 : l'intelligence de l'habitat ?* Lausanne, Institut de Recherche sur l'environnement construit, 1987.
- **Anzieu D.**, *Le moi peau*. Paris, Dunod, coll. Psychismes, 1985.
- **Ascher F.**, Prospective de l'habiter. *Futuribles : Analyse et prospective*, n° 238, janvier 1999, pp. 31-37.
- **Ascher F.**, *Métapolis. Ou l'avenir des villes*. Paris, Odile Jacob, 1995.
- **Ascott R.**, L'architecture de la cyberception. M. Borillo et A. Sauvageot (sous la dir.), *Les 5 sens de la création. Art, technologie, sensorialité*. Paris, Champ Vallon, 1996. pp. 195-207.
- **Augoyard J.-F.**, Éléments pour une théorie des ambiances architecturales et urbaines. *Les Cahiers de la Recherche Architecturale*, n° 42-43, décembre 1998, pp. 13-35.
- **Augoyard J.-F., Medam A.**, *Situations d'habitat et façons d'habiter*. Paris, École Spéciale d'Architecture, Direction de la Construction, 1976, 329 p. Recherche n° 75 61 235.
- **Augoyard J.-F. et al.**, *Sonorité, sociabilité, urbanité*. Rapport de Recherche, Grenoble, CRESSON, 1982.

- **Augoyard J.-F.**, *Pas à pas, Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain*. Paris, Seuil, 1979.
- **Bakis H.**, Enjeux sociaux, techniques et spatiaux des communications. *Netcom*, Vol. 10, n° 2, août 1996, pp. 387-396.
- **Bakis H. et al.**, *Information et organisation spatiale*. Ed. Paradigme, Coll. Transports et communication, Caen, 1988.
- **Beaudoin V., Velovska J.**, Un univers relationnel sur Internet : forum et pages personnelles. *Colloque Comprendre les usages d'Internet*, École Normale Supérieure, Paris, 3 et 4 décembre 1999.
- **Beauvois J.-L., Joule R.-V., Monteil J.-M.**, *Perspectives cognitives et conduites sociales*. Tome 2, Représentations et processus socio-cognitifs. Suisse, Del Val, 1989.
- **Bedos F., Mazerat B., Novatin A.**, *Pratiques et représentation du logement social par les habitants*. Compte rendu d'une recherche financée par la Direction de la Construction du ministère de l'Équipement et du Logement, 1974.
- **Belisle C.**, *Communication et nouvelles technologies*. Lyon, PPSH, 1993.
- **Bernier R., Lardellier P.** (éd.), La sociabilité fictive sur Internet : portrait d'une collectivité virtuelle. *Degrés. Penser le multimédia*, Vol. 25-26, n° 92-93, 1997, pp. k1-k20.
- **Bergson H.**, *Durée et simultanéité*. Paris, Quadrige/PUF, 1992.
- **Berque A.**, Espace virtuel et milieu humain. *Quadreni*, 1996, n° 30, pp. 69-80.
- **Berque A.**, La demeure des choses. Jardins, écoumène, espace virtuel. *Le jardin planétaire*, 1997, pp. 155-166.
- **Bonetti M.**, *Habiter : le bricolage imaginaire de l'espace*. Marseille, Hommes et Perspectives, 1994.
- **Boubezari M.**, *Le corps dans l'espace sonore*. Actes du colloque, *Corps et médiations du corps*, Institut de la communication et des médias, Echirolles, 24 et 25 novembre 2000,   
<http://www.u-grenoble3.fr/stendhal/recherche/centres/boubezari.html>
- **Boubezari M.**, Habiter l'espace sonore : quand faire c'est dire. *Alinéa*, n° 10, Trapèzes éditions, Grenoble, juin 1999, pp. 25-38.
- **Boubezari M.**, *Méthode exploratoire sur les pratiques intuitives de maîtrise du confort acoustique dans le milieu habité*. Grenoble, thèse de doctorat en Architecture, CRESSON, 2001.
- **Bressand A., Distler C.**, *La planète relationnelle*. Paris, Flammarion, 1995.
- **Breton Ph.**, *L'utopie de la communication*. Paris, La Découverte, 1992.
- **Breton Ph.**, *La tribu informatique*. Paris, Métailié, 1990.
- **Bruston A., Chalas Y., Paquot T.**, Pas de quartier. *Urbanisme*, Nov-Déc. 1997, n° 297, pp. 44-53.
- **Carré D., Combés Y.**, Les messageries grises. *Culture Technique*, n° 24, 1992, pp. 165-170.



- Castel F., *La révolution communicationnelle*. Paris, L'Harmattan, 1995.
- Cathelat B., *De l'homo sapiens à l'homme interactif*. Paris, Ed. Denoël, Coll. Foreseen, 1998.
- Centre Scientifique et Technique du Bâtiment, *Pour habiter interactif, 1987-1992 : du projet au bilan*. Paris, 1992.
- Certeau (de) M., *L'invention du quotidien*, tome I. Arts de faire. Paris, Ed. Gallimard, 1990.
- Chalas Y., *L'oralité sociale. Écoute, traitement et restitution de la parole urbaine*. Grenoble, CRESSON, 1996.
- Chalas Y., *La ville émergente. Force et valeurs des territoires contemporains*. Séminaire, rapport de synthèse. Grenoble, CRESSON, 1996.
- Chalas Y., Couic M.-C., Duarte P., Torgue H., *Urbanité et périphérie. Connaissance et reconnaissance des territoires contemporains*. Paris, Plan Construction et Architecture, 1996.
- Chalas Y., La routine, analyse d'une composante de la vie quotidienne à travers les pratiques d'habiter. *Cahiers internationaux de sociologie*, vol. LXXXV, 1988.
- Chalas Y., La routine, analyse d'une composante de la vie quotidienne à travers les pratiques d'habiter. *Cahiers internationaux de sociologie*, vol. LXXXV, 1988, pp. 243-256.
- Chalas Y., Torgue H., *La ville latente. Espaces et pratiques imaginaires d'Echirolles*. Grenoble, ESU-MRU, Mairie d'Echirolles, 1981.
- Chambat P., *Communication et lien social : usage des machines à communiquer*. Paris, Ed. Descartes, 1992.
- Chambat P., Les écrans de la civilité. *Culture Technique*, n° 24, 1992, pp. 141-148.
- Chambat P., Une nouvelle communication. *Informations sociales. Espaces publics*, n° 33, 1994, pp. 18-26.
- Chambat P., Usage des technologies de l'information et de la communication (TIC) : évolution des problématiques. *Technologie de l'information et société*, Vol. VI, n° 3, 1994, pp. 249-270.
- Chelkoff G., Thibaud J.-P., *Une approche écologique des espaces publics souterrains*. Grenoble, CRESSON-Plan Urbain, 1997.
- Cohen-Huthier J., Analyse de réseaux et sociologie générale. *Flux*, n° 13-14, 1993, pp. 35-40.
- Coing H., *Rénovation urbaine et changement social*. Paris, Ouvrières, 1966.
- Couic M.-C., *La dimension intersensorielle dans la pratique de l'espace urbain : une approche méthodologique pluridisciplinaire*. Grenoble, thèse de doctorat en Architecture, CRESSON, 2000.

- Couic M.-C., L'observation des ambiances, sous la direction de Jean-Paul Thibaud. *Les Cahiers de la Recherche Architecturale*, n° 42-43, 1998, pp. 77-89.
- Couic M.-C., Duarte P., Boubezari M., *Le médiat et l'immédiat dans les espaces de sociabilité contemporains*. Proposition de recherche. Grenoble, EAG, CRESSON, IUG, PUCA, 2001.
- Dasture F., Monde, Chair, Vision. Actes du colloque, *Maurice Merleau-Ponty, le psychique et le corporel*, Breuteuil-sur-Iton, Aubier, 1988.
- Deleuze G., *L'image-mouvement*. Paris, Minuit, 1983.
- Deleuze G., *L'image-temps*. Paris, Minuit, 1985.
- Déroche-Gurcel L., Cyberspace : le retour de la sociabilité. *Communication et langage*, n° 107, 1996, pp. 21-32.
- Doise W., Palmonari A., (sous la dir.), *L'étude des représentations sociales*. Neuchâtel et Paris, Delachaux et Niestlé, collec. Textes de base en psychologie, 1986.
- Dosse F., *L'empire du sens. L'humanisation des sciences humaines*. Paris, La Découverte, 1995.
- Duarte P., *La ville défaite. Les représentations sociales de la dévalorisation urbaine*. Grenoble, thèse de doctorat en aménagement et en urbanisme, Université Pierre Mendès France, IUG, 1997.
- Duarte P., Les représentations de la dévalorisation urbaine. Chez les professionnels de la politique de la ville. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, n° 88, 2000, pp. 30-38.
- Duarte P., Boubezari M., Couic M.-C., « Mesurer » des situations de sociabilités médiatisées. Colloque *Mesures de l'Internet*, 12, 13 et 14 mai 2003.
- Fdida S., *Des autoroutes de l'information au cyberspace*. Paris, Flammarion, Dominos, 1997.
- Fischer G.-N., *Psychologie de l'environnement social*. Paris, Dunod, 1997.
- Flichy P., *Une histoire de la communication moderne, espace public et vie privée*. Paris, La Découverte, 1991.
- Flückiger M., Klaue K., *La psychologie de l'environnement*. Lausanne, Delachaux et Niestlé, 1991.
- Fornel (de) M., Quere L., *La logique des situations*. Paris, Édition EHESS, 1999.
- Fornel (de) M., Alors, tu me vois ? Objet technique et cadre interactionnel dans la pratique visiophonique. *Culture Technique*, n° 24, 1992, pp. 113-120.
- Foucault M., *Surveiller et punir*. Paris, Gallimard, 1995.
- Fouchard G., *Rencontres et contacts sur Internet. Se former en un jour*. Paris, Simon & Schuster Macmillan, 1998.

- **Galland B.**, De l'urbanisation à la « glocalisation » : l'impact des technologies de l'information et de la communication sur la vie et la forme urbaine. Colloque : *The Impacts of Information Technologies On Urban Form And Life*, Monte Verità, Ascona, 1995.
- **Galland B.**, *Entretien avec Pierre Lévy, sur Smart Geneva et la société de l'information*. 1996, <http://dawww.epfl.ch/bio/galland/articles/Levy.html>.
- **Galland B.**, *La ville virtuelle. Raisons et déraison de la ville*. Approche du champ urbain. Lausanne, PPUR, 1996.
- **Galland B., Bassand M.**, Dynamique des réseaux et société. *Flux*, n° 13-14, 1993, pp. 7-10.
- **Gans H.-J.**, *The Urban Villagers. Group and class in the life of Italian-Americans*. USA, The Free Press, 1962.
- **Ghorra-Gobin C.**, Du « Wireless wilderness » au « global electronic capitalism » : repenser le rapport espace et société. *Quadreni*, n° 30, 1996, pp. 105-114.
- **Gibson J.J.**, *The ecological approach to visual perception*. New Jersey, London, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1986.
- **Gibson J.J.**, *The theory of affordances. Perceiving, Acting, Knowing*, Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum, 1977.
- **Godbout J.**, *L'esprit du don*. Paris, La Découverte, 1992.
- **Goffman E.**, *La mise en scène de la vie quotidienne*. Paris, Minuit, 1973.
- **Goodwin C.**, Gesture as a resource for the organization of mutual orientation. *Semiotica*, 62(1-2), 29-49, 1986.
- **Goodwin C.**, Professional Vision. *American Anthropologist*, 96(3), 606-633, 1994.
- **Grafmeyer Y.**, *Habiter Lyon. Milieux et quartiers du centre ville*. Lyon, CNRS/PUL, 1992.
- **Grafmeyer Y., Joseph I.**, *L'école de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*. Paris, Aubier, Champ Urbain, 1984.
- **Grasland L.**, Internet et le territoire : un divorce annoncé ou une communauté d'intérêt. *NETCOM, Geospace et cyberspace*, Vol. 12, n° 1-2-3, 1998, pp. 137-149.
- **Guedon J.-C.**, *La planète cyber : Internet et cyberspace*. Paris, Gallimard Techniques. France, 1996.
- **Guillaume M.**, La ville commutante, cyber ou hypercité. *Urbanisme*, 290, sept.-oct. 1996, pp. 32-34.
- **Guillaume M.**, Société commutative : l'avènement de l'homme spectral. *Quadreni*, n° 30, 1996, pp. 105-114.
- **Hall E.-T.**, *La dimension cachée*. Paris, Points Essais, 1971.
- **Hannerz U.**, *Explorer la ville*. Paris, Minuit, collec. Le Sens Commun, 1980.

- **Heath C., Lehn (vom) D.**, *Use of video for the naturalistic analysis of workplace activities and interaction*. London, University of Nottingham King's College London, sd.  
<http://www-sv.cict.fr/cotcos/pjs/MethodologicalApproaches/datagatheringmethods/gatheringpaperHeath.htm>
- **Heath C., Luff P.**, *Technology in action. Learning in doing: social, cognitive, and computational perspectives*. Cambridge, University press, 2000.
- **Heath C., Luff P.**, *Work, Interaction and Technology : Empirical Studies of Social Ergonomics. Proceedings of the 11<sup>th</sup> International Conference on Ergonomics*. Paris, 1991.
- **Heath C.**, *Body Movement and Speech in Medical Interaction*. Cambridge, Cambridge University Press, 1986.
- **Heath C.**, *Gesture's discreet tasks: multiple relevances in visual conduct and in the contextualization of language*. Auer P. & (Di) Luzio A. (sous la dir.), *The Contextualization of Language*, Amsterdam, Benjamins, 1992, pp. 101-127.
- **Heath C.**, *The analysis of activities in face to face interaction using video*. Silverman, D. (sous la dir.), *Qualitative Research. Theory, Method and Practice*. London, Sage, 1997.
- **Hoggart R.**, *La culture du pauvre. Étude sur le style de vie des classes populaires en Angleterre*. Paris, Minuit, 1970.
- **Hossepied L.**, *Les communautés virtuelles : nouveaux laboratoires de la socialité*. *Temps modernes*, n° 599, 1998, pp. 167-184.
- **Jodelet D.**, *Représentations sociales : un domaine en expansion. Les représentations sociales*. Paris, PUF, 1993, pp. 31-61.
- **Jodelet D. (sous la dir.)**, *Les représentations sociales*. Paris, PUF, collec. Sociologie d'aujourd'hui, 1993.
- **Jolival B.**, *La réalité virtuelle*. Paris, PUF, *Que sais-je ?*, 1995.
- **Joseph I.**, *L'espace public comme lieu de l'action*. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, n° 57-58, déc. 1992 - mars 1993, pp. 211-217.
- **Joseph I.**, *Voir, Exposer, Observer. Colloque d'Arc et Senans, L'espace du public, les compétences du citoyen*. 8-9-10 novembre 1990, pp. 23-31.
- **Jouet J.**, *La sociabilité télématique*. *Communication et Langages*, n° 72, 1978, pp. 78-87.
- **Kauffman P.**, *L'expérience émotionnelle de l'espace*. Paris, Vrin, 1977.
- **Kaufman J.-C.**, *L'entretien compréhensif*. Paris, Nathan Université, 1996.
- **Keiichi S.**, *Creating a New Product Paradigm between Media Space and Physical Space*. *Proceedings of International Council of Societies of Industrial Design*, Seoul, Korea, 2001.
- **Kirsh D.**, *L'utilisation intelligente de l'espace. La logique des situations. Raisons Pratiques*, Paris, EHESS, 1999, pp. 227-260.
- **Lacroix G.**, *Le mirage Internet. Enjeux économiques et sociaux*. Paris, Vigot, 1997.

- Lapassade G., *Les microsociologies*. Paris, Anthropos, 1996.
- Lecourt E., Le sonore et les limites de soi. *Bulletin de Psychologie*, Tome XXXVI, n° 360, 1982, pp. 577-582.
- Lehn D. (vom), Heath C., *Comments on Kjeld Schmidt: managing the complexity of coopérative work*. Sur Internet, sd. <http://www-sv.cict.fr/cotcos/pjs/ComplexityandModelling/Complexity/ComplexityHeath.htm>
- Leroi-Gourhan A., *Le Geste et la Parole*. Paris, Albin Michel, tome I, 1997.
- Lévinas E., *Théorie de l'intuition dans la phénoménologie de Husserl*. Paris, Vrin, 1994.
- Levy P., Le Breton Ph., Polémique : quand le philosophe et le sociologue croisent le fer.  
Sur Internet: [http://www.webnetmuseum.org/html/reflexion/reflexion\\_levy\\_breton\\_fr.htm](http://www.webnetmuseum.org/html/reflexion/reflexion_levy_breton_fr.htm)
- Levy P., *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La Découverte, 1998.
- Lhomme P., *Évolution du logement et réseaux de télécommunication. Immeubles intelligents : Batibus a le ticket*, 2 fas., slnd.
- Livet P., *De la perception à l'action*. Paris, Vrin, 2000.
- Lohisse J., *Les systèmes de communication : approche socio-anthropologique*. Paris, Armand Collin, 1998.
- Maffesoli M., L'espace de la socialité. *Espaces et imaginaire*. PUG, 1979.
- Maffesoli M., *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.
- Meier R.-L., *Croissance urbaine et théorie des communications*. Paris, PUF, 1972.
- Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard, 1945.
- Meyer M. et al., *Histoire de la rhétorique des grecs à nos jours*. Le livre de Poche, LGF, Paris, 1999.
- Meyer-Hartmann A., Ordinateur, amour et mariage. Relations numériques, réelles et fictives. *Les faiseurs d'amour. Le tiers dans nos relations*. Suisse, Payot Lausanne, 1998, pp. 91-100.
- Miede B., *La société conquise par la communication*. Grenoble, PUG, 1989.
- Miller David L., *Le chat de Schrödinger et l'imagination. Science et Conscience. Les deux lectures de l'univers*. Colloque de Cordoue. Paris, Stock et France-Culture, 1980, pp. 323-340.
- Milon A., Internet : liaison géographique ou agencement historique, l'occupation du territoire. *Media Pouvoirs*, n° 45, 1997.
- Moles A., *Théorie de l'information et perception esthétique*. Paris, Flammarion, 1958.
- Moliner P., *Images et représentations sociales. De la théorie des représentations à l'étude des images sociales*. Grenoble, PUG, Vies sociales, 1996.
- Mondada L., Formes de séquentialité dans les courriels et les forums de dis-

- cussion. *ALISIC, Apprentissage des Langue et Systèmes d'information et de Communication*. Vol. II, Numéro 1, juin 1999, pp. 3-25.
- **Moscovici S.**, *L'espace, le temps et le social, l'espace et le temps aujourd'hui*. Paris, Seuil, 1993.
  - **Musso P., Rallet A.**, *Stratégie de communication et territoires*. Paris, L'Harmattan, 1995.
  - **Noschis Kay**, *Signification affective du quartier*. Paris, Librairie des Méridiens, 1984.
  - **Pailliant I.**, *Les territoires de la communication*. Grenoble, PUG, 1993.
  - **Pailliant I.**, *L'espace public et l'emprise de la communication*. Grenoble, Ellug, 1995.
  - **Pastinelli M.**, Éthnographie d'une délocalisation virtuelle. Le rapport à l'espace des internautes dans les canaux de Chat. *Terminal*, n° 79, 1999, pp. 41-62.
  - **Preel B.**, *La ville à venir : habitat, technologie, environnement*. Paris, Descartes & Cie, 1994.
  - **Quéau Ph.**, La puissance virtuel. *Culture Technique*, n° 24, 1992, pp. 245-252.
  - **Quéau Ph.**, *Le virtuel. Vertus et vertiges*. Seyssel, Champ Vallon, Institut National de l'Audiovisuel, 1993.
  - **Quéau Ph.**, Les communautés virtuelles ou l'e-vidence de l'autre. M. Borillo et A. Sauvageot (sous la dir.), *Les 5 sens de la création. Art, technologie, sensorialité*, Paris, Champ Vallon, 1996. pp. 195-207.
  - **Quéré L.**, *Agir dans l'espace public, les formes de l'action, sémantique et sociologie*. Paris, EHESS, 1982.
  - **Quéré L.**, *L'espace public comme forme et comme événement. Prendre place. Espace public et culture dramatique*. Textes réunis par Joseph I., Paris, Recherches/Plan Urbain, 1995.
  - **Quéré L.**, Qu'est-ce qu'un observable ? Colloque d'Arc et Senans, *L'espace du public, les compétences du citoyen*. 8-9-10 novembre 1990, pp. 36-40.
  - **Relieu M.**, Parler en marchant. Pour une écologie dynamique des échanges de paroles. *Langage et Société*, n° 89, 1999, pp. 37-68.
  - **Relieu M.**, Travaux en public. Découverte et exploration dynamique d'une situation spatiale problématique. M. de Fornel et L. Quéré (sous la dir.), *La logique des situations. Raisons Pratiques*, n° 10, Paris, Éditions EHESS, 1999, pp. 95-119.
  - **Relieu M.**, Travaux en public. La dynamique d'une situation problématique. M. de Fornel et L. Quéré, (sous la dir.), *La logique des situations. Raisons Pratiques*, n° 10, 1999, pp. 95-118.
  - **Rheingold H.**, *La réalité virtuelle*. Paris, Dunod, 1993.
  - **Rosnay (de) J.**, *L'homme symbiotique. Regards sur le troisième millénaire*. Paris, Seuil, 1995.

- Salone C., Télécommunications et dynamiques urbaine. *Flux*, n° 12, 1993, pp. 5-12.
- Sansot P., *Poétique de la ville*. Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.
- Saraiva M., *L'environnement sensible dans les musées à caractère ethnologique*. Grenoble, thèse de doctorat en architecture, CRESSON, 2001.
- Sauvageot A., *Art, technologie et recomposition du sensible*. M. Borillo et Sauvageot A. (sous la dir.), *Les 5 sens de la création. Art, technologie, sensorialité*, Paris, Champ Vallon. 1996, pp. 211-218.
- Simmel G., Les grandes villes et la vie de l'esprit. *Philosophie de la modernité*. Paris, Payot, 1989, pp. 233-252.
- Singly (de) F., *Habitat et relations familiales*. Paris, PCA, collec. Recherches n° 90, 1998.
- Singly (de) F., *Libres ensemble. L'individualisme dans la vie commune*. Paris, Nathan, collec. Essais et Recherches, 2001.
- Spector Th., La prospective urbaine. Un état de lieu. *Futuribles*, n° 229, mars 1998, pp. 29-69.
- Spirof L., *Les communautés virtuelles : vers une économie de relations*. Grenoble, Mémoire de DEA, Institut de communication, 1998.
- Thibaud J.-P., Grosjean M., *La méthode des parcours commentés. Espaces urbain en méthodes*. Marseille, Éditions Parenthèses, 2001, pp. 79-99.
- Thibaud J.-P., *Le baladeur dans l'espace public urbain, essai sur l'instrumentation sensorielle de l'interaction sociale*. Grenoble, thèse en aménagement et en urbanisme, Université Pierre Mendès France, IUG, 1992.
- Thierry D. et al., *Nouvelles technologies de communication*. Paris, L'Harmattan, 2000.
- Verpraet G., *La socialisation urbaine*. Paris, L'Harmattan, 1994.
- Virilio P., *Cybermonde, la politique du pire*. Paris, Textuel, 1996.
- Virilio P., *L'espace critique*. Paris, Christian Bourgeois éditions, 1984.
- Virilio P., *L'inertie polaire*. Paris, Christian Bourgeois éditions, 1990.
- Wade Ph., Falcand D., Cybe r planète. Notre vie en temps virtuel. *Autrement*, n° 24, 1998.
- Weissberg J.-L., Présences à distance. *Terminal*, n° 79, 1999, pp. 25-38.
- Wolton D., *Internet et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*. Paris, Flammarion, 1999.
- Wolton D., Les fausses promesses de la « société Internet », sortir de la communauté médiatisée. *Le Monde Diplomatique*, n° 543, 1999, p. 29.
- Young M., Willmott P., *Le village dans la ville*. Paris, CCI, Centre Georges Pompidou, 1983.
- Zeitoun J., Nouvelles représentations de l'espace et matérialité du territoire. *Quadreni*, n° 30, 1996, pp. 93-103.





Achevé d'imprimer Belle Page – septembre 2007

Dépôt légal n° 70417

ISSN: n° 0249-8804

ISBN : 978.2.11.097017.6





## Internet :

la sociabilité des sociétés médiatisées

Cette recherche sur le médiat et l'immédiat dans les espaces de sociabilité contemporains est inscrite dans le programme de recherche « Habitat et Vie Urbaine » du Plan Urbanisme Construction Architecture. Elle a pour objet la sociabilité à l'épreuve des nouvelles technologies de l'information et de la communication et appréhende quelques types de relations sociales telles que la relation à l'espace, la relation au temps et la relation à l'autre. Cet ouvrage vise à rendre compte des sociabilités médiatisées en évaluant de manière qualitative et exploratoire la forme et la nature des sociabilités actuelles qui ont lieu sur Internet (celles qui se créent, s'actualisent ou se renforcent *via* l'Internet, grâce aux *e-mails*, *chats*, etc.). Dans les sociabilités médiatisées l'espace n'est ni privé, ni public. Elles favorisent à la fois des relations à une échelle proximale et des relations à une échelle lointaine.

Le plan | urbanisme | construction | architecture | PUCA depuis sa création en 1998, développe à la fois des programmes de recherche incitative, des actions d'expérimentation et apporte son soutien à l'innovation et à la valorisation scientifique et technique dans les domaines de l'aménagement des territoires, de l'habitat, de la construction et de la conception architecturale et urbaine. Organisé selon quatre grands départements de capitalisation des connaissances : **Sociétés urbaines et habitat** traite des politiques urbaines dans leurs fondements socio-économiques ; **Territoires et aménagement** s'intéresse aux enjeux du développement urbain durable et de la planification ; **Villes et architecture** répond aux enjeux de qualité des réalisations architecturales et urbaines ; **Technologies et construction** couvre les champs de l'innovation dans le domaine du bâtiment ; le PUCA développe une recherche incitative sur le futur des villes à l'impératif du développement durable. Ce plan 2007-2012 se décline, selon huit programmes finalisés dont les objectifs de recherche répondent aux défis urbains de demain. Ces programmes sont accompagnés par des ateliers thématiques de bilan des connaissances et des savoir-faire, ainsi que par des programmes transversaux à l'échelle des territoires et des villes et à l'échelle européenne avec la participation du PUCA à des réseaux européens de recherche. Le PUCA, par ailleurs, assure le secrétariat permanent du programme de recherche sur l'énergie dans le bâtiment.



plan	urbanisme	construction	architecture
► <b>Le gouvernement des villes et la fabrique du bien commun</b>			
Polarisation sociale de l'urbain et services publics			
Citoyenneté et décision urbaine			
Intercommunalité et métropolisation			
► <b>Le nouveau urbain</b>			
Rénovation urbaine et mixité sociale			
Renouvellement et recomposition des quartiers			
Créativité et attractivité des villes			
► <b>L'avenir des périphéries urbaines</b>			
Territoires urbains et sûreté			
Architecture de la grande échelle			
Habitat pluriel : densité, urbanité, intimité			
Systèmes périurbains et coûts d'urbanisation			
Dynamiques et pratiques résidentielles			
► <b>Comportements résidentiels et défis démographique</b>			
Habitat et vie urbaine			
Vieillesse de la population et choix résidentiel			
Habitat et services aux personnes âgées			
Évolutions démographiques et inégalités territoriales			
► <b>Accès au logement</b>			
Trajectoires résidentielles			
Recompositions institutionnelles de l'offre de logement			
Modes et formes de l'hébergement			
Économie foncière et immobilière			
► <b>L'innovation dans l'architecture et la construction</b>			
Le futur de l'habitat			
Logements optimisés : coûts, qualité, fiabilité, défi			
Concept qualité, habitat, énergie			
Observatoire des bâtiments durables			
Palmarès de l'innovation			
Évaluation énergétique du patrimoine existant (PRE)			
Bâtiments démonstrateurs (PREBAT)			
► <b>Territoires et acteurs économiques</b>			
Espaces urbains et dynamiques économiques			
Lieux, flux, réseaux dans la ville des services			
Développement économique local et mondialisation			
Économie de l'aménagement			
Attractivité des territoires			
► <b>Vers des villes viables et acceptables</b>			
Politiques territoriales et développement durable			
Risques technologiques :			
enjeux économiques et territoriaux			
Villa urbaine durable			
Quartiers durables			
Aménagement et démarches HQE			
Collectivités locales et politiques énergétiques (PRE)			
Collectivités locales et défi climatique (PREBAT)			

[www.urbanisme.equipement.gouv.fr/puca](http://www.urbanisme.equipement.gouv.fr/puca)

ISBN 978-2-11-097017-6



15 €