



Traductrice, Île-de-France

Les espaces de sociabilité chez l'internaute habitant

Le coin informatique

Paulette Duarte

La recherche, *Le médiat et l'immédiat dans les espaces de sociabilité contemporains* (Duarte *et al.*, 2003) a interrogé la sociabilité contemporaine et ses espaces à partir de l'usage grandissant de l'Internet. Les pratiques de sociabilité médiatisées par les technologies de l'information et de la communication (TIC) affectent l'espace familial, amical et professionnel. Bien qu'elles aient un ancrage spatial (au sein du logement essentiellement, mais aussi dans les lieux de travail et de loisirs), elles construisent une sociabilité mettant en relation l'internaute et son habitat.

La méthode utilisée, qualitative et microscopique, a consisté à observer, à partir d'espaces domestiques en milieux urbains et péri-urbains, et notamment des « coins informatiques », les dispositifs, les perceptions et les représentations sociales mobilisés dans les situations de sociabilité médiatisée. Dix-sept internautes ont été interrogés et observés directement et longuement lors de leurs pratiques singulières et fréquentes de l'Internet : *chat*, *forum*, *e-mail*, consultation de site, etc. Près de la moitié de ces internautes habitent en milieux péri-urbain ou rural (montagne), à proximité de Grenoble.

Cette observation a été complétée par une observation directe d'une *Local Area Network party* (LAN party), dans un lieu clos, en milieu rural, où de nombreux internautes se sont retrouvés pour jouer en réseau, et par une observation participante de l'*Internet Relay Chat* (IRC) « *iVisit* » pour l'utilisation systématique de la *webcam* et du microphone par les internautes présents.

L'internaute, qui est au centre de ces pratiques, utilise des dispositifs, des perceptions et des représentations sociales. Il mobilise les dispositifs techniques offerts par l'Internet, dispositifs qui prolongent 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 *affordances*¹ sensibles de l'ordinateur ne permettent pas leur actualisation sous des formes classiques. L'internaute fait appel aux représentations sociales pour définir sa sociabilité. Les TIC sont des dispositifs qui

assurent, par le biais de perceptions et de représentations, une forme de relation à l'espace, au temps et à l'autre.

Les espaces de sociabilité – l'espace domestique, l'espace médiatisé, c'est-à-dire construit par les usages de l'Internet, et l'espace public – des internautes habitant l'espace péri-urbain ne se distinguent en rien de ceux des internautes habitant la ville. Leur sociabilité ressemble à la sociabilité des habitants non internautes : elle est contradictoire et complexe, car tour à tour ou à la fois approfondie/superficielle, publique/privée, proche/distante, médiante/immédiate.

L'espace domestique, révélateur de la sociabilité de l'internaute

Dans l'habitat péri-urbain, les configurations-types de l'espace domestique et, en particulier du « coin informatique », par les internautes sont révélateurs des situations de sociabilité vécues ou souhaitées.

- Dans la configuration du « coin informatique » comme espace de repli, l'internaute habitant installe volontiers son dispositif technique (écran, clavier, *webcam*) dans sa chambre à coucher ou dans son bureau de manière à ce qu'il soit « face » à la porte d'entrée. Il peut fermer la porte d'entrée pour pouvoir pratiquer seul l'espace Internet. Il va même, parfois, jusqu'à obstruer la fenêtre pour être seul, coupé de tout lien avec l'environnement.

Ainsi disposé, « face » à toute intrusion, l'internaute privilégie le contrôle de l'accès dans sa sphère intime : le contrôle est d'abord sonore car toute intrusion est d'abord

1. Les *affordances* peuvent être définies succinctement comme l'ensemble des propriétés qui permettent ou qui invitent à l'action (moyens en français). Cf. Gibson J.J., 1977.

perceptible par le bruit de la porte. Ensuite, bien que toujours sonore, ce contrôle devient visuel et se produit face à l'internaute. Le « coin informatique », ainsi configuré, empêche toute progression dans la sphère intime de l'internaute par la personne qui le visite. Celle-ci doit faire le tour du bureau pour accéder à son écran et son espace médiatisé.

La configuration de ce dispositif illustre bien les relations qu'a l'internaute avec ses co-habitants et l'accès de ces derniers à son environnement médiatisé. Elle illustre également les relations qu'a l'internaute avec d'autres internautes. Malgré le fonctionnement d'une *webcam*, elle exclut tout accès à son espace domestique par d'autres internautes.

Ce dispositif de repli privilégie donc la séparation de l'espace domestique et de l'espace médiatisé. L'internaute aménage l'espace de manière à contrôler les situations de sociabilité non médiatisée et médiatisée. L'aménagement de cet espace témoigne d'une sociabilité qui se veut exclusivement individuelle et médiatisée. La sociabilité domestique, non médiatisée, est ici volontairement empêchée.

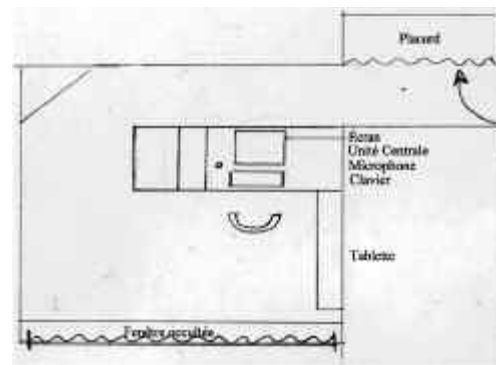
- Dans la configuration du « coin informatique » comme espace de contrôle, l'internaute laisse la porte ouverte, n'occulte pas la fenêtre de sa chambre ou de son bureau. Sa sociabilité peut être à la fois médiatisée et domestique, mais ses relations sociales domestiques sont volontairement sous son contrôle. L'internaute a la possibilité de voir et d'entendre les pratiques et les relations dans le logement.

Ainsi, beaucoup de configurations de dispositif technique et spatial suivent ce modèle radial où l'internaute couvre par son champ de vision tout l'espace visible domestique ou médiatisé. Ce type de dispositif obéit à une règle géométrique simple de radiançe : la radiançe de l'attention de l'internaute habitant. Le seul mouvement de la tête ou des yeux permet de percevoir les bruits et les mouvements. 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.

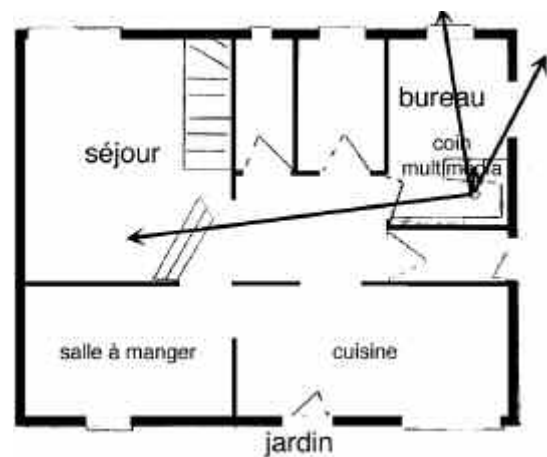
Cette configuration permet un « contrôle » de la situation sur tous les plans sensibles : une vue et une écoute sans effort des espaces extérieurs, intérieurs et médiatisés, par le mouvement de la tête et des yeux. Autrement dit, plusieurs relations sont possibles en même temps. Mais cette configuration n'a pas pour intention de séparer l'espace domestique de l'espace médiatisé comme dans le cas précédent, même si géométriquement elle y contribue. Elle permet à l'internaute de mieux contrôler ce qui advient dans l'espace domestique et dans l'espace médiatisé.

- Dans la dernière configuration, du « coin informatique » comme espace de partage, l'internaute agence son dispositif technique (écran, unité centrale, chaise) de telle manière à ce qu'il soit accessible par d'autres habitants de l'espace domestique. Il le dispose parallèle à la porte d'entrée de la pièce occupée, l'adosse à une fenêtre ou un mur, ajoute, à côté de sa chaise, une autre chaise pour accueillir

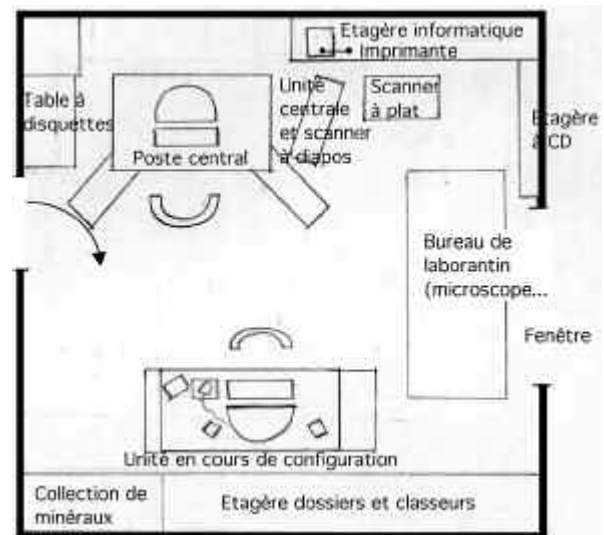
Les trois types de configuration



Configuration de type « repli ou séparatif »



Configuration de type « radial »



Configuration de type « partage »



Exemples de dispositifs spatiaux comprenant deux sièges



Paulette Duarte

éventuellement un autre membre de la famille, partage son matériel qui n'est pas personnalisé avec d'autres internautes cohabitants ou installe son « coin informatique » dans la même pièce que celle d'autres « coins informatiques ».

Dans ce type de configuration, les pratiques de l'internaute deviennent visibles pour quiconque et la sociabilité médiatisée est potentiellement partageable et donc non médiatisée, c'est-à-dire domestique.

Contrairement aux deux premières configurations, c'est la notion de partage qui est forte dans l'espace de sociabilité. L'espace médiatisé est un espace de visibilité : une tierce personne y accède d'un simple regard comme pour tout autre objet présent dans l'espace (télévision ou tableau accroché au mur, par exemple). L'internaute devant son écran ne possède pas le contrôle et l'exclusivité d'accès à l'espace. De par la disposition spatiale de son « coin informatique », il est en situation de partage permanent.

L'espace médiatisé habité et/ou public

L'espace médiatisé est composé d'espaces privés (espaces de discussions de *chat*, d'*e-mail*) et d'espaces publics (*Internet Relay Chat IRC*). Il est représenté par les internautes à la fois comme un espace privé habité et un espace public urbain.

Il y a donc un espace privé dans l'écran, voire habité par l'internaute, que ce dernier aménage. Il l'aménage en le personnalisant par des icônes, des fenêtres, des couleurs, des images, des sons. Il le pratique en partie de manière répétitive (lecture de sa boîte aux lettres). 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. Il habite son espace médiatisé comme il habite sa demeure.

Il y a aussi un espace urbain dans l'écran. L'internaute développe des pratiques très urbaines dans l'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-mails* comme il visite des musées ou discute dans des bars en ville. C'est pourtant bien au moment où la fenêtre a délaissé son rôle de sociabilité de proximité dans l'espace urbain qu'Internet offre aujourd'hui une ouverture sur les autres, un espace où il est possible d'y faire des rencontres. Ce désir de retourner à l'extérieur par la fenêtre s'enrichit d'un retour à la vie urbaine.

L'internaute construit à travers les fenêtres un nouvel espace urbain qui, en réalité, est un assemblage d'espaces domestiques, chacun de ces espaces étant momentanément mobilisé autour d'une vie urbaine.

Un continuum d'espace

L'espace est souvent constitué de plusieurs espaces disjoints : l'espace public, l'espace domestique, le « coin informatique », l'espace médiatisé, l'écran, la fenêtre, etc. Mais l'internaute ne vit pas d'ubiquité spatiale. Il construit la continuité ou la discontinuité de l'espace par son attention et ses pratiques.

L'internaute, peut, par exemple, discuter à la fois par *Chat* et avec d'autres personnes présentes dans l'espace domestique accueillant le dispositif technique, ou discuter d'abord par *Chat*, puis ensuite avec ces autres individus. L'attention de l'internaute passe alors, avec plus ou moins de rapidité et alternativement, d'un espace à l'autre. Mais il peut également faire le choix de s'isoler et de s'immerger dans l'espace médiatisé pour *Chatter*, son attention se focalisant exclusivement et immédiatement sur l'espace médiatisé.

C'est par son attention et ses pratiques, que l'Internaute participe au *continuum* de l'espace. Il fait le lien entre des espaces qui sont souvent des espaces de sociabilité distincts. Il se représente et pratique un espace de sociabilité sans se soucier de son aspect composite. Il vit des situations dans lesquelles les êtres et les choses avec lesquels il interagit sont aussi bien autour de lui que dans l'espace médiatisé.

L'internaute déploie donc sa compétence sociale ordi-



DR



DR

Autoreprésentations d'Internaute

naire et intègre parfaitement les dispositifs spatial et technique aux travers desquels il exprime des comportements de sociabilité habituels.

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 communication et sociabilités, de R. Bernier et de P. Lardellier (1997), d'A. Acoun (1998), de P. Virilio (1996) ou de M. Guillaume (1996). 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 (1989) et l'École de Chicago (Grafmeyer, Joseph, 1990), 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. 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 1960-1980² ou que les travaux récents sur les sociabilités médiatisées dans l'espace Internet de Ph. Breton, B. Cathelat, B. Galland et M. Bassand, 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 Urbanus* ou le citadin 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, face 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 à un groupe ou en constituant autour de lui un microréseau... Il crée sa famille, sa tribu, son véritable village ou quartier », (Cathelat B., p. 43).

D'ailleurs, nous pouvons affirmer que l'internaute développe une culture de la sociabilité médiatisée, fondée sur une compétence sociale ordinaire. Les situations de sociabilités vécues 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

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



DR

Internaute au travail

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.

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

La sociabilité médiatisée est une sociabilité « située » du point de vue de l'internaute. Elle fait même parfois partie 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 de sociabilité de face-à-face. Elle dépasse celle de J. Jouet (1978), de V. Beaudouin et de J. Velovska (1999), 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 (1996), de A. Sauvageot (1996), de Ph. Quéau (1996) ou de M. de Fornel (1992), décrite comme une sociabilité cyberceptive, sensorielle, interactive ou réelle. Certes, les visages des internautes sont encore dans l'impossibilité de



DR

se faire face, leur regard de se croiser, leurs mains de se 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-mails*. Nous pouvons d'ailleurs dire qu'en lieu et place du face-à-face, nous avons à faire à du mot à mot. Le mot à mot de l'*IRC*, par exemple, qui est 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 met en co-présence des internautes et crée des interactions immédiates et un face-à-face social.

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. De la même manière que 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*s : un *continuum* par enrichissement réciproque des sociabilités, un *continuum* par prolongement réciproque des sociabilités et un *continuum* par recoupement 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. 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 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 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. Ainsi, 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 direct.

Et réciproquement, la sociabilité construite par les internautes dans l'espace Internet se prolonge dans les espaces « classiques » de sociabilité (cafés, bars, espaces publics) : 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. 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 (cafés, bars). Finalement, rares sont les espaces construits pour la situation de rencontre. Plus nombreux sont les espaces publics ou privés existants investis.

Enfin, dans le troisième type, les sociabilités médiatisées ou non médiatisées se recoupent 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 », (Amphoux, Sauvageot, 1998). 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 média-

tisée ?, 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.

Ce *continuum* de sociabilité vient s'opposer à l'idée développée par certains auteurs, tel que P. Virilio (1996), qui voient avec le développement des nouvelles technologies de communication la disparition des sociabilités « classiques » approfondies, de proximité de type familiale, amicale ou de voisinage. Ce *continuum* s'inscrit au contraire dans les réflexions d'auteurs tels que B. Galland (1995) et de S. Fdida (1997) 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.

Vers un enchevêtrement des espaces de sociabilité

Bernard Cathelat se posait la question de l'avenir de nos espaces de vie au regard du développement des TIC : « 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 ? ». Les sociabilités médiatisées sur Internet, loin de faire disparaître ces espaces de vie, contribuent à redéfinir de manière complexe les rapports entre eux, notamment entre espace privé et espace public, et entre espace proche et espace lointain.

Dans la sociabilité médiatisée, l'espace n'est ni privé, ni public. Ces qualificatifs ne sont pas d'ordre spatial mais plutôt situationnels. C'est la situation de la sociabilité qui est privée ou publique et l'espace sollicité par la situation prend les caractéristiques de cette dernière. Il y a une complexification du rapport entre privé et public. L'espace privé peut s'ouvrir publiquement lors d'une situation particulière (exposition de son espace privé sur le *net* par la *webcam*...) et devenir public, tout comme, dans l'espace public, il y a des situations privées (appel téléphonique privé en public).

Les sociabilités médiatisées sur Internet ont une incidence sur deux échelles spatiales très éloignées l'une de l'autre. Elles favorisent à la fois des relations à une échelle proximale et des relations à l'échelle lointaine. 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 conciliation du proche et du lointain grâce aux TIC. La distance

spatiale comme obstacle au développement de la proximité sociale est abolie. La proximité ou la distance spatiales ne signifient pas forcément et réciproquement proximité ou distance sociales.

Il est donc possible de conclure que les TIC accompagnent l'évolution de la sociabilité contemporaine, révélant des frontières floues et poreuses entre différents types d'espace et contribuent sans doute à l'aménagement de ces espaces de sociabilité. Avec une sociabilité de plus en plus

éclatée et complexe, les espaces habités traditionnels (espace domestique, quartier, voisinage, espace public, notamment) ne sont plus aussi pertinents. Les espaces deviennent multi-formes et s'enchevêtrent. 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 de micro-ordinateur ou la fenêtre dans l'écran.

Références bibliographiques

- Acoun A., (1998), « L'imaginaire et le réel dans la communication face à face et dans les relations virtuelles », *Sociétés*, n° 59, pp.5-9.
- Amphoux P., Sauvageot A., (1998), « Lorsque l'amour s'en mail », *Les faiseurs d'amour. Le tiers dans nos relations*, Lausanne, Payot, pp. 101-118.
- Beaudoin V., Velovska J., (1999), « Un univers relationnel sur Internet : forum et pages personnelles », Colloque : *Comprendre les usages d'Internet*, École Normale Supérieure, Paris.
- Bernier R., Lardellier P., (1997), « La sociabilité fictive sur Internet : portrait d'une collectivité virtuelle », *Degrés : Penser le multimédia*, vol. 25-26, n° 92-93, pp. k1-k20.
- Borillo M., Sauvageot A. (sous la dir.), (1996), *Les 5 sens de la création. Art, technologie, sensorialité*, Paris, Champ Vallon.
- Breton Ph., (1990), *La tribu informatique*, Paris, Métailié.
- Cathelat B., (1998), *De l'homo sapiens à l'homme interactif*, Paris, ed. Denoël.
- Duarte P., Boubezari M., Couic M.-C., (2003), *Le médiat et l'immédiat dans les espaces de sociabilité contemporains*, Grenoble, IUG, PUCA.
- Fdida S., (1997), *Des autoroutes de l'information au cyberspace*, Paris, Flammarion.
- Fornel (de) M., (1992), « Alors, tu me vois ? Objet technique et cadre interactionnel dans

la pratique du visiophone », *Culture technique*, n° 24, pp. 113-120.

Galland B., (1995), « 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.

Galland B., Bassand M., (1993), « Dynamique des réseaux et société », *Flux*, n° 13/14, pp. 7-10.

Gibson J.J., (1977), « The theory of affordances », *Perceiving, Acting, Knowing*, Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum, pp. 67-82.

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

Guillaume M., (1996), « Société commutative: l'avènement de l'homme spectral », *Quaderni*, n° 30, pp. 105-114.

Jouet J., (1978), « La sociabilité télématique », *Communication et Langages*, n° 72, pp. 78-87.

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

Virilio P., (1996), *Cybermonde la politique du pire*, Paris, Textuel.

Biographie

PAULETTE DUARTE est maître de conférences en urbanisme à l'Institut d'Urbanisme de Grenoble et chercheur à l'UMR PACTE. Ses travaux portent sur les représentations sociales mobilisées par les habitants, les techniciens et les politiques pour définir des espaces, des objets ou des actions.

paulette.duarte@upmf-grenoble.fr