

LES RÉSEAUX VIRTUELS : CYBERSOCIETY ?

À la longue liste des ouvrages nord-américains théoriques, historiques et techniques sur l'informatisation, s'ajoutent maintenant en grand nombre des œuvres qui s'intéressent aux processus sociaux qui se mettent en place sur les réseaux virtuels – espaces d'écriture, de communication et de vie. En naviguant avec les auteurs spécialistes de la communication par ordinateur (CMC : Computer Mediated Communication), cet article propose une synthèse des observations et des analyses relatives aux phénomènes sociaux dans les environnements virtuels¹.

Dans la richesse et la disparité du matériel offert par les contributions, ce sont les descriptions du comportement des usagers et les mises en évidence des dynamiques naissantes qui donnent des preuves ou des indices de changements sociaux apportés par les nouvelles technologies.

Les auteurs des ouvrages examinés, dont les disciplines diffèrent, observent ce qui se passe sur les réseaux, ce qu'on y fait, et tentent de comprendre comment, d'une base de données, peut naître une communauté. Ils ont pour but commun de mesurer les implications découlant de l'usage des réseaux. Tous assu-

rent qu'il faudra du temps (certains disent deux décennies, d'autres ne s'avancent pas) pour évaluer comment la lecture, l'écriture, le rapport au savoir et la culture seront affectés dans et par l'environnement électronique.

Nombre d'entre eux abordent ces thèmes par touches, présentent et mettent en relation cas et anecdotes, posent les questions en les laissant ouvertes et proposent en fait des suggestions pour des recherches à venir. Les méthodes d'enquête traditionnelle sont souvent remises en question. Les lecteurs sont avertis : dans ces territoires encore en friches que sont les réseaux, la tension entre le virtuel et le réel demande de faire preuve d'une « *sensibilité particulière* »².

De nombreuses références à Roland Barthes, Jacques Derrida, Jean Baudrillard et Michel Foucault sont données pour articuler les arguments théoriques. Ainsi voit-on comment la réalité de ces espaces créés par les systèmes électroniques rejoint l'imaginaire post-moderne.

Utopisme, pessimisme

Souvent, les auteurs prennent position quant aux aspects positifs ou négatifs de l'usage des nouvelles technologies. A cet égard, Charles

1. « Les usages et les usagers des réseaux virtuels » est le thème d'une recherche bibliographique effectuée à la fin de l'année 1995 pour le CERSI de l'ENSSIB sur des publications en langue anglaise pour la plupart nord-américaines. C'est principalement en puisant dans le matériel de cette recherche que cet article a été écrit. Ce rapport est disponible en texte intégral sur le site de l'ENSSIB : <http://www.enssib.fr>

2. Steven G. JONES « Understanding community in the information age », *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, London, Sage Publications, 1995, p. 11.

CATHERINE RONDEAU

Boston, Massachusetts
crondeau@mail.lesley.edu

Dunlop et Robert Kling³ concluent, après l'analyse de plusieurs écrits traitant de l'informatisation en général et des réseaux en particulier, que la littérature dans ce domaine est et sera fortement influencée par des suppositions et préjugés utopiques masquant particulièrement les tensions sociales.

Les deux directeurs de publication de *Computerization and Controversy : Value Conflicts and Social Choices* invitent donc à la prudence dans la lecture des articles et comptes rendus de recherche. Ils mettent aussi en garde le lecteur contre le pessimisme des anti-utopistes qui donnent de l'informatisation un tableau sombre et monochromatique. Pour eux, si ces deux visions utopistes et anti-utopistes sont simplistes, elles ont du moins l'avantage de mieux faire comprendre et d'identifier les mutations qu'engendre l'usage des systèmes virtuels.

Tels les conquérants des espaces du *Far West*, les auteurs explorent et vont à la conquête de ces nouveaux territoires qui s'ouvrent au moment où, comme le remarque Allucquère Rosanne Stone, sociologue, les sites archéologiques disparaissent⁴. Avec la ferveur propre aux pionniers, utopistes et anti-utopistes, écrivains de toute plume, analysent les situations puis clament les bienfaits ou les dangers de ces nouveaux lieux de pèlerinage dans un style qui varie selon leur domaine d'expertise.

Il y a peu de temps encore, scientifiques et spécialistes des systèmes virtuels parlaient uniquement en termes d'environnements, de mondes et d'espaces ; en revanche le mot *cyberspace* était réservé à une approche littéraire, poétique, voire marginale. Maintenant, ce mot connotant à la fois un aspect « fictionnel » (puisqu'il est né de l'imagination du romancier William

Gibson) et une vulgarisation du phénomène des réseaux est employé par beaucoup d'auteurs quelle que soit leur spécialité.

Réseau et espace de vie

Qu'elles s'interrogent sur les jeux interactifs ou sur l'hypertexte, de nombreuses contributions organisent leur réflexion ou mettent l'accent sur la notion de nouveaux mondes et d'espace. C'est en tout cas une constante chez les auteurs qui s'intéressent au réseau en tant qu'espace social (*cf.* Internet). Cette notion est donc importante pour mieux saisir de quel ordre sont les phénomènes sociaux qui naissent sur les réseaux.

**COMME DANS
LES ESPACES PUBLICS
PHYSIQUES,
LES RÉSEAUX SONT
DES LIEUX DE
RENCONTRE
OÙ L'ON PEUT
SE RETROUVER DE
MANIÈRE RÉGULIÈRE**

Steven G. Jones, directeur de publication de *Cybersociety*, reconnaît que l'acte d'écrire et le texte sont essentiels à la création de l'espace, pourtant il ne s'y attarde pas. Comme d'autres chercheurs, l'objet de son étude est d'observer et de comprendre ce qui se passe dans les environnements virtuels. Cependant, c'est dans et par le discours en ligne que s'inscrit l'existence même des phénomènes relatifs aux réseaux.

En vertu de ce caractère indissociable, même si certains auteurs chassent le texte, il revient au galop.

Ainsi, pour démontrer que les réseaux sont des lieux physiques, Linda Harasim relève dans les pratiques langagières en ligne les *See you on line*, les *I'm here*, et les *Let's meet on line*⁵. Le sens de l'espace est encore accru quand les discussions en ligne d'IRC (Internet Relay Chat, surnommé le café d'Internet) prennent place dans ce qui est explicitement désigné par *conference room* (salle de conférence) ou *auditorium*. Il se matérialise pour les usagers des MUDS (Multi User Domains, ou Dimensions)⁶ avec les descriptions suivantes : « *Ici c'est très clair, ouvert et aéré, avec de grandes fenêtres aux vitres dépolies donnant au sud sur la piscine et au-delà des jardins...* »⁷. Comme dans les espaces publics physiques, les réseaux sont des lieux de rencontre où l'on peut se retrouver de manière régulière. Ainsi se forment des groupes et des communautés. Fervent adepte de la communication par ordinateur, Howard Rheingold suggère que le succès des communautés virtuelles est probablement dû à la disparition des espaces publics/lieux de rencontre aux États-Unis⁸. Cet auteur, qui passe plusieurs heures chaque jour sur un réseau (le WELL : Whole Earth 'Lectronic Link), s'applique à démontrer dans son ouvrage *The Virtual Community* comment le réseau se substitue parfaitement au café du coin, à la bibliothèque et même au médecin. Howard Rheingold en donne la preuve. Dès le début de son livre, il nous raconte comment, d'une plongée dans le WELL, il reçut l'information appropriée qui lui permit de débarrasser sa fille d'une tique sur la tête, avant même que le

3. Charles DUNLOP & Robert KLING, « The dreams of technological Utopianism », *Computerization and Controversy : Value Conflicts and Social Choices*, Boston, Academic Press, 1991, p. 14-30.

4. Allucquère Rosanne STONE, « Will the Real Body Please Stand Up », *Cyberspace : First Steps*, ed. Michael Benedikt, Cambridge, MA, The MIT Press, 1991, p. 85.

5. Linda HARASIM, « Networks : Networks as Social Space », *Global Networks : Computers and International Communication*, Cambridge, MA : MIT Press, 1993, p. 17.

6. Les MUDS, à l'origine *Multi User Dungeons*, sont inspirés d'un programme textuel décrivant un monde médiéval fantastique *Dungeons and Dragons* créés en 1969.

7. Elizabeth REID, « Virtual Worlds : Culture and Imagination », *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, Steven G. Jones ed., London, Sage Publications, 1995, p. 168.

8. Howard RHEINGOLD, *The Virtual Community : Homesteading of the Electronic Frontier*, Reading, MA : Addison Wesley, 1993, p. 6.

pédiatre n'ait eu le temps de rappeler pour donner son avis⁹.

Une deuxième expérience moins anodine : l'auteur décrit comment une famille, dont l'un des enfants était atteint d'une leucémie, a trouvé le soutien moral et les informations médicales qui lui permettent de lutter contre la maladie. On comprend donc vite, avec les nombreux exemples donnés par l'auteur, les raisons qui l'incitent à appartenir à une communauté virtuelle et à assimiler avec nostalgie et romantisme son réseau aux espaces publics physiques où il fait bon se rencontrer. Pour lui, comme pour les *techno-evangelists* de tout bord, les possibilités électroniques du réseau, qui permettent de supprimer les distances physiques, les contraintes des horaires et celles du corps, semblent infinies. Car, en ligne, n'importe où et à n'importe quel moment, on trouve n'importe quelle information vitale, les échanges intellectuels dont on a besoin, l'amitié, l'amour, bref on peut tout faire... « *en laissant son corps derrière soi* », dit encore Howard Rheingold¹⁰.

Il ne reste plus à l'utilisateur qu'à choisir l'espace dans lequel il se sentira à son aise, chaque réseau offrant une atmosphère, un monde différent. Si l'on aime les voyages ou l'errance, l'alternative au réseau/lieu fixe est de ne pas jeter l'ancre mais de naviguer jusqu'aux frontières électroniques, grâce à l'hypertexte « *sans tenir compte des lois communautaires, [...] même tribales du World Wide Web et cependant en les suivant d'une certaine manière* »¹¹.

Vie sociale : conventions, codes et cultures

Même s'il n'y a pas à proprement parler un ensemble de conventions qui régissent la manière dont on doit communiquer et se comporter en

ligne, qui dit réseau dit règles de conduite : ce sont ces lois (généralement appelées *netiquette*), plus ou moins imposées, que les auteurs vont mettre en exergue et examiner. Sur

**POUR
LES « TECHNO-
EVANGELISTS » DE
TOUT BORD,
LES POSSIBILITÉS
ÉLECTRONIQUES
DU RÉSEAU, QUI
PERMETTENT DE
SUPPRIMER
LES DISTANCES
PHYSIQUES,
LES CONTRAINTES
DES HORAIRES ET
CELLES DU CORPS,
SEMBLENT INFINIES**

Usenet (réseau comportant plus de 5 000 *newsgroups*) par exemple, les usagers doivent respecter les conventions technologiques, avoir un langage correct, respecter la vie privée des autres membres et ne pas envoyer d'informations erronées ; toutes ces règles sont influencées par des facteurs intérieurs et extérieurs au réseau¹².

Sur IRC, le plus grand tabou, qui est d'utiliser le surnom ou le nom de plume de quelqu'un d'autre, conduit à l'expiation, généralement une confession publique (en ligne) de l'utilisateur en question¹³. Les règles du WELL, familial et communautaire, n'ont rien à voir avec celles des MUDS. Sur les MUDS, mondes virtuels créés

uniquement à partir du texte, il est d'usage courant de changer d'âge, de sexe, de suivre ses désirs et de vivre ses fantasmes les plus fous. Cela n'empêche pas la plupart de leurs usagers (en grande partie des jeunes gens) de condamner la violence et l'agressivité en ligne.

Ainsi, dans ces mondes faits de mots, où chacun joue à être un ou plusieurs personnages, il arrive que des usagers réclament un châtement pour un acte grave. Ici, la peine capitale consiste à être « *transformé en crapaud* » (*toaded*), c'est-à-dire immobilisé et condamné à disparaître. Pour l'utilisateur en question (auteur du crime virtuel), cela signifie l'exclusion du réseau. Un événement semblable est très rare. Cela s'est cependant produit. Sous la pression des usagers, par leurs discussions (en ligne) et avec l'assistance d'un « *sorcier* » (*wizard*)¹⁴, un certain Mr. Bungle a été transformé en crapaud. Il avait commis une série de viols virtuels (*MUD rape*) en utilisant la force des mots et en plaçant les personnages/victimes dans des situations textuelles obscènes, violentes et insoutenables.

Pour Julian Dibell, qui nous conte cette histoire en n'omettant aucun détail (en fait, il y était présent sous le nom de Dr. Bombay), la transformation en crapaud de l'horrible Mr. Bungle est surtout l'occasion d'explorer les aspects d'une autre transformation : celle d'une base de données en société¹⁵. Malgré la loi du principe de plaisir, dans les MUDS, la liberté s'arrête aussi où commence celle d'autrui.

12. Mc LAUGHLIN, OSBORNE & SMITH, « Models of behavior on the Usenet », *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, Steven G. Jones ed., London, Sage Publications, 1995, p. 90-111.

13. HOWARD RHEINGOLD, *The Virtual Community : Homesteading of the Electronic Frontier*, Reading, MA, Addison-Wesley, 1993, p. 181.

14. Usager des MUDS qui a des responsabilités technologiques (en particulier pour surveiller que les logiciels fonctionnent bien). Sur *Lambdamoo*, MUD où se passe cet événement, les *wizards* n'ont en principe pas de responsabilités politiques.

15. JULIAN DIBELL, « A Rape in Cyberspace ; or, how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society », *Flame Wars : the Discourse of Cyberculture*, Mark Dery ed., Durham, Duke University Press, 1994, p. 237-261.

9. *Ibid.*, p.17

10. « *People in virtual communities do just about everything people do in real life, but we leave our bodies behind* », *Ibid.*, p. 3.

11. KENNETH ARNOLD, « Virtual Transformations : The Evolution of Publication Media », *Library Trends*, vol. 43, n° 4, p. 613.

Des cultures nouvelles

Les codes de conduite et conventions plus ou moins énoncés qui s'imposent dans les environnements virtuels – le besoin de sanction pour un acte jugé répréhensible – sont les signes du développement d'un code moral et d'un système de valeurs propres à n'importe quelle société en formation.

C'est pourquoi les concepts de communautés et de tribus, s'accompagnant de l'idée de cultures nouvelles créées sur et par les réseaux, vont se retrouver de manière insistante dans les ouvrages. Ajoutant leurs voix au débat théorique sur les conséquences culturelles qu'aura la lecture-écriture électronique, et dont un participant célèbre est David Bolter¹⁶, les auteurs qui réfléchissent sur la vie sociale dans les espaces virtuels vont poser les questions suivantes : en quoi les communautés formées par la communication en ligne diffèrent-elles de notre société post-moderne ? Quelles sortes de cultures émergent sur les réseaux ? Les sociétés virtuelles seront-elles parties intégrantes de la société future ?

Pour comprendre et tenter de répondre à ces questions, certains vont examiner les messages en ligne, le texte étant un reflet des nouveaux modèles socioculturels émergeant sur les réseaux. A cet égard, le texte des MUDS qu'Elizabeth Reid a choisi d'étudier est particulièrement digne d'intérêt¹⁷. Dans ce texte, les conventions d'écriture ne sont pas respectées : il n'y a ni majuscule au début des phrases ni point à la fin. Les symboles du clavier permettent de créer des pictogrammes appelés *smileys* ou *emoticons*, traduisant des états émotifs ou même physiques. Un usager

d'humeur heureuse pourra faire précéder son texte du pictogramme :-) qui montre un visage souriant (quand on regarde sur le côté). Tous les pictogrammes ne sont pas aussi simples à interpréter. Par exemple, *!#*!^&:) signifie un schizophrène. Pour le non-initié, les messages peuvent être hermétiques ou prêter à confusion.

Elizabeth Reid y voit le signe que les usagers des MUDS partagent non seulement le même espace, mais aussi le même langage, la même textualité et une culture commune¹⁸. Comme leur texte, original, hybride, utilisant à la fois des aspects du langage écrit et parlé et l'aspect technologique de l'ordinateur, l'environnement culturel formé par les MUDS participe aux aspects conventionnels de la culture et au monde imaginaire créé par ses usagers.

L'examen du texte

L'examen du texte est également considéré comme étant crucial par Mark Dery, critique culturel qui se penche sur la technologie et les cultures marginales. Cet auteur analyse les *Flame Wars*, c'est-à-dire les insultes qui s'échangent sur les réseaux¹⁹. Selon lui, le discours des *Flame Wars* est la contrepartie cybernétique, moins ritualisée, d'un phénomène connu sous le terme de *the dozens* dans la communauté noire américaine.

Dans ce duel verbal que sont *the dozens*, les participants s'insultent à coups de tirades qui – entre autres – racontent les exploits sexuels de la mère de l'adversaire. Le *flaming* peut prendre la forme de harangues appelées *rants*, qui se caractérisent par un contenu blasphématoire et par l'utilisation excessive de majuscules et de la ponctuation²⁰. Dans le cas des messages électroniques qui peuvent être comme les graffitis anonymes ou pseudonymes, comme il n'y a aucun danger – du moins physique – pour celui qui insulte l'autre, l'escalade des

hostilités et la violence peuvent atteindre un tel degré que Mark Dery qualifie ces échanges de « *vitrioliques* ».

Cette agressivité, qui se rencontre particulièrement sur les réseaux où l'anonymat est permis, est le thème de réflexion de plusieurs auteurs. Certes, la communication par ordinateur libère l'usager des préjugés liés à l'apparence physique ou à la manière de parler, l'anonymat le fait se sentir à l'abri.

**LES CODES
DE CONDUITE ET
CONVENTIONS PLUS
OU MOINS ÉNONCÉS
QUI S'IMPOSENT
DANS LES
ENVIRONNEMENTS
VIRTUELS SONT
LES SIGNES
DU DÉVELOPPEMENT
D'UN CODE MORAL
ET D'UN SYSTÈME DE
VALEURS PROPRES
À N'IMPORTE
QUELLE SOCIÉTÉ
EN FORMATION**

Toutefois la médaille a son revers, caractérisé par un ensemble de comportements antisociaux. A travers ces comportements, une certaine réalité de l'espace cybernétique va être révélée : réalité au goût d'enfer promouvant les aspects négatifs de notre société et surgissant dans ce virtuel qui promettait des lendemains heureux. La communauté virtuelle est

16. Selon David BOLTER, auteur de *Writing Space*, les réseaux permettent une culture ramifiée dont une des conséquences est la perte de la hiérarchie et l'abandon de l'idéal d'une culture unique. *Writing Space : The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale, NJ, Erlbaum Associates, 1991.

17. Elizabeth REID, « Virtual Worlds : Culture and Imagination », *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, Steven G. Jones ed., London Sage Publications, 1995.

18. *Ibid.*, p. 173.

19. Mark DERY, « Flame Wars », *Flame Wars : The Discourse of Cyberculture*, Mark Dery ed., Durham, Duke University Press, 1994, p. 1-10.

20. *Ibid.*, p. 4.

alors décrite comme renforçant l'individualisme et reproduisant les aspects discriminatoires et morbides de notre culture dominante. L'idée du réseau comme communauté utopique du futur décrite par Rheingold et ses disciples, un concept cher aux Américains du Nord, est balayée. La prétendue neutralité du texte en ligne va être passée au crible, révélant ainsi le sexisme et le racisme de la culture dominante hors réseau²¹. On en profite également pour dévoiler que le discours en ligne, loin d'être original, est truffé de clichés et reflète les préoccupations de l'étudiant moyen qui cherche à choquer, à trouver quelqu'un pour assouvir ses besoins sexuels et à discuter des feuilletons télévisés²². Le fait de fouiner dans les courriers électroniques et d'utiliser des virus pour couper les systèmes de commandes va aussi s'ajouter à la liste des comportements antisociaux inhérents au monde des réseaux.

Enfin, sous l'œil critique de l'observateur, la liberté totale de l'expression, bannière des adeptes de la communication par ordinateur, va générer des effets secondaires que personne n'attendait. Ainsi, c'est sous le flot d'obscénités envoyées par des adolescents qui lui étaient étrangers qu'un réseau entier de la région de Los Angeles, « *CommuniTree* », prônant l'intellectualisme et la spiritualité en ligne, mourut en quelques mois²³. Cet événement rapporté et commenté par Allucquère Rosanne Stone, comme beaucoup d'histoires relatives aux espaces virtuels, montre l'ingérence d'une réalité (hors réseau) à laquelle certains usagers pensaient pouvoir échapper.

Virtuel et réalité : tensions et crises d'identité

Dans les phénomènes sociaux propres aux environnements virtuels, la tension entre ce qui se désigne maintenant par les seules initiales RL (*Real Life* : vie réelle) et VL (*Virtual Life* : vie virtuelle) est constamment présente, ce particulièrement dans les cas des usagers s'inventant une autre personnalité en ligne. Ce phéno-

mène, souvent mentionné par les auteurs, donne lieu parfois à différentes versions d'un même cas.

Le plus célèbre est certainement celui de « *l'étrange cas de l'amant électronique* »²⁴. Joan, une femme d'une trentaine d'années muette et paraplégique à la suite d'un accident de voiture, appartenait à un groupe de conversations sur CompuServe.

LES PHÉNOMÈNES DE DÉPENDANCE, LA MENACE DE CRÉER UNE GÉNÉRATION ERRANT DANS UN CYBERESPACE ET AYANT DES IDENTITÉS MULTIPLES, SANS SAVOIR OÙ SE TROUVE LA FRONTIÈRE ENTRE LA RÉALITÉ ET L'ILLUSION, INQUIÈTENT CERTAINS AUTEURS

Grâce à son esprit et à sa chaleur humaine, Joan recevait les confidences et gagnait la confiance de nombreuses femmes, usagers du réseau. Elle eut même l'occasion par les conseils intelligents qu'elle dispensait, de changer la vie de certaines de ses confidentes en ligne. Aussi le choc, la déception et le sentiment de trahison furent importants quand, par une succession d'événements, la communauté des usagers découvrit que, dans la vie réelle, Joan n'était ni

muette, ni paraplégique, ni femme ! Joan était en fait un personnage virtuel créé par Alex, un psychiatre new yorkais d'une cinquantaine d'années. Pendant les deux ans que dura la mascarade en ligne, Joan se fiança et se maria à un policier dévoué (ce qui donna lieu à une célébration en ligne). Elle présenta aussi à ses correspondantes en ligne un de ses amis habitué lui aussi du réseau, Alex dans la vie réelle.

Ce cas, différemment perçu et commenté par les auteurs, cristallise la tension entre la vie virtuelle et la vie réelle. Pour Allucquère Rosanne Stone, il permet de mettre en relation les changements d'identité sur réseau et le désordre de la personnalité multiple (maladie mentale d'actualité aux États-Unis). Pour tous, il est l'occasion de dire, par l'intermédiaire des usagers concernés, que « *la technologie n'est pas un bouclier contre la déception* ».

A l'instar de Lindsay Van Gelder, Allucquère Rosanne Stone et Howard Rheingold, Sherry Turkle, dans son ouvrage *Life on the Screen*, donne également sa version de cette histoire en insistant, elle, sur le glissement du monde virtuel dans le monde réel et les conséquences que cela peut avoir²⁵. Cette psychologue et sociologue explore le phénomène des changements d'identité sur les réseaux et, pour mener l'enquête, s'entretient avec les usagers non seulement en ligne mais dans la vie réelle. Ainsi elle

21. Voir les articles suivants : Anne BALSAMO, « Feminism For The Incurably Informed », *Flame Wars* ; Cheris KRAMARAE, « A Backstage Critique of Virtual reality », *Cybersociety* ; l'article d'Allucquère Rosanne Stone, « Will the Real Body Please Stand Up », *Cyberspace*, ainsi que son ouvrage *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*.

22. Mark SLOUKA, *War of the Worlds : Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*, New York, BasicBooks, 1995, p. 42.

23. Allucquère Rosanne Stone, « Will The Real Body Stand Up », *Cyberspace : First Steps*, ed. Michael Benedikt, Cambridge, MA, The MIT Press, 1991, p. 88-92.

24. Lindsay VAN GELDER, « The Strange Case of the Electronic Lover », *Computerization and Controversy : Value Conflicts and Social Choices*, Charles Dunlop & Rob Kling ed., Boston, Academic Press, 1991, p. 364-375.

25. Sherry TURKLE, *Life on the screen : Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster, 1995.

décrit comment les jeux de rôles sur les MUDS permettent à Julee, une étudiante, de mieux comprendre et de supporter la relation difficile qu'elle a avec sa mère dans la vie réelle.

Le réseau est également un environnement thérapeutique pour Matthew et Gordon ; ces deux étudiants parviennent à saisir certains aspects de leur personnalité en vivant des situations émotionnelles *via* les personnages virtuels qu'ils créent. En revanche, les usagers n'ont pas tous des expériences aussi positives. Pour Stewart, malgré les succès d'Achille, son autre lui-même sur le réseau, la vie virtuelle n'est restée qu'une vie parallèle, accentuant son isolement (à cause de l'effet de dépendance) et confirmant douloureusement son incapacité d'avoir une relation affective dans la vie réelle.

Pour les usagers des MUDS, ainsi que ceux d'IRC et du WELL, la dépendance au réseau existe. Les auteurs, même les plus enthousiastes, le reconnaissent. « *on peut se perdre dans les mondes virtuels* », répète Sherry Turkle dans sa conclusion. A vouloir trop s'évader, on prend le risque de se retrouver prisonnier du réseau/filet, le *net* dont les mailles maintiennent l'usager fermement fixé au clavier de son ordinateur parfois jusqu'à 120 heures par semaine²⁶. Les phénomènes de dépendance, la menace de créer une génération errant dans un cyberspace et ayant des identités multiples, sans savoir où se trouve la frontière entre la réalité et l'illusion, inquiètent certains auteurs²⁷.

Jeux de rôles, identités multiples ou vies parallèles, meilleure connaissance de soi ou dépendance ? Le débat sur les changements de personnalité en ligne, ainsi que tous les débats relatifs aux réseaux virtuels, servent de métonymie, qui se substitue à la problématique de savoir dans quelle mesure la réalité créée par les réseaux va transformer la société.

26. *Ibid.*, p. 201.

27. Mark SLOUKA, *War of the Worlds : Cyberspace and the High-tech Assault on Reality*, New York, BasicBooks, 1995 (en particulier le chapitre « "Springtime for Schizophrenia", The Assault on Identity », p 39-64).

Promesses et bénéfiques, aléas et dangers : chaque auteur donne son interprétation du présent et sa vision du futur. Les divergences (et parfois duels à coup de plume) concernant l'égalité des chances et la relation au pouvoir sur les réseaux ne manquent pas. Cependant, il est un point d'accord. Un moment dans les œuvres où les voix des auteurs vibrent à l'unisson. Les styles diffèrent, le message est le même : nul ne peut ignorer le phénomène des réseaux.

Requête ou invitation : tous insistent sur la nécessité de s'informer sur ces univers, de s'y impliquer et de prendre part à la discussion. L'appel à une prise de conscience (*awareness*) sociale des changements opérés par le recours aux nouvelles technologies revient presque rituellement dans les conclusions. Éviter les dangers et trouver le meilleur usage de la communication par ordinateur exigent la participation de tous. Le futur est entre nos mains. L'aventure est nôtre. A vos claviers et *Welcome to Cyberspace !*

Juillet 1996

BIBLIOGRAPHIE

1. **Arnold, Kenneth.** - « Virtual Transformations : The Evolution of Publication Media ». - *Library Trends*, vol. 43, n° 4, Spring 1995, p. 609 à 626.

2. **Balsamo, Anne.** - « Feminism for the incurably informed ». - *Flame Wars : The Discourse of Cyberculture*, Mark Dery ed. - Durham, NC : Duke University Press, 1994.

3. **Benedikt, Michael.** - *Introduction, Cyberspace : First Steps*. - Cambridge, MA : The MIT Press, 1991.

4. **Bolter, Jay David.** - *Writing Space : The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. - Hillsdale, NJ : Erlbaum Associates, 1991.

5. **Dery, Mark.** - « Flame Wars ». - *Flame Wars : the Discourse of Cyberculture*, Mark Dery ed. - Durham, NC : Duke University Press, 1994.

6. **Dibell, Julian.** - « A Rape in Cyberspace ; or, how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of

dozens turned a database into a society ». - *Flame Wars : the Discourse of Cyberculture*, Mark Dery ed. - Durham, NC : Duke University Press, 1994.

7. **Dunlop, Charles & Kling, Rob.** - « The dreams of technological Utopianism », *Computerization and Controversy : Value Conflicts and Social Choices*. - Boston, MA : Academic Press, 1991.

8. **Harasim, Linda.** - « Networked : Networks as Social Space », *Global Networks : Computers and International Communication*, Cambridge, MA : The MIT Press, 1993.

9. **Jones, Steven G.** - « Community in the Information Age », *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, Steven G. Jones ed. - London : Sage Publications, 1995.

10. **Kramarae, Cheris.** - « A Backstage Critique of Virtual Reality », *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, Steven G. Jones ed. - London : Sage Publications, 1995.

11. **Reid, Elizabeth.** - « Virtual Worlds : Culture and Imagination », *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, Steven G. Jones ed. - London : Sage Publications, 1995.

12. **Rheingold, Howard.** - *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*. - Reading, MA : Addison-Wesley, 1993.

13. **Slouka, Mark.** - *War of the Worlds : Cyberspace and the High-tech Assault on Reality*. - New York, NY : Basic Books, 1995.

14. **Stone, Allucquère Rosanne.** - *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. - Cambridge, MA : The MIT Press, 1995.

15. **Stone, Allucquère Rosanne.** - « Will the real body please stand up ? Boundary stories about virtual cultures », *Cyberspace : First Steps*, Michael Benedikt ed. - Cambridge, MA : The MIT Press, 1991.

16. **Turkle, Sherry.** - *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*. - New York, NY ; London : Simon and Schuster, 1995.

17. **Van Gelder, Lindsay.** - « The Strange Case of the Electronic Lover », *Computerization and Controversy : Value Conflicts and Social Choices*, Charles Dunlop & Rob Kling ed. - Boston, MA : Academic Press, 1991.