

Gilles Fumey  
25 novembre 2007

## Le ouèb @ il 1 GO grafi ?

Le Web a t-il une géographie ?

Dans le désir d'espace et d'éternité qui saisit tout être humain, les technologies deviennent des médias de plus en plus prisés. Elles façonnent notre manière d'être au monde. Et, avec elles, une nouvelle géographie est en train de naître. Derrière leurs écrans et les oreillettes, disparaissent des millions de personnes pour d'autres destinations aux toponymes parfois très nouveaux comme Second Life, FaceBook, World of Warcraft, Cyworld, EveOnline, etc. où vivent de nouvelles communautés.



Mais le phénomène est-il si nouveau si l'on songe à ces vieux *gamers* gavés de science-fiction et ces *casual gamers* grandis devant une console avec une Wiimotte de Nintendo dans la main ? Sans doute pas, mais Internet a changé la taille de leurs réseaux et de leurs communautés. En 1985, lorsque LucasFilm invente Star Wars, déjà existaient des avatars qui organisaient leurs sociétés selon leurs propres règles. Aujourd'hui, les internautes désarçonnent toujours leurs parents, ils agacent leurs patrons du fait de leur présence-absence au travail. D'autant que certains d'entre eux deviennent parfois les entrepreneurs du Web 2.0

et aujourd'hui du Web 3D, et des entrepreneurs qui touchent au jackpot du fait de l'extension du nombre des joueurs. Selon Philip Rosedale, développeur de Second Life, ils sont près de 40 000 dans le monde à gagner leur vie exclusivement avec le web : « un jeune Brésilien maîtrisant bien l'anglais et ayant accès à un café internet [peut être] recruté et rémunéré [pour son travail] ».

### **Écosystème virtuel ou monde réel ?**

Les classifications en cours distinguent encore le virtuel du réel. Pourtant, le virtuel est bien plus que des 0 et 1 numérisés. Il est composé de sons, d'images, de textes qui sont reformatés pour servir de supports économiques et sociaux, pour véhiculer des idées, des produits et des services. Le virtuel est animé à chaque instant par des millions de gens qui vivent un événement qui ressemble à une grande révolution : non pas des armes et des cris au pied d'une bastille à faire tomber ou d'un régime à renverser, mais une révolution silencieuse qui engloutit, pour le pire et le meilleur, des pans entiers de nos vies sociales, de notre temps de travail vécu, de nos quêtes communautaires sur d'autres supports qui ont bien une géographie comme on peut le voir sur le site des [Échos](#).

En même temps, l'espace du virtuel ressemble beaucoup à l'espace réel : « pourquoi les maisons sur Second Life ont-elles un toit puisqu'il ne pleut jamais dans le cyberspace ? » se demande, non sans malice, William Mitchell, architecte au Medialab (MIT). L'espace géographique est illimité et les internautes ont inventé des agences immobilières et de l'argent virtuel ! Parce que « les technologies se développent plus rapidement que les capacités des hommes à les absorber » argumente Mitchell. Les Grecs ont copié des temples en bois plus anciens pour « imaginer » le Parthénon.

Raph Coster, concepteur de jeux, rappelle toutefois que les communautés de joueurs sur le web sont connectées par groupes de dizaines de milliers sur chaque serveur, « comme des grappes de personnes isolées les unes des autres ». Mais ce nombre n'est pas suffisant pour faire émerger des règles complexes de type démocratique. World of Warcraft (8,5 millions d'abonnés en 2007 dont la moitié en Chine) n'est qu'un jeu en ligne, peu socialisant, les joueurs ne dialoguant pas entre eux. La Corée du Sud a pris une certaine avance avec Cyworldk, site communautaire qui fédère 90% des jeunes de 20 ans, soit près d'un tiers de la population totale ! Chacun y compose sa page personnelle (une forme d'habitat de ce qu'on est et qu'on offre à la visite des internautes) et cherche à rencontrer d'autres connectés.

### **La ville redessinée par le numérique**

Certains géographes ont insisté sur la continuité entre les réseaux d'eau, de gaz, d'électricité et les technologies numériques. William Mitchell voit l'histoire urbaine dans une logique darwinienne. Les premières villes-fortresses enchâssées dans des fortifications ont été ouvertes à l'ère industrielle grâce aux réseaux d'eau et d'égouts et aux lignes électriques qui ont fait des villes des ateliers. Équipées d'un système nerveux (routes, téléphone, télégraphe), elles deviennent des organes fluides et intelligents. Grâce au wifi, on travaille au bureau sous un arbre de son jardin. Autrefois centré autour du puits, le village s'est agrandi grâce aux réseaux domestiques d'adduction d'eau. Puis les usines ont quitté les bords d'eaux grâce à l'électricité. Les cadres ont pu démultiplier leurs espaces de travail grâce au téléphone. La voiture a éloigné la maison du lieu de travail mais cafés et clubs maintiennent la sociabilité. Le numérique nous dispense des corvées à la banque, à la librairie et au supermarché. Des horaires pour tous, on passe à la désynchronisation. D'après Mitchell, les cafés remplacent les

puits, le contact face à face prend de la valeur par rapport au courriel. C'est pourquoi les villes existeront toujours. Mais on peut aussi travailler au café et faire son courrier dans un train, ce qui redéfinit les espaces.

### **La réalité peut-elle être « virtuelle » ?**

La réalité virtuelle est née des images de synthèse et des interfaces graphiques à partir des années 1970. Mais l'expression de « réalité virtuelle » est, selon Claude Vincent, professeur à l'École des mines de Paris, un « bel oxymoron, né de la traduction approximative de *virtual reality* dans les années 1980. L'homme a toujours cherché à échapper à sa réalité quotidienne par des représentations du monde : peintures, photographies, films, images de synthèse... ». Ce qui est nouveau ici est que la réalité virtuelle fait de l'homme un acteur. L'homme a une activité sensorimotrice et cognitive et cognitive (comprendre, concevoir, apprendre, contrôler, distraire... ) dans un monde artificiel qui peut être imaginaire et symbolique. Le neurologue Lionel Naccache insiste bien sur le fait que notre perception du monde est bien le fruit d'une construction cérébrale. Elle est un scénario de notre existence, au risque parfois de brouiller les frontières entre virtuel et réel.

\*

Nous n'en finirons donc pas de percer les limites de l'espace humain. Le web est un des multiples fabricants de spatialité. Il redéfinit certaines fonctions de l'espace. L'historien Zeev Gourarier rappelle que « notre destin est d'ouvrir la boîte de Pandore. De manger du fruit de l'arbre de la connaissance. Être humain, c'est entreprendre ». Autrement dit, créer de nouvelles géographies.

Gilles Fumey

#### **Pour en savoir plus :**

- Second Life : [www.SecondlifeHerald.com](http://www.SecondlifeHerald.com)
- *Second Life, le guide officiel*, Pearson Editions, 2007.
- *Comment la réalité peut-elle être virtuelle ?* R. Gelin, Éditions Le Pommier, 2006.
- Rencontres internationales de la réalité virtuelle [www.laval-virtual.org](http://www.laval-virtual.org)
- *Wikinomics : comment l'intelligence collaborative bouleverse l'économie*, Don Tapscott et A. Williams, Village mondial, 2007.