

Comprendre la transformation personnelle et sociale dans un environnement technologique

Personnes, environnements et communautés dans l'univers technologisé

[Jacques Rhéaume](#)

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

Qui est-ce que je deviens?

On a l'habitude de demander à quelqu'un quelle est sa profession pour mieux le connaître. « Je suis cuisinier, écrivain, professeur, ingénieur, etc. ». Et le ton de la discussion s'ajuste ensuite en empruntant le savoir commun entre la profession des interlocuteurs. Mais qu'en est-il si « je travaille à l'ordinateur »? Je deviens un secrétaire, un internaute, un programmeur, un étudiant, un avatar transformiste, un éditeur, un communicateur et même un élève si je suis soumis à d'ennuyeux didacticiels. Les fonctions sont variées malgré les apparences car, dans tous ces cas, je présente un même extérieur mais je vis, au plan de l'expression et de la communication, dans des états fort différents: état ludique, état d'apprentissage, état de recherche, état virtuel, etc. Par ma participation aux diverses activités, je peux devenir autre chose qu'un simple travailleur, peut-être un acteur dans un société virtuelle. N'y aurait-il pas alors évidence de dichotomie entre ce que représente mon corps et l'état dans lequel se retrouve mon intelligence et mon esprit? Et si plusieurs individus se retrouvent dans la même dichotomie et partagent le même genre d'actions, n'est-on pas en présence d'une communauté nouveau genre.

Cet article tente d'éclairer la transformation qui attend le travailleur intellectuel et informationnel dans un environnement informatisé et réseauté. On commence par considérer le lieu de jonction entre la réalité de la personne entreprenante et la puissance technologique.

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière](#)

Les frontières de la première réalité

On distingue depuis longtemps chez les humains divers niveaux de réalité ou d'action dans la réalité. On connaît la distinction ultime entre « le monde des morts et le monde des vivants ». Dans l'univers vivant et militant, on retrouve les maisons hantées où le cours des choses ne correspond pas exactement au monde spatio-temporel habituel ; les temples et les églises où l'on distingue le chœur comme le lieu du déroulement du sacré et la nef comme le lieu des gens qui vivent dans l'espace-temps ordinaire ; le théâtre où la scène livre une action fabriquée et où la salle communique à cette action tout en demeurant ancrée dans son espace-temps, notamment lorsque la pièce est terminée. Même dans la classe traditionnelle, on retrouve la tribune avec le pupitre et le tableau de la « maîtresse », d'une part, et les rangées d'élèves ordinaires, d'autre part. Bien sûr, on peut être invité à monter sur scène, à franchir la balustrade ou être réquisitionné par la « maîtresse » pour écrire au tableau, tout cela demeure de l'ordre de l'échange entre les zones sans qu'elles soient confondues pour autant.

Avec la venue des médias comme la radio et la télévision, des frontières sont aussi établies. On pourrait faire appel au schéma de la communication de Shannon pour distinguer entre l'émetteur et le récepteur mais cela n'explique pas le déroulement plus ou moins désarticulé entre la réalité scénarisée, disons dans un téléroman, et la vie ordinaire et bien réelle des téléspectateurs. La question de la frontière se pose en termes de relations qui dépassent la distinction des lieux, des dispositifs technologiques et même de l'échange ou de la communication.

La frontière serait-elle éphémère puisque l'orchestre ne joue pas s'il n'y a pas d'auditeur, tout comme l'enseignante cesse de « performer » s'il n'y a plus d'élève? Cette frontière existe réellement et techniquement et elle se perçoit spontanément dès que les deux ordres de réalité se côtoient. L'acteur sur scène joue une réalité qui est différente de la réalité monotone et répétitive de la vie ordinaire. En ce sens, il y a frontière entre les deux ordres. Or cette frontière (« frontier » du « cowboy » aux confins de la civilisation et de l'inconnu), dans le contexte des nouveaux médias, est appelée à devenir le lieu d'union et de contraste qui déstabilise l'agent œuvrant dans le cyberspace, dans une réalité virtuelle, etc. Pour sa part, la technologie et ce qu'elle véhicule se termine aussi à une frontière concrétisée, appelée interface.

[l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

Les frontières des appareils technologiques

Tous les outils et les appareils technologiques doivent disposer d'éléments avec lesquels on peut interagir. Par exemple, un marteau ou un couteau doivent disposer de bons manches. Les dispositifs de frontières des appareils relèvent tous de la catégorie où l'on placerait les « manches ». On dit populairement qu'un pilote d'avion manie le « manche », autrement dit, il contrôle tout l'appareil par le seul manche (l'équivalent du volant sur une auto). La métaphore du manche peut être étendue à tout ce qui constitue la frontière. Et ce manche est toujours proportionnel à l'ampleur technologique, ce qui va de la simple prise manuelle à la salle de contrôles.

Un outil est caractérisé, non par sa complexité ou l'ampleur de son effet, mais par le fait qu'il prolonge, « extensionne », dirait McLuhan, un sens humain, tout en créant un effet dans le même ordre de réalité. Un marteau sert à enfoncer un clou tout comme un dactylographe sert à écrire une lettre. Je peux être malhabile à planter un clou mais je ne suis ni désorienté ni transformé à la vue d'un clou tel qu'acheté en quincaillerie et du même clou planté tel que vu dans une planche. De la même manière, je peux être malhabile à taper une lettre avec un dactylographe manuel mais je ne suis pas désorienté à la vue d'une lettre en papier qui fut tapée. Même si l'outil était une immense grue aux puissantes manettes, la frontière de la réalité technologique resterait nulle parce que l'effet apparaît dans le même espace-temps que l'outil.

Avec la venue de l'électricité, un certain mystère est apparu dans le monde physique. Elle peut correspondre à plusieurs réalités; énergie, contrôle, information, communication audio-scripto-visuelle, etc. Si à cela on ajoute la venue de l'informatisation, alors là, la désorientation et la déconnexion de la première réalité se proposent et s'imposent. Les frontières technologiques sont créées. Selon la métaphore, voire la mécanique, du dactylographe, les premiers ordinateurs utilisables étaient disponibles sous forme de terminal, un terminal de télétype, disait-on. Le terme même de terminal est intéressant. Il désigne la fin ou le terme de la machine. Contrairement à la dactylo où le réel se limitait au papier tapé, au terminal, les lettres tapées étaient traitées au loin, dans un autre ordre de réalité et revenaient plus tard sous forme de texte qui s'écrivait de lui-même, automatiquement. Voilà la description d'une frontière technologique. Depuis ce temps, on a amélioré, dit-on, le passage de la frontière. L'ordinateur est désormais représenté par un moniteur visuel et sonore où en plus des caractères littéraires, toutes sortes d'icônes et d'éléments visuels et sonores sont

possibles. Ces représentations visuelles, qui témoignent autant de ce que l'humain désire que de ce que l'ordinateur et le réseau proposent, sont regroupées dans ce qu'on appelle l'interface. La machine se présente ainsi à travers une frontière moins brutale que le terminal et beaucoup plus significative, au plan humain. Cette interface quoique plus facile au plan communicationnel vient cependant ouvrir tout un champ de nouvelles réalités, appelées réalités virtuelles, ce qui vient s'ajouter, par la sémiotique et la sémantique, au réel de premier niveau. Pour le dire autrement, le significatif et le représenté acquièrent tellement de vie et de souffle autonome qu'une nouvelle réalité: appelée tour à tour cyberspace, autoroute de l'information, Internet, réalité virtuelle, etc. apparaît avec son existence à la frontière des sens des « travailleurs à l'ordinateur » qui vivent leur vie dans la réalité première et ordinaire. L'analogie avec l'ouverture sur un monde spirituel n'est peut-être pas exagérée.

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

Le rapprochement et l'éloignement par l'interface

L'interface, qui s'est développée bien indépendamment de l'ordinateur et de sa programmation, est le lieu de l'ultime expression de l'ordinateur, du logiciel et du réseau. Elle rend la technologie informationnelle facilement accessible avec le moindre apprentissage. Bref, l'interface rapproche la technologie de l'humain. On peut toujours tenter d'améliorer techniquement l'interface, notamment en implantant la reconnaissance vocale, en simplifiant les menus ou en automatisant certaines tâches pour libérer l'opérateur mais cela demeure de l'amélioration technique qui ne facilite que l'usage opérationnel de la technologie. Plus la technologie s'améliore, plus la présence exigeante de l'interface s'atténue. Cela n'apporte pas que des avantages. Une technologie bien encombrante nous laisse bien ancrés dans le monde réel. Une technologie bien adaptée et très subtile peut paradoxalement créer une distance entre la réalité de premier plan et la réalité vécue en réseau. L'interface n'est plus seulement un facilitateur technologique elle devient aussi jusqu'à un certain point un écran derrière lequel l'opérateur peut se réfugier, se transformer, voire agir contre les principes qui le guident dans le monde de la première réalité. La guerre du golfe qui a été menée « à la Nintendo » en serait un bon exemple. On entend souvent l'expression: « À l'ordinateur personne ne sait que tu es un chien » (Steiner, 1993 dans Walther, 1995). Le « vivant » qui opère un programme peut se présenter sous de fausses représentations d'âge, de

compétence, d'intérêt, de genre, d'identité, etc. Ces transformations, si elles sont constantes et répandues, peuvent créer des communautés d'acteurs bien particulières. Le personnage peut dominer jusqu'à un certain point la personne. À l'inverse, certaines personnalités peuvent se présenter en valorisant un point ou l'autre de leur personnalité ou de leur compétence. Cela pourrait-il créer des communautés d'échanges et de savoir qui évoluent de manières impensables dans le monde réel au premier niveau? À cet égard, il faut considérer tour à tour les personnalités informatisées et les applications informatiques qui peuvent transformer et virtualiser des caractéristiques humaines ordinairement reçues.

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

Les logiciels qui camouflent les personnalités

Les logiciels-outils et les logiciels de création agissent à la manière d'un manche. On les travaille sans dépersonnalisation. Bien au contraire, l'artiste voit son œuvre s'élaborer. La distinction entre l'écrivain et l'œuvre est facile à établir et à conserver même si le logiciel permet des approches littéraires et artistiques impensables avec des moyens de surface comme le papier et le crayon. Donc, le risque de confusion ou de dépersonnalisation demeure faible.

Les logiciels de jeu et de communication, par contre, ont comme propriété générale de proposer des environnements déterritorialisés et des environnements de réalités simulées, comme tous les jeux et toutes les simulations. Tout comme le cinéma peut susciter une larme par l'émotion qu'il véhicule, les jeux peuvent « emoter » (néologisme anglais qu'on peut rendre par « émouvoir virtuellement »). Les fanatiques du jeu peuvent donc recadrer leur personnalité dans ces environnements virtuels, porteurs de sentiments artificiellement provoqués.

Dans les logiciels où la communication interpersonnelle joue un rôle important, il faut distinguer entre les services asynchrones et les services synchrones, c'est-à-dire ceux où tous les usagers à leurs postes doivent interagir au même moment ou presque. Le courrier électronique, les groupes de discussion, les forums, les sites Internet sont des médias asynchrones et versatiles où des intérêts communs peuvent être partagés sans nécessairement influencer le déroulement de la vie des intervenants. Leur dimension

communautaire demeure généralement sous le contrôle des usagers. Par contre, les logiciels synchrones de bavardage textuel, clavardage ou « chat », les « MUDS » ou jeux à usagers multiples et les mondes « graphiques » de plus en plus réalistes, bref tous ces médias contraignent les usagers, les impliquent dans des environnements artificiels au point qu'ils peuvent en devenir dépendants. On peut donc s'accrocher à ces environnements technologisés au point de négliger ses obligations dans le monde réel ordinaire. Dans certains cas, l'identité de la personne peut même en être affectée. (Smith et Collock, 1999)

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

L'identité humaine derrière l'interface

L'informatique de communication ne véhicule que quelques paramètres de la vie réelle comme le montre l'identité de l'interlocuteur au téléphone. L'inconnu peut y décliner n'importe quelle identité et même des technologies récentes comme l'affichage de l'appelant ne révèlent pas tout. Pour leur part, les logiciels de communication laissent voir certains indices à travers les adresses et les sites, mais le jeu de l'âge, du genre, de la race, des compétences explicitement véhiculé dans les technologies en réseau permet de dissimuler une identité, soit pour se montrer sur un jour qui ne correspond pas à la réalité, soit pour dérouter l'interlocuteur. La crédibilité de l'identité forgée n'est pas toujours assurée mais l'accès à l'identité réelle est souvent bien préservé par ailleurs. Or la principale personne qui est piégée dans ce jeu de l'identité camouflée, c'est l'auteur-même de la supercherie. Il doit jouer à la vraisemblance, et si de plus, cette personne joue avec plusieurs identités parallèles, alors là, la télé-schizophrénie risque de s'installer. Et de là à se réfugier dans un environnement artificiel, il n'y a qu'un pas.

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

Les environnements qui simulent et dissimulent

De tout temps, les humains ont senti le besoin d'avoir un chez soi. Le nomade lui-même s'arrête et prend temporairement possession d'un petit territoire, voire d'un abri. Ceux qui sont déportés à cause de la guerre, ont tendance à se retrouver dans des repaires ou des camps de réfugiés. Plus près de nous, les malades dans les corridors des urgences d'hôpitaux sont perçus par l'opinion publique comme des « désenvironnementalisés ». De nos jours, les technologies ont beau proposer des déroulements dans des environnements plus ou moins spécialisés et interfacés, il reste que les usagers conservent leurs attitudes et habitudes quant aux lieux, aux environnements physiques et mécaniques où doivent se dérouler les choses de la vie. Le cas du téléphone public est intéressant. Si quelqu'un appelle dans un téléphone public placé dans un isolement, l'environnement est convenable et l'interlocuteur ne se sent pas désorienté, sinon par les propos échangés, de parler à un interlocuteur dont le lieu est non déterminé. Par contre, le téléphone cellulaire dans l'autobus ou le restaurant dérange tout l'entourage. Les sonneries et les demi-dialogues sont mal acceptés. En auto, le téléphone serait une cause de distractions, voire d'accidents. Sur le trottoir, le téléphone cellulaire, avec oreillette et main libre, laisse voir (en Europe surtout) des gens qui semblent se parler à eux-mêmes. Autrefois, seuls les drogués et certains malades mentaux se présentaient ainsi sur la place publique. Maintenant, dans la foulée des « progrès » de la téléphonie, certains dispositifs techniques peuvent engendrer des situations de décrochage de la réalité, peut-être moins visibles sur la rue mais non moins nocifs pour autant.

À la maison comme au bureau ou à l'école, les logiciels-outils comme le traitement de texte sont peu susceptibles d'engendrer des décrochages du réel. En un sens, ils ne sont pas plus vulnérables qu'un crayon et un papier. On peut écrire une histoire inventée, le réel nous rejoint facilement à l'écran comme en papier. Avec les jeux et les simulateurs, d'autres paramètres interviennent. Les désorientations dues au réel artificiellement créé, les désirs de vaincre et de gagner qui hantent les joueurs peuvent tour à tour déraciner de la réalité l'utilisateur affaibli par ses ambitions ou par des transferts dans des états seconds qui seraient proches d'une forme de mysticisme. La difficulté et la panique se présentent toujours quand il y a prise de conscience de la distance entre la réalité et les univers réalistes mais artificiels soutenus par ces nouvelles technologies. La crise intervient mais l'approche de la solution n'est pas toujours au rendez-vous. Or le danger s'accroît avec l'habitude. Faute d'appui sur des études à long terme, il faut au moins suggérer la variété et la pondération dans les environnements de jeux et de simulation, tout comme on le fait dans l'alimentation et les autres besoins de la vie.

Les environnements informatisés de communication, pour leur part, sont susceptibles d'engendrer des états pathologiques bien différents. Le courrier électronique ne serait pas plus dérangeant psychologiquement qu'une lettre à la poste, à moins, évidemment, que le message soit lui-même bouleversant. Par contre, dans les discussions, les jeux en

ligne et dans toutes les applications où les représentations personnelles modifiées permettent de vivre virtuellement comme avatars, la dissimulation et l'action derrière l'anonymat, la distance et l'aseptie de l'informatique et des réseaux risquent de laisser des traces plus ou moins nocives dans la personnalité de l'individu. L'environnement réel, domestique ou académique peut atténuer ces effets parce que l'individu se sent contraint de sortir de son rôle virtuel mais bien senti pour revenir sur cette terre des hommes. Autant ces environnements sont intéressants au plan du savoir, de l'échange et du divertissement, autant il faut en prévoir le décrochage psychologique. L'acteur au théâtre vit dans certains environnements: dans sa loge, il se prépare, se maquille, repasse son rôle; sur la scène, il joue son acte, enfin, il retourne à sa loge où il se démaquille, décompresse et reprend le fil de la réalité. Sans que ce soit aussi formel, il faudrait que l'usager d'environnements où les facettes de la personnalité sont exacerbées puisse aussi, en fin de session, se démaquiller psychologiquement. Cette dimension des choses ne peut d'aucune manière être prévue technologiquement. Pour le dire autrement, il n'y a pas de réponse technologique à la personnalité d'un individu. La technologie pourrait-elle se montrer intelligente et proposer seulement des activités proportionnelles aux capacités psychologiques de chacun? Cela ne réglerait rien. On a beau à la télé proposer le blocage de certains canaux à des jeunes, sous prétexte que le programme s'adresse à des adultes, on a eu beau mettre des livres à l'index aux siècles passés, on a beau traiter les joueurs compulsifs, on a beau interdire de fumer, de gager, etc. les tendances humaines à vouloir sortir de la réalité plate et monotone vont prévaloir encore longtemps sur l'auto-censure technologique. Est-ce dire que la technologie ne s'impose pas jusqu'à un certain point? Non. Est-ce dire qu'il faut la rejeter? Non. Des tendances culturelles et communautaires vont poindre et tout comme dans la vie sociale, les forces du bien et du mal vont s'affronter et des consensus socio-technologiques vont s'élaborer. Il reste à voir quelle position on adopte face à ces communautés virtuelles: une attitude optimiste ou pessimiste. Gageons sur les deux.

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

Des communautés virtuelles

On a déjà peine à nuancer entre une foule, une secte, une communauté, une classe qu'il faut maintenant se demander si on peut avoir une classe, une communauté virtuelle, etc. Le terme même de virtuel est suspect. Dans le contexte des technologies de

l'information et des communications, il précise simplement que la caractéristique unificative des participants, c'est le réseau, le cyberspace, l'autoroute de l'information, Internet, etc. Les membres sont de vrais membres réels, ils opèrent dans des environnements bien réels mais ils sont réunis par des technologies communicatives. Deux catégories d'analystes sont interpellés : les sociologues communautaires qui doivent être persuadés que la communauté peut dépasser le voisinage ou la fréquentation des mêmes lieux et les membres des communautés virtuelles qui prennent pour acquis que les réseaux informatisés sont aussi des réseaux sociaux. (Wellman et Gulia, 1999) On contourne la difficulté notionnelle en se posant, avec nos auteurs, certaines questions qui contribuent à préciser la nature et la portée de ces communautés.

En réseau, les relations sont-elles générales ou spécialisées? Les relations de type paroissial sont plutôt de type général. Dans ce contexte, les individus s'aident mutuellement dans toutes sortes de situations. On s'aperçoit immédiatement que le réseau ne permet pas ce genre d'aide ou d'échange. La nature du lien fait en sorte qu'il doit y avoir une portée informationnelle ou personnelle pour que la relation existe. Donc les relations s'annoncent très spécialisées. Pour avoir des variétés de relations, il faut avoir recours à d'autres spécialistes. En somme, le réseau opère davantage comme une boutique spécialisée que comme un marchand général. Pourtant, sur les réseaux comme dans la vie réelle, bien des gens aiment donner des conseils de tous ordres. Le degré de fiabilité n'est donc pas de soi assuré sur le réseau. Les liens peuvent être nombreux, faibles, mais demeurent peu fiables, faute de preuve supplémentaire.

En se cachant sur le réseau, on peut être porté à établir plus de liens que dans le monde réel soit avec de purs étrangers ou à propos de sujets où notre compétence est minime. Cet effet est contraire à ce qui existe dans le monde réel où on peut être réticent à établir des contacts avec des étrangers mais en réseau la gêne et la crainte semblent atténuées. Par contre, les liens intenses développés en réseau ressemblent à ceux qui sont développés dans le monde ordinaire. On peut avoir des contacts fréquents et libres, sauf dans des situations de travail où l'obligation semble soutenir la relation.

Est-ce que la communauté virtuelle affecte la communauté réelle? On a tous entendu parler de gens qui ont abandonné famille et obligations pour s'adonner à des relations virtuelles. Ce sont des exceptions. La plupart du temps, il n'y a pas d'échange de ce genre. Les liens en réseau n'interfèrent pas beaucoup avec les liens réels. Au contraire, ils y contribuent souvent. Une communauté en ligne ressemble à bien des égards à une communauté moderne typique. Les liens sont nombreux, intermittents mais faibles et spécialisés. Il y a donc plus de ressemblance que de différence entre ces communautés. Les réseaux apportent de nouvelles manières de faire mais cela s'inscrit le plus naturellement possible dans les paramètres de la vie moderne actuelle. La virtualisation

et la globalisation ne modifient pas de soi la vie locale réellement ancrée. (Wellman et Gulia, 1999). La communauté virtuelle est donc aussi bien réelle mais tout le tissu social n'en est pas bouleversé pour autant.

Conclusion

Les personnalités sont davantage sollicitées par les environnements virtuels que par les simples outils du monde réel mais l'humain sain d'esprit présente des dispositions d'imagination et de créativité qui le rendent apte à s'engager dans des activités informatives, émotives, communicatives et réalisatrices qui dépassent la première réalité. Comme dans tout domaine, on peut déceler des abus, des décrochages chez des êtres psychologiquement perturbés. Mais pour la majorité des gens, on ne fait que commencer à aborder les possibilités d'échanges, de créativités et d'apprentissages que ces nouvelles technologies autorisent. Il n'y a pas lieu de croire que les inconvénients vont dépasser les avantages, quitte à avertir qui seraient susceptibles d'en abuser et à nous prévenir contre les malfaisants prêts à placer des embûches comme preuve de leur compétence mal ajustée.

Sous-titres: | [Qui est-ce que je deviens?](#) | [Les frontières de la première réalité](#) | [Les frontières des appareils technologiques](#) | [Le rapprochement et l'éloignement par l'interface](#) | [Les logiciels qui camouflent les personnalités](#) | [L'identité humaine derrière l'interface](#) | [Les environnements qui simulent et dissimulent](#) | [Des communautés virtuelles](#) | [Conclusion](#)

Références

Smith, M.A., Kollock, P., (1999) Communities in Cyberspace, London and New York, Routledge.

Walther. J., (1995), Relational Aspects of Computer-Mediated Communication: Experimental Observations Over Time, Organization Science 6(2), pp186-203.