

***TERRITOIRE PHYSIQUE/TERRITOIRE VIRTUEL,  
QUELLE COHABITATION ?***

---

**Le Groupe GOING<sup>1</sup>**  
(Groupe d'Observation et d'Investigation des Nouvelles Gouvernances)  
&  
**Yann Bertacchini**  
Maître de conférences en Sciences de l'information-Communication  
[bertacchini@univ-tln.fr](mailto:bertacchini@univ-tln.fr) + 33 4 94 14 22 36

**Résumé** : Le territoire constitue le support de cet article. Parce qu'il existe ainsi plusieurs sortes de territoires et plusieurs échelles (territoire de l'Europe, national, régional...), toute société repose sur un ou plusieurs territoires. Avec la mise en œuvre des NTIC et des mobilités entraînées, il en découle une nouvelle notion, celle de la dimension non physique des territoires virtuels.

**Summary** : The territory is the field of this article. Because there are thus several kinds of territories and several scales (Western Europe, national, regional...), any society rests on one or more territories. With the setting of the Information technologies and mobilities involved, it results from this a new concept, that of the nonphysical dimension of the virtual territories.

**Mots clés** : CMO ; frontière ; mobilité ; réseaux ; territoire ;

---

<sup>1</sup> Promotion 2002/2003 du DEA « V.I.C » à l'Université de Toulon & du Var

## Territoire physique et territoire virtuel

### Quelle cohabitation ?

---

Le territoire constitue le support de cet article. Le lieu est l'enveloppe d'un corps sans lequel il ne saurait exister. Le lieu situe, qualifie, et spécifie ce qu'il enveloppe. Le lieu peut être une ville ou bien un territoire dont les limites sont distinctes et ses traits spécifiés.

Toute société repose sur un ou plusieurs territoires. En fait, elle a en général plusieurs territoires, voire une multitude : pour habiter, pour travailler, pour se recréer et même pour rêver ; des espaces vécus et des espaces subis ; des cellules locales et des réseaux ramifiés. Il est de l'ordre du réel et possède une réalité complexe. Il existe ainsi plusieurs sortes de territoires et plusieurs échelles (territoire de l'Europe, national, régional...).

Ainsi, il en découle une nouvelle notion, celle de la dimension non physique. Par conséquent, des territoires sont en construction, ils ne sont pas bornés ou, tout au moins, leurs frontières sont souples et mouvantes, ils se définissent et se structurent progressivement sans qu'il ne soit possible encore de les identifier et encore moins de les gouverner. Leur mode de fonctionnement semble différent, libérés des contraintes physiques mais s'inscrivant néanmoins dans un ensemble soumis aux règles et mécanismes des structures et des organisations. Ce sont les territoires virtuels. Ces derniers développent leur propres réseaux (sociaux, culturels, politiques, etc...) et délimitations. De nouveaux territoires s'élaborent au fur et à mesure sans qu'il ne soit encore possible

d'en imaginer ni les contours et encore moins le devenir.

Pour les chercheurs travaillant sur les réseaux sociaux, l'évolution des outils de communication constitue une interrogation dans la mesure où les acquis dont on dispose sont fondés sur un état donné des cadres d'interaction entre les acteurs sociaux. En quoi l'évolution de ces cadres peut-elle s'accompagner d'une évolution des modes de constitution et de perpétuation des réseaux eux-mêmes ? De surcroît, des systèmes tels qu'Internet peuvent aussi faire évoluer les méthodes d'observation des réseaux sociaux.

Nous introduirons cette étude, donc, avec un récapitulatif sur la notion de territoire au sens académique du terme (la dimension physique et la relation espace-temps). Ensuite nous glisserons sur le thème de l'immatérialité avec la notion de territoire virtuel. De plus nous avons constaté que c'est en investissant les champs d'application de la Communication Médiatisée par Ordinateur qui nous a été possible de tisser des points de comparaison entre deux notions qui semblent isolées, celle de « communauté virtuelle » relative à cette discipline et celle de « territoire virtuel » comme elle est définie et appliquée dans le cadre de l'intelligence territoriale et du développement local. Nous avons essayé d'intellectualiser la notion de territoire virtuel à travers les caractéristiques théoriques des systèmes communicationnels de la CMO Car

actuellement la CMO est seul outil d'étude et d'analyse permettant de mesurer de façon concrète les relations étroites entre le monde physique et le monde virtuel, dues à l'émergence des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. Elle permet aussi de mettre en exergue les mutations institutionnelles, socio-économiques, culturelles, organisationnelle et politiques. Ces deux dernières considérations sont les éléments fondateurs indispensables pour caractériser et appréhender cette notion de territoire virtuel. Cela nous permet d'avoir une approche plus « physique ». Nous finirons enfin cette étude sur cette question fondamentale : Quelle cohabitation entre territoire physique et virtuel ?

Notre propos vise à pouvoir faire naître des pistes de réflexions et susciter des questionnements sur la notion de la virtualité et ainsi, peut être, apporter des solutions concrètes aux problèmes liés à l'émergence de ces « nouveaux territoires ».

## **1 – TERRITOIRE PHYSIQUE**

### **1.1 – Historique**

La Nation française repose historiquement sur les communautés de base : les communes. Les deux projets de loi précités vont nécessairement modifier les futurs centres de gravité des communautés.

Les constituants de 1789 avaient compris les liens étroits entre la Nation et les communes. La puissance de l'aspiration populaire était telle que le Comité constitutionnel présider par Thouret du renoncer à un découpage rationnel et géométrique des cellules communales. Ce fut une première limite sérieuse à l'Etat unitaire qu'ils bâtissaient.

En effet, les communes de 1789, à la différence des départements, ne sont pas définies à partir d'un territoire. Ce sont des

communautés d'habitants. Elles constituent avant tout des groupes humains, des entités sociologiques que l'on organise plus que l'on institue. Ces entités apparaissent comme un élément de la Nation. Ce sont les terminaisons nerveuses de la Nation, véritables « êtres collectifs » qui la mettent en mouvement. Elles traversent les constitutions, les régimes politiques sans être atteintes dans leur fondement. Plus tard, naîtront le département, collectivité locale, puis la région.

Les communes que l'on dit trop nombreuses, voire incompatibles avec les exigences d'une bonne administration du territoire, font partie de notre patrimoine génétique institutionnel. En conséquence, toutes les tentatives de soumettre les collectivités de base à la vérité de l'optimum dimensionnel ont échoué. L'explication en est fort simple : la France est réticente à une conception utilitariste de ses institutions territoriales. Toute approche de redécoupage du territoire, à la base, fondée sur des impératifs techniques et économiques a été vouée à l'échec. La permanence de revendications de « défusion » des communes fusionnées dans le cadre de la loi du 16 juillet 1971, dite loi Marcellin, montre les capacités de résistance des communautés d'habitants. La grande loi décentralisatrice du 2 mars 1982 écarte soigneusement le sujet. Autant ne pas parler de ce qui fâche mais elle conforte le département dans sa mission historique d'enracinement territorial de la République.

Pourtant, à l'approche de la fin XXème siècle, la France paraissait prête à s'engager dans une logique institutionnelle nouvelle. Les prémices apparaissent avec l'idée de communauté de projets baptisée communautés de communes ou de ville dans la loi Joxe-Baylet de 1992. Elles se renforcent, en 1995, avec la loi d'orientation de M. Pasqua sur l'aménagement du territoire et l'émergence des pays. La carte de l'intercommunalité

dite à fiscalité propre recouvre progressivement le territoire.

## 1.2 – Les lois

Ce mouvement se confirme en 1999 avec deux textes législatifs majeurs :

- La loi Voynet (25 juin 1999) sur l'aménagement et le développement durable du territoire a pour objectif de mieux organiser le territoire autour de communautés géographiques que l'histoire et l'économie ont façonnées à travers la constitution ou le renforcement des pays, des agglomérations ; la région devant assurer le rôle de mobilisation des acteurs locaux. Les pays élaboreront, dans une charte de territoire, leur projet de développement durable. Ils pourront contractualiser avec l'Etat et la Région, dans le cadre de contrats de plan Etat-Région dès lors qu'elles auront organisé un projet global de développement et seront structurées en communautés urbaines ou communautés d'agglomération. Il s'agit bien de mettre en place un nouveau maillage du territoire dans lequel le département paraît notoirement absent.
- La loi Chevènement (12 juillet 1999) relative au renforcement et à la simplification de la coopération intercommunale propose, quant à elle, une nouvelle architecture institutionnelle de l'intercommunalité en milieu urbain, grâce à une forme juridique nouvelle, la communauté d'agglomération. Il met en place un corps de règles unifiées relatives au fonctionnement et à l'organisation de l'ensemble des structures de coopération intercommunale

concernant en particulier le milieu rural.

Plus qu'une simplification, cette loi est, elle aussi, organisatrice d'un nouveau maillage du territoire même si les « Pays » ne sont pas traités en tant que tels dans le texte.

- La loi Gayssot (13 décembre 2000) ou loi SRU (Solidarité et Renforcements Urbains) qui tend à fournir des outils de planification pour une cohérence de l'aménagement et le développement du territoire.

On peut débattre de la complémentarité ou de la concurrence entre les deux textes ; mais le fait est là : la Nation est en train de se refaire par le bas.

## 1.3 – L'impact des réseaux techniques et sociaux

La multiplication des réseaux techniques, depuis plus d'un siècle, a amené vers les années 1980 au constat de leur rôle majeur dans l'espace moderne (G. Dupuy, 1993). Ce rôle est de relier les territoires, de desservir ou d'irriguer les villes, et l'augmentation continue des flux de transports et de communications en font aujourd'hui un des éléments incontournables dans la structuration de l'espace terrestre. Par leur seule existence, les réseaux ramènent à des problèmes théoriques fondamentaux pour la géographie, parmi lesquels :

- celui de l'organisation réticulaire de l'espace
- celui des discontinuités spatiales et des archipels de développement
- celui de la réduction/relativisation des distances
- celui du rôle des innovations dans la structuration de l'espace

- celui du mécanisme d'apparition des réseaux, et de leurs rôles vis à vis du développement territorial

Il est donc intéressant de s'attarder sur ces questions théoriques, car elles balayent d'importantes problématiques modernes, relevant des mutations spatiales que connaît actuellement notre société. En effet, celle-ci évolue vers une forme d'occupation du sol directement liée à un mode de fonctionnement en réseaux, découlant d'une forme d'économie de type libéral (Spector, Theys, 1998). Ce mode de fonctionnement induit des modes d'occupation du sol très marqués, notamment une métropolisation de plus en plus affirmée, et l'Internet n'est pas exclu, loin de là, des agents favorisant cette tendance.

### **Le rapport à l'espace**

Les réseaux deviennent un problème de plus en plus important en géographie, parce qu'ils sont de plus en plus présents dans l'espace. Paul Claval précise qu'il existe divers types de réseaux (réseaux généraux de communication, réseaux des transports, et réseaux techniques de communication), et qu'ils sont en interaction constante. Par exemple, le rôle des réseaux techniques de communication est de doubler les réseaux de transport, pour y faire circuler de l'information concernant les problèmes rencontrés lors de l'acheminement des marchandises.

Ces interactions ont induit une hausse de l'usage des réseaux de communication, qui a elle-même engendré une hausse de l'usage des réseaux de transports, notamment par la multiplication des contacts qu'elle a permis. Les contacts par l'intermédiaire du téléphone ou de l'Internet ont en effet engendré des besoins de rencontres, le rapport humain étant le plus souvent privilégié à l'instant de conclure des ententes.

H. Bakis (1990), souligne dans son texte, « La banalisation des territoires en réseaux », que les réseaux humains ont toujours existé. Cependant, la place des réseaux techniques est de plus en plus importante, et ceux-ci sont devenus aujourd'hui un élément fondamental de l'organisation de l'espace. Ils participent ainsi, par exemple, à remettre en cause les limites classiques de l'organisation administrative, tout en étant, parallèlement, garants d'une certaine homogénéité des territoires.

### **La réduction des distances (notion d'espace-temps)**

Les progrès des réseaux de communications au cours de la fin du 19<sup>e</sup> siècle et durant tout le 20<sup>e</sup> siècle, ont fait que les distances kilométriques se sont considérablement rallongées, alors même que les distances-temps se sont considérablement raccourcies. Les autoroutes, le TGV, coupés du territoire en ne servant à relier qu'un point à un autre, avec de moins en moins de dessertes, ont engendré des effets tunnels. Le territoire traversé, comme souvent les centres villes reliés entre eux, sont considérés, voire aménagés comme des décors (J.C. Gay, 1995). Dans le contexte plus particulier des télécoms, et à fortiori de l'Internet, la question de la distance se pose avec encore plus d'acuités.

En effet, comme nous avons déjà pu le signaler, le rôle de ces technologies est, dans l'absolu, de gommer la distance séparant les utilisateurs (M.F. Blanquet, 1995).

H. Bakis (1993) souligne que l'espace de la communication a longtemps été à la fois un espace-temps et un espace-coût, mais qu'il tend aujourd'hui à se restreindre à la simple notion d'espace-coût.

## **1.4 – Les nouveaux territoires**

De part les considérations abordées précédemment, avec la notion d'espace-temps, il est possible de poser l'hypothèse que les nouvelles technologies d'information et de communication et l'Internet en particulier participent à l'émergence de nouveaux espaces.

Ainsi, des territoires sont en construction, ils ne sont pas bornés ou, tout au moins, leurs frontières sont souples et mouvantes, ils se définissent et se structurent progressivement sans qu'il ne soit possible encore de les identifier et encore moins de les gouverner. Leur mode de fonctionnement semble différent, libérés des contraintes physiques mais s'inscrivant néanmoins dans un ensemble soumis aux règles et mécanismes des structures et des organisations.

De nouveaux territoires s'élaborent au fur et à mesure sans qu'il ne soit encore possible d'en imaginer ni les contours et encore moins le devenir.

## **2 – TERRITOIRE VIRTUEL**

Dans cette section, il est surtout question de dresser des caractéristiques généralistes les plus simples possibles de la notion de territoire virtuel. La première définition traite le sujet dans sa dimension globale, la seconde se penche plus particulièrement sur les aspects d'un développement local. Confronter les deux dimensions du concept nous a semblé évident quand on connaît les enjeux stratégiques et décisionnels qui s'articulent autour de cet antagonisme « Local/Global ».

Nous avons, ainsi, préféré réserver l'analyse de la notion de territoire virtuel (numérique) dans la dernière partie.

### **2.1 – Introduction à la notion de territoire virtuel**

Nous nous sommes référés, jusqu'ici, à une dimension matérielle de l'espace.

Aujourd'hui, cependant, nous avons l'intuition que cette lecture encore physique du territoire et des relations qui s'y exercent, oublie des « processus émergents » qui cependant commencent déjà à avoir une grande importance dans notre propre présent.

Par le terme de « processus émergents », nous sous-entendons toutes les applications liées à la communication médiatisée par ordinateur (CMO) dont Internet en est sans nul doute le principal dispositif ; réseau qui ne constitue plus des structures physiques mais des couloirs immatériels à partir desquels un autre territoire possible commence à s'établir. Un territoire virtuel défini à partir de relations établies loin des paramètres traditionnels de l'espace.

Le binôme production-organisation qui avait, jusque-là, caractérisé les relations séculaires entre la ville et le territoire, se définit aujourd'hui dans d'autres termes. Le véritable territoire n'apparaît donc plus comme un lieu mais comme un ensemble de possibles connexions établies entre usagers dans un espace immatériel qui cependant sera le réel en termes d'efficacité productive et culturelle et où, plus qu'une traditionnelle relation de voisinage, il s'agira d'assurer une efficace connexion entre systèmes.

### **2.2 – L'aspect concret : une dimension locale**

Nous nous plaçons, ici, dans un contexte d'intelligence territoriale encadrant un projet de développement local.

Ainsi, le territoire virtuel est un territoire pleinement porteur - du fait notamment du déploiement des réseaux - de son image et de sa mémoire. Avec tout ce que véhicule une collectivité ou une région en termes de savoirs, d'apprentissage, de transmission de connaissances, d'horizon culturel et bien sûr de marquage visuel.

Or, ce sont ces mêmes rapports du territoire à la mémoire qui agissent aujourd'hui souvent comme autant de vecteurs d'innovation à l'échelle locale.

Dans un sens comme dans l'autre donc, les contenus de l'Internet et ses mutations apparaissent aujourd'hui clairement comme un facteur de tout premier ordre du devenir des entités régionales et locales.

L'espace public, l'horizon urbain, la réalité territoriale nous semblent donc comme se situer au cœur de la problématique présentement abordée. Ceci au travers des modalités naissantes en matière de production de savoirs et de création de connaissances, à l'échelle aussi d'un nouvel univers des possibles dans le domaine de l'aménagement économique et culturel de nos régions, tant il est vrai que ce sont les mécanismes de transfert de savoirs qui conditionnent largement l'émergence des territoires innovants

### **2.3 – La CMO comme outil d'analyse**

C'est en investissant les champs d'application de la Communication Médiatisée par Ordinateur qui nous a été possible de tisser des points de comparaison entre deux notions qui semblent isolées, celle de « communauté virtuelle » relative à cette discipline et celle de « territoire virtuel » comme elle est définie et appliquée dans le cadre de l'intelligence territoriale et du développement local.

Car actuellement la CMO est seul outil d'étude et d'analyse permettant de mesurer de façon concrète les relations étroites entre le monde physique et le monde virtuel, dues à l'émergence des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. Elle permet aussi de mettre en exergue les mutations institutionnelles, socio-économiques,

culturelles, organisationnelle et politiques. Ces deux dernières considérations sont les éléments fondateurs indispensables pour caractériser et appréhender cette notion de territoire virtuel. Cela nous permet d'avoir une approche plus « physique ».

Cette partie s'appuie sur une série d'articles réalisés autour d'applications concrètes relatives à la notion de communautés virtuelles, une des formes complexes de la communication médiatisée par ordinateur. Nous nous efforçons, ici, de bâtir certains éléments de réflexion quant aux interdépendances permanentes entre la sphère physique, représentée par le territoire au sens séculaire du terme et la sphère immatérielle, dont Internet en est l'élément essentiel.

Ainsi, nous pouvons évaluer l'influence d'un territoire virtuel, sur la dimension organisationnelle et sociale d'un territoire physique, et réciproquement.

## **3 – QUELLE COHABITATION ENTRE TERRITOIRE PHYSIQUE ET VIRTUEL ?**

### **3.1 – Plan et problématique**

La convergence de l'information et des télécommunications, et également la capacité des TIC à maîtriser les distances spatio-temporelles et à permettre la mise en commun et en réseau de compétences et de savoirs a permis l'émergence des multiples dispositifs communicationnels. Plusieurs pratiques d'échanges interpersonnels se sont également développées tels que des systèmes de « communauté virtuelle ».

Ce type d'application intègre de nombreuses considérations et axes de réflexion gravitant autour de diverses disciplines (relation humaine et modification de structure d'un groupe, modification du rapport au discours, aspects techniques, facteurs contextuels

comme l'apparition de clivages sociaux) dont il n'est pas matière dans cet article.

L'objet de cette analyse se concentre sur les mécanismes intrinsèques permettant l'interaction en réseau et la formation de communautés virtuelles « d'intérêt commun » dont Licklider et Taylor affirment déjà en 1968 que la formation de communauté ne se ferait pas sur la localisation d'un espace commun « *common location* » mais sur l'intérêt commun « *common interest* » et se force à comparer ces dernières au concept de territoire virtuel.

C'est en se fondant sur un article de Jean-François Marcotte « *Interaction en réseau et communautés virtuelles* » que nous avons pu établir cette comparaison et construire des éléments de réflexion quant aux corrélations existantes entre le territoire virtuel (ou numérique) et le territoire physique (ou matériel) et ainsi, dans une moindre mesure, le plan des relations qui forment la territorialité : le « construit relationnel ».

Nous verrons, par la suite, en quoi ce territoire, au sens séculaire du terme, se présente comme un mécanisme de régulation et un stabilisateur de la sphère immatérielle. L'influence réciproque d'Internet, de manière générale, et du territoire physique dans la dimension organisationnelle et socioéconomique sera donc mise en évidence.

Mais avant toute chose, il semble nécessaire de présenter les théories et caractéristiques fondamentales qui ont permis de construire notre démonstration tout au long de cette analyse.

### **3.2 – Fondements théoriques**

#### **La CMO au sens large**

Comme le définit Santoro, G (1995), le terme « communication médiatisée par ordinateur » est une expression générique

qui englobe un large éventail d'activités dans lesquelles les ordinateurs sont utilisés pour médiatiser la communication entre des personnes.

La CMO peut revêtir un sens large ou un sens strict selon la définition adoptée par le terme « communication humaine ».

- Le sens strict renvoie aux applications de l'ordinateur pour la communication d'une personne à une autre personne (courrier électronique, téléconférences assistée par ordinateur (TCAO) et les « chats rooms » par exemple).
- Dans un sens large, la CMO englobe virtuellement toutes les utilisations que l'on peut faire d'un ordinateur (babillards électroniques, les publications électroniques et les bases de données...).

C'est cette dernière définition (pratique intramentale et intermentale) que nous utiliserons dans notre résonnement.

Mais les dispositifs de la CMO ne sont pas uniquement « techniques », ils agissent aussi comme médiateurs dans le processus d'échange économique, de coordination d'activités et de coopération entre agents humains. Ces liens interpersonnels tissent un maillage par lequel circulent les informations, les données mais également les marques du social.

#### **Internet comme infrastructure unique de la CMO**

Ainsi, nous ferons référence, à la dimension généraliste du concept de Communication Médiatisée par Ordinateur.

Nous citerons des auteurs récents tel que Nancy K. Baym ou encore Philip Agre qui dépassent la description isolée des pratiques de CMO et considèrent l'expression dans son ensemble en utilisant le terme d'Internet.

Car, après le « time-sharing » et l'interconnexion de plusieurs ordinateurs à travers des lignes de télécommunication, c'est surtout la construction des réseaux informatiques qui a rendu possible la diffusion de la CMO à travers des couches de plus en plus importantes de la société.

Internet est donc, ici, caractérisé comme une application de la Communication Médiatisée par Ordinateur et son infrastructure unique.

### **3.3–Caractéristiques fondamentales des éléments de l'étude**

#### **Le concept de « communauté virtuelle » et de territoire numérique : dénominateur commun**

##### ***- Communauté virtuelle / groupe social***

*« La plupart des communautés pratiquent dans une certaine mesure une cognition collective, les interactions à travers lesquelles elles apprennent de leurs expériences respectives, définissent des stratégies communes, développent des lexiques partagés et élaborent une manière de penser propre. »* Cette citation de Philip Agre, dont nous avons pu faire référence dans une partie précédente, contient la plupart des éléments indispensables pour appréhender la notion de communauté virtuelle et présente en d'autres termes, d'une part, les « formes d'associations » qui lient les acteurs sociaux entre eux et, d'autre part, les processus cognitifs et communicationnels par lesquels les membres d'une communauté accumulent des informations et des connaissances et construisent ainsi des artefacts.

Il nous est possible de prolonger cette définition en précisant que la communauté virtuelle est un « groupe social » qui se présente comme est un système d'action

partagé par des individus qui permettent de stabiliser les normes, les valeurs et les pratiques de ses membres en vue d'atteindre des objectifs communs. On retrouve, par extension, la « *notion de ressources intellectuelles* » partagée rendue possible avec « *l'émergence d'une communauté d'intérêt médiatisée par les réseaux informatiques* » propre à Licklider et Taylor.

Le terme de « groupe social » et celui de « territoire virtuel », appliqué dans le cadre d'un projet d'intelligence territoriale, font, tout deux, référence à une notion de partage et de ressources partagées. On trouve, en effet, des termes récurrents tel que : objectifs et d'intérêt commun, collaboration, collectif, connaissance commune.

Nous pouvons, dès lors, souligner que pour l'un et l'autre des deux termes se caractérisent comme un lieu de communication informelle rythmant les échanges entre les usagers malgré le contexte environnemental qui le quel ils se situent. Ces transferts de savoirs et de connaissances, cette mise en commun de compétences se meuvent dans une culture de signe (Bourdieu « L'habitus »), de codes, de symboles, de valeurs ; tous les éléments fondateurs de l'identité d'un groupe social. Nous abordons ces considérations, plus en détails, dans la partie suivante.

Cependant, contrairement à ces systèmes communicationnels sur lesquels se fonde la démonstration de cette étude, les différents acteurs/téléacteurs, qui participent à l'extension et au maintien (vie démocratique et sociale) du territoire virtuel, sont reliés entre eux sous une forme organisée afin d'accomplir une tâche à accomplir.

##### ***- territoire virtuel***

Nous voyons apparaître sous l'influence d'Internet et des réseaux de façon générale, et des systèmes communicationnels liés à la CMO en particulier, de nouvelles architectures territoriales : le territoire virtuel.

Loin du terme générique de territoire virtuel trop prématurément utilisé pour définir ces paradis immatériels et imaginaires de non droit en marge de l'autorité politique et économique des véritables états, le territoire virtuel, au sens où nous l'entendons, apparaît comme la contraction de deux notions : celle de territoire physique et celle de communauté virtuelle.

Ainsi, sans approfondir de manière trop complexe les champs d'application relatifs à l'intelligence et la veille territoriale (nous n'en n'avons ni le temps ni les compétences requises), nous nous bornerons à définir le territoire virtuel comme un territoire pleinement porteur de son image et de sa mémoire (identité territoriale), avec tout ce que véhicule une collectivité ou une région en termes de savoirs, d'apprentissage, de transmission de connaissances, d'horizon culturel et bien sûr de marquage visuel. *Il est la représentation d'un groupe d'acteurs s'appropriant un espace de ressources : la territorialité* (Bertacchini Yann).

Et encore, il est la représentation de la réalité commune au groupe social autour d'une forme de connaissance, socialement élaborée et partagée, pour l'utilisation conjointe des ressources d'un même espace : univers symbolique partagé (Jodelet, D).

### **le territoire physique / matériel**

Le territoire physique est cette dimension matérielle tel que l'appréhendons depuis toujours avec ses frontières, ses hiérarchies et ses structures en béton ; tous ce qui

correspond à une réalité concrète du territoire.

Selon Prelaz-Droux, trois domaines génériques se distinguent faisant partie des trois types d'éléments-objets dans le territoire (celui que nous traitons, ici, correspond aux éléments du constructif ; les deux autres, les éléments virtuels et les factuels ne sont abordés dans cette étude).

Ainsi, nous y trouvons les infrastructures équipant le territoire en réseaux et ouvrages de génie-civil, le milieu naturel et les activités économiques, sociales et culturelles.

Néanmoins, comme il a été démontré jusqu'à présent, le véritable territoire se définit aujourd'hui dans autres termes.

Il n'apparaît donc plus comme un « lieu » mais comme un ensemble de possible connexions établies entre usagers dans un espace immatériel qui reste cependant réel en termes d'efficacité productive et culturelle et où, plus qu'une relation de voisinage, il s'agira d'assurer une efficace connexion entre systèmes.

Pour le géographe Claude Raffestin, le territoire est souligné en tant que production sociale : *« le territoire est généré à partir de l'espace, il est le résultat d'une action conduite par un acteur »*, ce qui lui permet de définir la territorialité comme étant *« toujours un rapport, même s'il est différé, avec les autres acteurs »*.

Dans cette optique les transformations spatiales fondamentales trouvent nécessairement leur origine dans les modifications de comportement social des acteurs.

### **3.4 – Recoupement des concepts**

La corrélation entre la communauté virtuelle et le territoire virtuel n'étant plus à démontrer, reste à nous concentrer, dans cette section, à l'exposition des mécanismes sociaux et des mécanismes de

régulation. Les premiers permettent la formation de relation stable et le maintien de groupes sociaux dans les environnements virtuels ; les seconds, quant à eux, favorisent la stabilisation du groupe social.

L'analyse de ces facteurs primordiaux contribuera l'affirmation des liens intimes qui unissent la sphère physique et la sphère virtuelle.

### **Mécanismes sociaux et éléments de contrariété communicationnelle**

Comme nous l'avons noté, le contexte d'interaction de ces environnements virtuels rend difficile la constitution de relation entre les tété-acteurs. Les mécanismes sociaux tendent à favoriser la stabilisation des relations et le maintien d'un groupe social. Hiltz et Turoff (1981) utilise même le terme « *Hôte social* » ou (« *social Host* ») pour désigner ces usagers/acteurs.

Ces mécanismes sociaux, que nous allons décrire, nous permettent de constater, d'une part, leur spécificité semblable avec les objets constitutifs (renvoyé à la section 2.2 de cet article) du monde matériel et, d'autre part, qu'ils sont souvent associés à des contrariétés communicationnelles, c'est-à-dire des problèmes inhérents à la communication interpersonnelle. Contrariétés dont la plupart s'atténuent sous l'influence du territoire physique. Ils sont de plusieurs ordres :

- La compréhension du système de valeurs partagé et du système culturel par le groupe semble indispensable à la stabilisation d'une relation (caractéristiques sociales identiques dans un contexte politique et institutionnel relatif au territoire physique).
- Maîtriser la médiation sociale par la conscience des autres (relation avec autrui) et la médiation technique.

- La nécessité d'un contact social. Nous pouvons préciser l'importance, selon *Théodore M. Newcomb*, de la « *proximité écologique* » dans la formation des liens entre les personnes (lieux communs de rencontre et de circulation)
- La synchronisation des rencontres (ou « heures d'ouvertures » établies dans le monde physique ; là encore ce facteur ne rentre pas en ligne de compte de par la forte synergie qui s'applique entre les deux modes, le territoire physique et le territoire virtuel. C'est en ce sens et par cette attraction permanente s'opérant entre la sphère matérielle et immatérielle que le terme de territoire virtuel prend toute sa force et son homogénéité avec le territoire physique.

### **mécanismes de régulation et stabilisateur**

Dans le contexte fragile et immatériel des systèmes communicationnels dont nous prenons exemple pour cette analyse (communautés virtuelles /groupes sociaux, on pourrait citer d'autres applications de la CMO telles que les « chats-rooms »), ce sont aux concepteurs, aux organisateurs, aux animateurs de ces environnements virtuels de prendre en charge les mécanismes de régulation. Mais, c'est derniers, précaires, tiennent beaucoup plus au désir et à l'investissement personnel de chaque usager, libre de se mouvoir ou d'expérimenter de nouveaux milieux. Bien que ce soit la volonté de s'unir qui prédomine toujours, cette tendance semble s'inverser autour du facteur matériel du territoire.

Aussi, l'attachement du territoire virtuel ou physique favorise la formation d'un esprit de groupe. Ce lien entre un groupe et un

territoire émerge généralement lorsqu'il existe une forte cohésion entre les membres du groupe (Notion de territoire partagé).

La présence d'un leader au sein du groupe est souvent déterminante dans le développement de cette cohésion. C'est par des qualités de rassembleur, d'animateur et de modérateur qu'il peut favoriser l'appartenance des usagers au groupe. Ainsi, le leader a souvent un rôle crucial en ce qui concerne l'intégration des nouveaux usagers et la rétention des membres au groupe. Nous pouvons aisément y tisser une métaphore avec les structures sociétales et matérielles d'un territoire : les leaders peuvent être représentés par les repères infrastructuraux traditionnels de la ville. Ce sont les institutions administratives et politiques relatives (collectivités locales et territoriales), les instances juridiques (réglementation, lois...), les structures éducatives (universités, formations professionnelles diverses et écoles dans une moindre mesure) : les organes et vecteurs fondamentaux à l'élaboration d'un système social, économique, culturel et politique. Les entreprises, quant à elle, sont symbolisées par ceux qui sont définis dans le texte comme les « nouveaux usagers »). Une cohésion socioéconomique et productive matérielle et virtuelle se construit et se développe.

Enfin, la formation d'un territoire virtuel s'appuie sur la stabilisation d'un système de « contrôle social ». Ce terme nous ramène au raisonnement précédent. Le « contrôle social » est régi par la mise en place de plusieurs systèmes intimement liés dont nous pouvons faire la description et permettant de soutenir notre thèse :

- Les systèmes normatifs structurés ; ce sont normes, valeurs, culture, la mémoire dont nous faisons références précédemment.

- Les systèmes d'organisation générale et une division des rôles dans un environnement donné ; ils sont représentés par les diverses institutions et les hiérarchies
- Les systèmes d'autorité ; les collectivités territoriales et les instances judiciaires en sont les garants.
- Les systèmes sociaux

### **3.5 – Conclusion : une cohabitation entre le territoire physique et le territoire virtuel**

En définitive, nous pouvons avancer l'idée que le territoire physique est le mécanisme de régulation et le stabilisateur du territoire virtuel tel qu'il est défini et appliqué en intelligence territoriale dans les perspectives d'un développement local. Les instabilités liées à des systèmes de communauté virtuelle (ou groupe) comme celle que nous avons utilisée au fil de notre analyse, s'estompent pour ne pas dire qu'elles disparaissent totalement dans le contexte de territoire virtuel.

L'étude des pratiques et des usages liés aux différents facteurs relationnels et communicationnels, positifs et négatifs, de la communication médiatisée par ordinateur a permis de s'interroger sur les liens intimes qui s'expriment entre les deux territoires et de constater que ces derniers sont indissociables, que l'un influe sur l'autre et réciproquement. C'est en ce sens que nous pouvons dire qu'il existe bel et bien une cohésion incontestable ; nous parlerons même de cohabitation.

Nous terminerons en affirmant que les structures communicationnelles de la CMO n'existent pas en dehors d'un espace social avec ses institutions, ses pratiques et ses conflits. L'insertion complexe « de la

société en ligne » dans la vie sociale des « institutions en béton » est pour le moins évidente mais soumise à des mutations profondes permanentes dont les finalités sont particulièrement difficiles à appréhender et plus encore à anticiper.

## REFERENCES

Agre, P., « *Cybersociety 2.0 : Revisiting Computer Mediated Communication and Community* »

Bakis, H., (1990) « *La banalisation des territoires en réseaux* », CENT, p.17.

Bakis, H., Cadillo, P.Y., Dubois, G. (1990) « *Hétérogénéité spatiale et coût des réseaux* » ; PP. 115-131,

Bakis H. coll., (1990) « Communications et territoires », La documentation française, 404 p.

Baym, Nancy, N. (1998) « *The Emergence of the On-line Community* »

Bertacchini, Y., (2003) « *Observation des représentations virtuelles d'un territoire : application à la technopole de Sophia-Antipolis* », Humanisme et Entreprise, n°260, pp 1-20.

Claval, P., (1990) « *La mise en réseau des territoires* », pp. 35-45, Bakis H. coll., (1990) « *Communications et territoires* », La documentation française, 404 p.

Dupuy, G., (1993) « *L'urbanisme des réseaux, théories et méthodes* », Paris, Colin.

Gay, J.C., (1995) « *Les discontinuités spatiales, Economica* » Poche, Géographie concours, 112 p.

Hiltz, Starr R., Turoff, M., (1993). « *The Network Nation : Human Communication via Computer* ». The MIT Press,

Cambridge (MA), revised edition. Première édition 1978.

Jodelet, D., (1997) « *Représentation sociales : un domaine en expansion* », in « Les représentations sociales », Sociologie d'aujourd'hui, Puf, Paris.

Licklider, J.C.R., Taylor, R.W., Herbert, E., (1968) « *The computer as a communication device. Science and Technology* »

Marcotte, J.F., « *Interactions en réseaux et communautés virtuelles* », Colloque de Montréal « *La Communication Médiatisée par Ordinateur : un carrefour de problématiques* »

Newcomb, Théodore M et Hartley, Eugene L. (1958). « *Readings in social psychology* ». Hold, Rinehart and Winston. New-York.

Prelaz-Droux, R., (1995) « *Conception d'un système d'information à référence spatiale pour l'aménagement et la gestion du territoire, Approche systémique et procédure de réalisation* », EPFL, Lausanne.

Santoro, G., (1995) « *What is computer mediated communication ?* » Dans Berge, Z. and Collins, M. (Eds.), « *Computer mediated communication and the On-line Classroom in Distance Education* », Volume 1 – Overview and Perspectives. Cresskill, NJ, Hampton Press.

Spector, T., Theys, J., (1998) Dir. « *Villes au XXI<sup>e</sup> siècle, entre villes et métropoles, rupture ou continuité ?* » Colloque de La Rochelle (synthèse) du 19 au 21-10-1998, Collections du CERTU, aménagement et urbanisme.