

Appel à contribution pour le deuxième numéro des *Carnets de Géographes*

Espaces virtuels

Le cyberspace a 26 ans. Depuis qu'en 1984, le romancier William Gibson a popularisé le mot dans son roman *Neuromancien*, le terme « cyberspace » est passé dans le vocabulaire courant pour désigner l'Internet en général. Mais en l'occurrence, l'influence de la science-fiction va bien au-delà du simple succès d'un mot. Le cyberspace de la science fiction a fourni un puissant imaginaire au monde de la réalité virtuelle et des réseaux. Directement ou indirectement, les récits de William Gibson, de Neal Stephenson, de Bruce Sterling, ou leurs adaptations au cinéma et à la télévision ont façonné notre vision de notre monde saturé d'informatique, orientant nos désirs, façonnant nos craintes, et même inspirant les pratiques des ingénieurs (voir par exemple Flichy 2001, Bailenson et alii 2007, Yoke et Robinson 2008).

Au-delà des univers virtuels créés par la puissance de suggestion de la fiction littéraire et cinématographique ou de la technique (jeux vidéos, outils de représentation en trois dimensions), nos usages des techniques numériques prolongent notre espace de vie quotidien dans des univers virtuels. Quelles sont leurs logiques spatiales et sociales, et comment s'articulent-elles avec celles du monde matériel ?

L'identification sémantique du cyberspace avec Internet suggère une spatialité de l'Internet à laquelle on attribue généralement une valeur métaphorique. Nous proposons dans ce deuxième numéro des *Carnets de géographes* de prendre au sérieux la métaphore spatiale (comme le fait par exemple Boris Beaudé, 2008) en cherchant à caractériser l'espace produit par ce prolongement virtuel qu'est Internet. Peut-on encore porter crédit à l'idée d'une certaine forme d'isotropie propre au village global qu'a cru voir naître MacLuhan avec l'avènement de la télécommunication mondialisée ? Retrouve-t-on dans le cyberspace des formes de hiérarchisation, de concentration, d'agrégation et de ségrégation ? Peut-on y identifier des effets de frontière, des logiques de fragmentations sociales ?

Quelles sont les implications de ce prolongement de l'espace social dans des univers virtuels ? De quelles manières les sciences humaines et sociales se saisissent-elles des espaces virtuels, tant comme objet de recherche que comme terrain à défricher ? Longtemps à la marge, les recherches sur les espaces virtuels ont-elles gagné une place légitime dans le champ universitaire ?

Le deuxième numéro des *Carnets de géographes*, qui prolonge la journée d'étude « réalité des espaces virtuels » organisée conjointement par l'EHESS et l'équipe *Réseaux, Savoirs et Territoires* le 10 juin 2010, invite, **dans une approche transdisciplinaire**, à dépasser l'opposition entre mondes réels et mondes virtuels en assumant la réalité des espaces virtuels qui occupent une place prépondérante dans notre imaginaire et notre quotidien.

Les articles peuvent être proposés dans plusieurs rubriques de la revue : les « Carnets de recherches », les « Carnets de terrain », et les « Carnets de lectures ».

— Des articles de 30 000 à 50 000 signes maximum pour les « Carnets de recherches ».

- La rubrique « Carnets de terrain » pourra accueillir des textes abordant des questions de méthode de recherche. Les réflexions sur la place du terrain dans les recherches sur les espaces virtuels pourront trouver ici leur place. Les mondes virtuels peuvent-ils constituer des terrains de recherche, et si oui, selon quelles modalités fait-on du terrain sur des espaces virtuels ? Les espaces virtuels sont-ils des terrains comme les autres ?
- Des comptes-rendus de lectures d'ouvrages pour les *Carnets de lectures*.

Par ailleurs, ce numéro pourra comporter, dans chacune des rubriques, un certain nombre d'articles dans la ligne éditoriale de la revue hors du thème de cet appel à contribution.

Margot Beauchamps et Henri Desbois (Coordinateurs du numéro)

Références :

BAILENSON Jeremy, YEE Nick, KIM Alice, TECARRO Jaireh, 2007, « Sciencepunk: The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research », dans GREBOWICZ Margret (2007, dir) : *SciFi in the Mind's Eye, Reading Science through Science Fiction*, Chicago, Open Court

BEAUDE B., 2008, *Eléments pour une géographie du lieu réticulaire. Avoir lieu aujourd'hui*. Thèse de doctorat en géographie sous la direction de Rémy Knafou, Université de Paris 1

FLICHY Patrice, 2001, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte

YOKE Carl B., ROBINSON Carol L. (dir.), 2008, *The Cultural Influences of William Gibson, the « Father » of Cyberpunk Science Fiction: Critical and interpretative essays*, Lewiston, The Edwin Mellen Press