**Revue de Traduction et Langues Volume 16 Numéro 01/2017**, **pp. 131-147**
**Journal of Translation and Languages** مجلة الترجمة واللغات
**ISSN (Print): 1112-3974** **EISSN (Online): 2600-6235**

# La Cyberanthropologie, le soi sur Internet
## *Cyberanthropology, the self on the Internet*

**Dr. Mousa Ahmad**
**Université de Petra – Jordanie**
**aot79@yahoo.com**

**Pour citer cet article :**
Mousa, A. (2017). Imaginaire linguistique anglophone en rapport avec le bilinguisme officiel au Cameroun. *Revue Traduction et Langues 16 (1),* 131-147.

**Reçu** : 15/01/2017 ; **Accepté** : 19/ 06/2017, **Publié :** 31/08/2017

**Abstract:** *The Cyberanthropology or the anthropology of cyberculture is the study of human beings-machine relation and the relation among human beings, in a cyberspace free from any physical presence and whose contents are changing and unstable. We could have, as a result of the human being-machine relation, a varied and multiple self, representing by that a postmodern era in which the person would face a fragmentation of both individual and collective identity.*
*This research showed that Cyberanthropology does not present itself as a completely new discipline. but it has its own fields of ethnographic studies which are characterized by the appearance of a new notion; that of cyberculture.*
*The varied studies of cyberculture revealed that the discipline of cyberanthropology, with its particular methods and concepts, tries to highlight the dynamic spaces of socio-cultural interactions on the Web. Through these spaces, anthropologists examine phenomena previously known in the so-called classical discipline of anthropology, gender, social belonging, religion and the consumption of information and communication technologies (ICT), all these aspects characterize the real life of human beings (the offline lives) and on which individuals rely when connecting to a virtual universe. So we could say that cyberanthropology has taken a more or less global look at our behavior online.*
*By referring to our previous experiences, to our social belonging and to our preferences that we perform in real life, the anthropologist-or rather the cyberanthrpologist-highlights the importance of a cyberculture which could be complementary or quite contradictory to a real culture in our offline experience. In other words, cyberanthropology, or the anthropology of cyberculture, works in a holistic and open way while taking into consideration several aspects of human life.*
*If anthropology studies the difference or the distinction between the local vs. international or the individual vs. the global, cyberanthropology, or the anthropology of cyberculture, gives anthropology the chance for the latter to renew itself, without 'it reaches a premature closure of the lines of research that are limited only to the self and the other.*
**Keywords:** *Cyberanthropology, Cyberculture, Postmodernity, Co-acquired Identities.*
**Résumé :** *La cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture, c'est l'étude de la relation Homme-Machine dans laquelle une (ou des) série(s) d'interactions se déroule(nt), et suite à laquelle (auxquelles) l'identité de l'individu subit un changement, une modification ou même un remplacement par une autre de*

***L'auteur correspondant : Mousa Ahmad***

*genre virtuelle dans un cyberespace dénué de toute présence physique, mais qui occupe tout de même une place réelle dans la vie de l'être humain.*
**Mots clés :** *Cyberanthropologie, Cyberculture, Postmodernité, Identités co-acquises.*

## 1. Introduction

De nos jours, il n'est plus surprenant, notamment avec le développement exponentiel d'Internet et de ses usages dans notre vécu quotidien, que les enseignants commencent de plus en plus à faire appel à ce qu'on peut voir a priori comme un inépuisable réservoir de ressources à caractère informatif et d'outils de communication.

Ces "*connaissances encyclopédiques*", ces "*puits de savoirs*" (Sprenger, 2002 :3), doivent être insérés dans tout processus d'enseignement/apprentissage des langues étrangères, par le fait qu'Internet facilite un accès plus répandu à la culture et à l'interactivité tout en favorisant une certaine autonomie chez le public visé. (Vettraino-Soulard, 1998 :7)

En effet, un des premiers rôles du recours à la Toile en classe c'est de "*libérer l'enseignant du rôle de pourvoyeur direct des consignes et de permettre ainsi à chaque apprenant d'avancer à son rythme et selon ses choix."* (Sprenger, 2002 :5)

Cette évolution du rôle de l'enseignant s'inscrit dans le fait qu'Internet est devenu désormais un accès privilégié- de la part des apprenants-, à une plus grande diversité linguistique (vocabulaire, images, chansons, etc.).

Dès lors, l'apprenant est en contact avec des sources d'informations réelles et authentiques, dans lesquelles s'inscrivent également des traits culturels de sa société et celle de son interlocuteur étranger. L'apprenant devient donc acteur à l'intérieur de la Toile, tout en y menant une série d'interactions. Il en résulte un changement et/ou un renouvellement de son identité.

Cet impact que la Toile exerce sur soi a donné naissance à une autre notion dans le domaine des sciences humaines, c'est la notion de la cyberanthropologie qui commence désormais à prendre de l'ampleur dans les recherches des anthropologues, des sociologues et même les didacticiens qui essayent d'ores et déjà d'intégrer la Toile dans tout processus d'enseignement/apprentissage des langues et des cultures étrangères.

La cyberanthropologie se représente comme une étude de la relation Homme-Machine et Hommes entre eux, une relation qui se réalise par une série d'interactions qui influence l'identité de l'individu (ou des individus) par le contact avec toute sorte de technologies, au rang desquelles se trouve l'ordinateur et l'information dite virtuelle.

En d'autres termes, cette notion s'intéresse à la potentialité que peut nous fournir la Toile-en tant qu'individus appartenant à des contextes spatio-temporels différents- à former désormais un monde en parallèle via un cyberespace dénué de toute présence physique, et qui peut disparaître à tout moment.

La cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture, comme l'a nommée pour la première fois l'anthropologue Escobar, nous semble être comme l'extension d'une anthropologie dite classique qui se voit limitée à une étude de soi et de l'autre.

Contrairement à ce concept que nous venons de mentionner, la cyberanthropologie tente de porter un regard global sur tous les aspects qui lient l'homme à la machine et les hommes entre eux, notamment lors des échanges synchrones ou asynchrones via un

cyberespace qui nous donnerait la possibilité d'être multiples et presque omniprésents sur la Toile (Escobar, 1994 :14).

La cyberanthropologie s'intéresse également au rôle que peut jouer la technologie dans toute tentative de connaître l'autre. Cette technologie, et selon Escobar, pourrait même contribuer à fusionner les cultures-désormais-en contact afin d'en créer de nouvelles qui s'adapteront aux nouvelles règles et normes d'une société numérique et à laquelle les anthropologues, les sociologues et mêmes les didacticiens commencent à s'y intéresser.

Dans cette optique, Escobar incite les anthropologues à prendre en considération l'idée que la technologie et les sciences ne contribuent pas uniquement à l'évolution technologique de l'être humain, mais également ces dernières favorisent une nouvelle création d'une culture virtuelle, une cyberculture et à laquelle l'on ne peut s'échapper.

Toujours d'après Escobar, les anthropologues sont invités à entrer dans ce monde virtuel dans l'objectif de renouveler leurs recherches dans le domaine de la politique et du changement culturels, y compris celui de la diversité culturelle (Escobar, 1994 :15).

Dans cet article, nous essaierons de voir de près, dans un premier temps, le rôle de la Toile lors de tout processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, tout en menant un état des lieux du rôle d'Internet en classe, dans l'objectif de mettre de lumière, en deuxième temps, sur l'impact de ce dernier sur les identités des apprenants (internautes) lors de toute interaction in situ ; une interaction ayant donné naissance à la notion de la cyberanthropologie.

## 2. Internet et la didactique des langues et des cultures, entre perspectives et limites

À l'accroissement des rencontres entre les peuples, la nécessité d'inscrire une dimension interculturelle dans tout processus d'enseignement/apprentissage des langues et cultures étrangères augmente sans cesse. L'interculturalité se nourrit des rencontres, des échanges et des traces culturelles qui laissent leurs places dans l'esprit de l'être humain.

Ce dernier va ensuite réagir vis-à-vis de son interlocuteur étranger tout en se basant sur ses expériences antérieures-auparavant héritées- de ses ancêtres. Nous abordons toujours l'autre à travers notre propre compétence culturelle construite au fur et à mesure de notre vécu social.

Dans un contexte académique, le premier contact avec la culture de la langue étrangère que l'on apprend s'effectue par l'intermédiaire des manuels dans lesquels nous trouvons des informations culturelles et civilisationnelles. Ces dernières reflètent dorénavant la vérité existante dans la société à laquelle notre interlocuteur étranger fait partie. Cet intermédiaire-miroir se représente comme une source pédagogique qui aiderait à construire des images et des références culturelles dans le système cognitif de l'apprenant étranger.

En fait, les manuels donnent une description de la culture et de la civilisation de la langue étrangère tout en adaptant cette description aux valeurs du pays où la langue est enseignée, et donc à son système de tolérance ou d'ouverture sur l'autre.

En revanche, un des problèmes qui empêchent éventuellement la construction d'une compétence interculturelle en classe de langue tout en s'appuyant sur le manuel, c'est que les informations de type culturel ne sont pas mises à jour. Or, comme nous l'avons auparavant constaté, toute culture est un système en constant(e) évolution/renouvellement.

Donc il n'est pas envisageable de faire appel à des manuels où certaines dimensions culturelles nouvelles ne sont pas inscrites.

Contrairement au manuel, Internet représente une grande diversité d'opinions et de cultures, par le fait que les informations y fournies sont souvent plus diversifiées et mises à jour d'une manière régulière. En plus, Internet nous donne accès non seulement à une seule et unique culture, mais plutôt à des micro-cultures, ces dernières n'existant pas dans les manuels qui donnent assez souvent des images réductrices et stéréotypées de la culture enseignée. Pugibet nous en dit davantage :

Si dans les manuels une grande importance est donnée aux macro cultures, sur Internet, on assiste à une vaste étendue de micro-cultures pour lesquelles on n'a pas forcément toutes les clés (Pugibet, 2005 :89).

Le recours à la Toile rend également possible la construction d'une compétence interculturelle/communicative et l'élaboration des connaissances collaboratives comme par exemple les forums dans lesquels les apprenants peuvent former des équipes afin de travailler sur un thème proposé par l'enseignant tout en effectuant entre eux-mêmes ou entre eux et leur enseignant des échanges synchrones ou asynchrones.

Cet échange faciliterait la tâche de l'enseignant, par le fait que ce serait plus facile de suivre les activités menées par son public d'un côté, et de ne plus rester la seule et unique source de l'information pédagogique de l'autre côté. Quant à l'apprenant, il sera capable, grâce au recours à Internet, d'être plus sensibilisé à la culture de la langue étrangère qu'il apprend tout en diversifiant les ressources d'informations culturelles auxquelles il fait appel en quelques clics. En effet, toute activité liée à Internet devrait comporter en soi plusieurs objectifs : d'abord, enseigner une compétence interculturelle via la Toile c'est donner à l'apprenant la capacité d'avoir un regard distancié par rapport à lui-même et par rapport à l'autre.

Ce regard lui permettrait ensuite d'avoir un esprit plus ouvert et plus tolérant pour réussir toute communication avec son partenaire étranger. La compétence interculturelle s'agit d'abord de former les apprenants à connaître de nouvelles cultures, de nouveaux systèmes de représentations et des symboles qui s'y attachent pour qu'ils soient ensuite capables de prendre conscience de l'autre dans sa singularité et son altérité.

En d'autres termes, les nouvelles orientations de l'enseignement des langues et des cultures visent désormais la diversité culturelle, l'altérité, la multiculturalité et la prise en conscience de l'identité dont chaque individu dispose d'une manière individuelle.

En fait, Internent a multiplié les ressources pédagogiques auxquelles l'apprenant a accès facilement, cette multicanalité des ressources a créé une curiosité chez l'apprenant. Par conséquent, un besoin de diversifier les ressources pédagogiques est né en lui.

L'arrivée du multimédia et de la Toile dans le domaine de la didactique des langues étrangères a ouvert des perspectives très intéressants, voire prometteurs. Ceci dit, l'enseignant a commencé à s'en servir pour rendre les cours de langue/culture beaucoup plus attirants surtout quant aux informations de type culturel.

Bien que la Toile, comme tout autre outil pédagogique d'ailleurs, a des limites et des inconvénients, cet outil a des avantages par le fait qu'il nous donne accès, nous les enseignants, à de diverses sources d'informations en temps réel. Sprenger nous en dit davantage :

Internet représente un outil ayant tous ses limites, ses inconvénients et ses avantages comme tout autre type d'outil. Internet nous donne-nous les enseignants- la possibilité de s'orienter notre enseignement vers des ressources locales, nationales et internationales en temps réel. (Sprenger, 2002 :7)

Néanmoins, le recours à la Toile dans un but pédagogique ne va pas de soi. Car Internet possède des usages variés selon nos propres goûts et préférences. D'après Lancien, les usages du réseau sont variés et dépendent de l'objectif que l'enseignant chercher à réaliser. D'après lui, on catégorise les sites de la manière suivante (Lancien, 1998 :13).

Nous avons d'abord les sites de type professionnel ; les sites des ministères, des associations et des organismes permettent à l'enseignant de se documenter s'il cherche des instructions officielles dans un domaine donné. Pour expliciter cette idée, l'enseignant pourrait consacrer-par exemple- une séance dédiée au système universitaire français pour donner aux apprenants-désirant faire des études en France- des informations à la fois utiles et nécessaires.

Ensuite, beaucoup de sites jouent le rôle de messager. Ceci dit, échanger des messages (mél), tchatcher avec un individu d'origine ethnique et culturelle différentes et faire partie des réseaux sociaux comme Facebook et MySpace, ces activités-là à titre d'exemple permettent à deux individus socioculturellement différents, de s'entretenir en langue étrangère et de mener également une communication interculturelle. Cette dernière jouera un rôle important pour atteindre l'ultime objectif ; c'est de donner aux deux interactants la possibilité de perfectionner leur compétence communicative/ interculturelle afin de pouvoir maîtriser les codes, les valeurs et les normes de la culture dont chacun d'eux dispose.

Une autre catégorie des sites dont on devrait se rendre compte ; ce sont les sites pédagogiques qui permettent aux enseignants de se documenter pour préparer leurs cours. Cette documentation pédagogique comporte en elle deux dimensions -à notre sens- ; d'abord il y a la dimension personnelle de l'enseignant qui essaye d'enrichir son cours par des supports numériques (Lancien, 1998 :13).

Une autre dimension, aussi importante que la première, c'est la dimension de la motivation de l'apprenant qui serait en contact permanent avec les données culturelles de la langue « cible ». Quant à ces données, et comme toute culture est en constant(e) évolution/renouvellement, les produits culturels fournis par la Toile sont, eux-aussi, en constante évolution. Ces derniers sont fournis par des sites dits bruts dont le contenu est souvent instable et mouvant.

S'ensuit la nécessité de tenir compte des limites et des inconvénients de l'usage de la Toile dans un contexte académique. En effet, l'utilisation de la Toile en classe de langue a révélé plusieurs difficultés d'ordre technologique et méthodologique. Premièrement, Lancien nous parle des problèmes « géo technologiques » qui représentent la différence ou même l'écart creusé que l'on retrouve au niveau de l'utilisation d'Internet entre les systèmes éducatifs qui en sont dotés et entre ceux qui ne le sont pas (Lancien, 1998 :95).

En plus, un des inconvénients que l'on trouve lors du recours à la Toile ; c'est la difficulté, voire l'impossibilité de distinguer la nature de l'information fournie par un site quelconque. S'agit-t-il d'une simple information ? Ou bien c'est un savoir ? Un savoir-faire ? Ou c'est plutôt une connaissance ? Lancien nous en dit davantage :

Les potentialités du réseau le plus souvent mises en avant (instantanéité, information démultipliée, don d'ubiquité) font en effet trop oublier qu'il ne suffit pas d'avoir accès à de l'information pour construire, à partir de celle-ci la connaissance. Dans le domaine de la formation, que ce savoir soit de l'ordre théorique ou plus pratique (savoir-faire), il suppose (dans d'autres domaines d'ailleurs), des opérations de reconnaissance, d'interprétation, de mise en relation et de transfert (Lancien, 1998 :95).

Quant à Demaizière, cette dernière nous parle d'un autre problème de type cognitif. Le fait d'un manque de la linéarité de la consultation, l'apprenant risque d'avoir ce qu'elle appelle une « surcharge cognitive » qui va affecter son comportement lorsqu'il entrera en contact avec la culture étrangère via un site donné (Demaizière, 2004 :85).

Rouet, un autre spécialiste dans l'usage d'Internet en classe, évoque la nécessité de posséder certains prérequis pour que l'apprenant ne se sente pas perdu dans le cyberespace. Il ajoute ainsi que :

L'utilisation d'un système hypertexte suppose que le lecteur soit en mesure de gérer son propre parcours dans l'information : quelle option choisir dans le menu, comment évaluer la pertinence de l'information rencontrée, quelles digressions faire (ou éviter) par rapport au chemin initialement choisi. (In : Pothier, 1991 :58).

Ceci dit, vu la multiplicité des informations que l'on retrouve sur Internet, l'apprenant risque de ne plus maîtriser, voire même d'affiner sa recherche des informations qu'il désire savoir, surtout au niveau culturel. Bertin va jusqu'à évoquer le rôle distracteur de tout recours à la Toile dans un contexte académique. Il nous explique :

Le seul élément ludique n'apporte pas dans les faits toute la motivation que l'on peut espérer : il dépend étroitement du degré de maîtrise de l'ordinateur par l'apprenant (compétence technique), d'une part, et peut, s'il n'est pas sous-tendu par une véritable réflexion didactique, devenir distracteur par rapport à l'objectif fondamental de l'apprentissage (Bertin, 2001 :14). En plus, il y a bel et bien d'autres empêchements lors de l'usage de la Toile en classe de langue. Du côté de l'enseignant, travailler sur Internet lui demande beaucoup d'efforts pour faire bouger ses pratiques, de repenser sa pédagogie et de pouvoir accepter de se former dans le domaine du multimédia y compris l'Internet pour que les informations fournies à ses apprenants soient pertinentes et efficaces pour aider son public à entrer in terra incognita sans rencontrer des difficultés.

Quant à l'apprenant, ce dernier est censé avoir une compétence technologique adéquate pour réussir une navigation à la fois utile et riche dans le cyberespace. La Toile est un univers auquel l'apprenant, et même l'enseignant pourront être perdus.

Pour éviter tout empêchement d'ordre psychologique ou technologique, Aden nous propose des étapes ou des stades que l'enseignant et l'apprenant peuvent mener ensemble lors du recours à la Toile (Aden, 2004).

Commençons par l'initiation. À cette phase, l'enseignant pourrait réaliser des choses simples sur Internet ; des exercices de nature simple qui illustrent la fonctionnalité d'un site donné.

Une fois initiés, les apprenants pourront bénéficier des exercices où des supports classiques et numériques seront réunis ensemble. À cette étape, l'enseignant mènera une démarche assez classique tout en employant d'autres ressources afin de donner à ses apprenants la capacité de s'adapter aux nouveaux outils.

Dès lors, l'enseignant passera à une adaptation à part entière de l'outil technologique. Par une utilisation plus fréquente et diversifiée, les apprenants arriveront à réaliser les tâches que l'enseignant leur demande : Effectuer une recherche sur un personnage historique, mener des activités ludiques via des jeux sur Internet, faire une découverte d'une ville donnée, etc. Désormais, l'apprenant commence à se familiariser avec le nouvel outil en question.

Ayant passé toutes ces phases avec succès, nous passons ensuite au stade d'appropriation-intégration. À cette phase, et supposant qu'il n'y ait aucun frein d'ordre psychologique ou méthodologique, l'apprenant entre entièrement dans un univers virtuel. Les apprenants auront la possibilité, voire même la capacité de pratiquer de diverses activités : une communication synchrone et/ou asynchrone, la réalisation de visites virtuelles, etc.

À ce stade, l'apprenant obtient une certaine autonomie lui permettant d'entrer en contact avec la culture de la langue étrangère qu'il apprend. Cette autonomie lui donnerait les clés nécessaires pour se rendre compte- à titre individuel- des codes, des valeurs et des normes de la culture étrangère. L'enseignant jouera d'ores et déjà le rôle d'un guide qui oriente et observe à distance l'activité menée de la part de son apprenant. Toutes ces étapes résument toute intégration de la Toile en classe de français langue étrangère. Une intégration qui est d'ores et déjà indispensable vu la place qu'occupe Internet dans notre quotidien.

Le recours à la Toile se révèle une curiosité positive de la part de l'apprenant. Pour faire réveiller en lui cette sensation de découvrir l'autre, Pugibet propose d'amener les apprenants à s'interroger sur les faits culturels que les images et les représentations évoquent dans une situation donnée, via un cyberespace démuni de toute présence physique (Pugibet, 2005 :86).

Toujours selon Pugibet, le type du discours social qui accompagne telle ou telle représentation pourrait inciter l'apprenant à poser les questions suivantes ; qui produit ce discours ? Quelle est l'origine de la représentation qu'on trouve sur ce site ? Cette représentation existe-t-elle chez nous ?

Ces séries de questions pourraient nous aider à identifier la présence des stéréotypes et des fausses représentations dont notre public dispose. C'est à cette étape-là qu'il faudrait préciser la nécessité de ne pas seulement dénoncer les stéréotypes, mais de les appréhender en classe de langue. En plus, l'enseignant est invité à prendre en considération qu'il y a bel et bien une différence entre représentations et stéréotypes. Ces derniers ne reflètent qu'une partie cristallisante de la vérité, ainsi que les représentations, selon Jodelet, "est une forme de connaissance, socialement élaborée et partagée, ayant une visée pratique et concourant à la construction d'une réalité commune à un ensemble social." (Jodelet, 1989 :57).

En fait, malgré que stéréotypes et fausses représentations portent une connotation négative, ces derniers aident- d'une manière ou d'une autre- à appréhender la réalité d'une société donnée. Cette réalité est un des éléments constitutifs de la structure sociale où les pratiques culturelles sont exercées.

En d'autres termes, l'enseignant devrait tenir en compte que la société dont son apprenant fait partie, possède des opinions sur soi et sur l'autre. Ces opinions sont en grande partie inconscientes et difficilement manipulables par l'individu, car ce dernier est

soumis-en quelque sorte- aux règles que la société d'origine lui impose. Ce qui rend notre regard sur l'autre souvent subjectif et réducteur.

Porcher nous explique :

Ces représentations ne sont jamais élaborées objectivement ; elles se trouvent en grande partie héritées, traduisent une sorte d'inconscient collectif qui participe d'une identité nationale ou régionale (Porcher, 1995 :63).

De ce qui précède, il s'avère qu'il est inutile d'essayer de faire disparaître un phénomène profondément enraciné, car, d'après Porcher :

Il ne servirait donc à rien de chercher à faire disparaître les stéréotypes : on ne supprime pas, par la volonté ou la compréhension, des phénomènes aussi profondément enracinés. », cet auteur propose de les utiliser « comme point de départ d'un apprentissage qui les dépasse en les situant, c'est-à-dire en leur conférant leur identité authentique d'un aspect qui veut se faire prendre pour le tout (Porcher, 1995 :63).

Cet emploi des dits phénomènes comme point de départ dans tout processus d'enseignement des langues et des cultures, proposé par Porcher, rejoint l'idée de Zárate, qui, de son côté, souligne l'importance d'une évaluation de l'état de la présence des représentations et stéréotypes et leur influence sur le comportement des apprenants lorsqu'ils entreront en contact avec la culture étrangère, dans l'objectif de les dépasser (Zárate, 1997 :97).

Ce dépassement aiderait l'apprenant à avoir un capital socio-culturel. Plus ce capital est élevé, plus il arrive à connaître les stéréotypes pour qu'il soit capable de les dépasser afin d'atteindre la compétence qu'il cherche à avoir ; c'est celle de l'interculturelle (Pugibet, 2006 :139).

Pour conclure, Internet, comme étant un des outils au service de la construction d'une compétence interculturelle, peut prendre une place considérable en classe de langue. L'enseignant, en se menant des références théoriques de l'approche interculturelle, peut guider son apprenant dans une optique pédagogique tout en s'appuyant sur la Toile. Une fois cette démarche soit concrétisée par des objectifs bien définis, l'apprenant aura la capacité de maîtriser une découverte de l'autre tout en découvrant soi.

En revanche, Internet et l'information dite virtuelle jouent dorénavant un rôle important dans notre vécu social. Faire appel à la Toile dans un contexte académique nécessite, de la part du praticien de l'éducation interculturelle, que ce dernier se rende compte de la présence d'une autre notion dans le domaine des sciences humaines.

Se retrouver dans un cyberespace, mener des interactions entre soi et la machine, et entre soi et l'autre, sans oublier notre immersion dans un contexte dénué de toute présence physique, tous ses éléments nous mènent au deuxième thème de notre démarche, la notion de la cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture.

## 3. La cyberanthropologie, historique de la notion

Bien que nous ayons commencé à entendre parler de la notion de cyberanthropologie au milieu des années quatre-vingt-dix, notamment lorsqu'Escobar a écrit son article (*Welcome to Cyberia*), dans lequel il a évoqué pour la première fois la notion de la cyberanthropologie et celle de la cyberculture, il est à noter que ces dernières ne sont pas nouvelles dans le domaine des sciences humaines.

En fait, le terme cyberanthropologie est dérivé de la notion de cyberespace qui a été mentionnée pour la première fois dans le roman de science-fiction, écrit par William Gibson en 1984. Ce dernier dans son roman intitulé Neuromancer, a défini le cyberespace comme ainsi :

> Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des enfants à qui des concepts mathématiques sont ainsi enseignés…Une représentation graphique de données extraites de mémoire de tous les ordinateurs du système humain.

Quant au lexème cyber, ce dernier a été inventé par le mathématicien Wiener tout en utilisant la notion cybernétique dans l'objectif de définir la relation Homme-Machine, et les interactions qui s'y déroulent. En effet, en inventant ce terme, Wiener voulait faire référence au mot grec kybernetes qui se traduit comme « pilote », un individu qui prend la commande afin de contrôler la machine (Wiener, 1948).

De nos jours, le préfixe cyber se réfère plutôt à la technologie de l'information et de la communication (TIC), et également à la relation qui existe désormais entre l'être humain et l'ordinateur ; une relation d'interactions qui commence à prendre de l'ampleur dans le domaine des sciences humaines, au rang desquelles la didactique des langues et des cultures étrangères.

De ce qui précède, il ressort que l'ordinateur influence la culture de l'être humain, notamment lors de toute interaction entre la machine et le soi. L'anthropologue Escobar a essayé, pour la première fois, de s'interroger sur le rôle de l'ère numérique dans toute connaissance de la culture d'autrui. Il est allé même à proposer, pour la première fois, la notion de cyberculture afin de tenter d'analyser les transformations fondamentales dans la structure de la société moderne et dans la culture qui se produisent à l'issue de toute interaction entre l'individu et l'ordinateur. (Escobar, 1994).

Cet anthropologue nous propose également une biotechnologie qui est en train de se produire ; un changement des comportements des êtres humains dû à une interaction entre ces derniers et la machine, notamment l'ordinateur.

Il nous explique ainsi:

As a new domain of anthropological practice, the study of Cyberculture is particularly concerned with the cultural construction and reconstruction on which the new technologies are based and which they in turn help to shape. (Escobar, 1994 : 211).

Quant à cet anthropologue, la cyberculture se réfère notamment aux nouvelles technologies dans deux domaines ; les technologies de l'information et de la communication (TIC), et aux biotechnologies ; les technologies qui s'intéressent à la fusion entre les êtres vivants et les machines, une fusion qui se concrétise par des interactions qui en résultent une construction et une reconstruction de la culture de l'être humain.

Toujours selon Escobar, les technologies de l'information et de la communication font partie d'un processus d'une construction socio-culturelle activée par l'usage des nouvelles technologies, comme celui de l'ordinateur.

Quant à la biotechnologie, cette dernière va permettre à un processus de biosocialité, qui donnerait de l'ampleur à une nouvelle production de vie, de nature et de corps. Escobar

nous applique: The biotechnologies are giving rise to biosociality, a new order for the production of life, nature, and the body. (Escobar, 1994 : 214).

En fait, la cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture étudie les technologies et comment ces dernières sont construites et implantées dans la société. De ce point de vue, la cyberanthropologie n'est pas tout à fait nouvelle.

À partir des années cinquante, les anthropologues n'ont cessé d'étudier les technologies et l'impact de ces dernières sur les sociétés non-occidentales. Un exemple assez connu dans ce domaine est celui de Godelier, qui a étudié dans l'an soixante-dix, les effets que l'introduction de fer a produits chez des groupes d'indigènes en Australie et dans la nouvelle Guinée.

Cette étude a eu pour objectif de mettre en lumière la relation entre ces indigènes et les machines totalement incognitos pour eux, et suite à laquelle les comportements de ces individus ont en quelque sorte subi un changement important, un changement dans la manière de réfléchir et de se comporter. Or, Pfaffenberger a rejoint Escobar quand tous les deux avaient porté un regard critique sur l'adoption de l'étude de Godelier sur la société contemporaine.

Étant donné que l'étude de Godelier a été réalisée sur des indigènes à une époque donnée, appliquer ces approches sur des contextes où des systèmes technologiques sont pratiqués par des sociétés (modernes) et beaucoup plus cultivées semble une tâche impossible à réaliser. (Pfaffenberger, 1992)

Par conséquent, nous avons assisté à la naissance d'un nouveau projet scientifique par lequel une étude des sciences et des technologies serait possible (Science and Technology Studies-STS).

Le but de ce projet est de prendre en considération les contextes divers dans lesquels la technologie et la science se trouvent, comme par exemple la variation entre les systèmes politique et économique d'un pays à un autre, et d'un système culturel à un autre.

Suite à ce que nous venons de mentionner supra, une nécessité de trouver un lien est née entre l'anthropologie, en tant qu'une discipline académique, et les nouvelles technologies de l'information et de la communication, en tant que des concepts théoriques qui s'intéressent à l'aspect social de l'anthropologie.

Pour expliciter ce que nous venons d'écrire, citons Escobar qui définit trois axes sur lesquels ce lien peut s'appuyer sur le terrain. (Escobar, 1994:216).

D'abord, comme nous le constatons avec l'anthropologue Thomas, "we are witnessing a transition to a postcorporeal stage that has great promise for creative social logics and sensorial regimes". (Thomas, 1991).

Ceci dit, il n'est évitable que les anthropologues devraient à présent étudier comment ces nouvelles technologies mondiales de nature virtuelle sont en train de se produire. Ensuite, la cyberanthropologie prend pour objectif principal l'étude ethnographique des relations qui existent entre les humains et la machine, des relations qui commencent à prendre de l'ampleur à la fin du 20e siècle au sein des sociétés dites contemporaines.

Et le troisième et dernier axe, toujours selon Escobar, c'est que l'anthropologie de la cyberculture définit les changements et les transformations qui pourront avoir lieu sur l'état initial de la culture en question.

En d'autres termes, Escobar évoque l'idée que les nouvelles technologies de l'information et de la communication jouent un rôle important vis-à-vis de la culture en

question ; cette dernière, étant dans son état initial, des changements et des modifications de la société dans laquelle cette culture existe vont affecter cette dernière, et un usage des technologies, au rang desquelles se trouve l'ordinateur, va affecter cet état initial également (Escobar, 1994 :216).

Pour essayer de conclure avec ce volet historique de la notion de la cyberanthropologie, nous pouvons constater, et à la lumière des travaux spécialisés dans ce domaine, que cette notion a apporté des nouveautés dans les sciences humaines, surtout concernant l'étude ethnographique d'une culture virtuelle qui commence désormais à prendre une ampleur importante au sein des recherches des anthropologues et des didacticiens.

Cette dernière, vu sa place considérable dans toute interaction entre Homme-Machine et les Hommes eux-mêmes, il est important que les domaines auxquels s'intéresse la cyberanthropologie soient explicités, afin de voir ensemble le rôle tangible de la cyberanthropologie et la cyberculture dans les relations entre les gens, des relations virtuelles qui forment dorénavant des communautés virtuelles.

Ces communautés sont dépourvues de toute présence physique, mais reste-t-il à noter que ces dernières continuent de plus en plus à créer des sociétés parallèles, selon des intérêts et des motifs plus ou moins communs, comme nous le constatons notamment sur les réseaux sociaux, surtout celui de Facebook.

## 4. La fabrication de l'identité sur Internet

Comme chaque tendance ou nouveauté dans la vie de l'être humain, Internet a porté de la richesse et des contraintes dans notre vie. S'agissant de sa nature ouverte et idéale pour donner aux individus la possibilité de s'ouvrir sur de nouveaux horizons, un regard critique sur le rôle de ce réseau mondial a tout de même trouvé sa place au sein des recherches des anthropologues et des philosophes au fils des années.

Baudrillard a opté pour ce regard vis-à-vis d'Internet et l'usage de ce dernier dans la vie de l'être humain. D'après lui, Internet ne représente qu'une tentative de dissoudre les identités des individus appartenant à des contextes spatio-temporels différents pour qu'un usage commun des normes et des valeurs fournies par la Toile soit mis en place.

Toujours selon lui, Internet se donne comme une forme absolue d'une simulation virtuelle qui sépare les individus de leur vie réelle. Cet aspect virtuel de la réalité qu'Internet nous fournit ne contribue pas, d'après Baudrillard, à un enrichissement de l'individu sur de différents niveaux, surtout sur le plan culturel (Baudrillard In : Sprondel, Breyer, Wehrle, 2011 :11).

En revanche, un regard favorable quant à l'usage d'Internet dans notre vie a trouvé sa place. Se représentant comme un nouvel outil, devenu indispensable dans la vie de l'être humain, Internet reflète une dimension libre et démocratique d'une pluralité des identités, une pluralité, indépendant des normes et des catégories dites anciennes et dépassées qui ne s'appuyaient que sur le sexe, la classe sociale et la race de l'individu (Bath In : Sprondel, Breyer, Wehrle, 2011 :11).

En 1990, les deux camps ont mené un vif débat sur le fait que les catégories de l'expérience sensuelle comme le corps et l'espace ne jouaient plus un rôle dans cette nouvelle réalité virtuelle, concrétisée par la Toile. Or, Funken nous dit que ni la perte du sens de la réalité, comme nous l'avons constaté chez Baudrillard selon qui Internet n'était

qu'une simulation loin de la réalité, ni un dépassement du corps, des normes et des règles de la société d'origine afin d'avoir une ouverture de nouveaux horizons ou plutôt une pluralité des identités, l'idée proposée par Bath, aucune de ces réflexions n'a pu avoir lieu (Funken In : Sprondel, Breyer, Wehrle, 2011 :11).

Haraway pense que l'anonymat de la Toile peut donner aux individus la possibilité de s'exprimer librement sans avoir de contraintes ou même sans toutefois être soumis aux règles de la société dans laquelle ils vivent réellement. Néanmoins, ces internautes ne semblent être en mesure de dépasser leurs positionnements ethniques, voire ethnocentriques quant à leur usage de la Toile dans la vie quotidienne (Haraway, 1990).

Un des exemples qui illustrent la réflexion de Haraway est les réseaux sociaux, notamment Facebook et MySpace. Zurawski rejoint également Haraway. Selon lui, l'usage de ces réseaux n'a pas reflété un échappement des identités que l'on a dans la vie réelle, même une contrainte de se recourir à un stéréotype ou une fausse représentation a surgi lorsque les individus sur tel ou tel réseau social optent-par une préférence ou une obligation (liée à l'âge, au sexe ou même à l'appartenance ethnique) - pour faire partie d'un groupe quelconque plutôt qu'un autre (Zurawski In : Sprondel, Breyer, Wehrle, 2011 :11).

Ce choix est lié, d'après Nakamura, aux goûts et préférences de l'individu dans la vie réelle, ce qui laisse très peu de place à une pluralité authentique et vraie des identités-désormais-en contact sur la Toile (Nakamura, 2002).

Les études menées par les chercheurs sur la place du corps et l'identité de l'être humain, désormais en état de construction d'un monde en parallèle ne cessent d'augmenter. Le chat rooms et les activités à plusieurs utilisateurs (Multi User Dungeons MUDs) ont montré l'importance du corps et l'adaptation des normes sociales dans toute interaction via la Toile.

D'après Slater, l'analyse des technologies de l'information et de la communication (TIC) a mis en lumière la recherche des individus-internautes- d'une authenticité des activités menées sur Internet (Slater, 1998). Cette dernière est étroitement liée à l'expression en temps réel qui s'appuie sur un usage du langage du corps (body Language), des émotions et également des identités des personnes- en contact. De ce fait, les émoticônes et les énoncés sensuels (comme LOL-Laughing Out Loud entre autres) ont été inventés.

Ceci dit, la (les) représentation(s) virtuelle(s) du corps de l'être humain est (sont) nécessaire(s) pour la communication et l'acceptation sociale dans le monde virtuel, car cela est considéré, de la part des individus, comme des repères de confiance auxquels l'on se réfère, par le fait que dans notre communication réelle, on en fait le même usage. Concernant la notion d'espace, lors d'une activité virtuelle¸ le fait de passer d'une étape à une autre dans notre navigation sur la Toile demande, de la part de l'utilisateur, une certaine prise en compte de nouveaux règles et devoirs auxquels il devrait répondre.

Et c'est ainsi le déroulement de notre vie quotidienne et réelle ; nous aurions toujours besoin des structures spatiales qui peuvent nous servir comme des repères afin d'accomplir notre mission dans une activité donnée. Les représentations corporelles et la notion de l'espace sont des repères qui nous aident pour s'orienter dans la vie sociale-et donc réelle-, et c'est la même fonction de ces dernières dans le cyberespace.

À l'ère de Facebook, YouTube et MySpace, les aspects dits authentiques et fiables de la vie des gens augmentent sans cesse. Les séquences vidéo et les photos qui

documentent la vie réelle des individus jouent désormais un rôle primordial dans la construction de nouveaux espaces et identités de nature virtuelle.

Ces sites ou plutôt ces réseaux sociaux que nous venons de citer donnent la possibilité aux usagers de rester up to date vis-à-vis des informations qu'elles qu'en soient. S'agissant de nature économique, sociale ou même personnelle (le fait de rester en contact avec ses amis), l'information fournie par la Toile se donne de nos jours comme un marché virtuel grâce auquel l'on peut se cultiver, s'informer ou même naviguer tout simplement dans un espace totalement nouveau pour nous. Cette omniprésence de la Toile dans notre vécu social et économique augmente à pas rapides et constants. Hardey nous dit à ce propos: As the use of the internet has grown, it has become increasingly used in ways that are grounded in pre-existing social and economic processes (Hardey, 2002:583).

Des études actuelles sur l'usage de la Toile confirment cette tendance. Les réalités virtuelles et la participation aux activités sur Internet augmentent sans cesse. La consultation de sa boite e-mail, l'usage des moteurs de recherches afin de trouver une information quelconque et sans oublier la présence tangible des réseaux sociaux dans la vie des gens, tout cela met l'accent sur la place non négligeable d'Internet dans notre vie. De ce qui précède, il nous semble que la question de comment et pourquoi les gens se tournent vers Internet mérite une réponse. (Hardey, 2002 :584).

Dans l'objectif de répondre à cette question-considérée comme une des problématiques majeures de la cyberanthropologie-, il nous semble primordial de mettre en lumière la motivation qui guide, oriente, voire définit les choix sélectifs des utilisateurs sur le réseau mondial. Ce choix joue un rôle important sur leurs comportements et leurs identités également.

La prise en considération de la vie réelle des utilisateurs occupe le premier rang dans notre tentative de comprendre pour quoi tel ou tel choix d'un site quelconque a été effectué. À cet égard, l'environnement social, les expériences antérieures dans notre vie et la culture d'origine sont des éléments qui caractérisent, voire influencent notre usage d'Internet.

À part l'écart entre les ethnies qui sont développées-techniquement parlant- et celles qui ne le sont pas, Norris évoque une autre différence ou plutôt un écart entre les utilisateurs du réseau mondial. Comme nous l'avons auparavant constaté, un internaute qui navigue afin de faire des connaissances via les réseaux sociaux aurait des motifs différents de celui qui cherche une information précise sur un moteur de recherche, comme Google à titre d'exemple (Norris, 2001 :53).

Pourtant, l'éventail des sites consultés sur la Toile diminue progressivement. Nous sommes désormais devant une accroissance du nombre des utilisateurs de la Toile vis-à-vis d'une décroissance des sites consultés. Comme le constate Segev "*More online users visit fewer websites."* (Segev, 2010 :22).

Cela est dû, selon Wehrle et Breyer, à des mécanismes qui mettent à l'usage des internautes des informations adéquates uniquement pour leurs besoins personnels. Des mécanismes tels que Tagging et bookmarketing en sont un exemple.

Dans ce sens, au lieu d'espérer une extension des horizons locaux que la Toile peut fournir, nous recevons des informations à notre taille (costum-fit information) qui reflètent notre discours et notre besoin ordinaires dans la vie quotidienne (Wehrle et Breyer, 2011 :14).

La page que nous consultons et le groupe auquel nous nous appartenons (parlant des réseaux sociaux) dépendent de nos intérêts déjà-existants, et ces derniers sont générés dans notre conception personnelle de la vie réelle.

De qui précède, nous pourrions constater que la construction d'une identité via Internet occupe, depuis des années, le noyau des recherches des spécialistes et des anthropologues dans le domaine des sciences humaines.

Une des pierres angulaires de la cyberanthropologie est la construction d'une nouvelle identité virtuelle, une identité qui donne aux interactants de nouveaux éléments constitutifs d'un environnement virtuel et différent de celui qui est local et réel.

Pour conclure, il nous semble que la Toile ne nous donne pas uniquement un accès à des mondes en parallèle, mais également cette dernière influence d'une façon tangible sur notre conception classique de l'identité. Par conséquent, un changement/une modification de cette dernière peut se produire à tout moment, lors de l'usage de la Toile.

## 5. Conclusion

Notion récente en sciences humaines, la cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture se donne comme une étude des interactions Homme-Machine et à l'issue desquelles l'identité de l'individu peut être changée, modifiée, voire même remplacée par une autre de type virtuel.

Dans leur article, Alexander et Elena Libin ont fait une classification récapitulative des applications pratiques de la cyberanthropologie. Selon eux, cette dernière étudie notamment la notion du cyberespace en y incluant :

- La communication médiée par l'ordinateur, concrétisée par Internet, l'e-mail, la tchatche (the chat groups) et les communautés virtuelles.
- Les contacts sociaux entre les individus-internautes- dans ce cyberespace.
- La notion de la cyberculture : une culture qui commence à prendre de l'ampleur au sein des recherches des cyberanthropologistes qui tentent d'ores et déjà de mettre en lumière l'impact des nouvelles technologies sur le soi et la(les) relation(s) de ce soi avec la machine et l'autre.
- Les environnements virtuels réalisés via les réseaux sociaux, les interfaces et les jeux vidéo. Des environnements à travers lesquels l'utilisateur fait usage d'un pseudonyme (nickname) et d'un avatar à la place de ses vrais nom et visage.
- Les représentations virtuelles ou plutôt digitales par le biais desquelles les expériences réelles de l'être humain seraient en phase de reconstruction au moment de toute interaction avec l'ordinateur (Libin A. & Libin E., 2005).
- Les interactions Homme-Machine, tout en prenant en considération les facteurs psychologiques et ergonomiques de notre usage d'Internet, surtout lorsque l'on utilise les interfaces sur l'écran bleu.
- Toute interaction avec un monde artificiel ne va pas de soi. Le monde dans lequel nous vivons nous porte toujours des difficultés et des contraintes auxquelles nous (les chercheurs, les anthropologues et même les didacticiens) devrions faire face.

- L'ère numérique représente de nos jours comme une des premières préoccupations des chercheurs et des anthropologues, même les psychologues tentent depuis plusieurs années de mettre en lumière les effets secondaires de tout usage de la

machine. Concrétisée par l'ordinateur, ce dernier nous forme, nous change et nous modifie par les plusieurs fenêtres (Windows) et les interfaces qui occupent d'ores et déjà l'écran bleu.

- Internet est un des exemples qui illustrent toute interaction Homme-Machine. Effectuer des tâches sur Internet est devenu une activité ordinaire que l'on fait tous les jours. De ce point de vue, accéder à la Toile nous permet d'entrer dans un monde virtuel dans lequel des interactions entre le soi et l'ordinateur et entre le soi et les autres auront lieu en quelques clics.

- Vivre en parallèle ou avoir une double-identité représente le noyau de la cyberanthropologie. L'évolution technologique que le monde artificiel nous a offerte a été l'origine d'une nécessité de comprendre comment nous communiquons avec la Machine et avec les autres via la virtualité. La cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture, comme la nomme Escobar, c'est la science d'une investigation physiologique, psychologique et socio-culturelle de tout genre de phénomène produit à l'issue des interactions entre l'Homme ayant un corps et un esprit et les réalités virtuelles générées par l'ordinateur.

La notion de la cyberanthropologie commence à trouver une place non négligeable dans la discipline de l'anthropologie. La cyberanthropologie ne se donne pas comme une nouvelle discipline à titre complet. Certes, mais cette dernière a néanmoins ses propres domaines d'études ethnographiques qui sont caractérisées par l'apparition d'une nouvelle notion : celle la cyberculture.

Les études variées de la cyberculture montrent que la discipline de la cyberanthropologie, avec ses méthodes et concepts particuliers, essaye de mettre en lumière les espaces dynamiques des interactions socio-culturelles sur la Toile. À travers ces espaces, les anthropologistes examinent des phénomènes auparavant connus dans la discipline dite classique de l'anthropologie.

Le sexe, l'appartenance sociale, la religion et la consommation des technologies de l'information et de la communication (TIC), tous ces aspects caractérisent la vie réelle des êtres humains (*the offline lives*) et sur lesquels les individus s'appuient lors de leur connexion dans un univers virtuel. Donc, nous pourrions dire que la cyberanthropologie a porté un regard plus ou moins global sur nos comportements en ligne.

En faisant référence à nos expériences antérieures, à notre appartenance sociale et à nos goûts et préférences que l'on effectue dans la vie réelle, l'anthropologiste-ou plutôt le cyberanthrpologiste- surligne l'importance d'une cyberculture qui pourrait être complémentaire ou bien contradictoire à une culture réelle dans notre vécu hors-ligne. En d'autres termes, la cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture, fonctionne d'une manière globale et ouverte tout en prenant en considération plusieurs aspects de la vie humaine. (Miller & Slater, 2003)

Si l'anthropologie étudie la différence ou la distinction entre le local vs international ou l'individuel vs le global, la cyberanthropologie, ou l'anthropologie de la cyberculture, donne à l'anthropologie la chance pour que cette dernière se renouvelle, sans qu'elle

atteigne une fermeture prématurée des lignes de recherche qui se limitent uniquement au soi et à l'autre.

Escobar nous explique:

Cyberculture, moreover, offers a chance for anthropology to renew itself without again reaching, as in the anthropology of this century, premature closure around the figures of the other and the same (Escobar, 1994:223).

## Références


**[1]** Aden, J. (2004). Construction du sens et supports filmiques : guidage et autonomie en classe de langue. In Tardieu, C., Pugibet, V. (dir.). *Langues et cultures : les TIC, enseignement et apprentissage,* Actes du colloque des IUFM du pôle Île-de-France (11 et 12 décembre 2013). Paris : Scérén - CNDP - CRDP Bourgogne. pp. 135-145.

**[2]** -Bertin, J.-C. (2001). *Des outils pour des langues : Multimédia, apprentissage*. Paris : Ellipses.

**[3]** Demaizière, F. (2004). Ressources et guidage. Définition d'une co-construction. In : Notions en question (8). *La notion de ressource à l'heure du numérique*. Lyon : ENS Edition. 81-103.

**[4]** Escobar, A. (1994). Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture. In: *Current Anthropology*, 35 (3). University of Chicago Press, 211–231.

**[5]** Gibson, W. (1984). *Neuromancer.* New York: Bantam books.

**[6]** Haraway, D. (1990). "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist

**[7]** Feminism in the 1980s". In Nicholson, L. (dir.): *Feminism/Postmodernism*. London: Routledge, pp. 190–234.

**[8]** Hardey, M. (2002). Life beyond the Screen: Embodiment and Identity through the Internet. In Green, S., Michael, M., Skeggs, B. & Michael Burawoy, M. (coord.): *Sociological Review*, Vol.50, n. 4. pp. 571–585. Disponible en ligne : http://onlinelibrary. wiley.com/ doi/ 10. 1111/ 1467-954X.00399/pdf

**[9]** Jodelet, D. (1989). *Les représentations sociales*. Paris : PUF.

**[10]** Lancien, Th. (1998). *Le multimédia*. Paris : Clé International.

**[11]** Libin, A., Libin E. (2005). "Cyber-anthropology: A New Study on Human and Technological Co-Evolution". Cyber-Anthropology Research. *Studies in Health Technology and Informatics*. Washington, DC: Georgetown University Press. pp. 146-155.

**[12]** Miller, D., Slater, D. (2003). Ethnography and the Extreme Internet. In T.H. Eriksen, T.H (dir.). *Globalisation, Studies in Anthropology*. Pluto Press. pp. 39-57.

**[13]** Nakamura, L. (2002): *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet*. Psychology Press

**[14]** Norris, P. (2001). *Digital divide*. *Civic Engagement, Information Poverty, and the*

**[15]** *Internet Worldwide*. New York: Cambridge University Press.

**[16]** Pfaffenberger, B. (1992). The social anthropology of technology. In: *Annual review of, Anthropology*, Vol. 21. pp. 491-516.

**[17]** Porcher, L. (1995). *Le français langue étrangère : émergence et enseignement d'une discipline.* Paris : Hachette/CNDP.

**[18]** Pothier, M. (1991). *Multimédias, dispositifs d'apprentissage et acquisition des langues*. Paris : Ophrys.

**[19]** Pugibet, V. (2005). L'apport du multimédia dans l'approche interculturelle. In Tardieu, C., Pugibet, V. (dir.). *Langues et cultures : les TIC, enseignement et apprentissage,* Actes du colloque des IUFM du pôle Île-de-France (11 et 12 décembre 2013). Paris : Scérén - CNDP - CRDP Bourgogne. pp. 83-93.

**[20]** Pugibet, V. (2006). Pour une nouvelle approche de l'hispanité grâce aux TICE - La formation d'enseignants d'espagnol langue étrangère. In: *Alsic*, vol. n° 9, pp. 129-144.

**[21]** Segev, E. (2010). *Google & the digital divide. The Bias of Online Knowledge*. Oxford: u.a. Chandos Publishing.

**[22]** Slater, D. (1998). Trading Sexpics on IRC: Embodiment and Authenticity on the

**[23]** Internet. In: *Body & Society*, Vol. 4. University of London: Goldsmiths College. pp. 91–117.

**[24]** Sprenger, R. (2002). *Internet et les classes de langue*. Gap-Paris: Ophrys.

**[25]** Sprondel, J., Breyer, Th., Wehrle, M. (2011). Cyberanthropology-Being human on the Internet. Draft paper, prepared for the *1st Berlin Symposium on Internet & Society*, October26th-28th. pp. 1-28.

**[26]** Thomas, D. (1991). Old rituals for new Spaces: Rites de passage & Williams Gibson's Cultural Model of Cyberspace. In Benedikt, M. (dir.): *Cyberspace: First steps*. Cambridge, MA: MIT Press. pp. 31-48.

**[27]** Vettraino-Soulard, M.-C. (1998). *Les enjeux culturels d'Internet.* Paris : Hachette-Éducation. Collection « Communication, nouveaux lieux, nouveaux rôles ».

**[28]** Wiener, N. (1948). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine.* Cambridge, MA : MIT Press.

**[29]** Zarate, G. (1997). Les représentations en Didactique des langues et cultures. In Zarate, G. & Candelier, M. (coord.). Notions en questions. *Rencontres en didactiques des langues*, (2), Janvier. Paris : université René Descartes, ENS de Fontenay/Saint-Cloud.

**[30]** www.wikipedia.org/wiki/cyberespace

**[31]** www.wikipedia.org/wiki/biothechnologie

**[32]** www.wikipedia.org/wiki/émoticônes

**[33]** www.wikipedia.org/wiki/social_bookmarking

**[34]** www.wikipedia.org/wiki/ergonomie