

Institut d'Etudes Politiques de Toulouse

Mémoire de recherche présenté par M. Clément Mathieu

Année 2006/2007

Internet et pratiques
liées: de
l'élaboration de
communautés en
réseau.

Directrice du mémoire: Mme Monthubert

Institut d'Etudes Politiques de Toulouse

Mémoire de recherche présenté par M. Clément Mathieu

Année 2006/2007

Internet et pratiques
liées: de
l'élaboration de
communautés en
réseau.

Directrice du mémoire: Mme Monthubert

Remerciements

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont consacré un peu de leur temps pour m'aider à la réalisation de ce mémoire. Je remercie les joueurs de la guilde « Neltharion's fury » pour leur gentillesse et leur disponibilité.

Je remercie en particulier:

*Eat fast pour s'être déplacé dans le centre ville de Toulouse pour notre entretien

*Julien pour ses réponses rapides

Je remercie enfin ma famille, Christophe, Philippe et les autres pour leur soutien dans les moments difficiles.

Avertissement

L'IEP de Toulouse n'entend donner aucune approbation, ni improbation dans les mémoires de recherche.

Ces opinions doivent être considérées comme propres à leur auteur.

Sommaire

Introduction.....	7
Partie 1: Sociogenèse du concept de communauté virtuelle: histoire d'une utopie technique..	15
A. Une utopie de rupture: origines et premières grandes tentatives des communautés virtuelles.....	18
B. Les penseurs du Net: L'influence de la revue Wired et des artistes de la contre culture.	29
C. Réactions diverses face aux communautés virtuelles et le cas de l'Europe.....	39
Partie 2: Les recherches empiriques sur les communautés virtuelles: un champ d'étude en formation.....	45
A. Vers une typologie des communautés virtuelles?.....	47
B. Des communautés beaucoup moins « virtuelles » qu'il n'y paraît.....	60
C. Essai d'analyse organisationnelle: contraintes et acteurs pertinents.....	66
Partie 3: Une étude de cas: la communauté des joueurs de « World of Warcraft ».....	78
A. Elaboration d'un protocole d'enquête.....	78
B. Une brève histoire des « MMOs ».....	84
C. Le cas du jeu « World of Warcraft ».....	89
Conclusion.....	112
Annexes.....	115
Bibliographie.....	123

Introduction

"Il semble donc au premier abord, que la vie collective ne puisse se développer qu'à l'intérieur d'organismes politiques, aux contours arrêtés, aux limites nettement marquées, c'est-à-dire que la vie nationale en soit la forme la plus haute et que la sociologie ne puisse connaître des phénomènes sociaux d'un ordre supérieur. Il en est cependant qui n'ont pas de cadres aussi nettement définis; ils passent par-dessus les frontières politiques et s'étendent sur des espaces moins facilement déterminables."

Marcel Mauss et Émile Durkheim (1913)¹

Le monde compte à ce jour plus de cent millions de sites web² pour un milliard d'utilisateurs. La France comptabilise à elle seule près de 30 millions d'internautes, soit la moitié de sa population. Parmi eux, 83,7% participent de manière assidue aux forums et aux blogs, et 17,5% postent leurs vidéos et musiques sur Internet. Le petit « réseau de réseaux », comme on le définit généralement, est donc devenu une vaste ensemble d'envergure mondiale aux ramifications très étendues dans un nombre croissant de sphères de nos sociétés. Ce développement exponentiel³ d'Internet suscite la méfiance en même temps qu'il est porteur d'un formidable engouement de la part de certains acteurs. Reste que ce réseau est devenu une réalité qu'il est difficile d'ignorer et a dépassé le stade de simple phénomène de mode. Dans ce contexte le chercheur en sciences sociales se demande quels effets sociaux sont engendrés par cette nouvelle technologie.

Marquons d'emblée notre fort scepticisme à l'encontre du déterminisme technique. Les changements sociaux sont le résultat d'interactions complexes entre des acteurs, des institutions, des idées et il est vrai aussi des techniques nouvelles. Mais en faire l'élément central de son analyse et déterminer à partir de là des lois sociales dans l'absolu, et le sens de l'évolution de nos sociétés, reviendrait à procéder à des déformations et des raccourcis extrêmes. Notre position à ce sujet rejoint celle de Castells. « *Au reste, le dilemme du déterminisme est probablement un faux problème, puisque la technique est la société et que la société ne peut être comprise ou représentée sans ses outils techniques.* ⁴ »

1 Mauss, Marcel, et Durkheim, Émile. "Note sur la notion de civilisation", *L'Année sociologique*, 12, 1913, p.46 à 50. Édition électronique: Collection Les classiques des sciences sociales.

2 Chiffre au mois de novembre 2006 selon une étude du cabinet Netcraft

3 Selon une étude Médiamétrie, le nombre de foyers français connectés a été multiplié par 100 entre 1997 et 2006 passant de 95 000 à près de 10 millions.

4 Castells, Manuel, *La société en réseau*, Tome 1, Paris, Fayard, L'ère de l'information, 1998, p 25

Il ne s'agit pas cependant de nier qu'Internet peut avoir des effets sur le lien social et former de nouvelles formes de solidarités sociales. En effet Eisenstein⁵ fait la preuve dans « La révolution de l'imprimé » que chaque nouveau média peut amener des transformations parfois importantes dans une société en influant sur la façon d'organiser le pouvoir, d'informer les individus, sur les schèmes de pensée et la recherche, ainsi que sur l'économie. En prenant l'exemple de l'imprimé elle montre que cette nouvelle technique permet l'apparition de nouveaux acteurs et de nouvelles structures que sont les imprimeries. Autour de ces imprimeries se bâtissent une nouvelle vie économique et intellectuelle, de nouvelles perspectives s'ouvrent pour la production de savoirs avec la production en masse d'ouvrages autrefois rares, et un groupe social de plus en plus homogène apparaît. De nouvelles solidarités sociales se sont créées, d'autres comme le champ scientifique se sont renforcées et certaines enfin finissent par être marginalisées. Il ne s'agit pas d'une évolution mécanique mais bien du résultat de nombreuses interactions entre les acteurs.

Faut-il considérer Internet comme un nouveau média? La question fait encore débat: Internet ne crée pas véritablement de nouveaux modes de communication, il les regroupe simplement dans un même ensemble. Castells résume ainsi le seul véritable apport du réseau: « *pour la première fois, un supertexte et un métalangage intègrent dans un même système les modes écrit, oral et audiovisuel de la communication humaine.* »⁶ Nous prendrons cependant comme hypothèse de travail que les effets de ce brassage ne sont pas neutres. Si Internet est bien un nouveau média, quelles sont alors les nouvelles imprimeries?

Le support privilégié des interactions au sein du réseau est ce que les utilisateurs appellent eux même la « communauté virtuelle », c'est à dire un réseau de solidarités fondé sur la communication en ligne. Définir ce concept n'est pas aisé dans la mesure où cela nécessite tout un ensemble de définitions préalables. Ce terme fut popularisé par Howard Rheingold dont la définition est depuis restée canonique⁷:

« Les communautés virtuelles sont des regroupements socioculturels qui émergent du réseau lorsqu'un nombre suffisant d'individus participent à ces discussions publiques pendant assez de temps en y mettant suffisamment de cœur pour que des réseaux de relations humaines se tissent au sein du cyberspace. »

5 Eisenstein, Elizabeth, *La révolution de l'imprimé dans l'Europe des premiers temps modernes*, Paris, La Découverte, 1991

6 Castells, *ibid*, p 372

7 Rheingold, Howard. *Les communautés virtuelles* (Trad. de l'anglais par Lionel Lumbroso). Paris: Addison-Wesley France, coll. Mutations technologiques, 1995

Cette définition bien que peu satisfaisante insiste bien sur l'importance des relations interpersonnelles dans la formation du lien social. Mais à ce stade il est difficile de voir ce qui différencie fondamentalement la communauté virtuelle d'un autre groupe social.

Sans doute cela tient-il de la nature même de la communauté. Ce terme est en effet extrêmement polysémique. Selon la définition initiale de Tönnies⁸ la communauté (Gemeinschaft) se fonde sur l'existence d'un fort sentiment d'attachement et les liens affectifs unissant ses membres. Elle s'oppose en ce sens à la société (Gesellschaft) qui marque le triomphe de l'individualisme. Par la suite ce terme a aussi pu être utilisé pour désigner des groupes d'individus possédant une identité commune du fait de certaines caractéristiques culturelles, sociales, voire parfois physiques. Il désigne alors des sous ensembles de la société. La perspective n'est pas tout à fait la même selon que l'on penche plutôt pour l'une ou l'autre de ces acceptions. Dans les deux cas cependant le groupe semble prédominer sur l'individu et déterminer son identité. Or l'un des arguments majeurs en faveur des communautés virtuelles est justement la possibilité pour l'individu de choisir son identité et d'affirmer sa spécificité par rapport au groupe.

Sans nous perdre dans des considérations philosophiques, le terme « virtuel » pose également problème. Castells⁹ en s'inspirant des travaux de Barthes¹⁰ fait ainsi remarquer:

« Toutes les formes de communication reposent sur la production et la consommation de signes. Il n'existe donc aucune séparation entre la « réalité » et sa représentation symbolique. Dans toutes les sociétés, l'humanité existe et agit au travers d'un environnement symbolique »

Il s'agit ici d'un des principes fondamentaux des sciences sociales, le lien social n'existe pas de façon concrète et tangible mais au travers des interactions entre les membres d'un groupe humain. Par conséquent parler de communauté virtuelle est un non sens puisque le lien social est par essence virtuel. Toute communauté est donc virtuelle en ce sens qu'elle ne se matérialise dans la conscience de ses membres qu'au travers de rites, de symboles et de discours. La communauté « virtuelle » n'est donc finalement qu'une communauté comme les autres. Sa seule originalité tient à ce que Marcotte¹¹ qualifie « d'interaction en réseaux », celle

8 Tönnies, Ferdinand, Communauté et société, 1922, consulté sur internet:

http://classiques.uqac.ca/classiques/tonnies_ferdinand/tonnies.html#;

9 Castells, op.cit, p 421

10 Barthes, Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970

11 Marcotte, Jean-François. "Communautés virtuelles et sociabilité en réseaux: pour une redéfinition du lien

ci « *étant de l'interaction sociale à travers un mode de communication basé sur des outils techniques permettant la communication à distance selon différentes méthodes: synchronique ou asynchrone, visuelle ou textuelle, etc.* ». Reste à déterminer comment nous appellerons ces groupes sociaux. Le terme le plus juste serait certainement « communauté fondée sur la communication en réseaux », mais pour des raisons de facilité de lecture, et puisqu'il n'existe pas de règles en la matière, nous emploierons les termes de communauté en réseau et communauté en ligne de façon indifférenciée. De plus comme cette expression continue de faire sens auprès des acteurs étudiés, nous conserverons le terme de « communauté virtuelle » par convenance.

Ces quelques précisions terminologiques effectuées, il reste encore à déterminer les formes que peuvent adopter ces communautés virtuelles sur le terrain. Ce terme renvoie en effet à un éventail très large de pratiques associatives. Les internautes se sont appropriés ce nouvel outil technique de façon très différenciée. Internet est par exemple utilisé comme support pour les échanges de la communauté scientifique. Dans le même temps des encyclopédies participatives en ligne ont permis à des non spécialistes de mettre en commun des savoirs pour tout un chacun. Des plateformes de « e-learning » également appelées communautés d'apprentissage refondent la façon d'enseigner. Internet peut également devenir le lieu de contestations politiques, de débats d'opinions par blogs interposés, et ainsi amener l'avènement de ce que certains considèrent comme une « e-démocratie ». Le champ économique voit en ce réseau un nouveau moyen de faire du commerce, en même temps qu'il découvre de nouvelles formes de production solidaires, avec par exemple la communauté Linux. Le milieu artistique bénéficie d'une nouvelle plateforme pour les artistes les moins connus ou tout individu souhaitant s'exprimer, en même temps qu'il s'inquiète des droits de reproduction. Bref le spectre des possibles semble très large, et la « société de communication »¹² comme d'aucuns l'appellent semble n'être qu'un patchwork de groupes sociaux et des pratiques hétéroclites.

Dans ces conditions, faute d'un travail conceptuel suffisant de la part de la sociologie, il est difficile d'énoncer des lois générales. Nous nous efforcerons d'aborder certains de ces thèmes, mais les traiter dans leur ensemble dépasse le simple cadre de cette étude. Au vu de

social dans les environnements virtuels", *Esprit critique*, Automne 2003, Vol.05, No.04, ISSN 1705-1045, consulté sur Internet: <http://www.espritcritique.fr>

12 Breton, Philippe, *L'utopie de la communication: le mythe du village planétaire*, Paris, La Découverte, 1997

l'incertitude vis à vis de ces problèmes, le mieux est encore d'adopter la démarche prudente de Paravel et Rosental qui consiste à envisager les communautés en réseau comme des « objets relationnels non identifiés » (ORNIs). Les formes que prennent ces relations au sein du réseau sont tellement variées, qu'à l'heure actuelle la seule certitude que nous ayons est que ce sont des systèmes relationnels humains. Compte tenu de l'état embryonnaire de la recherche dans ce domaine, seules des études détaillées au cas par cas et des recoupements permettront d'améliorer la connaissance de ces phénomènes. Le champ d'étude qui s'ouvre est donc très vaste et il est très facile de s'y disperser.

Le défi actuel de la sociologie est donc de réinsérer un concept volontairement abstrait, cultivé jusqu'à présent par des techniciens et des entrepreneurs de mobilisation, dans ses logiques sociales. Cette démarche peine encore à se légitimer tant auprès des spécialistes de la communication qu'au sein de la sociologie.

L'idée de ce mémoire a germé à partir de nos propres expériences sur Internet au sein de différentes communautés virtuelles. Lorsque nous en étions acteurs nous fûmes victimes de certains phénomènes discriminatoires et parfois malgré nous auteurs d'autres pressions sociales. C'est en cherchant à comprendre les logiques sous-jacentes à ces événements que notre formation en sciences sociales nous a amené à nous poser un certain nombre de questions. Il nous est apparu que des faits sociaux étaient clairement en œuvre au sein de ces communautés en réseau, débordant largement du cadre initial dans lequel elles avaient pu être conçues. Approfondir ces questions se révéla rapidement délicat compte tenu de l'état actuel des connaissances sur ces phénomènes. Nous ne prétendons pas être des pionniers en la matière: des thèses, des mémoires, des articles traitant de ces questions se font de plus en plus nombreux. Mais leur diffusion est généralement assez restreinte et la sociologie des phénomènes sociaux en réseau apparaît pour l'heure plus comme un ensemble d'initiatives isolées qu'un véritable corps de recherche unifié. Nous avons donc voulu apporter à notre niveau une modeste contribution à cet édifice théorique.

Notre travail consiste donc à étudier les processus qui ont conduit à l'élaboration du concept de communauté virtuelle. Toute communauté suppose en effet l'existence d'un discours performatif ayant conduit à sa reconnaissance dans le monde social. Cette idée de vivre ensemble à travers un réseau n'est pas née ex nihilo et remonte en réalité à bien avant l'apparition d'Internet. Comprendre les ambitions, les espérances qui ont conduit à

l'élaboration des communautés virtuelles, ainsi que leurs évolutions, permet en retour de mieux comprendre les phénomènes actuels.

Pour bien analyser les mécanismes de contrôle symbolique, les luttes de pouvoir, les discriminations, les particularités en œuvre dans ces groupements humains, il nous fallait également mobiliser un certain nombre de ressources théoriques. Plutôt que d'essayer de formaliser des concepts à partir de nos seules observations, nous avons tenté d'effectuer des rapprochements avec des théories déjà existantes pour d'autres phénomènes sociaux. Les adaptations qui furent nécessaires ne sont que des pistes de réflexion sur lesquelles nous avons pu élaborer une base de travail. Si une typologie nous a semblé difficile à dresser de façon pertinente, nous nous sommes efforcés de fournir tous les éléments à notre disposition pour fixer une méthode d'analyse plus systématique

Enfin pour ne pas trop disperser nos efforts, nous avons placé la focale sur un type particulier de communauté en ligne: les univers persistants à dimension ludique. A travers une étude de cas détaillée conduite sur plusieurs mois, nous avons cherché à déterminer ce qui faisait sens auprès des acteurs. Les résultats produits nous ont laissé contemplatif sur la complexité de l'organisation de ces communautés et l'inventivité dont les acteurs font preuve pour réinsérer du social dans un cadre parfois mal adapté.

Notre démarche se heurte bien sûr à un certain nombre de limites spécifiques à l'objet d'étude. Le manque de données statistiques fiables s'explique principalement par le paradoxe de l'identité dans des univers où les individus peuvent en changer à volonté. Ne sachant plus à qui l'on a affaire il devient presque impossible d'effectuer des calculs fiables car on ne peut exclure la possibilité d'avoir consulté un seul et même individu au lieu de plusieurs. Ce contrôle des individus sur la relation de communication rend également le chercheur vulnérable à des mécanismes de défense spécifiques. De plus les outils de communication ne sont parfois pas aussi performants et interactifs qu'une communication directe en face à face, laissant la place à des malentendus. Surmonter ces obstacles impliquerait des coûts de vérification de l'information¹³ insurmontables pour un simple étudiant.

La problématique de ce travail de recherche sera donc d'analyser comment un nouvel outil de communication influe sur la société, et la façon dont celle-ci finit par l'intégrer.

¹³ La recherche systématique d'adresses IP (internet protocol) par exemple

Nous nous attacherons donc à observer comment des dispositifs de domination, et des logiques sociales propre à une société donnée finissent par s'imposer dans un univers virtuel. Notre étude portera également sur la façon dont ces nouvelles solidarités sociales sont perçues par le reste de la société, les craintes qu'elles peuvent susciter et les opportunités qu'elles peuvent offrir à certains acteurs. Nous tenterons également de repérer les configurations d'acteurs pertinentes au sein de ces système relationnels.

En résumé nous tenterons de comprendre comment le social finit par infiltrer un environnement en réseau et par se réapproprier une technologie nouvelle.

Partie 1: Sociogenèse du concept de communauté virtuelle: histoire d'une utopie technique.

« We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more human and fair than the world your governments have made before. » Barlow, 1996¹⁴

La plus grande partie des discours autour d'Internet et des communautés virtuelles entendent s'inscrire dans la nouveauté la plus absolue. Ainsi la moindre amélioration de procédé, la moindre évolution dans les pratiques des internautes devient une révolution sans précédent et ses utilisateurs des pionniers. L'exemple le plus récent est celui de la « révolution web 2.0 », terme forgé par Tim O'Reilly¹⁵ dont la définition se base plus sur une opposition entre différents services qu'une réelle catégorisation du concept. Il convient donc d'atténuer la portée de ce discours performatif en le replaçant dans le processus historique dans lequel il s'inscrit.

14 Barlow, John Perry, *A declaration of the independence of the cyberspace*, Davos, 8 février 1996, consulté sur Internet: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>;

15 <Http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web20.html>

En effet considérer que les communautés virtuelles sont nées avec Internet revient à tomber dans ce que Paul Ricoeur¹⁶ qualifie « d'idéologie masque » , c'est à dire un travail de déplacement opéré par tout un ensemble d'acteurs et d'idées afin de modifier la perception d'une phénomène donné. La communauté virtuelle à l'instar d'autre concepts est en fait le résultat d'un processus socio-historique complexe aux origines antérieures à la création d'Internet. Ce processus implique des acteurs, un travail de légitimation intellectuelle et des premières tentatives aux succès divers. Il est le fruit de plusieurs tendances parfois antagonistes qui si elles n'ont pas nécessairement déterminé directement les formes actuelles de communautés virtuelles ont pu influencer leurs concepteurs.

L'objet premier de ce mémoire n'est pas de retracer l'ensemble des évolutions de ce que certains appellent « l'utopie de la communication »¹⁷, ce qui nécessiterait un mémoire entier, mais d'en saisir les grandes tendances et les idées qui peuvent s'avérer pertinentes pour les analyses ultérieures que nous serons amenés à faire sur les communautés actuelles. En effet selon Paul Ricoeur, l'identité d'une communauté humaine comporte toujours une dimension prospective dont l'utopie est une composante fondamentale. C'est par rapport à ses attentes futures qu'un groupe va définir son identité. Si communauté virtuelle il y a, confronter les attentes qui ont pu être les siennes à ses débuts à la situation actuelle pourra apporter un éclairage intéressant.

Cette dialectique entre idéologie et utopie mise en lumière par Paul Ricoeur est au cœur de la dynamique du progrès technique pour Patrice Flichy¹⁸. Ce dernier appuie son analyse de la constitution de communautés virtuelles sur la notion « d'utopie technique » qu'il définit en opposition à « l'utopie fantasmagorique ». « L'utopie fantasmagorique » est entendue au sens initial du terme inventé par Thomas More, un lieu hors du temps et de l'espace qui refuse volontairement d'affronter les réalités techniques. A contrario « l'utopie technique » est un processus dynamique qui peut être amené à passer par plusieurs phases selon sa montée en popularité et en généralité. Ainsi à l'origine se trouve une « utopie de rupture » c'est à dire un refus du système présent et une aspiration à quelque chose de « différent » censé être plus adapté. Une « utopie technique » comporte donc une dimension subversive qui l'amène à rejoindre les milieux de la contre-culture. Flichy établit un parallèle entre les phénomènes observés dans les premières communautés virtuelles, et ceux qu'il avait pu caractériser dans

16 Ricoeur, Paul, *L'idéologie et l'utopie*, Paris, Seuil, 1997

17 Breton, Phillipe, *L'utopie de la communication: le mythe du village planétaire*, Paris, La Découverte, 1997

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

les communautés basées sur la radio ou encore la cassette vidéo¹⁹.

Au fur et à mesure que les adeptes de cette utopie technique vont grandissant, et que les avancées technologiques le permettent, celle-ci va se transformer en « utopie projet ». Dès lors de nouveaux acteurs, groupes et penseurs vont peu à peu se constituer autour de ce projet car ils y voient un intérêt. Ainsi un ou plusieurs discours de nature performative vont être élaborés afin de légitimer ces pratiques nouvelles auprès de la société dans son ensemble. Plusieurs visions de ce que doit être cette utopie technique vont s'affronter selon le principe sociologique qui veut que « dire le groupe c'est déjà le faire ». Selon les relais qu'elles pourront trouver dans les médias, au sein de groupes particuliers et dans les milieux académiques et politiques ces visions auront une influence plus ou moins importante sur la situation actuelle. Même si pour cela du fait de la nature plastique des idées performatives elles peuvent s'éloigner des buts premiers du concept initial.

Il conviendra donc d'étudier l'œuvre des pionniers des communautés virtuelles, tant dans les milieux académiques que amateurs, avant d'analyser le processus de légitimation de ces pratiques auprès du grand public et la réception qui a pu être celle de ce discours.

A. Une utopie de rupture: origines et premières grandes tentatives des communautés virtuelles.

L'origine du concept de communauté virtuelle n'est pas aisée à déterminer avec précision, mais il existe un consensus pour la faire remonter à la naissance de la cybernétique. Le mathématicien Norbert Wiener père de cette « science du contrôle des systèmes » résume la dynamique des systèmes, vivants ou non, sur un cycle d'action/rétroaction où l'information revêt une importance primordiale²⁰. Il définit l'information de la façon suivante: « *Information est un nom pour désigner le contenu de ce qui est échangé avec le monde extérieur à mesure*

19 Flichy, Patrice, *L'innovation technique*, Paris, La Découverte, 2001

20 Wiener, Norbert, *Cybernétique et société*, Deux Rives, Paris, 1952, p 163: « *La société peut être comprise seulement à travers une étude des messages et des "facilités" de communication dont elle dispose (...). Ce livre soutient que l'intégrité des canaux de communication intérieure est essentielle au bien être de la société [confrontée] à certains problèmes nouveaux particulièrement sérieux spécifiques à notre siècle. L'un d'eux est la complexité et le coût croissants de la communication.* »

*que nous nous y adaptons et que nous lui appliquons les résultats de notre adaptation ».*²¹ S'il n'est pas de notre ressort de discuter cette théorie sur le plan informatique, son application aux systèmes humains revêt un caractère profondément anti humaniste. En effet en déclarant que toute société peut être comprise par la seule étude des messages et de leurs modes de transmission, il brouille la frontière entre l'homme et la machine. Cette conception va néanmoins influencer plusieurs courants de pensée dont notamment les « extropiens » que nous étudierons plus avant dans cette partie.

Wiener prône une société sans état, fondée sur de petites communautés de vie liées entre elles par un système de communication mondiale. On retrouve ici quelques fondements de ce qu'ambitionne Internet aujourd'hui, un réseau de communication mondial reliant entre elles différentes communautés virtuelles. Il convient toutefois de préciser que Wiener, en réalisant le caractère antihumaniste de sa théorie du point de vue social, se rétractera dans les années 60²² pour devenir un des partisans d'un usage plus raisonné de la communication. Nombre de promoteurs de l'idée de communauté virtuelle s'appuieront cependant sur ses écrits pour justifier leur vision. Ce centralisme de la communication se retrouvera par la suite dans les milieux académiques tout d'abord avant de se diffuser au sein de communautés d'amateurs.

1. Une utopie académique: « la république des informaticiens »

A la fin des années 60, de jeunes chercheurs en informatique ambitionnent de se doter d'un système en réseau et de nouveaux outils de travail. En collaboration avec l'ARPA (Advanced Research Projects Agency) une division du département de la défense américain, le réseau Arpanet voit le jour sous l'impulsion de jeunes informaticiens tels que J.C.R Licklider, Ivan Sutherland, Bob Taylor ou encore Turoff. Ces noms sont restés célèbres dans l'histoire de la communication en réseau et Arpanet est aujourd'hui considéré comme le prototype d'Internet.

En effet, soucieux d'explorer le potentiel des systèmes en réseaux, les développeurs vont au fil des années mettre au point des protocoles et des outils encore utilisés dans l'Internet moderne. Ainsi les premiers protocoles hypertextes sont élaborés aux débuts du Réseau ,par Douglas

21 Ibid

22 Wiener, Norbert, *God and Golem, Inc.*, 1964 (non paru en France)

Engelbart principalement, auxquels vont très rapidement en 1971 s'ajouter l'émission d'emails, inventée par Ray Tomlinson, le transfert de fichiers via le protocole FTP (file transfer protocol) en 1973 et même le transfert de sons via le protocole NVP (network voice protocol). Il est à noter que dès 1973 l'échange d'emails constitue près de 75% des échanges du réseau. Arpanet constitue donc une pépinière où les principales applications d'Internet vont être testées, peaufinées, remodelées afin d'être le plus opérationnelles possible. Cet état de fait amène par conséquent à nuancer le discours tenu lors du lancement d'Internet présentant chacun de ses aspects comme radicalement révolutionnaire et inédit.

Le réseau va alors connaître un déploiement très important au sein des milieux universitaires dans les années 1970 et le nombre de nœuds initialement de 4 va passer à plusieurs centaines au début des années 1980. Il va relier différents centres de recherche universitaires et gouvernementaux et constituer un support pour la communication d'une communauté scientifique grandissante au sein des États Unis. Certains ont même présenté Arpanet comme un plan de la défense américaine visant à relier tous les centres vitaux du pays par un vaste réseau de communication, en vue de faire face à une hypothétique attaque nucléaire. Cette théorie semble cependant difficile à étayer par des faits concrets et semble plus contribuer au mythe qu'y apporter un véritable éclairage. Ce réseau va cependant constituer un modèle dont les communautés virtuelles de scientifiques actuelles s'inspirent en très grande partie.

Les grands principes fondateurs d'Arpanet:

Les pionniers d'Arpanet vont très tôt être amenés à définir les grands principes de l'organisation du réseau dont on peut retrouver l'influence aujourd'hui encore. En premier lieu, « l'échange et la coopération ont d'abord lieu entre spécialistes ou entre personnes ayant les mêmes intérêts ».²³ Ce principe de base donne lieu à ce que Turoff appelle des « nations réseaux »²⁴ et Licklider et Taylor qualifient de « collègue invisible » ou de « communauté d'intérêt »²⁵. Une communication fondée sur un sujet ou un champ d'étude bien précis entre spécialistes peut sembler être un impératif structurel indispensable à tout échange constructif au sein d'un collège scientifique, qu'il soit « invisible » ou non. Néanmoins cette conception fut reprise par la suite par nombre de communautés amateurs et persiste de nos jours via les

23 Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit, p.80-81

24 Turoff, *The network nation*, in Flichy

25 Licklider et Taylor, *The computer as a communication device*, in Flichy

nombreux sites, forums de discussions, blogs, et « t'chat » dédiés à un ou plusieurs sujets très précis, et regroupant le plus souvent des passionnés qui échangent entre eux leurs connaissances.

Le second principe structurant de cette communauté économique est sa prétention à être une « communauté d'égaux » où le statut dépend principalement du mérite évalué par ses pairs. Il s'agit ici encore d'une règle épistémologique de base nécessaire à la validation ou l'infirmité de toute théorie scientifique. Une place particulière est ainsi laissée au pouvoir de la discussion et des commentaires, donnant lieu à ce que Patrice Flichy considère comme une « adhocratie »²⁶. Ce centralisme du commentaire se retrouve encore sur les forums de discussion, mais aussi et surtout sur les blogs et certaines applications dites de « web 2.0 » tels que le site *Youtube* où le succès est évalué principalement par le nombre de commentaires laissés.

De par la complexité des tâches et de l'organisation en réseau la coopération est centrale et au cœur de l'activité de recherche scientifique présente sur Arpanet. La mise en commun de la puissance de calcul de différentes machines pour traiter un nombre très important de données va ainsi permettre des observations plus riches sur des phénomènes difficilement traitables par un individu isolé. De nos jours certaines expériences de grande ampleur, même si elles sont parfois subversives, comme le projet [SETI@home](http://setiathome.free.fr)²⁷ cherchant à trouver des traces de vie extraterrestre dans le spectre radio spatial, peuvent être considérées comme les héritières de ce principe de coopération. Cette entraide entre utilisateurs peut également prendre la forme de conseils ou d'échanges d'informations et d'outils sur le modèle du don et contredon de Marcel Mauss²⁸. Cette idée se rapproche plus de ce que Paravel et Rosental appellent des « hotlines » associatives²⁹, c'est à dire une mise en commun de savoirs et savoirs faire entre différents acteurs d'un « système relationnel lié à la communication électronique » en vue de résoudre un ensemble de problèmes. Plus trivialement le concept de guilde dans certains jeux en ligne

26 Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit

27 [http://setiathome.free.fr/](http://setiathome.free.fr) « **SETI@home** est une expérience scientifique en radio-astronomie exploitant la puissance inutilisée de millions d'ordinateurs connectés via Internet dans un projet de Recherche d'une Intelligence Extra-Terrestre (Search for Extra-Terrestrial Intelligence, alias SETI) ». Un logiciel d'écran de veille est pour cela utilisé et aurait permis à 3 millions de participants d'effectuer plus d'un demi million d'années de calcul.

28 Mauss, M. , *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, L'Année sociologique, 1923-24, consulté sur <http://dx.doi.org/doi:10.1522/cla.mam.ess3> (bibliothèque numérique de l'université du Québec)

29 Paravel, Véréna et Rosental, Claude , « *Les réseaux, des objets relationnels non identifiés?* », Réseaux n° 21 (118/2003).

qui requiert la coopération de plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines, de joueurs pour réaliser un objectif autrement irréalisable est lui aussi dérivé de ce principe de coopération.

Arpanet, enfin, fut influencé par les spécificités inhérentes aux campus universitaires américains qui constituent des communautés pratiquement autonomes relativement en marge de la société. Cette dichotomie vis à vis de la société se retrouve en partie dans la conception de ces « communautés d'intérêt » qui apparaissent sur le réseau comme des « mondes à part »³⁰. Il s'agit ici de l'utopie non pas au sens de Ricoeur, mais au sens premier du terme « *ou topos* » qui signifie en grec « en aucun lieu » ou « en tout lieu ». Ce terme introduit par Thomas More³¹ désigne donc un lieu hors du temps et de l'espace. Le fait de séparer communauté virtuelle et société constitue un élément important de l'utopie « technique » d'Internet, dans la mesure où il constitue celles-ci en un objet particulier et par conséquent non soumis aux mêmes contraintes. Cette croyance a pu être entretenue dans la mesure où Arpanet, aussi surnommée « Netville » la « cité champignon »³²; constituait une communauté en vase clos, regroupant essentiellement des spécialistes. Elle s'inscrit cependant en opposition avec la perspective de ce mémoire qui tente d'analyser les communautés virtuelles comme un objet ayant certes des particularités mais appartenant au monde social. L'hypothèse de ce travail est de démontrer que ces communautés peuvent être analysées grâce à certains principes de sociologie dans la mesure où elles n'échappent pas totalement aux lois du monde social.

Pour l'essentiel l'aventure de cette communauté académique pionnière a permis de fournir une architecture de base aux communautés en réseau actuelles. Elle a constitué une pépinière d'idées et de procédés qui ont permis de codifier et de structurer « l'utopie de rupture », telle que définit précédemment, afin de la rendre accessible à des non spécialistes. Il convient désormais d'étudier ces communautés d'amateurs et leurs dynamiques.

2. Les premières tentatives amateurs: des communautés « hippies » au Tell:

A la suite des mouvements contestataires à tendance communautaires des années 60, certains acteurs non spécialisés en informatique vont relayer « l'utopie technique » initialement

30 Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit

31 More, Thomas, *L'Utopie*, 1516, p.ex. Editions sociales-Messidor, 1966, 1982.

32 King, John; Grinter, Jessica; Pickering, Jeanne, « *Grandeur et décadence d'Arpanet. La saga de Netville, cité champignon du cyberspace* », Réseaux, CNET, 1996, n°77, p 9-35

développée par Arpanet. Une des toutes premières expériences connues est celle de « Communiste Membron », une sorte de tableau de message électronique permettant l'échange de courrier électronique entre ses différents membres. À l'origine de cette initiative se trouve la rencontre entre des adeptes de la contre-culture communautaire hippie de « Thé Bribe » et un trio de « crackers »³³ : Tee Eisenstein pour le développement matériel (hardware), Ferme Lipide pour le logiciel (software) et Mark Minkowski pour l'interface utilisateurs. « Communiste Membron » devient un lien entre les différentes communautés de la contre-culture qu'elle permet de coordonner. La structure va donc être intégrée dans l'utopie de contre-culture comme un élément déterminant. C'est ainsi que par le jeu des différents acteurs et la très grande plasticité des concepts, contre-culture et « utopie technique » vont peu à peu s'entremêler.

Il convient néanmoins de rappeler que l'expérience « Communiste Membron » s'étend sur à peine plus d'un an de 1972 à 1974, et que très vite les sujets vont dépasser le cadre initial pour traiter de littérature, loisirs, arts... Certains ont même pu qualifier cette communauté de « marché aux puces de l'information »³⁴ (« information flea market »). L'expérience ne semble pas pérenne mais une dynamique est lancée, et plusieurs communautés de moindre ampleur vont se développer de façon plus ou moins éphémère, de façon similaire à ce que Patrice Flichy avait observé pour les communautés basées autour de la radio dans les années 1950³⁵.

En 1978, John James va introduire l'idée d'une quête de la spiritualité par le progrès technique dont les communautés virtuelles seraient un support de base. Flichy³⁶ et Breton³⁷ y voient une influence « New Age »³⁸ très prononcée qui va pendant longtemps donner une connotation

33 Il faut entendre ici le terme hacker au sens large, non pas celui du simple pirate informatique (« Chapeau Noir » dans l'univers des hackers) mais de « virtuose » pouvant intervenir dans différents domaines dont l'informatique, une personne possédant une connaissance très poussée des systèmes. Ce terme dérivé de « hack » qui signifie « tailler » fut inventé au MIT vers 1959 par des étudiants pour désigner ces jeunes férus d'informatique qui « bidouillent » leur machine. Il s'élargira par la suite pour donner lieu à une véritable communauté d'adeptes avec leur propre éthique et système de valeur. L'ouvrage de référence, même si on peut douter de son impartialité est : Lévy, Steven, *Hackers: Heroes of the computer revolution*, 1984. Il y décrit les croyances de base des hackers. Il est à noter enfin que ce terme a pris une connotation péjorative par la suite.

34 « Community Memory is a kind of electronic board, an information flea market. You can put your notices into the Community Memory, and you can look through the memory for the notices you want » extrait de *Guide to using the Community Memory*, 1972, vu sur internet : <http://www.well.com/~szpak/cm/GuideToUsingCM.html>

35 Flichy, Patrice, *L'innovation technique*, op.cit

36 Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'internet*, op.cit

37 Breton, Philippe, *Le culte de l'internet*, La Découverte, Paris, 2000

38 Le « New Age » est un courant de pensée regroupant des groupes hétéroclites qui estiment qu'une nouvelle ère va apparaître, apportant une paix mondiale. Selon l'influence astrologique qui l'anime cette ère serait appelée

presque mystique à l'idée de communauté virtuelle. Ce mouvement « technospiritualiste » s'avère toutefois bien trop radical pour obtenir une audience suffisamment large et meure dans le courant des années 1980. Néanmoins cette idée que la communication en réseau va apporter une ère nouvelle au monde, et enfin permettre la paix, va perdurer et influencer une partie des concepteurs de micro-informatique et des promoteurs du concept de communauté virtuelle. Il s'agit d'un discours de rupture très marqué: les réseaux vont apporter un changement fondamental qui sera nécessairement bénéfique. C'est sur cette croyance que nombre des adeptes des communautés virtuelles vont peu à peu élaborer un discours de légitimation, et faire de cette « utopie de rupture » une « utopie mobilisatrice ». Pour ce faire ils vont se baser sur ce que Roland Barthes³⁹ appelle un « mythe » c'est à dire la transformation d'une histoire particulière en une représentation naturelle. Un mythe s'appuie néanmoins sur un événement réel et ne cherche pas à occulter le réel comme une idéologie. Le sens premier de cet événement va peu à peu dériver : comme Barthes le résume très bien « sa fonction est de déformer, non pas de faire disparaître ».

L'expérience du Well:

Le Mythe fondamental sur lequel se fondent les promoteurs des communautés virtuelles est celui du Well ou « Whole Earth 'Lectronic Link ». C'est d'ailleurs dans ce cadre qu'une des grandes figures de Well, le journaliste Howard Rheingold, va définir précisément ce qu'il entend par le concept de « communauté virtuelle »⁴⁰, terme dont on lui attribue la parenté⁴¹ et dont la définition est encore considérée comme la définition classique.

L'expérience du Well débute dans le milieu des années 80 (1985) à la suite de diverses projets peu fructueux. Dans son discours elle se revendique des communautés d'intérêts de Licklider mais aussi des salons français des Lumières. Cette parenté affirmée démontre bien la démarche de légitimation ancrée chez les concepteurs du Well. Les premiers directeurs sont issus d'anciennes communautés hippies dont notamment « The Farm », communauté très importante dans les milieux de la contre-culture. Si l'inspiration initiale est la même que celles

« L'Ere du Verseau ». Les thèmes dominants sont l'illumination des êtres humains et la paix, le « New Age » entend être une exploration mystique. Il est à noter cependant que certains de ses courants sont recensés comme des sectes dans le rapport parlementaire français.

39 Barthes, Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970

40 Rheingold, Howard, *The Virtual Community*, op.cit

41 La première fois que le terme est repris dans la presse traditionnelle est dans: *Newsweek*, « Live Wires », 6 septembre 1993

des communautés des années 70, Mc Clure, Figallo et John Coate sont choisis en premier lieu pour les capacités à maintenir la cohésion dans un groupe dont ils ont fait montre dans « The Farm ». En effet le Well entend bien être une expérience pérenne et non une tentative éphémère. Cela se ressent au point de vue structurel avec l'apparition d'un journal spécifique à la communauté, le « Whole Earth Review », qui constitue un moyen supplémentaire d'instaurer un lien social durable en informant régulièrement ses membres. En parallèle la communauté va aussi nouer des liens très étroits avec le groupe de rock contestataire « Grateful Dead » et leur fans. Ce lien va ainsi permettre un rayonnement culturel et une promotion importante au sein des adeptes de la contre-culture, assurant une large audience au Well. Néanmoins, contrairement à ses prédécesseurs, le Well va aussi s'assurer une promotion dans les médias traditionnels et gagner en visibilité dans la société suscitant autant la méfiance que la curiosité.

Rheingold en tant que pionnier du Well va jouer un rôle très important dans la médiatisation du Well et des communautés virtuelles. De par sa légitimité journalistique il va pouvoir trouver un écho au sein du champ journalistique américain et ainsi toucher une population plus large que celles des tentatives précédentes. Il fait sortir les communautés virtuelles du cadre de la contre culture et tente dans son ouvrage de vulgarisation, *The Virtual Community*, d'opérer une synthèse entre le collège scientifique initial et les communautés électroniques qui ont suivies en combinant quelques uns de leurs principes fondamentaux. Il s'agit ainsi de légitimer un ensemble de pratiques appartenant à la contre-culture pour les insérer dans le cadre de la société ordinaire. Rheingold va faire de son expérience personnelle un modèle à généraliser. D'une utopie de rupture appartenant à la contre culture la communauté virtuelle va progressivement devenir un véritable projet de société soutenu par tout un ensemble d'artistes et d'intellectuels. Elle est présentée comme une solution au délitement du lien social soit disant observable dans nos sociétés modernes et comme un moyen de redynamiser le débat public voire même la vie démocratique. L'expérience de quelques petits groupes au sein du Well est ainsi idéalisée et devient véritablement un « mythe » au sens de Roland Barthes.

Ce « mythe » ne résiste évidemment pas aux études empiriques comme le démontre Katie Hafner⁴². Le Well est très loin de connecter des gens du monde entier comme le laisse supposer son nom. En effet les participants sont d'une homogénéité culturelle et sociale très forte. Derrière le Well se cache ce qu'on pourrait appeler la « classe moyenne intellectuelle »

42 Hafner, Katie, *The epic saga of the Well*, in Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit

américaine avec tout ce qu'elle comporte de hackers, de membres de la conte culture californienne, d'écrivains, d'artistes et de fans des « Grateful Dead ». Le déploiement géographique est de fait limité à la Californie et l'expérience décrite par Rheingold rappelle un guide de relations de « bon voisinage ». De plus les échanges au sein de la communauté sont très inégaux dans la mesure où 1% des abonnés produisent environ 50% des messages. Le Well est donc devenue une sorte de spectacle, de soap opéra où un nombre réduit d'acteurs interviennent réellement⁴³. La dynamique est cependant lancée et le Well sera le fer de lance des promoteurs des communautés virtuelles et de la société de communication. Un discours performatif présentant la communication en réseau comme incontournable va ainsi se mettre en place et mobiliser un nombre croissant d'acteurs, et cette tendance va s'accélérer avec l'apparition d'Internet.

Guides d'utilisateur et chartes de comportement: légitimer Internet:

Dès la fin de l'année de 1992 sortent des guides d'utilisation d'Internet qui insistent sur la nécessité de maîtriser ce réseau pour les décennies à venir. Un des plus célèbres restent « The Internet Companion »⁴⁴ qui reprend en grande partie le mythe de l'Internet de Rheingold et affirme qu'Internet va devenir indispensable pour le siècle à venir. Rappelons qu'à l'époque Internet reste un réseau d'une ampleur relativement faible et que son développement est encore loin d'être assuré. A titre d'exemple les grands médias tels que « Times », « Newsweek », « Business Week » présentent Internet comme un repère de hackers et de pornographie. Au delà des conseils purement pratiques ces manuels vont donc procéder à des anticipations, des prophéties auto-réalisatrices qui ont certainement contribué au succès du discours performatif d'Internet, et de la société de communication en général.

Toujours selon cette logique de légitimation, et de pérennisation de la communication en réseau, la « netiquette »⁴⁵ va faire son apparition à peu près en même temps que le Well. Il s'agit de répondre à des impératifs de coordination au sein de ces communautés afin d'éviter un développement chaotique. La tendance libertaire observable aux débuts des communautés virtuelles est donc en partie relativisée même si le caractère contraignant de cette

43 Ibid

44 Laquey T., Ryer J., *The Internet Companion. A Beginner's Guide to Global Networking*, 1992

45 Le terme fut utilisé pour la première fois dans : Shapiro Norman, Anderson Robert , *Toward an Ethics and Etiquette for Electronic Mail*, 1985. La « netiquette » « officielle » est la RFC 1855 utilisée sous Usenet, qui n'a pas été actualisée pour les communautés récentes (blogs, wiki...).

« netiquette » reste assez faible. Norman Shapiro et Robert Anderson considèrent que dès lors qu'il y a des interactions, même sans rencontre physique, entre individus « les normes sociales doivent être réinterprétées et étendues pour couvrir ce nouveau média »⁴⁶. Ces utilisateurs du réseau Usenet⁴⁷, affilié à Arpanet, vont ainsi édicter et codifier un ensemble de normes applicables à la communication en réseau. Il s'agit en substance de principes généraux à tout échange social tel que se nommer, penser à son interlocuteur couplés à des règles liées aux médias écrits telles que lire avant de répondre, ne pas répondre sous le coup de l'émotion... Le contenu de cette « netiquette » sera peu à peu étendu par les utilisateurs d'Usenet et d'Arpanet, puis d'Internet et pourra être variable selon le type de communauté. Aujourd'hui encore de nombreuses chartes d'utilisation sur les forums, les chats ou univers persistants s'inspirent de cet ensemble de normes codifiées. Cela est en grande partie dû à la profusion de traités de « netiquette » qui firent suite à l'œuvre de Shapiro et Ryer, avec parfois une tonalité biblique ou mystique⁴⁸. Notre travail empirique cherchera à mesurer la portée de cette « netiquette » sur les communautés virtuelles actuelles et l'avis que peuvent avoir leur utilisateurs sur ce point.

Il reste maintenant à identifier les « promoteurs du concept de communauté virtuelle » et à en étudier les filiations intellectuelles et artistiques.

B. Les penseurs du Net: L'influence de la revue Wired et des artistes de la contre culture.

Tout processus de légitimation implique un travail intellectuel de mise en sens, en cohérence de valeurs, de concepts, d'espérances dans un ensemble homogène qui constituera la base de développement. Un certain nombre de relais intellectuels tels que des journaux, ou des revues scientifiques sont donc indispensables. Dans le cas des communautés virtuelles ce rôle est tenu par la revue « Wired », entièrement dédiée aux nouvelles technologies en réseau. Elle bénéficie de contributions d'experts en technologie, d'artistes, d'écrivains qui vont élaborer un discours très optimiste sur la communication en réseau. « Wired » fait référence dans le

46 Ibid

47 Abréviation de « Unix User Network », ce réseau est également connu sous le nom de « Netnews ». Il fut créé en 1979, Usenet est un ancêtre de forums et Newsgroups actuels dans une forme plus épurée visuellement. Indépendant à ses débuts il fut rapidement intégré à Arpanet puis à Internet.

48 Voir notamment Rinaldi A. , *Les dix commandements de l'éthique informatique*, ou Kehoe Brendan P., *Zen et l'art de l'Internet.*, in Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit , p 122

milieu et a sans doute contribué à influencer la conception actuelle d'Internet dans une partie de la société américaine. Patrice Flichy qui a procédé à une étude détaillée des archives de la revue désignent les grandes figures de « Wired » par le terme « digerati », tandis que Breton dans son analogie avec la religion parle de « gourous ». Ces « digerati » ont procédé à une conceptualisation de la société en réseau qui apparaît cohérente, même si elle le fruit de diverses déformations d'idées de penseurs antérieurs et de courants très hétérogènes. Nous reprendrons la typologie de Flichy et étudierons les trois grands courants observables au sein de « Wired » : les « visionnaires », les « futurologues » et les travaux des artistes de la contre culture.

1. Les «visionnaires »

Les « digeratis » vont s'inspirer de la pensée d'auteurs qui leurs sont antérieurs, et qui n'ont pas conceptualiser directement la communauté virtuelle fondée sur la communication en réseau, et se le réapproprient afin d'enchâsser leur réflexion dans un courant plus vaste, celui du déterminisme technique et l'historicisme. Deux auteurs vont ainsi être mis à contribution: Marshall Mc Luhan et Teilhard de Chardin dont les concepts de « village global » et de « noosphère » vont être récupérés et instrumentalisés par les « digeratis ».

Mc Luhan et le village global:

Herbert Marshall Mc Luhan est un intellectuel canadien, penseur de la culture pop et très populaire dans les milieux de l'informatique. Sa pensée peut le plus souvent être résumée à cette citation « the medium IS the message ». Cette pensée assez proche des théories de Wiener soutient donc que la société se comprend au regard des flux de communications et des médias qui en sont les vecteurs. Ce sont donc les médias qui déterminent notre société, nos modes de pensées et nos comportements. Dans son oeuvre « The medium is the message» en 1967, il développe sa pensée plus avant:

« Le médium ou la technique de notre temps , l'électricité, est en train de modifier en profondeur les formes du lien social, et chaque aspect de notre vie personnelle [...] Tout change, vous, notre gouvernement, vos relations aux autres, votre éducation, votre voisinage,

votre travail... En un mot la nouvelle technologie engendre un homme nouveau »⁴⁹

Cette tendance déterministe et historiciste lui vaudra une impopularité dans les milieux académiques qui lui reprochent sa vision trop mécanique de la société, occultant les rétroactions de la part des acteurs sur le médium.

Le concept clé de Mc Luhan dans le cadre de notre étude reste cependant « le village global ». Dans son oeuvre majeure⁵⁰ l'auteur défend l'idée que nous quittons la « Galaxie Gutenberg » pour entrer dans la « Galaxie de Marconi ». En d'autres termes l'ère de l'imprimé toucherait à sa fin pour être remplacée par les médias audiovisuels et électronique, ce qui transformerait radicalement nos sociétés. Lors de cette « âge électronique » qui substituerait le visuel à l'écriture et la lecture, les hommes quitteraient l'individualisme pour se regrouper sous une identité collective à base « tribale »: « le village global ». Fait notable, Mc Luhan donnait une connotation assez négative à cette expression car il voyait une potentielle ouverture vers un règne de la terreur et du totalitarisme⁵¹. En effet il considérait que toute technologie n'était pas intrinsèquement bonne ou mauvaise, mais faute de régulation elle pouvait tendre vers un état négatif. Étrangement cette dimension pessimiste ne se retrouve pratiquement plus dans les écrits des vulgarisateurs qui l'ont suivi.

En résumé la pensée de Mc Luhan se base sur des observations très vagues de la société et a une tendance à prophétiser des évolutions majeures à partir d'une base empirique très lacunaire. De par sa nature spéculative elle est donc très critiquable et dans les faits, la presse écrite, après sa mort en 1980, n'a pas disparue. Au contraire dans les pays où elle était le plus répandue, elle a continué à se développer face à au besoin d'étayer et de vérifier des sources électroniques jugées peu fiables. Il reste que Mc Luhan est auréolé d'une popularité très forte au sein de la culture pop, le groupe « Genesis » le mentionna même dans une de ses chansons, et dans les milieux de l'informatique. En effet cette dimension prospective, quasiment prophétique, des écrits de l'auteur s'avère séduisante dans le cadre de l'élaboration d'un

49 Mc Luhan, Marshall, *The medium is the message: An inventory of effects*, 1967, in Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, p 139, op.cit.

50 Mc Luhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, 1962, University of Toronto Press

51 « *Instead of tending towards a vast Alexandrian library the world has become a computer, an electronic brain, exactly as an infantile piece of science fiction. And as our senses have gone outside us, Big Brother goes inside. So, unless aware of this dynamic, we shall at once move into a phase of panic terrors, exactly befitting a small world of tribal drums, total interdependence, and superimposed co-existence. [...] Terror is the normal state of any oral society, for in it everything affects everything all the time. [...] In our long striving to recover for the Western world a unity of sensibility and of thought and feeling we have no more been prepared to accept the tribal consequences of such unity than we were ready for the fragmentation of the human psyche by print culture* » Ibid, p 32

discours performatif.

Les penseurs de « Wired » vont ainsi s'emparer de ses idées, les aménager et opérer des reconstructions *a posteriori*. Certaines évolutions que Mc Luhan n'avait pas senti de manière explicite, telle que le développement du micro ordinateur et d'Internet vont ainsi lui être attribué par la revue. Mc Luhan est en quelque sorte canonisé, sa qualité de prophète, de visionnaire des communautés virtuelles est reconnue et il devient ainsi le « saint patron » de la revue « Wired ». Les « digeratis » vont ainsi se constituer en successeurs de la pensée de l'intellectuel canadien, et vont pousser l'audace jusqu'à organiser une interview posthume de Mc Luhan en 1996⁵². Celle ci était censée retraduire l'essence de la pensée de l'auteur et ce qu'il aurait conclut du développement d'Internet. « Wired » espère ainsi bénéficier de l'aura de cet auteur très populaire et ainsi légitimer leur propre construction théorique du monde social.

Teilhard de Chardin et la « noosphère » :

Pierre Teilhard de Chardin était un jésuite français, spécialiste en paléontologie, théologien et philosophe du début du XX ème siècle. Son ambition était de concilier la science et la religion dans un vaste mouvement holiste à tendance évolutionniste. Il tente ainsi à travers ses écrits d'expliquer les phénomènes physiques et biologique par une évolution qui déboucherait nécessairement sur une union puis une fusion avec Dieu. Ce faisant l'humanité atteindrait le « point Oméga » de son évolution aboutissant ainsi à la fin de l'histoire. La Terre à ce stade serait enveloppée par une vaste membrane informationnelle unifiant tous les hommes en une vaste conscience collective: « la noosphère »⁵³. Cette théorie très historiciste ne fut bien entendu pas élaborée en prévision d'Internet, mais cette croyance en l'intelligence collective de l'auteur est séduisante dans le cadre d'un discours performatif. En effet faire d'un phénomène situé à une époque donnée dans un cadre donné le point d'orgue de l'évolution est un bon moyen de légitimer sa vision du monde. Il est ici possible d'effectuer un rapprochement avec le néo classicisme en économie: lors de l'effondrement du bloc soviétique certains auteurs comme Fukuyama on put dire qu'on avait atteint « la fin de l'histoire »⁵⁴ et que le capitalisme était appelé à être le modèle économique ultime.

52 Wolf, Gary, « Channeling Mc Luhan », *Wired*, 4 janvier 1996 : Il s'agit à l'origine d'un canular posté dans la mailing list de Wired, mais l'écho que le magazine lui donne est très important et le journaliste joue le jeu.

53Ce concept avait lui même été inspiré à Teilhard de Chardin par la lecture des travaux de Vladimir Ivanovich Vernadsky, qui parlait de « noosphère » pour désigner la sphère de la pensée.

54 Fukuyama, Francis , *La fin de l'histoire et le dernier homme*, Paris, Flammarion, 1993

Lorsque l'on se souvient des tendances « New age » présentes au sein des premières communautés en réseau, on réalise à quel point la redécouverte et l'adaptation des idées de Teilhard de Chardin a pu leur être profitable. C'est en 1995 que « Wired » consacre l'auteur en tant que visionnaire des communautés virtuelles⁵⁵. Selon la revue, la « noosphère » ne serait autre que la métaphore de l'Internet contemporain. En effet, l'idée de Teilhard de Chardin peut se résumer à connecter des cerveaux avec des cerveaux, ce que concrétise dans une certaine mesure Internet quarante années après son décès. De plus ce nouvel état de conscience défini par le philosophe français laisse supposer l'émergence d'une nouvelle civilisation: la dernière d'entre toutes. L'ensemble du discours progressiste tenu sur la communication en réseau reprend cette idée d'une transformation totale de nos sociétés, et les plus radicaux estiment même qu'Internet amènera une nouvelle ère.⁵⁶ Cette conception presque « mystique » d'Internet reste encore présente de nos jours de manière plus ou moins implicite estime Breton⁵⁷, il nous restera à déterminer par la suite s'il s'agit véritablement de la conception dominante. Il n'en demeure pas moins qu'un concept fortement influencé par la théologie, et séparé de son contexte initial, a pu être repris par une revue entendant faire référence dans le milieu des télécommunications. Une revue où des spécialistes réputés écrivent régulièrement dont notamment des experts en informatique tels que le directeur du Medialab au MIT , Nicholas Negroponte.

2. Les futurologues

Une communauté constituant ce qu'on pourrait appeler une « cyber élite » va se réunir autour de la revue « Wired » et réfléchir autour de la notion de réseau. Leur discours résolument prospectif consiste à essayer de déterminer les évolutions à venir d'Internet et leur impact sur la société. Ces « futurologues » comme les appellent Flichy⁵⁸ se veulent les bâtisseurs de ce que l'on a pu appeler, et qu'on appelle encore, la société de communication ou encore l'ère numérique. Parmi eux le plus célèbre, de par sa fonction d'importance au sein du Medialab du MIT, est l'informaticien et futurologue Nicholas Negroponte. A la base de son discours se trouve une foi inébranlable en l'aspect nécessairement positif de toute innovation technique,

55 Keisberg, J.Cobb, « A glove clothing itself with brain », *Wired*, 95

56 Levy, Pierre, *World Philosophie*, Paris, Odile Jacob, 2000

57 Breton, Philippe, *Le culte de l'Internet*, op.cit

58 Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit

en particulier dans les domaines qu'ils maîtrisent le mieux : l'informatique et les télécommunications.

Dans son ouvrage majeur⁵⁹, il considère qu'Internet va créer une société nouvelle et plus encore un homme nouveau: l'homme numérique. Pour lui « *la véritable valeur d'un réseau réside moins dans l'information qu'il transporte que dans la communauté qu'il forme. L'autoroute de l'information [...] est en train de créer un tissu social entièrement nouveau* »⁶⁰. Il reprend le concept d' « âge électronique » de Mc Luhan qu'il renomme « ère numérique » et lui retire toute dimension critique pour en faire une sorte d'âge d'or. En 1994 dans *Wired* il écrira : « *La numérisation est un phénomène qui produit de l'égalité. Elle rend les gens plus accessibles et permet à la petite voix solitaire d'être entendue dans un espace vide et immense. Elle égalise les organisations.* »⁶¹ Il détermine ainsi quatre propriétés essentielles de l'ère numérique qui vont lui permettre de triompher. Il s'agit en premier lieu d'une force décentralisatrice et mondialisatrice, elle rend les structures plus lâches au sein des organisations octroyant plus de liberté tout en permettant de connecter les gens du monde entier: elle permet d'égaliser les distances. Mais il s'agit surtout pour lui d'une force harmonisatrice en ce qu'elle rend tous les hommes égaux, on retrouve ici un des principes de base des concepteurs d'Arpanet. Enfin cette ère numérique est productrice de savoirs basés sur la coopération et l'échange.

Concrètement Negroponte décrit le numérique comme un nouveau paradigme: les bits remplacent les atomes et l'information n'a plus besoin de support. Il prophétise donc la fin de la presse et de la location de vidéos. En réalité on peut considérer qu'il part de certaines potentialités techniques qu'il associe à ses propres goûts et usages et en déduit que cette vision s'imposera dans le futur comme parfaitement légitime. De par sa position au MIT il est dépositaire d'un certain regard appartenant à une cyber élite très réduite qui selon lui devra nécessairement être celle en vigueur dans le nouveau monde numérique.

La perspective de Negroponte et des autres futurologues est donc clairement socio-technique: en se déclarant comme des visionnaires sociaux ils cherchent à légitimer leur propre position. Une société entièrement numérique aurait pour « élite » une population réduite d'experts en télécommunication maîtrisant les rouages du réseau. Si cette vision est

59 Negroponte, Nicholas, *L'homme numérique*, Paris, Robert Laffont, 1995

60 Ibid, p.226

61 Negroponte, Nicholas, « Bit by bit on Wall street: Lucky strikes again » , *Wired*, mai 1994

sans doute trop machiavélique, il n'en reste pas moins que ces futurologues ont un intérêt à ce que phénomène se pérennise et que leurs prophéties se réalisent, ne serait-ce que pour élargir leur audience. Reste désormais à analyser la dernière composante de ce discours performatif : l'influence des milieux dits de la « contre culture » sur la conception des communautés virtuelles.

3. Les milieux de la contre-culture:

Un certain nombre d'artistes et d'écrivains passionnés par les nouvelles technologies de communication vont former ce que l'on a pu appeler le courant cyberpunk. Leur démarche est d'imaginer des sociétés tournant essentiellement autour de nouveau média, de concevoir de nouveaux modes d'expressions liés aux nouvelles technologies et plus généralement de véhiculer le mythe de l'Internet au sens de Barthes. Cette profusion créative de la part de non experts ne va pas rester sans effet et influencer fortement la conception actuelle d'Internet jusque dans ses termes les plus élémentaires.

Parmi eux, le plus célèbre acteur est sans doute l'écrivain William Gibson dont l'œuvre en matière de réseau continue d'inspirer un grand nombre d'auteurs de science fiction et de hackers. Celle-ci se résume à trois romans et toute une série de nouvelles écrites entre 1984 et 1988 : « *Mona Lisa s'éclate* »⁶² et « *Neuromancien* »⁶³ pour ne citer que les deux plus célèbres. C'est dans « *Neuromancien* » que Case le héros de l'histoire définit l'expression aujourd'hui consacrée par les médias eux mêmes de « cyberspace ». Il s'agit d'une « hallucination consensuelle » électronique, un dispositif de traitement et de « représentation graphique des données extraites des tous les ordinateurs du système humain ». Fortement influencé par les communautés de hackers, Gibson raconte l'histoire de « cowboys » du cyberspace en prise avec des grands groupes industriels sans scrupules via leur seule connexion. Ces « cowboys » ont des pratiques particulières et privilégient la communication immédiate et désincarnée: le voyage étant un truc de « viandards ». La démarche de Gibson est différente de beaucoup d'autres auteurs de science fiction dans la mesure où il considère que ce genre doit refléter les évolutions technologiques présentes et les magnifier. Ses œuvres sont donc pour lui un moyen de bâtir le présent.

62 Gibson, William, *Mona Lisa s'éclate (Mona Lisa Overdrive)*, 1988, Paris, France Loisir, 1999

63 Gibson, William, *Neuromancien (Neuromancer)*, 1984, Paris, France Loisir, 2000

Le succès des romans de Gibson est retentissant au point que nombre de mouvements artistiques cyberpunk revendiquent une filiation plus ou moins directe avec ceux-ci. L'exemple le plus récent d'œuvre à succès inspirée de Gibson est la trilogie cinématographique « Matrix », en effet l'autre nom donné au cyberspace de Gibson est la matrice. Dans le même temps s'il s'est inspiré des hackers, Gibson va aussi avoir une influence sur l'image que l'on peut avoir d'eux et qu'ils ont d'eux mêmes. Certains hackers se voient ainsi comme des héros solitaires luttant contre des industriels véreux, à l'instar des « cowboys » de *Neuromancien*. Paradoxalement si l'œuvre des spécialistes tels que Négroponte n'a eu qu'un impact assez faible, celle d'un profane fait désormais référence et a beaucoup contribué au succès des technologies de réseau. Gibson selon Flichy⁶⁴ a contribué à bâtir des bases solides à ce qu'il appelle l'« imaginaire d'Internet ».

Enfin nous allons revenir sur le cas des hackers et de leur équivalents contemporains: les « nerds ». Ces personnes le plus souvent jeunes sont passionnées d'informatique, relativement brillantes à l'école mais passent l'essentiel de leur vie derrière un écran d'ordinateur. Ce terme de « nerds » relativement péjoratif désigne en réalité des personnes considérées comme asociales. Si l'on adopte une perspective psychologique il s'agirait d'individus « mal dans leurs peaux », en d'autres termes ils souffriraient d'une pathologie sociale frappant principalement les personnes réservées. Rosane Stone dans un des rares articles critiques de *Wired* les décrit ainsi: « *Pour beaucoup de gens qui sont incapables d'avoir des contacts sociaux et sont de toutes façons trop timides, le dialogue quasi intelligent avec l'ordinateur a remplacé l'interaction humaine. Les possibilités d'interaction de la machine ont permis de créer une nouvelle catégorie sociale que j'appellerai les quasi mecs.* »⁶⁵

Parmi les plus extrémistes des « nerds » se développe en plus l'idée que l'on peut se libérer de son enveloppe charnelle et de son identité physique. Il s'agit ainsi de faire fusionner l'Homme et la machine. Cet idéal qui conduirait à l'émergence d'un cyborg, c'est à dire un être mi-humain mi-machine, a été développé plus avant par le philosophe Manuel de Landa.⁶⁶ Selon lui une symbiose entre l'Homme et la machine est nécessaire dans leur intérêt mutuel. Cette conception trouve un relais dans les milieux artistiques notamment dans le courant du « body art » chez les plasticiens. Des artistes effectuent des performances avec des machines en ayant

64 Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit

65 Stone, Rosane, « Sex and death among the cyborgs », *Wired*, mai 1996

66 Manuel de Landa, *War in the Age of Intelligent Machines*, 1992 in Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit

en tête l'idée que le corps humain est une machine comme une autre, qui de fait est compatible avec les autres machines non organiques.

L'expression la plus extrême de cet idéal de fusion se trouve néanmoins dans le mouvement des extropiens. Cette mouvance que l'on peut affilier aux sectes développe l'idée qu'il est possible de « télécharger » son esprit dans une machine, puis sur le réseau afin de se libérer de l'emprise du corps humain. En résumé le but recherché est d'atteindre l'immortalité, ou le salut, via l'ordinateur et ainsi se libérer de ce monde jugé néfaste. Ces théories parfois appelées « post humaines » ont donc une très forte connotation anti-humaniste et isolationniste. Cette idée d'établir des relations, même sexuelles, sociales de façon enrichissante via un réseau est au fondement même du concept de communauté virtuelle.

Ce discours performatif sur les communautés virtuelles est en réalité ambivalent dans la mesure où deux tendances s'opposent et s'imbriquent l'une dans l'autre à la fois. Flichy condense ces idées dans les termes d' « utopie libératrice » et d' « idéologie de l'illusion ». Il résume la situation actuelle ainsi: « *On voit apparaître deux grandes faces de ces discours. D'un côté, une utopie mobilisatrice qui se propose de construire des systèmes informatiques capables de simuler la réalité, de monter des expériences grâce à des simulacres. De l'autre, une idéologie isolationniste, sécuritaire qui fait croire qu'on peut manipuler le monde à partir de son ordinateur.* »⁶⁷

Cette utopie mobilisatrice mise avant tout sur Internet comme un lieu de simulation de différentes expériences, d'univers alternatifs via l'informatique. Il s'agit de faire interagir des individus de façon plus ou moins ludiques sur le mode de l'échange à distance. Dans ces conditions Internet ne devient qu'un média de plus et un moyen de production artistique supplémentaire. Elle libère les participants dans la mesure où ils sont libres d'explorer différentes facettes de leur personnalité. Cette vision globalement positive des réseaux n'entend pas cependant opérer une scission totale avec la réalité.

D'un autre côté se trouve une idéologie qui fait d'Internet un outil providentiel dans un monde considéré comme invivable. Internet marque un tournant dans l'histoire humaine, un stade supérieur de l'évolution qui est censé nous libérer de l'emprise de nos corps. La communauté devient alors une échappatoire à la misère, la solitude, la douleur... Cette dimension mystique

67 Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit, p 133

et atemporelle reste aujourd'hui encore l'une des raisons de la dévalorisation des communautés virtuelles.

En réalité il est difficile de déterminer laquelle de ces visions est dominante tant elles sont enchevêtrées l'une dans l'autre. Chaque élément du discours performatif comporte ces deux dimensions dans des proportions plus ou moins variables. De même selon le type de communauté virtuelle l'isolationnisme ou au contraire la volonté d'expérimenter et de s'amuser peut être à l'origine de leur constitution ou au contraire faire l'objet d'un rejet. Ce dosage peut qui plus est varier dans le temps. Cette impossibilité de trancher clairement tient en grande partie au nombre très restreint d'études empiriques sur le sujet en sciences sociales. L'élaboration d'une typologie pertinente sur ce sujet reste un de grands défis actuels de la sociologie.

Nous sommes jusqu'à présent resté dans le domaine des producteurs de ce discours performatif sur les communautés virtuelles. Il convient désormais de se pencher sur la réception de celui-ci auprès des responsables politiques et de certains intellectuels, et d'étudier les critiques qui ont pu être adressées.

C. Réactions diverses face aux communautés virtuelles et le cas de l'Europe.

1. Le refus d'un culte de l'Internet

L'utopie technique dont est porteur Internet ne va pas sans susciter des critiques notamment sur le caractère mystique de certaines des aspirations de ce nouveau média. Philippe Breton est le fer de lance de ce mouvement dans les milieux intellectuels francophones. Selon lui Internet serait l'objet d'un véritable « culte »⁶⁸ de la part de ses promoteurs qui gangrène les analyses et constitue un risque non négligeable pour le lien social. Dans le même ordre d'idée Andrad Torres⁶⁹, universitaire français et collaborateur du « Monde diplomatique » dénonce « l'utopie d'une société asociale » où le « cyberspace » resterait le seul support du lien social. Ce concept fragilise le lien social et comporte un aspect profondément anti humaniste dans la

68 Breton, Philippe, *Le culte de l'Internet*, op.cit

69 In Breton, ibid

mesure où il dévalorise l'individualité et l'Homme dans son humanité. Breton considère ce culte de l'Internet comme une nouvelle forme de collectivisme et selon lui « *les personnes sont moins des individus dotés d'une intériorité propre que des êtres informationnels collectifs* »⁷⁰ dans cette perspective. Dans la lignée de Lucien Sfez⁷¹ ou encore de Dominique Wolton⁷², Breton plaide donc pour « *un usage humaniste des techniques, en somme une laïcisation de la communication.* »⁷³.

Ce faisant il s'oppose directement aux théories de Pierre Lévy et Philippe Quéau qui considèrent Internet comme un progrès majeur, vecteur d'une société nouvelle. Qualifiés de « *fondamentalistes d'Internet* » par Breton, ils considèrent qu'Internet et ses applications sont amenés à remplacer nombre d'activités réelles de façon avantageuse. Internet est censé permettre le rapprochement entre les hommes et leur offrir plus de choix. Ainsi Lévy déclare que les hommes « *sont en train de se regrouper dans une immense ville virtuelle, là où on trouve plus de choix, là où on peut rencontrer tout le monde, là où se trouvent les meilleurs marchés, y compris les marchés de l'information, de la connaissance, de la relation et du divertissement.* »⁷⁴ Il rajoute : « *les sites web sont comme des boutiques, des bureaux et des maisons; les groupes de discussion et les communautés virtuelles... des places, des cafés, des salons, des regroupements par affinité.* »⁷⁵ Sa vision est donc réellement optimiste et dans la continuité du discours performatif étudié auparavant. S'il est difficile de nier qu'Internet amène de nouvelles pratiques, l'auteur a tendance à les idéaliser, les édulcorer de toutes les contraintes techniques et sociales pour les faire entrer dans un idéal vague. Cette convergence des hommes vers un ville virtuelle, inspiré du « *village global* » de Mc Luhan, est encore bien imparfaite si on la confronte aux réalités empiriques.

Le contenu du culte de l'Internet:

Breton distingue deux éléments principaux dans ce « *culte* »: le rejet de la violence et la liberté absolue sans sortir de chez soi. Les discours sur Internet se caractérisent en effet par une forte aversion pour la violence. L'influence « *New Age* » et « *Zen* » apporte ainsi la

70 Ibid, p 57

71 Sfez, Lucien, *Critique de la communication*, Paris, Seuil, 1988

72 Wolton, Dominique, *Internet et après? Une théorie critique des nouveaux médias*, Paris, Champs, 2000

73 Breton, Ibid, p 11

74 Lévy Pierre, Quéau Philippe, *World philosophie*, op.cit, p 60

75 Ibid, p 58

promesse d'un lien social pacifié. Breton remarque que : « *tout se passe comme si Internet avait le pouvoir de « réduire les tensions », de construire un lien social « plus harmonieux », moins conflictuel. Le monde imaginaire que nous promet ce discours est calme, lumineux et pacifié.* »⁷⁶ Il insiste sur la métaphore lumineuse associée à Internet et l'idéal de « transparence » qu'elle implique. Ainsi il compare cet idéal à « l'utopie de la cité de verre » de Lapouge⁷⁷ où chaque individu voit ce que l'autre fait. Selon le philosophe italien Gianni Vattino, « *la société de communication illimitée[...] est une société transparente qui, par la liquidation des obstacles et des opacités [...] parvient à réduire radicalement les motifs de conflits.* »⁷⁸ Au final la violence est assimilée à l'animalité et au corps et est définie comme le trait caractéristique de notre monde actuel. La vie en communauté via un réseau est donc censée limiter les conflits, les oppositions, les divisions, la critique, les jeux de pouvoirs... Nul besoin de travaux empiriques pour émettre de sérieux doutes sur ces hypothèses, mais les observations de terrain qui ont pu être les nôtres démontreraient plutôt l'effet inverse. Les forums, chats, et jeux en lignes sont souvent les réceptacles des débats et luttes de pouvoir très virulents.

L'autre élément clé isolé par Breton est le tabou de la rencontre directe. Internet et les autres réseaux sont censés permettre d'agir sur le monde sans jamais avoir à se déplacer ou rencontrer physiquement des individus. Il affirme que cette idée est présente dès les premières ébauches de communautés à distance et se base sur la société solaire d'Asimov⁷⁹ pour étayer son propos. La planète Solaria décrite par Asimov est dotée d'un système de communication complexe, des robots font office de relais entre les habitants, au centre de la vie sociale. Ce réseau permet le transport d'images, de sons et de savoirs. Le tabou principal reste la communication directe en face à face, qui renvoie à l'animalité, la violence. Il s'agit d'une société sans ville, sans État, eugénique et constituée d'individus isolés communiquant sans cesse. A partir de cet exemple Breton en déduit qu'Internet est appelé sur le même mode à moins de réagir. Il déplore également les velléités anarchiques des discours sur Internet: ce refus de la Loi au profit de la règle est dangereux selon lui. Les critiques de Breton ne sont pas totalement infondées mais manque d'observations empiriques pour étayer sa démonstration. Il s'agit d'un trait commun à de nombreux ouvrages traitant d'Internet et des communautés virtuelles: la focale est posée sur le niveau discursif et néglige l'observation

76 Breton, Ibid, p 31

77 Lapouge, Gille, *Utopie et civilisations*, Paris, Albin Michel, 1990

78 Vattino, Gianni, *La société transparente*, 1990, In Breton

79 Asimov, Isaac, *Face aux feux du soleil*, 1957 in Breton.

détaillée de terrain. De fait on est plus proche de débats philosophiques entre partisans d'Internet et détracteurs que de véritables recherches sociologiques rigoureuses sur le sujet. Cette carence est déjà présente lorsque l'on s'intéresse au seul cas des États Unis, mais elle devient d'autant plus flagrante lorsque l'on cherche des informations sur les prémices des communautés en réseau en Europe.

2. Le cas de l'Europe: des informations lacunaires

Si la sociogenèse du concept de communauté virtuelle aux États Unis commence à être étudiée de manière approfondie, il n'en va pas de même pour ses répercussions dans d'autres pays dont notamment l'Europe et la France. Il nous a été impossible de trouver un ouvrage traitant des premières communautés virtuelles européennes, si tant est qu'il n'y en est jamais eu. Avons nous eu des phénomènes similaires en France avec le minitel? Comment ont été reçues ces idées par la population? Il y a -t-il même eu un relais pour ce discours en France? Ces questions restent ouvertes et devraient faire l'objet d'étude, ce qui n'est malheureusement pas encore le cas.

Ce mémoire se base donc essentiellement sur des exemples américains, qui sont pour l'instant les seuls traités, et des concepts très centrés sur les États Unis. L'absence d'un matériau pouvant conduire à une socio genèse française du concept de communauté virtuelle peut être vue comme une faiblesse de notre propos. Il nous est cependant impossible d'en élaborer une compte tenu des carences de la recherche actuelle en France. Cette lacune n'est pourtant pas vide de sens dans la mesure où elle montre à quel point l'épicentre des communautés en réseau se trouve aux États Unis, dans des milieux universitaires ou de la contre culture.

Les seuls éléments à notre disposition remontent au milieu des années 90 avec la multiplication des rapports inter gouvernementaux tels que « Info 2000 » en 1996 en Allemagne ou encore le « rapport Bangemann » de mai 1994 du nom du commissaire européen qui l'a rédigé. En France l'idée que la société de communication va s'imposer semble traverser les clivages politiques puisqu'elle sera reprise par M. Edouard Balladur le 7 décembre 1994 mais aussi par M. Lionel Jospin dès les mois de juin 1997. Si le champ politique européen semble commencer à s'intéresser à la question cela reste malgré tout une question marginale plus qu'un véritable débat de société. Les quelques rares réglementations en France

ne datent que des années 2000 avec la loi Trautman du 1er août 2000 précisant les obligations et responsabilités des hébergeurs. Bien plus que les communautés virtuelles les lois actuelles semblent se focaliser sur la question sensible des droits d'auteurs et de leur protection sur un réseau basé sur l'échange plus ou moins gratuit. La loi du 1er août 2006 et la création d'une autorité administrative indépendante (L'Autorité de régulation des mesures techniques) semblent abonder en ce sens. L'implication des états sur les réseaux restent cependant très limitée et les communautés virtuelles sont le plus souvent le résultat d'initiatives privées.

Ce retour succinct sur la genèse socio historique n'a pas pour but de montrer une relation mécanique entre certains concepts et tentatives mis au point au cours des dernières décennies. Notre ambition est de resituer le concept actuel de communauté virtuelle dans une dynamique, ces idées constituent le ferment dans lequel il s'est développé. Aujourd'hui encore certain des exemples décrits au cours de cette partie sont présentés comme des modèles à suivre, des « mythes » et « légendes » par les développeurs actuels du réseau et les utilisateurs les plus anciens de communautés en réseau. Les essais, les échecs et les formalisations théoriques qui ont amené à la version d'Internet que nous connaissons aujourd'hui sont considérés comme une véritable épopée par les défenseurs les plus enthousiastes d'internet, les historiques en ligne et même les travaux universitaires d'auteurs comme Lévy. Cette dimension prospective nécessaire à tout groupement humain, selon Ricoeur⁸⁰, est indubitablement présente dans l'histoire d'Internet. Il convient désormais de s'extraire de ce discours performatif, de quitter le niveau discursif pour s'intéresser à la réalité du terrain. Quelle part du mythe reste-t-il maintenant qu'Internet est très largement répandu dans le monde, que certaines communautés en ligne comportent plusieurs millions de membres, et que le réseau s'est heurté aux logiques économiques et au regard de la société en général? C'est à cette question épineuse, car il n'existe pas de réponse claire pour l'instant, que nous tenterons de répondre dans ce mémoire

80 Ricoeur, Paul, *L'idéologie et l'Utopie*, op.cit

Partie 2: Les recherches empiriques sur les communautés virtuelles: un champ d'étude en formation.

Si la socio-genèse historique du concept de communauté virtuelle est un champ d'étude aujourd'hui relativement bien maîtrisé, il n'en va pas de même de l'étude des communautés actuelles. Le sujet est pourtant traité de manière abondante en sciences sociales notamment en économie, où Internet est considéré comme un élément clé de l'économie de la connaissance et les communautés apparues autour de Ebay ou encore le logiciel Linux comme de nouveaux modes d'échange économique. Les sciences de la communication sont bien évidemment grandes productrices de travaux sur Internet ainsi que la psychologie qui étudie de près les phénomènes de simulation et d'immersion. La sociologie accuse en revanche un important retard en la matière. Hormis quelques grands noms comme Flichy, Lévy, Breton ou encore Castells, et quelques revues se consacrant en grande partie à Internet comme « Réseaux » ou encore « Esprit critique », la sociologie des réseaux peine encore à s'imposer. Pour paraphraser Jean François Marcotte on peut considérer que l'étude des relations sociales sur Internet constituent « un champ d'étude en formation »⁸¹. Beaucoup de sujets restent à étudier mais nous nous focaliserons sur ce que Marcotte appelle « *les environnements virtuels dans lesquels les individus fondent leur pratique de communication (et) offrent un contexte d'interaction particulier.* »⁸², en d'autres termes les communautés virtuelles.

La première difficulté consiste à appréhender la diversité et la complexité de ces communautés. Doit-on parler d'une communauté virtuelle regroupant tous les utilisateurs d'Internet dans un même ensemble homogène, conformément à l'idée de « village global »⁸³? Ou faut-il considérer le réseau comme un univers éclaté en petites communautés centrées

81 Marcotte, Jean-François. "La sociologie des rapports sociaux en réseaux: un champ d'étude en formation", *Esprit critique*, vol.03 no.10, Octobre 2001, consulté sur Internet: <http://www.espritcritique.fr>

82 Ibidem

83 Mc Luhan, Marshall, op.cit

autour d'un ou plusieurs intérêts communs, à la manière de Licklider⁸⁴? Au delà du débat entre ensemble homogène et univers fragmenté, il reste à déterminer si ces communautés ont des similarités structurelles fortes ou si au contraire il est possible de dresser une typologie précise. Le choix des critères devient ici problématique faute de recherches empiriques de grande ampleur en la matière. Faut-il se baser sur la typologie classique qui se base sur le type de technologie utilisé? Doit-on plutôt prendre en compte les variables structurelles des communautés étudiées, telles que leur dimension, la qualité des participants, la répartition des contributions? Quels acteurs doivent être étudiés et à quels niveaux? Enfin faut-il analyser ces communautés sur leurs seules dynamiques internes ou au contraire élargir la perspective et apprécier celles-ci face au reste de la société « physique »?

Cet ensemble de questions suscitées par ce nouveau champ d'étude constitue un obstacle certain à la compréhension de ce phénomène relativement récent. Bien plus que des affirmations fondées sur une étude empirique mince, cette partie vise à poser les jalons de notre réflexion. Il s'agit d'un faisceau d'indices et de pistes de réflexion qui ont nourri l'étude de cas que nous présenterons ultérieurement dans ce devoir. La nature relativement ouverte de ces questions bien que stimulante est déconcertante pour le chercheur en science sociale, en ce qu'elle est vectrice d'un facteur d'incertitude. En l'absence de concepts spécifiquement définis sur les communautés en ligne, face aux discours de la science de la communication et des experts en TIC qui refuse à la sociologie un rôle clair, la perspective sociologique peine à s'imposer dans le débat. Dans ces conditions il nous a semblé utile de revenir à des concepts classiques de sociologie tels que le concept de champ de Bourdieu⁸⁵, ou encore les apports de la sociologie des organisations de Crozier et Friedberg⁸⁶. Ces concepts constituent un point de départ pour une analyse plus poussée, mais restent cependant limités dans la mesure où ils n'ont pas été spécifiquement élaborés pour l'étude des communautés en réseau.

Deux possibilités s'offraient à nous pour la réalisation de ce mémoire, il aurait fallu soit opter pour une étude des communautés dans leur ensemble en se basant sur l'observation d'un très grand nombre d'entre elles, soit se focaliser sur un cas d'étude bien précis. La première méthode si elle semble plus propice à l'élaboration de lois générales sur les communautés virtuelles ne nous a cependant pas paru judicieuse compte tenu des contraintes temporelles et

84 J.C.R Licklider, Robert Taylor, *The computer as a communication device*, op.cit

85 Bourdieu, Pierre, « Quelques propriétés des champs », *Questions de sociologie*, Paris, Editions de minuit, 1984

86 Crozier Michel, Friedberg Erhard, *L'acteur et le système: les contraintes de l'action collective*, Paris, Editions du Seuil, 1981

techniques qui sont les nôtres. Une telle façon de procéder se serait en effet résumé à la description sommaire et superficielle de plusieurs exemples sur un échantillon très aléatoire. Il était cependant difficile de faire totalement abstraction de ce cadre général. Ainsi si la partie qui va suivre est basée sur un échantillon empirique très mince c'est principalement parce qu'elle explicite notre démarche générale. Il s'agit de l'ossature sur laquelle se base notre étude de cas et la façon dont nous aurions procédé si ce mémoire avait opté pour une approche purement macro-sociologique du phénomène des communautés virtuelles. Nous démontrerons donc la difficulté d'élaborer une typologie pertinente des communautés en ligne, avant d'apprécier les relations qu'elles entretiennent avec la société en général et les contraintes organisationnelles qui sont les leurs.

A. Vers une typologie des communautés virtuelles?

Internet, le réseau de réseaux, est un ensemble fragmenté et hétérogène de sous ensembles dont beaucoup prétendent au qualificatif de communauté. Face à cette complexité, la tentation est grande de se conformer à la typologie technique qui se base sur les différentes technologies, ou protocoles, utilisées. Sans verser dans le déterminisme technique il faut cependant reconnaître que selon la nature du protocole utilisé les possibilités d'interactions sociales peuvent varier. En effet les discussions asynchrones sur un forum de discussion et celles en temps réel via un système de « chat » peuvent conduire à des types de regroupement différents. Pour autant la corrélation entre technologie utilisée et type de communauté ne semble pas évidente. Il s'agira ici de montrer les potentialités d'interaction disponibles à l'heure actuelle sur Internet et les effets que l'on peut attendre. Pour ce faire nous étudierons les regroupements de sites (basés sur le protocole http ou hyper text transfer protocol), les newsgroups (centrés autour des emails, protocole SMTP ou simple mail transfer protocol), les forums de discussion et les canaux IRC mieux connus sous le nom de « chat ».

Les sites et regroupements de sites:

Grand apport d'Internet par rapport à ses prédécesseur le site basé sur le lien hypertexte constitue l'un des usages les plus répandus du réseau. Pour l'essentiel il s'agit de diffuser des informations et des données via une interface graphique plus ou moins élaborée. Souvent le

fruit d'une équipe de création ou ,dans le cadre de sites personnels, d'une personne isolée le site favorise la communication unilatérale du concepteur à l'égard de ses usagers, ou visiteurs. Cette tendance ne facilite donc pas a priori l'élaboration d'un lien social fondé sur des interactions riches entre individus. Les seuls retours du publics semblent venir de la possibilité d'envoyer un mail au webmaster et la présence éventuelle d'un livre d'or. Pourtant le site joue un rôle central dans la constitution d'un lien social virtuel.

Les sections liens présentes sur de nombreux sites sont souvent qualifiées sous des termes tels que « l'alliance », « la communauté »⁸⁷ et renvoient souvent à des méta sites regroupant les liens vers tout un ensemble de sites sur un sujet précis. Ce genre de structure outre qu'elle permet aux sites d'augmenter leur audience, favorise également les échanges entre webmasters notamment d'informations et de fichiers. Le terme de communauté s'il est parfois revendiqué semble cependant un peu fort pour désigner une association partielle entre différents sites.

En revanche si l'on considère les sites internet comme des plateformes leur centralité dans le processus d'élaboration des communautés en ligne est évidente. Un site constitue une interface entre la communauté et de simples visiteurs intéressés par une information précise, ainsi que d'éventuels nouveaux membres. En effet un forum de discussion ou un canal IRC nécessite que l'on se plie à tout un ensemble de règles ou de rituels qui peuvent sembler implicites aux membres bien intégré. Ce coût d'intégration pour accéder à une information peut s'avérer dissuasif et empêcher l'élargissement de la communauté. Le site peut permettre de faciliter cette intégration en fournissant les informations de base nécessaire à celle-ci et peut faire office de passerelle pour les nouveaux arrivants. Il rend également plus aisée la coordination de la communauté en évitant à ses membres de chercher une information importante sur des forums parfois mal organisés. Ce rôle de relais amène à sérieusement nuancer le caractère unilatéral des sites. Ainsi lors de notre étude de cas sur la communauté du jeu « World of Warcraft » nous avons pu observer un site se prétendant de la communauté francophone du jeu : le site « Judgehype »⁸⁸. Il était frappant de constater qu'en plus de relayer des informations officielles, le site faisait régulièrement remonter des sujets développés sur son forum, et un grand nombre de mises à jour étaient des informations ou des fichiers

87 C'est généralement le cas pour les sites destinés à un public relativement jeune, tels que les sites de traduction de manga par exemple qui se regroupent sur des méta sites afin d'augmenter leur audience. Voir par exemple : http://zeusmanga.net/top_communaute/index/php

88 <http://worldofwarcraft.judgehype.com>

envoyés par les membres de la communauté au webmaster. Il convient cependant de rappeler que ces mises en valeur restaient l'objet d'un choix du webmaster. En résumé le site web ne génère que très peu d'interaction sociale mais il joue un rôle de catalyseur très important dans l'élaboration d'une communauté d'une façon comparable à un journal ou une revue.

Les forums de discussion

Le forum est un espace virtuel d'échange entre les individus basé sur une communication différée dans le temps. Il existe un grand nombre de forums traitant d'une éventail de sujets extrêmement large allant du cinéma à la politique internationale. L'arborescence d'un forum est presque toujours la même: une division en sections ou parties, où l'on trouve un ensemble de « sujets » (topics, parfois également appelé thread) composés de « posts ». Cette structure autorise un nombre relativement élevé de contributions et permet ainsi des interactions plus ou moins poussées entre un grand nombre de membres. Contrairement à un site personnel, un forum est donc le résultat d'une production commune. Son rôle premier est celui de « hotline associative » pour reprendre les termes de Rosental⁸⁹, c'est à dire la mise en commun d'informations en vue d'améliorer la compréhension d'un phénomène et éventuellement de résoudre certains problèmes pouvant survenir. Les forums portant sur des jeux vidéos constituent un bon exemple de hotline associative: les joueurs s'entraident afin de se débloquent dans un jeu ou de résoudre un problème matériel⁹⁰. Il semble que cette fonction soit celle en priorité recherchée par les nouveaux arrivant. Ainsi lors de notre étude de cas sur « World of Warcraft » (WOW), certains des utilisateurs des forums officiels s'étonnaient du manque d'information que ceux-ci véhiculaient.

Au delà de cette conception purement utilitariste du forum certains utilisateurs finissent par discuter sur des sujets plus divers, à échanger des fichiers moins en rapport avec le sujet initial... Bref l'interaction s'enrichit et certains membres vont participer de plus en plus et nouer des liens plus développés avec certains individus. Un rapport de force au sein du forum peut éventuellement se former, et au fur et à mesure de son développement la hiérarchie dans le forum peut prendre de plus en plus d'importance. Nous reviendrons plus en détail sur ces phénomènes lors de notre étude de cas.

89 Rosental et Paravel, op.cit

90 Voir par exemple les forums du site jeuxvideo.com : <http://www.jeuxvideo.com/forums.htm>

Les forums sont généralement régulés par des chartes d'utilisation et des modérateurs. Le travail de modération du fait de la communication différée peut s'effectuer a priori et a posteriori contrairement aux canaux IRC. Si ces chartes sont généralement assez peu respectées elles peuvent cependant introduire certaines obligations formelles qui peuvent de fait exclure certains utilisateurs potentiels. A cela peuvent s'ajouter des usages spécifiques à chaque forum qui doivent être intégrés par les nouveaux arrivants et ce afin d'éviter toute discrimination ou attaque personnelle (généralement appelé « flaming »). Si certains forums sont très accessibles d'autres semblent fonctionner en vase clos ce qui ne facilite pas l'intégration des nouveaux membres. Il reste difficile d'élaborer une règle générale des forum faute d'un panel plus large étudié. En effet ce coût d'intégration initial s'il diminue avec l'expérience reste un obstacle à une étude de grande ampleur, à moins de procéder à une énumération superficielle de propriétés indépendantes de la profondeur réelle du lien social développé. Le forum de WOW ayant constitué une de nos fenêtres privilégiées sur la communauté le cas des forums sera traité plus avant dans notre étude de cas.

Les canaux IRC ou « chats »

Un canal IRC permet la discussion en simultané de plusieurs membres sur un canal de discussion dédié. Il apporte bien plus de spontanéité par rapport à un forum et permet une interaction plus dynamique entre les participants. Cet avantage s'obtient cependant au détriment des capacités d'archivage de cette technologie. Là où il est possible de retracer l'évolution d'un forum en procédant à une relecture des posts les plus anciens, la communication via canal IRC se fait sur le mode de l'éphémère. Dans ces conditions la construction d'un lien social durable nécessite des interventions bien plus régulières que sur un forum de discussion.

Si la communication en simultané offre de nombreux avantages elle est cependant limitée par un certain nombre de contraintes techniques. En effet un trop grand nombre de participants peut rendre la discussion pratiquement illisible, ce que les utilisateurs appellent communément du « flood ». Pour faire à ce risque potentiel un gros travail de modération est nécessaire mais là encore ce travail est rendu difficile par la difficulté de contrôler un flux de messages en temps réel. Il est donc souvent nécessaire au nouvel arrivant de surveiller attentivement son comportement sous peine de se faire expulser (« kicker ») du serveur.

Toutes ces contraintes aboutissent à une segmentation très prononcée des canaux IRC en salons de discussion, parfois protégés par un mot de passe. Pour toutes ces raisons il est rare qu'un canal IRC atteigne un nombre important de membres, le « chat » est donc un support particulièrement adapté aux communautés de dimension réduite.

L'autre élément compliquant l'analyse est le caractère très discrétionnaire de ces canaux. En effet les parties dites publiques accessibles à tous ne sont que la partie émergée de l'iceberg. Les communications par messages privés entre deux ou plusieurs membres constituent pourtant une part essentielle des interactions d'un canal. La communication via « chat » est en quelque sorte une communication choisie dans la mesure où on sélectionne ses interlocuteurs.

Afin d'explicitier les concepts de communication choisie et segmentation des canaux nous prendrons l'exemple du système de communication simultanée de WOW, similaire à la plupart des autres canaux IRC à ceci près qu'il est intégré à un univers persistant. Pour communiquer de façon efficace il est efficace de savoir jongler rapidement entre les différents canaux de discussion, ce qui peut nécessiter un certain temps d'adaptation. Outre le canal général, souvent très peu utilisé car considéré comme du « flood », il existe un canal de défense locale dédié aux combats en joueur contre joueur, un canal de recherche de groupe, un canal d'échange d'objets virtuels et un nombre variable de canaux dédiés que l'on peut rejoindre en utilisant la commande « /join ». A cette première segmentation horizontale s'ajoute une segmentation verticale entre les communications interpersonnelles, les communications dans un groupe restreint, les communications dans un raid de plus grande ampleur et les communications visibles par l'ensemble de la guilde. L'accès à certains de ces canaux constitue un privilège, le canal de discussion d'une grande guilde offre de nombreux avantages inaccessibles aux autres joueurs par exemple.

Les actions envisageables sur ces canaux sont déterminées par la commande « / x ». Ainsi pour bannir un joueur d'une guilde la commande sera « /gkick » (guild kick). Plus intéressant encore la commande « /ignore » permet de couper toute interaction avec un joueur en particulier comme s'il avait été purement et simplement effacé de l'environnement virtuel. Cette commande illustre bien le concept de communication choisie dans la mesure où les interactions relèvent d'une sélection bien particulière.

Pour montrer l'importance de ce phénomène nous raconterons ici un épisode survenu lors de

l'exploration d'un donjon particulièrement difficile. Après un échec sur un monstre important survient une discussion plus ou moins animée entre les cinq membres du groupe sur les raisons de cette déroute. Le ton est relativement cordial sur le canal de groupe:

«- R(le chercheur): Ok guys! Please pay attention, nobody's fault but we have to pull him to the wall.

-I(un autre membre du groupe): Yeah! Let's do this! »

Il s'agit ici d'éviter d'embarrasser publiquement un individu en particulier ce qui pourrait nuire à la cohésion du groupe. Mais les messages privés fusent de toute part, voici qui nous parviennent:

« -B(un joueur visiblement québécois) à R: Tu parles français? T'as tu vu le guerrier il doit pas frapper la bulle verte c'est ça qui le tue. Je suis une truffe en anglais tu peux traduire steuplé?

-R à V(le guerrier en question): The rogue think it's the green shield surrounding the boss that is killing you.

-V à R: This rogue is a noob, he isn't dpsing that's why we are dying!

-T(un membre de notre guilde) sur le canal de groupe: Ok guys ready? »

Il y a un désaccord manifeste sur la manière de procéder et les responsabilités de chacun. S'ensuit un second essai catastrophique ponctué de divers messages en privé nous demandant de traduire. Le groupe se dissout et le membre de notre guilde conclut sur le canal de guilde:

«- T: Man this warrior and this rogue were such noobs, i put them both on /ignore »

Il répercute à la guilde son expérience et ces joueurs seront désormais fichés comme incompetents auprès de tous les membres. Peu de temps après la dissolution du groupe on retrouve le voleur (rogue) sur le canal de recherche de groupe se proposant de faire ce donjon. Pour l'anecdote cette conversation sur le canal de guilde aboutit sur un débat sur les canadiens et leur politique.

Ce petit épisode cocasse montre bien la nécessité pour tout participant à un canal IRC d'avoir une parfaite maîtrise des segmentations afin de jongler rapidement, ainsi que la facilité avec laquelle il est possible de se retrouver durablement mis à l'écart d'un groupe. Au delà de l'apparente cordialité l'ambiance était résolument hostile, et les joueurs ne pouvant voir ces messages privés n'ont sans doute pas compris ce qu'il se tramait. De même en tant que chercheur il est vraisemblable que nous n'ayons pas eu accès à une partie non négligeable de l'affaire ce qui en limite de fait notre compréhension. L'étude des canaux IRC est donc à

l'heure actuelle une des composante les plus délicates à cerner dans tout travail de recherche en science sociale. Pour reprendre les concepts de Crozier et Friedberg⁹¹, les « zones d'incertitude pertinentes » sont très nombreuses dans une communauté virtuelle et les asymétries d'information sont très fortes. Pour reprendre les termes d'un amateur de jeux en réseau « *Quand tu discutes avec trois ou quatre personnes différentes, selon leur sensibilités il peut y avoir des malentendus et ça peut créer des tensions* »⁹²»

Des frontières de plus en plus floues

Si cette classification sur la base de critères techniques peut s'avérer séduisante, elle pose un certain nombre de difficulté depuis l'émergence de types de communauté « hybrides ». Il est possible de ranger dans cette catégorie les « wikis », les applications de type web 2.0, les blogs et les univers persistants.

Les wikis et autres applications « web 2.0 »

Les wikis⁹³ sont un ensemble d'application permettant à chaque utilisateur de modifier le contenu d'un site web. On peut considérer les wikis comme un genre hybride dans la mesure où des contributions très proches de ce que l'on peut observer sur un forum, sont étroitement associées à l'élaboration du site. La frontière entre discussion et contenu n'est ainsi matérialisée que par un simple clic qui souvent n'aboutit même pas à un changement de page. Les wikis rompent avec le caractère unilatéral des sites web classiques dans la mesure où le contenu est le fruit d'une production en commun d'un ensemble d'acteurs. Dans le même temps un wiki n'offre pas la même marge de liberté qu'un forum de discussion classique où des déviations mineures par rapport au sujet initial sont généralement tolérées. L'adéquation entre le contenu et les commentaires doit être totale pour que le principe fonctionne. Afin de faire respecter cette règle indispensable à la crédibilité du wiki une communauté d'intéressés doit surveiller régulièrement la validité du contenu. Les entorses sont généralement qualifiées de « vandalisme » ou de « spam » par les contributeurs. Le wiki le plus célèbre est l'encyclopédie en ligne « Wikipédia »⁹⁴ créée en 2001 et dont le nombre d'entrées en plusieurs langues a depuis lors dépassé celui des plus grandes encyclopédies papier. De par leur nature

91 Crozier et Friedberg, *L'acteur et le système*, op.cit

92 Voir Annexe 2

93 Ce terme provient du redoublement hawaïen « wiki wiki » qui signifie « rapide ».

94 <http://fr.wikipedia.org>

collaborative les wikis sont souvent rattachés au terme de « web 2.0 », terme lui même à géométrie variable.

Le « web 2.0 » désigne le plus souvent l'ensemble de ces catégories dites « hybrides » d'interactions en ligne. Nous limiterons l'usage de ce terme aux applications visant à la mise en commun de ressources de types images, vidéos et sons en ligne. Dans ce domaine trois sites se disputent la vedette: Google video, Youtube (depuis racheté par Google) et Dailymotion⁹⁵. Le principe de base est la mise en ligne de vidéos ou de sons dont la popularité sera mesurée par une note et le nombre de commentaires laissés. Le plus souvent ces commentaires se résument à de simple remerciements et des liens vers des ressources similaires. Néanmoins certaines vidéos peuvent donner lieu à de véritables débats visibles en même temps que la vidéo. Pour reprendre un exemple issu de notre étude de cas, une vidéo diffusée par la guilde « Serenity Now » du serveur américain Ilidan avait diffusée une vidéo⁹⁶ défrayant la chronique pendant des semaines au sein de la communauté. Une personne étant décédée dans la réalité, ses amis en ligne avaient décidé de lui organiser des funérailles dans le jeu. Cette guilde issue de la faction opposée en apprenant la nouvelle, se glissa dans le cortège et procéda à un massacre en règle des participants avant de poster une vidéo sur Youtube. Cette vidéo fut largement reprise sur les trois sites d'échange de vidéos, et suscita de nombreux commentaires non seulement sur les forums officiels, mais aussi dans les commentaires présents sous la vidéo. Nous examinerons le contenu de ces débats plus en détail par la suite, mais cet exemple démontre bien la potentialité de ces sites à générer des interactions importantes entre leurs membres, allant parfois bien au delà du simple échange de fichiers.

La montée en puissance des blogs

Une des grandes évolutions de ces dernières années est la montée en puissance des blogs⁹⁷. Apparus dès le début des années 1990 ils ne rencontrent cependant le succès qu'à partir de 1999 avec l'apparition de « Blogger », et de 2002 en France avec « Skyblog ». Malgré ce départ tardif les blogs suscitent aujourd'hui un engouement d'une grande ampleur auprès des populations les plus jeunes mais aussi dans le milieu des médias. L'hébergement de blogs

95 <http://video.google.fr/> ; <http://www.youtube.com/>; <http://www.dailymotion.com/fr>

96 Voir la vidéo sur <http://www.youtube.com/watch?v=IHJVolaC8pw>

97 Contraction de « web log » que l'on pourrait traduire par « carnet de bord Web ».

constitue désormais un marché important et le nombre de blogs dans le monde atteints plusieurs dizaines de millions. Les leaders du marché restent « Blogger », « Myspace » et en France « Skyblog » et « Overblog »⁹⁸. Rien que sur le site de Skyblog, plus de huit millions de blogs ont été créés pour près de 850 millions de commentaires. Un compteur défilant en temps réel montre le rythme effréné de création de blogs.

Concrètement les usages d'un blog vont du simple album photo au blog d'opinion en passant par le blog d'entreprise et le blog de bande dessinée. L'usage le plus populaire reste la diffusion de photos destinées à un public généralement restreint d'amis et de membres de la famille. Le public principal est en majorité composé d'adolescents, mais l'évolution rapide du format étend sa diffusion à une frange de plus en plus large de la population. Depuis peu le champ journalistique s'est emparé du format blog qui fut utilisé par certains journalistes pour étendre leur audience. Certains grands quotidiens comme « Le Monde »⁹⁹ sont très ouverts à ce nouveau format et hébergent des blogs d'opinions tenus par des professionnels. Les blogs se sont même intégrés dans la campagne présidentielle avec l'apparition de blogs de candidats¹⁰⁰, et l'utilisation des blogs personnels comme moyen de sonder une hypothétique opinion publique. De par leur grande diversité et leur popularité les blogs nécessiteraient un mémoire de recherche entier. Mais compte tenu du caractère relativement récent de cet engouement et de la difficulté d'opérer une synthèse objective à ce stade de la recherche, nous nous focaliserons principalement sur les fonctionnalités des blogs et leur nature hybride.

De par les possibilités qu'il offre le blog se rapprochent sensiblement du site web. Son originalité est de ne nécessiter aucun savoir particulier en programmation et ainsi d'être à la fois rapide et simple à créer. Là où un site web nécessite une période de développement assez longue et des connaissances relativement poussées en informatique, qui rendent de fait la création de sites complexes l'apanage d'une minorité d'experts, le blog se veut facile d'accès et démocratique. Cette prolifération de non spécialistes dans le champ de la création sur Internet modifie en profondeur les usages du réseau et forcent les concepteurs de sites Web à s'adapter. Ainsi la logique du commentaire sur un article a fini par s'imposer, ce qui était difficilement imaginable il y a encore quelques années. Du point de vue fonctionnel un blog est composé de billets auxquels peuvent être ajoutés des photos, des vidéos et du son. Chaque

98 <http://www.skyblog.com/>; <http://www.over-blog.com/>; <http://www.myspace.com/>; <https://www2.blogger.com/start>;

99 Voir <http://www.lemonde.fr/web/blogs/0,39-0,48-0,0.html>;

100 <http://sarkozyblog.free.fr/>; <http://sroyal.skyblog.com/> (blog de Ségolène Royal), <http://www.bayroublog.com/>; <http://www.lepenblog.com/>;

billets est censé faire l'objet de commentaires, leur nombre est considéré comme un indicateur de la popularité du blog ou du billet. A l'instar d'un wiki un blog regroupe donc les fonctions d'un site et d'un forum de discussion dans un tout plus ou moins homogène. La différence principale vient du caractère unilatéral de la création de sujets sur un blog qui le rapproche du site Web classique.

Quand aux communautés potentielles pouvant se nouer à partir des blogs, l'absence d'étude statistiques fiables ne permet pas de trancher. La plupart des blogs personnels observables sur des sites comme « Skyblog » semblent se limiter à un cercle d'amis et familial, les liens vers d'autres blogs renvoient le plus souvent à des personnes déjà connues dans la réalité. Dans ces conditions le blog est plus un moyen de maintenir des liens sociaux déjà existants à distance qu'un véritable créateur de communauté en ligne. Il existe cependant des blogs destinés à un public plus large tels que les blogs d'opinion de journalistes ou encore les blogs de bande dessinée qui ont une audience beaucoup plus large et deviennent des lieux de regroupement réguliers d'un nombre important d'individus. Ainsi le blog du dessinateur Boulet¹⁰¹ connaît entre 6000 et 10 000 visites journalières avec un nombre de commentaires par billet qui peut atteindre plusieurs centaines. Le contenu des commentaires est très variable et peut déboucher sur des débats, des échanges d'informations, des blagues et des jeux bref sur des interactions sociales importantes. Ces cas de figure rapprochent davantage le blog d'une communauté virtuelle de grande ampleur.

Malheureusement l'absence d'études statistiques précises sur le phénomène ne permet pas de déterminer quelle tendance tend à s'imposer. Le plus grand flou règne aussi sur la durée de vie moyenne des blogs, la fréquence des mises à jours... Il s'agit d'un champ d'étude relativement nouveau qui nécessite un approfondissement avant de produire des résultats fiables.

Les univers persistants

Nous concluons ce rapide survol des communautés hybrides par les univers persistants qui poussent cette convergence entre les technologies à leur paroxysme. Un univers persistant vise à simuler de façon plus ou moins réaliste notre monde ou un univers alternatif. En cela ces mondes virtuels se rapprochent de l'utopie au sens premier de Thomas More. Afin de

101 <http://www.bouletcorp.com/blog/>;

rendre cette simulation la plus crédible un univers persistant combine un environnement virtuel avec un système de communication « chat », auquel s'ajoute de plus en plus des communications vocales via des logiciels spécialisés comme « Teamspeak » ou « Ventrilo »¹⁰². La simulation d'une interaction physique entre les différents avatars¹⁰³ est l'élément clé du processus d'immersion dans cet univers numérique.

Mais au delà de cet univers virtuel, la majorité des cas étudiés font appel non seulement à des sites et forums officiels, mais aussi à des sites de fans, des sites d'échange de fichiers (notamment vidéos), des sites d'enchères en ligne comme Ebay et même des blogs ou des wikis. World of Warcraft par exemple possède son site « communautaire officiel »¹⁰⁴, des sites de fans¹⁰⁵, des bases de données¹⁰⁶, et même son propre wiki¹⁰⁷. Les frontières de la communauté vont donc bien au delà du produit initial. Il est impossible de saisir les dynamiques en oeuvre dans cet univers persistant sans prendre en compte ces éléments. Des phénomènes similaires ont été observés pour d'autres univers persistants tels que le très populaire « Second Life »¹⁰⁸.

La typologie fondée la technologie utilisée si elle a pu constituer une base de travail est aujourd'hui complètement obsolète. Toute la difficulté de l'étude de terrain consiste à jongler entre ces différentes composantes et en apprécier les effets sur la communauté en ligne étudiée. Cet état de fait constitue aujourd'hui un obstacle majeur à l'émergence d'une typologie des communautés virtuelles véritablement pertinente en sciences sociales. Seule une succession d'études de grandes ampleurs effectuées sur de longues périodes pourra apporter un éclairage véritablement nouveau à ces phénomènes.

B. Des communautés beaucoup moins « virtuelles » qu'il n'y paraît.

« Le mode de communication électronique permettant à un grand nombre de personnes de discuter avec un grand nombre de personnes est utilisé d'autant de manières et pour autant

102<http://www.ventrilo.com/>; <http://www.goteamspeak.com/>;

103Un avatar est la représentation de l'utilisateur dans le monde virtuel. Le plus souvent ils ont un caractère anthropomorphique et représentent une vision idéale de leur propriétaire.

104<http://www.wow-europe.com/fr/index.xml>;

105<http://www.wow-fr.com/>; <http://worldofwarcraft.judgehype.com/>;

106<http://www.thottbot.com/>, <http://wow.allakhazam.com/>;

107http://www.wowwiki.com/Main_Page;

108<http://secondlife.com/>;

de buts qu'il existe de différences sociales et contextuelles entre ses usagers. Toutes ces formes de communication informatisée ont en commun ont en commun que, selon les rares études sur le sujet, elles ne se substituent pas à d'autres moyens de communication ni ne créent de nouveaux réseaux, mais renforcent les structures sociales existantes. La communication par ordinateur s'ajoute au téléphone et aux transports, étend la portée des réseaux sociaux, leur permettant d'interagir plus activement et selon les modes temporels qui leur conviennent. La culture, l'éducation et les ressources financières limitant l'accès à la communication informatisée, son impact culturel le plus net pourrait être de renforcer les réseaux sociaux culturellement dominants et de favoriser le cosmopolitisme et l'internationalisation »¹⁰⁹

Cette longue citation de Castells démontre une volonté de réenchasser la communication en réseau dans le monde social. En effet une grande partie des discours sur les réseaux et les communautés virtuelles visent à séparer ceux-ci du reste de la société et en faire des ensembles à part. Lorsque l'on parle de virtuel on exclut implicitement les inégalités économiques, culturelles et sociales qui peuvent subsister entre les différents participants.

Or les chances de puissance sociales des individus sur Internet peuvent fortement varier. Il existe par exemple des barrières à l'entrée très fortes pour les individus issus de pays ou de milieux sociaux peu ou mal équipés sur le plan informatique. Le coût financier d'entrée sur le réseau ne peut pas être supporté par beaucoup de personnes mal situées selon l'indicateur de pauvreté tels que définit par le PNUD (Programme des nations unies pour le développement)¹¹⁰. Ainsi si l'Afrique constitue 14% de la population mondiale, elle ne représente que 3% des internautes dans le monde avec un taux de pénétration d'à peine 3,6%¹¹¹. Ces données lacunaires montrent bien à quel point le « village global » de Mc Luhan est encore loin d'être une réalité.

Au delà de l'aspect purement financier subsistent des barrières de nature culturelle. En effet l'utilisation du réseau présuppose l'intégration d'un minimum de connaissances techniques de base, ainsi qu'une maîtrise satisfaisante des langues dominantes d'Internet notamment

109 Castells, Manuel, *La société en réseau*, Tome 1, l'ère de l'information, Paris, Fayard, 1998, p 411

110 Il est généralement défini autour de 2US\$ par jour, plus de 50% de la population mondiale se situe autour de ce seuil.

111 Ces chiffres sont tirés de <http://www.internetworldstats.com/stats1.htm>; s'il ne s'agit pas d'un organisme officiel et que ces résultats sont sujets à caution, nous avons décidé de tenir compte de ces données faute de mieux. Même en cas de forte marge d'erreur, cela ne changerait pas fondamentalement notre propos.

l'anglais. Au fur et à mesure que se diversifient les usages d'Internet ce seuil de connaissance minimum s'élargit rendant l'accès plus difficile aux nouveaux arrivants. Castells résume la situation ainsi : « *Un autre problème [...], est posé par la communication interactive dans les systèmes multimédias. Une large part de la population de nombreux pays pourra probablement y accéder sous des formes extrêmement simplifiées, tandis que ses modalités les plus sophistiquées demeureront l'apanage d'une fraction réduite de la population des pays les plus avancés.* »¹¹²

Toute analyse sociologique se doit de dresser le profil social, économique et culturel de la population étudiée. Néanmoins cette condition est difficilement remplie lors de l'analyse d'une communauté virtuelle du fait de la difficulté de vérifier l'identité des participants. Castells prétend que « *les études indiquent que les propriétaires d'ordinateurs personnels ont des revenus supérieurs à la moyenne, sont employés à plein temps et célibataires. La grande majorité sont des hommes.* »¹¹³ La méfiance est toutefois de rigueur face à ce genre d'affirmation, l'auteur ne citant pas clairement ses sources. Depuis la sortie de son ouvrage, les barrières financières bénéficiant de ce que l'on appelle un « effet réseau » en économie ont drastiquement diminué dans les pays industrialisés. Les taux de pénétrations estimés à près de 70% aux États Unis et environ 50%¹¹⁴ en France laissent à penser que le profil des internautes a depuis évolué et sort du cadre assez restrictif de Castells. Concernant le profil des usagers de communauté virtuelle une étude au cas par cas est indispensable. Malheureusement toutes nos tentatives d'étude quantitative sur la communauté de WOW se soldèrent par un échec. Au cours de nos discussions avec différents joueurs il nous est cependant apparu que le profil type du joueur de WOW n'était pas aisé à définir, nous avons rencontré un grand nombre d'ingénieurs ou d'étudiants en informatique, des adolescents mais aussi des individus âgés de plus de 30 ans travaillant dans le commerce et les services. Ces informations ne pouvant être vérifiées compte tenu des fortes asymétries d'information il nous est impossible d'en tirer des conclusions fiables.

112Castells Manuel, *ibid*, p 406

113Ibid, p 407

114 Sources: internetworldstat, <http://www.internet.gouv.fr/informations/information/statistiques/> conclut que la France comptait 27 millions d'internautes de plus de 14 ans le 5/09/2006 selon un sondage Ipsos, parmi eux 87,3% seraient connectés au haut débit.

Application du concept de champ : replacer les communautés virtuelles dans leur dynamique sociale

Pierre Bourdieu¹¹⁵ envisage le monde social comme un ensemble d'individus occupant une position sociale objective, regroupés dans différents ensembles en lutte les uns par rapport aux autres. Ces ensembles qu'il appelle « champs » sont des artefacts sociaux construits à partir de discours performatifs. En d'autres termes les champs ne renvoient pas à une réalité objective mais à une réalité socialement construite. Un champ n'est pas immuable et peut être amené à subir un certain nombre de transformation au fil du temps. Il constitue donc à la fois un champ de lutte et un champ de force, c'est à dire qu'il se trouve en concurrence avec d'autres champs pour la définition et la redéfinition de ses limites afin d'étendre ou du moins de maintenir son influence dans le monde social. Champ de lutte dans la mesure où il est soumis à une compétition interne afin de définir les pratiques et valeurs légitimes du champ ainsi que sa hiérarchie.

L'impact qu'un nouveau média peut avoir sur le monde social conduit à l'ouverture de « brèches » dans lesquelles de nouveaux acteurs, souvent en position d'infériorité, vont s'engouffrer. Internet a donc pu être considéré comme un moyen de faire basculer les rapports de force établis au sein et entre les champs auparavant. Au niveau du rapport de force entre les champs, le champ technique et notamment la fraction des ingénieurs en informatique a pu voir en ce nouveau réseau un moyen d'augmenter significativement ses chances de puissance sociale. Dans le même temps le champ journalistique a pu voir en Internet un concurrent potentiel, tandis que le champ politique face à ses difficultés d'adaptation à ce réseau d'inspiration très libérale l'a considéré comme une menace.

Cet effet déstructurant inhérent à tout nouveau média conduit les acteurs dominants au sein d'un champ à réagir et à produire des logiques de neutralisation et d'absorption de cette menace potentielle. Dans cet intervalle de nouveaux acteurs peuvent rejoindre le champ et des acteurs auparavant défavorisés peuvent améliorer leur position au sein de la hiérarchie du champ. L'exemple des blogs de journalistes au sein du champ journalistique viennent immédiatement à l'esprit. Un temps considérés comme une menace par la presse quotidienne, ils sont désormais mis régulièrement à contribution par celle-ci, notamment par le journal

115 Bourdieu, Pierre, « Quelques propriétés des champs », *Questions de sociologie*, op.cit

« Le Monde ».

Nous nous attarderons cependant plus sur la communauté qui est communément qualifiée de « blogosphère de la BD » en ce qu'elle constitue un véritable cas d'école. Au début de l'année 2005 apparaît un blog de BD narrant au quotidien les aventures d'un homme obèse, chauve, cynique et porté sur l'onanisme, dont la conscience se matérialise sous la forme d'un chat: le blog de frantico¹¹⁶. L'identité de l'auteur est et est restée depuis lors inconnue, les rumeurs sur celle-ci contribuèrent grandement au mythe. Aussi surprenant que cela puisse paraître ce concept rencontre un succès grandissant et le nombre de visites quotidiennes augmente de façon significative. Quelques mois après sa sortie le blog de frantico reçoit chaque jour plusieurs milliers de visites, avec un nombre de commentaires par billet pouvant s'élever à plus de cinq cent. Ce succès surprenant dans la blogosphère vaut à Frantico une interview dans le journal Libération du 27 mai 2005¹¹⁷, où il déclare avoir signé un contrat d'édition chez Albin Michel. Parallèlement certaines de ses planches sont publiées dans le magazine de bande dessinée indépendant le « Psychopat » dirigé par une des pionnières de la blogosphère BD, la dessinatrice Mélaka¹¹⁸.

Un auteur apparemment inconnu est donc parvenu à se faire une place au sein du champ de la bande dessinée à partir des travaux exposés sur son blog. Frantico apparaît donc comme le mythe du « self made man » appliqué à la bande dessinée. Le blog cesse d'être mis à jour à la fin du mois de mai 2005 et le personnage de Frantico tombe peu à peu dans l'oubli, tout en conservant son statut de mythe fondateur de la blogosphère BD. Le nombre de blogs de bande dessinée connaît alors une importante augmentation et la blogosphère s'articule autour de jeunes auteurs de notoriété moyenne qui ont la particularité de se connaître dans la réalité¹¹⁹. Ce cercle d'amis dont l'audience augmente avec le succès des blog BD, gagne en notoriété dans le champ de la bande dessinée. En effet leurs blogs deviennent un moyen de fixer des rendez vous pour les séances de dédicaces, qui permettent pour les éditeurs de mesurer la popularité de leurs auteurs.

Dans le même temps cette blogosphère permet l'émergence de jeunes auteurs totalement

116 <http://www.zanorg.com/frantico/>;

117 Masi, Bruno, « Bulles de blog », *Libération*, 27/05/2005

118 <http://www.melakarnets.com/>;

119 Les dessinateurs Boulet(<http://www.bouletcorp.com/blog/>), Mélaka, Lisa Mandel(<http://lisamandel.net/>), Réno... participent pour la plupart au journal « Le psykopat » et ont déjà travaillé ensemble. Ils ont également en commun le même programmeur de blog connu sous le pseudo de Kek.

inconnus auprès du grand public. Leur mode de sélection s'apparente à une forme implicite de cooptation. En effet pour être connu dans la blogosphère BD il est pratiquement indispensable d'être référencé dans les liens des blogs les plus importants. Pour ce faire il leur faut nouer des liens durables avec les auteurs de référence qui procèdent à un choix, ce qui renforce leur influence dans le champ de la BD.

Face à la montée en popularité de ces nouveaux acteurs, des auteurs de grande renommée au sein du milieu de la BD vont faire leur entrée dans la blogosphère. Ainsi Lewis Trondheim¹²⁰ vainqueur du grand prix du festival d'Angoulême en 2006 créé son blog cette même année. D'autres auteurs reconnus tels que Manu Larcenet¹²¹ le suivent de près. La blogosphère devient donc un lieu où il faut être vu et est ainsi consacrée en tant que moyen de promotion légitime. Dans le même temps celle-ci s'institutionnalise et un festival des blogs BD est créé en 2006. Il est devenu un événement important dans l'univers de la bande dessinée, permettant à la communauté des fans de se rencontrer et de rencontrer les auteurs, tout en assurant une promotion auprès des éditeurs.

En résumé des acteurs marginaux du champ de la BD ont bénéficié d'Internet dans leur ascension dans la hiérarchie interne. Ils ont légitimé tout un ensemble de pratiques qui ont fini par s'imposer dans le champ. Le rapport de force commençant à basculer, les acteurs dominants ont été contraint d'entrer dans la blogosphère afin de neutraliser ses effets déstructurants. Le nouvel équilibre aboutit à une sorte de compromis où une minorité d'acteurs ont gagné en influence mais la majorité des candidats a été écartée des positions dominantes dans le champ.

Une analyse en terme de champs permet donc d'appréhender un certain nombre de dynamiques sociales qui resteraient invisibles dans une simple étude des communautés virtuelles comme des objets en vase clos. Ainsi des événements survenus dans un contexte « virtuel » ont des répercussions bien réelles sur le monde social. A ce titre elles méritent l'attention des sciences sociales comme facteur explicatif de certains changements sociaux récents. Nous allons maintenant tenter une approche plus systémique des communautés en ligne.

120 <http://www.lewistrondheim.com/blog/>;

121 <http://tempsperdu.over-blog.org/>;

C. Essai d'analyse organisationnelle: contraintes et acteurs pertinents.

Tout communauté virtuelle est soumise à un ensemble de contraintes internes. La première est une contrainte d'échelle, selon la taille de la communauté et la technologie utilisée celle-ci peut se trouver limitée. En effet une communauté de taille très réduite ne nécessite par forcément une organisation très poussée, les coûts d'hébergement et d'entretien sont relativement réduits et l'atmosphère est en général plus intimiste favorisant le développement des relations sociales de qualité. Néanmoins une communauté de taille trop réduite s'expose au risque de voir ses capacités de renouvellement diminuer et le nombre de contributions diminuer au point de créer une certaine lassitude. A ce stade la survie de la communauté est en danger et il est souvent nécessaire à celle-ci d'élargir son audience pour assurer sa pérennité.

A l'inverse une augmentation non maîtrisée du nombre de ses adhérents jusqu'à un seuil critique, variable selon la technologie utilisée, peut susciter de nouvelles difficultés. Dans le cas d'un forum de discussion la prolifération de sujets peut rendre difficile l'accès à l'information et le travail de modération. Les canaux IRC sont vulnérables au « flood » et deviennent pratiquement illisibles en cas de trop forte affluence. Les univers persistants s'exposent quand à eux au problème de « lag »¹²² qui peut rendre le jeu injouable, les prix des objets peuvent connaître une inflation drastique et évoluer dans un univers surpeuplé devient quasiment impossible. Le coût d'hébergement augmente aussi du fait de la nécessité d'une plus grande capacité de stockage. Passé un certain stade toute communauté de grande ampleur doit trouver un moyen d'être rentable pour assurer sa survie. Elles doivent ainsi laisser une part croissante à la réclame, instaurer un abonnement payant ou compter sur les donations de ses membres via un système de « paypal »¹²³. Tous ces aménagements peuvent provoquer le départ de certains membres. Afin d'éviter cela un travail de justification et la création d'un fort sentiment d'attachement à la communauté sont nécessaires.

Si cela peut passer pour des éléments de détails dans une approche sociologique, ces

122 L'expression « lag » désigne un ralentissement de la connexion dû à une surcharge du serveur. Cela peut se manifester au sein de l'univers persistant par des décalages ou des gels d'image jugés insupportable par la majorité des utilisateurs.

123 Le « paypal » est un système de donation basé sur des appels téléphoniques, en appelant un certain numéro et en étant facturé pour celui-ci, l'utilisateur débloque une certaine somme qui sera reversée au gérant du « paypal ».

contraintes sont pourtant un élément structurant des communautés en réseau. La difficulté de financer une communauté de grande ampleur constitue un obstacle majeur à l'avènement du « village global » de Mc Luhan. Dans les faits les grandes communautés proposent le plus souvent au moins un service marchand, et les communautés dépassant le million de membres sont presque toutes le fruit d'une entreprise ayant supporté des coûts de développement et d'hébergement très importants et qui attendent un retour substantiel sur investissement. Ainsi comme le déplore Castells¹²⁴ on assiste à une mainmise des grandes industries de loisir sur les communautés de grande ampleur, qui n'aboutit à la création que d'un certain type de communauté visant la rentabilité, et limitant les autres formes d'interaction sociales envisageables.

Repérer les configurations d'acteurs pertinentes

Les communautés en ligne sont souvent considérées comme des blocs homogènes. Les discours performatifs présentant celles-ci comme des lieux pacifiés et harmonieux sont pour beaucoup dans cette conception erronée. En réalité les communautés virtuelles ne sont qu'un type particulier d'organisation et en tant que telles font l'objet de stratégies d'acteurs et de relations de pouvoir. Dans la perspective de Friedberg et Crozier¹²⁵, une organisation est un champ de coopération et d'interaction entre les individus ayant des intérêts, même contradictoires. Il s'agit donc d'un construit social qui permet l'action collective mais en même temps conditionne et oriente le comportement des individus, et circonscrit leur marge de manœuvre. L'acteur se retrouve au cœur d'un « système d'action concret » et doit « *découvrir, avec la marge de liberté dont il dispose, sa véritable responsabilité.* »¹²⁶

Dans le même temps ce système est générateur de nombreuses incertitudes. Fort de ces asymétries d'informations, certains acteurs peuvent jouer sur les « zones d'incertitude pertinentes » pour augmenter leur chances de pouvoir, et donc leur marge de liberté. Ces jeux de pouvoir sont au cœur de la dynamique des organisations en ceci qu'ils les régulent et les contraignent à la fois. Ils sont la condition même de l'existence des organisations et l'idée force, qui justifie l'existence d'une sociologie des organisations, est qu' « *il n'y a pas de*

124 Ibid, p 415

125 Crozier, Michel et Friedberg, Erhard, *L'acteur et le système*, op .cit

126 Ibid, p 318

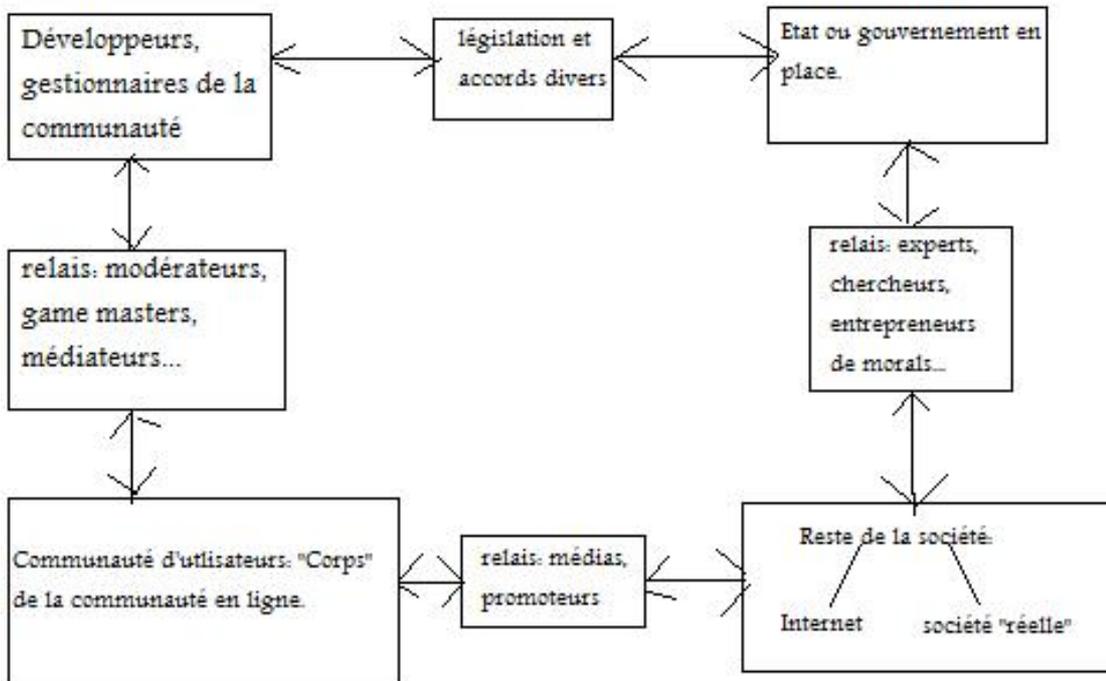
champs non structuré »¹²⁷, donc sans relations de pouvoir. Considérer les communautés en réseau conduit donc à remettre en perspective l'idée centrale du discours performatif étudié précédemment: le réseau comme vecteur d'un lien social pacifié. Démontrer l'existence de jeux de pouvoirs entre les différents acteurs de la communauté revient ainsi à justifier une étude sociologique dans un domaine où beaucoup estiment que la sociologie n'a aucune compétence. C'est là la démarche centrale de notre étude de cas: mettre à jour les différentes stratégies d'acteurs et relation de pouvoir au sein des communautés en ligne, et démontrer que, loin d'être une exception liée à des difficultés d'ajustement, la conflictualité est souvent le moteur de ces regroupements humains.

Nous allons ici établir les bases de ce que sera notre démarche analytique. L'ossature théorique sur laquelle s'appuiera notre enquête. Dans un premier temps nous avons voulu établir un schéma d'analyse général applicable à l'étude de toute communauté en réseau. En l'absence de travaux importants dans le domaine, notre schéma est incomplet et nécessite encore beaucoup de raffinements, de remaniements et n'a aucune prétention à devenir un modèle à suivre. Il s'agit simplement du résultat d'une réflexion sur la façon d'envisager les communautés en réseau, notre démarche analytique globale.

L'approche organisationnelle est centrée autour des acteurs et de leurs stratégies. Il faut bien comprendre qu'une analyse en terme d'acteurs se fait indépendamment des liens d'amitié ou d'affinité entre les individus pris séparément. Chaque catégorie d'acteur renvoie à un idéal type fondé sur l'agrégation des comportements des individus entrant dans cette classification. Comprendre une organisation suppose le repérage des configurations d'acteurs pertinentes et la nature de leurs interactions. Concrètement pour les communautés virtuelles, il s'agit de définir les différentes composantes en oeuvre dans l'élaboration d'une conscience de groupe, la structure qui les relie et les relations de pouvoir qui en résultent.

127 Ibid, p 204

Organisation d'une communauté en réseau



Ce sociogramme sommaire est un récapitulatif des éléments à prendre en compte lors de l'analyse de toute communauté virtuelle. Les relations ne sont pas explicitées sur le schéma car la configuration peut varier selon le type de communauté traitée. Il s'agit principalement d'identifier les acteurs en présence et d'étudier les modes d'action et de rétroaction entre ces différentes composantes. On constate que certaines relations manquent sur ce sociogramme comme l'effet direct de la puissance gouvernante sur la communauté en ligne. Nos propres observations de terrains n'ont pas révélé d'intervention directe d'un État sur une communauté, mais plutôt des négociations avec les gestionnaires de la communauté comme par exemple un hébergeur de sites. Il s'agit plus d'un modus operandi analytique que d'un élément explicatif pertinent. Afin de le clarifier nous allons procéder à une explication plus détaillée de ce que nous nous attendons à trouver dans chaque catégorie.

La « communauté d'utilisateurs »

Cet élément regroupe tout ce qui appartient à la définition classique de la communauté

virtuelle. On résume en effet celles-ci à leurs seuls membres regroupés selon des modalités diverses. L'intérêt de notre approche est d'élargir la perspective et de prendre en compte d'autres éléments pour resituer la communauté dans une dynamique sociale. La « communauté d'utilisateurs » reste néanmoins l'élément clé de toute analyse. Il s'agit de définir le profil des membres, leur stratégies, les relations de pouvoir ainsi que tout autre élément structurant jugé pertinent. Cela implique par exemple l'étude des rites, des conventions ou encore des discriminations qui ont cours dans les groupes sociaux observés. L'étude porte également sur la hiérarchie propre à la communauté. Pour reprendre des termes de Pierre Bourdieu¹²⁸, il s'agit d'analyser la composition du champ: les capitaux sociaux, économiques, symboliques ou culturels déterminants, les valeurs du groupe et les comportements proscris ou disqualifiés... L'analyse doit également prendre en compte les thèmes récurrents abordés par les participants, les modes d'action ou de protestation dont ils disposent... En résumé cette catégorie englobe les interactions sociales les plus abondantes et les plus évidentes, celles immédiatement observables et les logiques sous-jacentes. On peut considérer que la « communauté d'utilisateurs » est le « corps » de la communauté virtuelle, l'élément d'analyse central seul à être véritablement en réseau. A la condition cependant de ne pas négliger d'autres éléments moins évidents mais très importants pour la compréhension des dynamiques sociales observables au sein des communautés.

Les « gestionnaires » de la communauté

Bien que moins étudiée, cette catégorie revêt au moins autant d'importance que la précédente. Par « gestionnaires » nous entendons les détenteurs d'un droit de propriété sur un élément indispensable à la survie de la communauté. Concrètement il s'agit la plupart du temps du propriétaire du nom de domaine ou de l'hébergeur, ou dans le cas d'un univers persistant de l'équipe de développement. Ils possèdent une influence non négligeable sur la communauté dans la mesure où ils ont un pouvoir de vie ou de mort sur elle. En effet l'une des particularités d'une communauté en réseau est que sa survie est conditionnée par un impératif technique d'accès. Si le gestionnaire empêche l'accès au réseau il est peu probable que celle-ci continue d'exister. Une communauté virtuelle dépossédée de sa base de données perd son histoire et son identité, bref le fondement même du sentiment d'appartenance. Négliger le « gestionnaire » revient donc à oublier l'acteur le plus puissant du « système d'action concret ». Parmi ses nombreuses prérogatives figurent la fixation d'un droit d'entrée (abonnement, offre

128 Bourdieu, Pierre, op.cit

exclusive...), l'établissement de règles formelles de comportement (chartes d'utilisation) et un droit de regard sur le contenu auquel s'ajoute naturellement la délégation de pouvoir de modération. Pour reprendre des termes juridiques on peut considérer que cet acteur possède un pouvoir de décision *in fine*.

La présence de ce « gestionnaire » au sein de la communauté peut être manifeste comme dans les univers persistant. Il agit alors dans les interactions sociales en introduisant des éléments nouveaux, en modifiant d'autres déjà existants, en apportant des informations ou encore en suscitant les suggestions des membres. Il peut également mettre en valeur telle ou telle partie de la communauté et ainsi tenter de modifier les rapports de force existants. A l'opposé l'action du « gestionnaire » est parfois beaucoup plus indirecte. Les hébergeurs de sites web ou de forums ne s'impliquent par exemple que très rarement dans la communauté. Leur rôle se limite dès lors à un simple droit de regard et à système de pression en cas d'élément jugé non désirable. Leur influence ne se manifeste donc qu'à la marge en forçant parfois les responsables de la communauté à exercer un contrôle plus ferme sur les membres, ou à expulser des éléments dangereux pour la survie du groupe car considérés comme dérangeants par le « gestionnaire ».

Le propriétaire de la communauté est toutefois contraint de s'auto limiter. En effet, malgré ses prérogatives immenses, la disparition de la communauté implique la disparition du pouvoir que l'on a sur elle, et dans le cas d'une équipe de développement sa propre disparition. Il n'est donc pas dans l'intérêt du « gestionnaire » de saborder la communauté. Il se retrouve donc forcé de faire des concessions et de négocier avec la « communauté d'utilisateurs ». De plus les membres en ont souvent conscience et savent en jouer lors de revendications précises comme nous le verrons plus loin dans ce mémoire. Il existe également des configurations où cet acteur disparaît sans que la communauté en fasse de même. Ainsi il arrive que certaines communautés rachètent les droit d'exploitation et s'affranchissent ainsi comme ce fut récemment le cas pour la communauté du jeu en ligne « The saga of Ryzom »¹²⁹. De nombreux serveurs privés généralement illégaux peuvent également continuer à faire vivre une communauté officiellement « morte » depuis des années. Mais il s'agit généralement d'un état transitoire, les propriétaires du serveur privé finissant par devenir eux-même des « gestionnaires ».

129 Voir <http://ryzom.mondespersistants.com/#599>;

Le rôle de l'État

S'il est un acteur en retrait par rapport au phénomène des communautés virtuelles c'est bien l'État, ou toute autre forme de gouvernement. Un État exerce son pouvoir sur une population dans un espace géographique précisément délimité. Le fait que les contours ne soient pas toujours clairement définis et transcendent parfois les frontières physiques semble les exclure du contrôle étatique. Internet est d'ailleurs connu pour véhiculer des valeurs libérales privilégiant l'auto régulation à la législation.

Dans ce contexte on pourrait presque questionner la pertinence de la présence de l'acteur étatique dans le système des communautés virtuelles. Si notre étude ne traite que de façon marginale ce sujet, la tendance semblerait montrer une évolution de l'État en direction du réseau. En France, de nouvelles lois en rapport avec Internet ont été votées en 2006, notamment sur la protection des droits d'auteurs. Un nouvel organisme de surveillance a ainsi été créé. De plus il semblerait que l'État commande de plus en plus d'enquêtes sur les pratiques des internautes français¹³⁰. Si cet intérêt soudain peut sembler un peu tardif, il n'est pas à exclure que la législation s'adapte au réseau et s'intéresse au cas des communautés en ligne, même si cela semble peu probable pour l'instant. La législation actuelle bien que peu abondante peut engager la responsabilité des « gestionnaires » comme des membres de la communauté vis à vis du contenu. Ainsi lors des révoltes de novembre 2005, le réseau Skyblog avait censuré systématiquement les blogs faisant allusion aux événements, suite au déclaration du Ministre de l'Intérieur Nicholas Sarkozy incriminant les blogs¹³¹. Dans le cadre de nos recherches, le seul véritable exemple d'implication de l'acteur étatique observable dans WOW fut l'accord passé entre le gouvernement chinois et Blizzard entertainment¹³² pour limiter les heures de connexions de ses ressortissants. Cette mesure avait fait débat et le résultat auprès des membres de la communauté était une condamnation générale de l'implication d'un État dans un univers persistant. Sur cette base et faute d'élément supplémentaire nous ne développerons pas davantage cette piste. Cela ne signifie pour autant qu'il faille l'exclure pour l'analyse d'autres communautés ou lors de recherches ultérieures.

130 <http://www.internet.gouv.fr/informations/information/statistiques/>;

131 Les blogs furent suspectés d'avoir permis la coordination des émeutes. La nature organisée des émeutes fut cependant démenti par un rapport des RG le 23 novembre 2005.

132 Voir par exemple <http://www.net-actuality.org/news/5242-les-chinois-et-wow-une-protection-des-mineurs.html>; l'information fut reprise par de nombreux sites mais pas par la presse française. Concrètement les mesures imposent un repos de cinq heures entre chaque séance de trois heures.

Le regard du reste de la société

Resituer une communauté par rapport à la société « physique » d'un pays permet de mieux appréhender les mécanismes de création d'un sentiment d'appartenance. Si comme Pierre Bourdieu il faut considérer que l'opinion publique n'existe pas¹³³ en elle-même mais est un construit des médias, alors seule les communautés médiatisées entrent dans ce cadre. En effet la plupart des petites communautés restant inconnues du grand public, elles restent associées à des ensembles plus vastes et difficilement définissables tels que les « internautes », les « joueurs en ligne », les « nerds » ou plus récemment les « geeks »¹³⁴. Ces ensembles supposés homogènes renvoient à une définition sociale d'un certain nombre de pratiques censées instituer un groupe social particulier. Dans le cas des communautés en ligne, leur apparition récente et le manque d'informations claires à leur sujet contribuent à leur attacher un « stigmaté » au sens de Goffman¹³⁵. Dès lors en nous inspirant des études sur la sociologie de la déviance¹³⁶, nous nous attacherons à étudier les processus de disqualification sociale des communautés virtuelles et les contres discours éventuels. Ce regard particulier de la société peut également influencer la façon dont les membres de la communauté se perçoivent eux-mêmes, les distinctions qu'ils peuvent être amenés à faire entre les différentes composantes de celle-ci, et de façon plus générale les stratégies d'acteurs élaborées en relation à ce stigmaté social.

Certaines communautés en ligne peuvent atteindre une importance telle qu'elles sont alors mentionnées dans les médias. Dès lors un sentiment d'appartenance spécifique à la communauté peut se développer. À l'heure actuelle les deux communautés les plus médiatisées sont « Second Life » et « World of Warcraft » qui comptent chacune plusieurs millions d'adhérents. Dans le cadre de WOW on parle désormais de « wowers », « wow players » pour en désigner les membres. Le stigmaté lié à cette communauté spécifique lui vaut parfois des qualificatifs tels que « drogue » ou « secte ». Ainsi lors de nos études sur les forums du jeu, des observateurs nous ont fait remarquer « *Toi aussi tu fais partie de cette*

133 Bourdieu, Pierre, « L'opinion publique n'existe pas », *Les temps Modernes*, janvier 1973

134 Le terme « geek », dérivé du mot circus geek désignant un clown de carnaval, désigne une personne excessivement passionnée par un domaine. Il s'est progressivement attaché aux passionnés d'informatique, la revue *Wired* parla même de syndrome geek (Silberman Steve « The geek syndrome », *Wired*, 9 décembre 2001). En vérité la définition de ce terme est à géométrie variable, passant du registre péjoratif à une identité revendiquée.

135 Goffman, Erving, *Stigmaté les usages sociaux des handicaps*, Paris, Les Editions de Minuit, Le sens commun, 1975

136 Becker, Howard, *Outsiders: études de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985

secte? Vous êtes déjà sept millions dans le monde! ». Nous étudierons plus avant le traitement médiatique de la communauté des joueurs de WOW lors de notre étude de cas, mais ce regard extérieur a indéniablement un effet structurant sur celle-ci.

Le dernier cas de figure assez peu étudiée est la rivalité potentielle entre différentes communautés similaires. Dans le monde des jeux en ligne il arrive que des membres d'une communauté critiquent ouvertement ceux d'une autre communauté. Par exemple la communauté de WOW est réputée exécration, composée essentiellement de « gamins immatures » ne respectant pas l'esprit original des premiers joueurs en ligne. En retour un discours se développe chez les joueurs de WOW rejetant tous les autres jeux considérés comme inférieurs. Généralement un jeu est présenté comme un « Wow killer » et les membres les plus attachés à la communauté prennent la défense de WOW et dénigrent l'autre jeu¹³⁷. Il faut cependant rappeler que la situation peut être amenée à évoluer, certains membres déçus par WOW peuvent également dénigrer leur propre communauté et comme pour tout univers persistant rien n'est figé dans le temps. Il n'en demeure pas moins que le regard des autres communautés et le positionnement des membres face à celui-ci est un élément moteur des groupes sociaux en ligne dès lors qu'ils se retrouvent en concurrence.

Le rôle des acteurs « relais »

Il est très rare que les différents acteurs décrits ci dessus interagissent directement entre eux. Un certain nombre d'acteurs assure le rôle de relais entre eux. Par exemple les interactions entre la communauté d'utilisateurs et le reste de la société se font principalement au travers du regard des médias. De même les utilisateurs n'ont que très rarement accès aux « gestionnaires » et doivent passer par des acteurs intermédiaires pour communiquer. Pour mieux illustrer ce phénomène il convient une fois encore de revenir à notre cas sur WOW. L'équipe de développement ne communique jamais directement avec les joueurs mais s'appuie sur des « Game masters » pour relayer les informations. De la même façon les joueurs lorsqu'ils souhaitent contester un changement ou se plaindre d'un problème transmettent leurs doléances à ces mêmes « Game masters » afin qu'ils les communiquent à l'équipe de développement. L'importance des acteurs relais peut fortement varier selon les types de communauté, mais dans le cas des univers persistants leur rôle est le plus souvent

137 Voir par exemple: <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=86647523&sid=1&pageNo=2>; <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=86705759&postId=865995850&sid=1#0>; <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=46506241&postId=464324414&sid=1#0>. Il existe un nombre considérable de sujets similaires sur les forums officiels.

déterminant. En effet dans WOW tout post d'un « blue »¹³⁸ est une preuve de succès pour les membres de la communauté, la récompense symbolique de leurs efforts. A l'opposé l'absence de réponse « blue » peut être perçue comme une discrimination et susciter un mécontentement. Si à l'origine ces « game masters » ont été embauchés dans une optique de service clientèle, leur rôle a progressivement évolué vers celui d'arbitre au sein de la communauté. La majorité de ces actions de mobilisation entreprises par les joueurs est centrée autour de ces acteurs relais. En d'autres termes ces « blue » sont au cœur des conflits qui peuvent animer la communauté de WOW et en tant que tels sont un élément à étudier attentivement. Malheureusement nous n'avons pu avoir accès qu'à une partie de leurs interactions, celles qu'ils ont eu directement avec les joueurs. Du fait de fortes asymétries d'information nous ignorons quelle est la véritable nature de leur relation avec l'équipe de développement. De plus ces personnes travaillant sous un pseudo et ne laissant aucun moyen de les contacter directement, comme une adresse email, ils nous fut impossible de les interroger. Les résultats collectés à leur sujet ne sont donc que très parcellaires.

Il faut réellement insister sur le fait que ces acteurs peuvent avoir une importance très variable selon les communautés et s'avérer parfois inexistantes. Néanmoins les ignorer dans notre étude conduirait à négliger un pan important des interactions sociales pertinentes.

Cette partie avait essentiellement pour but d'expliquer la démarche générale qui est la nôtre. Ce schéma d'analyse est incomplet et les éléments que nous avons brièvement étudiés ne constituent que des pistes de réflexion. Faute de temps et d'éléments il nous est impossible de tous les approfondir dans notre étude de cas. Nous négligerons par exemple l'élément politique et le rôle effectif des « gestionnaires » du fait du peu d'informations recueillies à leur sujet. Il nous faut reconnaître notre incapacité à appréhender toute la complexité des réseaux de sociabilités virtuels dans leur ensemble du fait de l'ampleur actuelle d'Internet. Plutôt que de procéder à une succession d'études superficielles d'un grand nombre de communautés choisies de façon aléatoire, nous avons pris le parti de faire preuve de réalisme et de concentrer nos efforts sur une communauté en particulier: la communauté des joueurs de « World of Warcraft ». Nos observations nous ont permis de mieux appréhender les univers persistants qui nous semblaient le stade le plus évolué de la création de communauté virtuelles. Ce sont les résultats de cette étude que nous nous proposons de présenter désormais afin d'apporter notre modeste contribution à l'élaboration de ce nouveau champ d'étude.

138 Le terme « blue » vient de la couleur de posts des « game masters » sur le forum officiel.

Partie 3: Une étude de cas: la communauté des joueurs de « World of Warcraft »

A. Élaboration d'un protocole d'enquête.

Si le choix des outils de l'expérimentation est un élément important pour tout travail de recherche en science sociale, cette question est encore plus sensible dans le cas des communautés en réseau. Internet constitue en effet un environnement déconcertant pour le sociologue qui peine à y trouver ses repères. Ainsi à partir d'un protocole d'enquête ambitieux mêlant enquête qualitative et quantitative, la réalité du terrain peut amener à des résultats très différents. En effet les difficultés rencontrées furent plus importantes que prévues et il fallut nous résoudre à une méthode d'enquête plus réaliste au vu du temps imparti et des nos moyens. Après avoir expliciter ces contraintes nous nous attacherons donc à expliquer les raisons qui ont motivé notre choix.

De la difficulté de l'enquête de terrain: le problème des asymétries d'information

Notre intention initiale était de dresser un état des lieux statistique sur la communauté de WOW afin d'étayer notre analyse. Dans cette optique nous nous rendîmes, après réflexion, sur les forums officiels afin de collecter un maximum d'information. Nous comptions créer un sujet (topic) invitant les membres à répondre à quelques question sommaires et à fournir des données socio économiques de base. Après nous être présenté brièvement voici le message que nous avons posté sur le forum général de la communauté américaine, où il fut très difficile d'être remarqué du fait du nombre très important de messages postés¹³⁹. Le message fut modéré quelques jours plus tard et retiré des forums en raison des déviations importantes

¹³⁹ Le forum peut parfois dépasser les 200 messages/minutes.

par rapport au sujet initial et les insultes gratuites que les membres se lançaient entre eux. L'expérience fut très peu concluante et nos quelques tentatives ultérieures ne trouvèrent même pas de réponse et furent noyées dans la masse des messages. Voici cependant le message initialement posté.

« Hello everybody. I'm a sociology student at the Institute of political sciences of Toulouse (France) and I'm making a survey research on online communities. I chose WOW as one of my case study and I would be grateful if you could provide me with some data. You can either respond directly on this topic or via email to... These information will be anonymous and for academic use only. Thank you. »

Les premières réponses furent globalement satisfaisantes mais le sujet dégénéra très vite. Au delà de la réticence légitime de certains à fournir ce genre d'informations, l'élément perturbateur fut ce que les utilisateurs de forums appellent communément le « trolling ». Un « troll » tel que défini par les utilisateurs des communautés virtuelles, ce terme n'a aucun rapport avec une quelconque créature fantastique, est un individu qui cherche à perturber systématiquement un sujet particulier, voire le forum dans son ensemble. Le mode d'action classique consiste à introduire un débat n'ayant aucun rapport avec le sujet en des termes violents appelant des réactions nécessairement émotionnelles, et d'alimenter la polémique par des provocations récurrentes. Le résultat aboutit généralement à un enlèvement du sujet sur une question sans réelle réponse et surtout totalement hors propos dans le cadre normal du forum. Il s'agit d'un mécanisme de dissuasion très fort à l'encontre des nouveaux entrants qui n'étant pas habitué à ce genre de comportements s'emportent et rentrent dans le jeu des « trolls ».

Concrètement toutes nos tentatives dérivèrent en à peine quelques messages en des débats stériles et des déclarations grossières dans le seul but de nous perturber tant et si bien que le sujet devint totalement inexploitable. Ce phénomène est encore amplifié par la possibilité pour chaque utilisateur d'avoir quatre vingt dix neuf personnages différents. Dans ces conditions il devient extrêmement difficile de vérifier l'identité de ceux qui postent et il n'est pas à exclure qu'un même individu le fasse plusieurs fois. Par conséquent la marge d'erreur d'une analyse statistique du phénomène nous a semblé bien trop importante pour fournir des résultats véritablement fiables et pertinents.

A cela s'ajoute la réticence de la plupart des membres à fournir leur adresse email à un parfait inconnu par peur de « spam », de virus ou plus spécifiquement de « keyloggers »¹⁴⁰. Cette forte méfiance nous a donc amené à écarter la recherche d'entretiens par le biais des forums. L'impression générale qui en est ressortie c'est leur nature incontrôlable, du moins dans le cadre de communautés de grande ampleur. Le travail de modération ne parvient pas à compenser le nombre très important de messages postés et le résultat est par trop aléatoire.

Parmi les personnes ayant accepté de répondre à nos entretiens par email, le taux de non réponse fut également très élevé. Elles répondirent à nos messages de relance en s'excusant du manque de temps à consacrer à la rédaction des réponses. En effet un entretien qui se ferait en une demi heure en condition réelle, apparaît soudain très long à la personne interrogée dès lors qu'elle doit faire l'effort de taper ses réponses. On peut y voir une continuité avec la tendance observable au sein de la communauté, les mots sont contractés à l'extrême et les réponses courtes valorisées car plus efficaces. Toute réponse un minimum construite ou argumentée est apparentée à du « flood » ou dans le cadre des forums à un « wall of text »¹⁴¹. Certaines discussions tenues via le logiciel « teamspeak »¹⁴² avec des membres de la guilde dont nous faisons partie nous conforte dans cette idée:

« -Dude I frigging hate typing.

- Yeah typing sucks! »

Furent les réponses les plus courantes, la communication en réseau doit être efficace et rapide et les longs entretiens nécessaires à une analyse détaillée ont du mal à s'adapter à ce format. Les seuls à nous répondre furent des responsables de sites de fans, plus enclins à s'exprimer par voie écrite. L'opinion du joueur lambda de WOW s'avéra au contraire extrêmement difficile à recueillir de façon directe.

Un autre problème plus général porte sur la nature même des entretiens par messagerie électronique. Ce format ne permet pas de reprendre son interlocuteur, d'affiner ses questions en temps réel et manque en un sens cruellement d'interactivité comparé à la rencontre en face à face. Cette caractéristique contrarie l'émergence de questions plus pertinentes de crainte de

140 L'abonnement à WOW étant payant certains logiciels illégaux sont en mesure de saisir le mot de passe du compte utilisateur lorsque vous l'entrez dans la machine.

141 Cette expression signifiant « mur de texte » désigne à la base un message dense mal mis en page et donc difficile à lire, mais elle s'est généralisée à toute réponse jugée trop longue. L'expression utilisée par les joueurs, en clin d'œil aux combats ayant lieu dans le jeu, est « wall of text crits you for xxx ». Voir <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=85521124&postId=854937245&sid=1#0>

142 « Teamspeak » et « ventrilo » permettent une communication vocale en simultanée entre plusieurs personnes via un serveur dédié.

générer un malentendu. Nous avons pensé un temps effectuer un entretien via un logiciel d'échange vocal mais le canal étant ouvert à tous les individus munis de l'adresse (en l'occurrence les membres de la guilde), il s'est avéré impossible d'obtenir l'intimité nécessaire à un entretien qualitatif.

Ces échecs empirique ont cependant mis en évidence un des traits principaux des communauté en réseau: le problème des asymétries d'information, notamment sur l'identité de son interlocuteur. Il s'est avéré impossible de vérifier ne serait-ce que les informations de bases sur nos interlocuteurs comme leur âge ou leur sexe. Même en procédant par inférence par rapport à leur maîtrise du langage et le vocabulaire employé il reste trop aisé d'être induit en erreur. C'est la raison pour laquelle cette étude se contente d'observer les relations sociales en tant que telles sans tenir compte du profil sociologique des acteurs. Bien sûr au cours de nos discussions et de nos observations il nous a semblé qu'une large part d'entre eux possédait de solides connaissances en informatique et avait un métier en rapport à cette activité, ou tout du moins faisait des études dans ce domaine. Compte tenu du coût financier de l'abonnement et du matériel requis on peut également en déduire que ces personnes n'appartiennent pas aux catégories sociales les plus défavorisées. Beaucoup d'entre elles affirment être relativement jeunes, la moyenne semblant tourner autour de vingt ans, avec une minorité de personnes plus âgées situées entre trente et quarante ans. Mais faute de moyens scientifiques pour vérifier ces informations il ne s'agit que de suppositions. Dans ces conditions l'incertitude inhérente à ces communautés nous a conduit à opter pour des méthodes telles que l'observation participante et l'étude de contenu.

Les outils retenus.

Face à l'ensemble des problèmes énoncés auparavant, la méthode qui nous a semblé la plus adaptée pour saisir les dynamiques sociales propres à la communauté fut l'observation participante. La phase d'observation systématique se fit à proprement parlé de septembre 2006 aux environs du mois de mars 2007. Néanmoins par soucis d'honnêteté intellectuelle il convient de préciser notre position en tant qu'acteur dans l'objet d'analyse retenu.

C'est en tant que simple curieux que nous avons commencé à jouer à jeu en réseau « World of Warcraft » le 26 août 2005 soit 6 mois après sa sortie officielle. Ne nous attendant qu'à

trouver un simple jeu, nous nous sommes retrouvés face à un univers socialement très structuré comportant ses propres règles, usages et conflits. Nous avons dû passer par tous les stades de la socialisation au sein de cette communauté, intégrer un langage particulier et des comportements adaptés. Notre premier personnage ne réussit pas sa socialisation et se retrouva marginalisé sur son serveur¹⁴³ sans réelle possibilité d'évolution. C'est à ce moment là que nous est venue l'idée d'une étude sur les communautés en réseau. En effet la non conformation à des schémas établis par de fortes pressions au sein de la communauté nous avait fait réaliser le caractère éminent social du lien qui unissait les membres. Par la suite nous refîmes un nouveau personnage sur un serveur naissant¹⁴⁴ au début de l'année 2006. Fort de notre expérience passée et compte tenu des pressions sociales moins forte sur ce nouveau serveur nous fîmes en mesure d'acquiescer un statut plus important et d'intégrer, après de nombreuses dissolutions et reformations de guilde, une des guildes¹⁴⁵ les plus importantes du serveur. Nous avons donc pu observer à la fois une socialisation manquée et l'accès à une position plus prestigieuse au sein de la communauté. En novembre 2006 enfin, un nouveau personnage fut créé sur un serveur non américain¹⁴⁶ afin de procéder à une comparaison internationale.

C'est donc en tant qu'acteur expérimenté que nous avons fait cette étude. Cela peut amener l'observateur extérieur à questionner l'objectivité de cette recherche. Néanmoins au delà de notre avis personnel sur la question, nous avons cherché à retranscrire les phénomènes observés le plus objectivement possible sans légitimer ou disqualifier ceux-ci. Au vu du temps qu'il nous a fallu pour obtenir une compréhension plus ou moins générale des codes, des valeurs, du langage interne à cette communauté, une observation complète et pertinente d'un observateur purement extérieur nous semble difficile. Faute d'un travail de repérage conceptuel suffisant dans ce champ d'étude pour le moment, il nous semble que le chercheur doit vraiment aller au cœur de ces communautés s'il veut comprendre leur logique, de façon similaire à un travail ethnographique. En effet les communautés en réseau constituent des univers sociaux relativement fermés où un certain temps est nécessaire pour l'établissement des relations de confiance entre leurs membres. L'observation participante est la solution au problème d'incertitude inhérent à la communication en réseau et une méthode différente n'aurait pas donné de résultats aussi intéressants selon nous.

143 Le serveur américain Silvermoon

144 Le serveur américain Kael Thas

145 La guilde Neltharion's fury <http://www.neltharionsfury.com/forums/index.php>;

146 Le serveur océanique Aman Tul

En plus de notre participation au jeu en lui même nous avons procédé à une étude de contenu sur les forums, les sites, les vidéos et les articles traitant de WOW. La lecture quasi quotidienne des forums officiels nous a permis de nous faire une idée générale des thèmes récurrents et de la logique de fonctionnement de ces messages. Hormis les tentatives de collecte d'informations statistiques, nous avons pris soin de ne pas intervenir sur les forums ou sur les sites de fans afin d'éviter toute orientation des résultats.

A partir de ces observations nous avons tenté de faire des rapprochements avec certaines théories sociologiques appliquées au monde « réel » et tenté de voir si la situation des communautés en ligne différait réellement. Cette analyse n'est en aucun cas applicable à l'ensemble des communautés virtuelles d'Internet. Mais toute analyse macro sociologique nécessite une base micro sociologique, et l'étude de la plus grande communauté en ligne en terme de membres nous a semblé un bon début.

Ce sont ces résultats que nous allons désormais vous présenter. Il convient cependant de procéder à une brève rétrospective historique des univers persistants au préalable afin de mieux saisir le contexte général dans lequel ceux-ci évoluent aujourd'hui.

B. Une brève histoire des « MMOs »¹⁴⁷.

Les origines des univers persistants remontent au début des années 80 avec les MUDs (Multi User Dungeon). En 1980 un étudiant anglais passionné par le jeu de rôle « donjon et dragon » décide d'en réaliser une version électronique Les utilisateurs se regroupent sur le réseau et tentent de bâtir en commun un monde imaginaire. Ils n'ont à leur disposition que des textes, des sons et parfois des images. Ces aventures textuelles agrémentées de quelques éléments de programmation placent l'action dans un cycle sans fin alimenté par l'introduction constante de nouveaux éléments par les membres. En ce sens les MUDs sont les ancêtres des MMORPGs actuels. En interagissant les uns avec les autres les utilisateurs parviennent à créer ce que Sherry Turkle appelle une « réalité sociale virtuelle ».¹⁴⁸

Progressivement vont venir se greffer les concepts de la réalité virtuelle dont notamment ceux

147 « Massively Multiplayer Online » (Game, RPG,...)

148 Turkle Sherry, « Who Am we », *Wired*, janvier 1996

de Brenda Laurel¹⁴⁹. Ces jeux de rôles en ligne sont une illustration rêvée de son concept de « théâtre informatique ». Les acteurs peuvent tenir différents rôles et sont libres de créer ensemble une nouvelle narration. Selon elle l'informatique va permettre l'émergence d'un « système qui permettrait à une personne de participer à une action dramatique de façon relativement libre, d'influencer le déroulement en exprimant ses choix et le jeu des personnages grâce aux interactions avec des acteurs ». Ce concept est inspiré des jeux vidéos qui commencent à se développer à cette époque. L'idée que l'on puisse simuler des mondes numériques de façon visuelle ouvre une perspective nouvelles aux communauté en réseau. Les principes de la réalité virtuelle multiplient les possibilités d'interactions entre les acteurs et peut ainsi contribuer à renforcer les liens sociaux qui les unissent. La simulation d'univers virtuels est censée apporter un renouveau artistique , ce nouveau moyen de production artistique libérerait les individus. Ainsi Laurel affirme que: « *L'art de concevoir la réalité virtuelle est réellement l'art de concevoir des espaces qui peuvent stimuler l'imagination. L'artiste de RV ne plonge pas l'utilisateur dans le contenu, il l'invite à produire du contenu, en construisant du sens, à expérimenter le plaisir d'une imagination qui a pris corps.* ¹⁵⁰».

Commence ici à se mettre en branle la dynamique qui générera les MMORPGs actuels combinant l'utopie communautaire en réseau, les jeux de rôles et la simulation par RV. L'interface graphique et l'incarnation d'un avatar vont ainsi prendre une place grandissante au sein de nombre de communautés virtuelles. Les logiques des promoteurs des réseaux et du jeu vidéo se croisent et les industries culturelles voient en ces communautés virtuelles un nouvel intérêt économique potentiel¹⁵¹. On s'éloigne donc de l'ambition initiale de regrouper les hommes dans un vaste ensemble où ils communieraient . Désormais le rôle premier de ces univers persistants est de divertir.

Le premier véritable MMORPG est « Méridian 59 » édité en 1996. Reprenant le principe des MUD il s'agit de faire évoluer un avatar opérationnellement, socialement, économiquement et symboliquement au sein d'un monde numérique. Le succès ne vient seulement qu'en 1997 avec l'apparition du jeu « Ultima online » toujours en ligne dix ans après sa sortie. Le marché reste cependant marginal, à l'exception de la Corée du Sud premier producteur mondial, jusqu'au début des années 2000 où des jeux de plus importants en terme d'abonnés vont voir le

149 Laurel Brenda, « L'informatique comme théâtre », in Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, op.cit

150 Laurel Brenda , Strickland Rachel et Tow Rob, « Placeholder, landscape and narrative in virtual environments. », *ACM Computer Graphic Quarterly*, Vol 28, 1994 in Flichy

151 Berry Vincent, *L'industrie du vidéo en ligne: construction et déconstruction d'un loisir culturel*, consulté sur internet [Http://www.omsh.org](http://www.omsh.org)

jour. « Everquest » de Sony, « Lineage » et « Dark Age of Camelot » sont quelques uns des titres à atteindre plusieurs centaines de milliers de joueurs. L'apparition de nouveaux MMORPGs comme WOW fin 2004 marque vraiment l'explosion du genre avec des communautés de plusieurs millions de joueurs.

Néanmoins sur le plan social la vie au sein des premières communauté est aux antipodes de l'idéal de pacification initialement porté par l'utopie de la communication. Un noyau dur de joueurs s'empare de ces univers et y passe un grand nombre d'heures. Développant leurs avatars à l'extrême ils se spécialisent dans l'élimination des autres joueurs dont principalement les nouveaux arrivants. Ainsi à la barrière tarifaire s'ajoute un mécanisme de dissuasion à l'encontre des nouveaux joueurs qui à force de se faire tuer s'avèrent incapables de progresser correctement au sein du jeu et le quittent pour la plupart d'entre eux. La réputation des joueurs de MMORPGs se forge à ce moment là. Dans le champ des jeux vidéos , les jeux en ligne sont le repaire d'une minorité d'individus élitistes et xénophobes, qui n'ont pas de « vraie vie »¹⁵². Apparaît alors une catégorie de joueurs stigmatisée, les « no life »¹⁵³.

Certains joueurs occasionnels se sentant brimés vont ainsi se regrouper dans les différents jeux en ligne et protester contre les inégalités en jeu afin d'obtenir une régulation plus poussée. L'un des épisodes les plus célèbres dans l'univers de MMORPGs est l'insurrection des joueurs de « Britannia » (l'univers de « Ultima Online ») qui assiégèrent le château du « Lord British »¹⁵⁴ en signe de protestation. La réponse se fit « in real life » via une lettre ouverte du concepteur à tous les « citoyens de Britannia » rappelant que ces problèmes sont avant tout le fait d'un manque de fairplay et de respect des lois du jeu par certains joueurs¹⁵⁵. Il concédera que « *comme en Amérique où des lois ont été faites pour prévenir les monopoles, nous devons nous aussi augmenter les lois de Britannia* ». S'amorce dès lors un tout nouveau rapport entre développeurs et utilisateurs que l'on ne retrouve pas dans d'autres produits culturels. Les développeurs vont devoir associer les joueurs à la création de nouveau contenu, les consulter pour la mise en place de nouvelles règles. Ces aménagements furent nécessaire au succès actuel de ces jeux, même si la mauvaise réputation des joueurs en ligne persiste.

Une partie de ces joueurs pionniers continue toujours à jouer en ligne en dépit du fait qu'ils

152 Il s'agit évidemment d'un non sens, mais le terme « real life » est aujourd'hui encore utilisé par les joueurs pour désigner leurs activités hors réseau.

153 Ce terme est à rapprocher avec celui de « nerd ».

154 Ce personnage était censé être celui du créateur du jeu.

155 Berry, Vincent, op.cit

ont vieilli, brisant par là même l'image de l'adolescent égaré psychologiquement instable. Certains d'entre eux ont trouvé un emploi et ont fondé une famille tout en conservant leurs pratiques en ligne. Un double discours émane de ces évolutions. Certains se sont adaptés à ces nouvelles règles de vie au sein des MMORPGs et saluent cette évolution dans les rapports sociaux comme un progrès. D'autres déplorent au contraire un nivellement par le bas du niveau de la communauté. Les nouveaux joueurs n'ont selon eux aucun « skill ». Le « skill » que l'on pourrait traduire par « talent » est l'unité de mesure du capital réputationnel d'un joueur au sein d'une communauté en ligne. Lorsqu'on lui reconnaît un bon niveau de « skill » c'est le signe d'une bonne socialisation. Même si le terme est un peu fort, on voit donc apparaître une forme de conservatisme chez les pionniers des MMORPGs qui voient d'un mauvais œil la massification du public d'un jeu comme « World of Warcraft »¹⁵⁶.

Le MMORPG sous sa forme actuelle est donc un genre hybride entre le jeu vidéo et le groupe social en ligne qui fonde un nouveau modèles économique dans le monde des produits culturels. Il a permis l'émergence de tout un ensemble de pratiques nouvelles au sein des communautés virtuelles dont la plupart n'ont jamais été imaginées par les penseurs de la communauté en réseau. En effet la logique économique n'était pas initialement au cœur de l'utopie de la communication. Or aujourd'hui il est difficile de nier que les communautés en réseau qui se développent de façon importante sont généralement des produits culturels rentables, permettant de supporter des coûts de fonctionnement très élevés.

Castells déplore cette mainmise économique sur les réseaux qui les rattache à la société de loisirs et en limite certaines potentialités¹⁵⁷. Berry¹⁵⁸ de façon plus nuancée nous invite plutôt à ne « pas être naïf ou enthousiaste » et à ne pas évacuer les logiques cachées et les stratégies d'acteurs. Les MMORPGs constituent un ensemble hétérogène et complexe d'interactions sociales entre les acteurs. Comme toute organisation sociale un travail d'analyse complet est indispensable. Bien plus qu'une compréhension totale du phénomène, la sociologie apporte un faisceau d'indices isolant les dynamiques internes aux communautés virtuelles. Il s'agit

156 Ce phénomène est particulièrement observable sur les forums officiels du jeu où les critiques sur le manque de compétence du joueur lambda sont monnaie courante. Les joueurs de WOW ne seraient que des « pleurmichards » (« crybabies ») sans « skill » qui pourrissent la vie des « hardcore gamers » et feraient mieux « d'apprendre à jouer » (« Learn to play », ou « L2P »). Le nombre de sujets où ce thème revient de façon récurrente est très important: voici quelques uns des plus récents, mais ce sont plusieurs milliers de messages de ce type qui sont postés chaque jour: <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=85382625&postId=852953687&sid=1#0>; <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=85310258&postId=852825930&sid=1#0>;

157 Castells Manuel, *La société en réseau*, op.cit, p. 415

158 Berry, *ibid*

d'étudier l'ensemble de manières d'être, d'agir et de sentir extérieures aux acteurs et qui s'imposent malgré eux. En résumé il s'agit de considérer les communautés en réseau comme des « faits sociaux »¹⁵⁹, au sens durkheimien du terme, tout aussi complexes que ceux de la « réalité » si l'on veut produire une connaissance satisfaisante de leurs mécanismes. Berry résume la situation de la manière suivante: « *Ainsi si ces jeux vidéos sont des espaces de jeu, de plaisir, de divertissement, ils sont également le lieu de tension, de luttes et de manipulation réciproques entre les joueurs (les joueurs coopératifs contre les « tueurs de joueurs »), entre les éditeurs et joueurs (triche, respect des règles, économie parallèle, piratage), entre marketing et joueurs, etc. Les différents circuits se retrouvent ainsi dans des situations complexes: favoriser et soutenir ces collaborations; encourager la participation sans qu'elle déborde, accrocher les joueurs sans les rendre « accrocs », etc.* »¹⁶⁰. A travers l'étude du cas particulier de WOW c'est une grille d'analyse que nous proposons pour saisir la complexité de ces univers persistants.

C. Le cas du jeu « World of Warcraft »

« World of Warcraft » est un jeu créé par la société « Blizzard entertainment » à la fin de l'année 2004 et qui est aujourd'hui le plus connu des MMORPGs actuels y compris dans la société « réelle ». Il s'agit d'un univers « heroic fantasy » centré sur la lutte entre l'Alliance et la Horde, deux factions opposées par une guerre millénaire. « Blizzard entertainment » est une entreprise qui a la particularité de jouir d'une excellente réputation auprès des joueurs et de posséder une importante communauté de fans autour de ses produits. C'est ce noyau dur de fans qui colonisa en premier le jeu et assura sa survie à ses débuts. Il s'occupa également de sa promotion auprès autres joueurs contribuant ainsi à son succès. Contrairement à d'autres jeux en réseau, WOW bénéficie donc d'une solide base de fans, déjà habitués à communiquer ensemble notamment sur les serveurs Battle.net¹⁶¹ et des sites spécialisés. Julien le webmaster du site de fan « Judgehype » nous raconte ainsi son expérience avec WOW¹⁶²:

« -J'ai ouvert un site sur World of Warcraft lorsqu'il fût annoncé en 2001 par Blizzard Vu que

159 Durkheim Emile, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Champs, 1999 (1895). Le fait social y est défini comme « *des manières d'agir, de penser et de sentir qui présentent cette remarquable propriété qu'elles existent en dehors des consciences individuelles. Non seulement ces types de conduite ou de pensée sont extérieurs à l'individu, mais ils sont doués d'une puissance impérative et coercitive en vertu de laquelle ils s'imposent à lui, qu'il le veuille ou non.* » A cela il ajoute que « *la première règle et la plus fondamentale est de considérer les faits sociaux comme des choses* ».

160 Berry, *ibid*, p 12

161 <http://www.battle.net/>

162 Voir Annexe 1

j'avais un réseau de sites dédiés aux jeux de Blizzard, et que les jeux en ligne massivement multijoueur m'intéressaient fortement, j'ai logiquement suivi le développement du titre depuis cette date. »

« -Je connaissais déjà la communauté qui gravite autour des jeux Blizzard et je m'attendais à voir la même chose avec WoW »

Comme bien des communautés « virtuelles » WOW se base donc en partie sur des liens sociaux préexistants pour se développer. En l'occurrence une réserve de clients fidèles à l'égard des produits du développeur. Cette particularité a permis et permet encore à la communauté de résister à d'éventuelles crises de confiance.¹⁶³

L'éditeur sait profiter de cet effet et a mis en place une structure centrée autour d'un site « communautaire » qui permet aux membres de partager leurs expériences en jeu, ou encore leurs créations artistiques telles que des vidéos¹⁶⁴ ou encore des bandes dessinées sur WOW. Les échanges au sein de la communauté sont donc relativement importants et riches en enseignement pour le chercheur.

Un jeu incontournable dans le monde des univers persistants

Beaucoup d'articles de presse lui ont été consacré souvent de façon intriguée, parfois de façon réprobatrice¹⁶⁵. Notre choix s'est porté sur ce jeu parce qu'il marque une étape supplémentaire dans le développement des communautés en réseau. En effet il était rare jusqu'à présent qu'une communauté en ligne atteigne une telle importance. Ce phénomène que l'on pensait marginal gagne aujourd'hui en popularité et commence à susciter des questions. WOW atteint désormais la population d'une grande ville ou d'un petit pays avec 8,5 millions d'abonnés selon l'éditeur, il est implémenté en Amérique du Nord, en Océanie, en Asie et en Europe. Grâce à la structure d'entreprise multinationale de son éditeur la communauté de WOW atteint une ampleur internationale inédite. Les médias parlent désormais d'un véritable « phénomène

163 Dès qu'une critique ou qu'un problème émerge l'argument d'autorité utilisés par les défenseurs de la communauté est la compétence de blizzard et sa capacité présumée à produire les meilleurs jeux du marché. La situation est bien pire chez la concurrence selon eux. Voir par exemple

<http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=95853472&sid=1;>

164 Certaines vidéos sont devenue « cultes » parmi les joueurs et ont même permis l'émergence de « stars » notamment via l'échange de vidéos de joueur contre joueur sur des sites comme « Youtube ». Une des plus grandes « stars » de WOW fut certainement le chaman « Unbreakable » dont la vidéo fut regardée plusieurs centaines de milliers de fois et est encore mentionnée par les joueurs:<http://video.google.com/videoplay?docid=-5343155857954636213>

165 Voir par exemple en France : Brafman Nathalie « Engloutis dans un monde virtuel » *Le Monde*, 11 mai 2006, ou encore , Nunès Eric « Dans le monde virtuel des « no life » » , *Le Monde*, 11 août 2006; Bui, Doan « World of warcraft: les démons du jeu », *Le nouvel observateur*, 15 décembre 2006

wow » avec un nombre impressionnant de produits dérivés¹⁶⁶ en tous genre, des sites consacrés et une couverture médiatique importante. Avec ses 54% de part du marché des abonnements et ses 475 millions de US\$ de bénéfice¹⁶⁷ « World of Warcraft » semble donc incontournable dans l'univers des MMORPGs aujourd'hui.

Pour autant cette surenchère de chiffres doit être remise en perspective. En effet entre la promotion et les discours tenus sur ce jeu et la réalité observable il existe un très fort décalage. Tout d'abord ces 8,5 millions doivent être au regard des 1,1 milliards d'utilisateurs supposés d'Internet dans le monde¹⁶⁸ dont 230 millions rien qu'aux États Unis. Même en tenant compte des abonnements partagés entre plusieurs personnes, parler de ce jeu comme d'un phénomène global représentatif de l'ensemble d'Internet serait une déformation totale de la réalité.

Ce nombre important d'abonnés doit de plus être expliqué au regard de la structure interne du jeu. En effet il ne s'agit en aucun cas d'un bloc unique faisant interagir 8,5 millions de personnes entre elles simultanément. Dans les faits WOW est subdivisé en plusieurs centaines de serveurs, appelés royaumes, dans le monde dont la population ne peut dépasser quelques dizaines de milliers de joueurs. Même s'il est possible de créer des personnages sur plusieurs serveurs différents, l'unité pertinente d'analyse des relations sociales en jeu est le serveur. Chaque serveur est doté de son propre forum, de ses célébrités et de ses parias. De par leur dimension ils sont comparables à des villes de taille moyenne, où les individus ont une plus forte tendance à se connaître les uns les autres. Le serveur constitue souvent un degré d'adhésion intermédiaire entre la guilde et la communauté de WOW dans son ensemble. Les rivalités inter-serveurs sont fréquentes surtout au sein du même « corps de bataille »¹⁶⁹¹⁷⁰ où les moqueries sur le serveur de l'équipe vaincue sont monnaie courante. Chaque serveur constitue donc une partie des interactions du jeu, et étant donné leur nombre et le temps nécessaire à la socialisation sur un serveur notre étude se limitera principalement à deux serveurs: le serveur américain Kael Thas et le serveur océanique Aman Tul.

166 Un épisode de la série « South Park » très populaire aux États Unis fut même réalisé avec la coopération de l'équipe de développement.

167 Source résumé du rapport IGN

<http://www.screendigest.com/reports/07westworldmmog/readmore/view.html>; l'accès au rapport complet étant facturé à 1499\$ en version papier...

168 Source <http://www.internetworldstats.com/stats2.htm>

169 Les joueurs d'un même « corps de bataille » constitué de plusieurs serveurs peuvent s'affronter en joueurs contre joueurs.

170 <http://forums.worldofwarcraft.com/child-forum.html?forumId=69357>; voir un exemple de sujet <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=54940187&sid=1>;

L'idée d'une communauté internationale nécessite également de nombreuses nuances. Le jeu est en réalité divisé en trois zones géographiques qui ne peuvent communiquer entre elles: l'Amérique du Nord, l'Europe et l'Asie. Dans le cas de l'Europe des serveurs spécifiques à chaque pays ont été mis en place et dans les faits les joueurs semblent rester sur les serveurs de leur propre pays. Le « village global » de McLuhan n'est donc pas concrétisé par WOW. Dans les faits les frontières géographiques réelles ne sont pas totalement effacées, même s'il existe des tremplins.

Afin de constater ces différences par nous mêmes nous sommes allés créer un personnage sur un serveur océanique pour comparer cette expérience à celle qui a été la nôtre sur les serveurs américains. Il fut frappant de constater une très forte affirmation de la culture « aussie » chez les joueurs de ce serveur. Outre l'emploi d'un argot local, les joueurs se focalisaient principalement sur des événements locaux tels que les compétitions de cricket ou leurs lieux de vacances préférés. Ces références récurrentes au contexte local sont utilisées pour établir les premiers contacts et consolider les relations entre les joueurs. Si ce phénomène était un peu moins prononcé sur les serveurs américains, nous n'avons pas trouvé d'exemple de lien social noué ex nihilo. Le contexte géographique constitue donc le socle sur lequel se basent les relations au sein de la communauté. Même si cette variable a tendance à perdre en importance avec le temps, ce qui permet à un français de s'intégrer dans les communautés américaines, elle demeure un élément déterminant de l'identité du groupe. Les barrières de la langue et culturelles ne disparaissent pas et bien souvent nous fûmes forcés de reconnaître notre ignorance sur telle ou telle expression, émission de télévision ou événement propre au contexte du pays. Il est possible de passer outre ces éléments et de réussir sa socialisation mais seulement au prix d'un effort de compréhension, de documentation que certains joueurs ne sont pas prêts à réaliser. Ainsi au sein même des serveurs américains des guildes spécialement francophones ou d'expatriés européens se forment¹⁷¹. On peut donc considérer que contrairement aux discours sur la société de communication, les groupes virtuels restent principalement influencés par le réel.

L'importance des guildes dans la consolidation du lien social

L'autre niveau d'analyse pertinent est celui de la guildes. Une guildes est un regroupement de

171 Voir par exemple la guildes « Mighty Froggers » sur le serveur américain Alleria:

<http://www.mightyfroggers.com/>;

joueurs au sein d'une structure spécifique afin de mettre en commun des compétences, des savoirs et des efforts en vue de la réalisation d'objectifs. Dans l'univers de WOW il existe principalement deux types de guildes. Le premier, et le cas le plus fréquent, est la guilde de joueurs occasionnels qui joue un rôle dans la phase de développement initiale de l'avatar. Les joueurs montent de niveau ensemble et discutent via la canal IRC de guilde pour rompre la monotonie inhérente au jeu en solo. La guilde constitue véritablement le lieu de vie du jeu, avec des discussions très variées allant du dernier show télévisé à la politique internationale, en passant par un échange d'informations purement utilitaires propres au jeu. Nous sommes nous aussi passés par ce genre de guilde à nos débuts dont beaucoup sont aujourd'hui disparues. En réalité un nombre important de guildes se créent mais très peu survivent plus de quelques semaines. Cette situation s'explique par un cap critique à surmonter qui est le plus souvent fatal aux guildes récentes.

A l'approche du contenu de « haut niveau » aussi appelé « end game » on assiste le plus souvent à une fuite des joueurs de haut niveau si la guilde n'a pas réussi à mettre en place la structure adéquate. En effet cette phase de jeu nécessite un nombre important de joueurs de haut niveau, équipés de façon appropriée et organisée de façon beaucoup plus rigoureuse. Les grandes guildes se servent par exemple d'un certain nombre de logiciels tiers facilitant l'organisation de grands événements, de serveurs vocaux, d'une hiérarchie stricte et d'une base de joueurs se connectant de manière régulière aux horaires définis. La structure se complexifie donc et nécessite du temps, une connaissance du jeu et des moyens financiers (en monnaie virtuelle mais aussi parfois en devises réelles pour payer les frais d'hébergement des serveurs vocaux, des forums ou sites éventuels) que beaucoup de guildes n'ont pas. Les joueurs les plus avancés dans leur progression quittent donc les petites guildes pour rejoindre les grandes guildes jouissant d'un capital réputationnel plus grand.

Ces changements ne sont pas sans effets sur les petites guildes qui peinent à émerger et se retrouvent alors cantonnées au statut de « leveling guild » (« guilde de montée en niveau ») sans réelles perspectives d'évolutions. Ces « leveling guild » sont composées principalement de joueurs de bas niveaux, dont beaucoup n'atteignent pas le niveau maximal généralement en raison de la création d'un autre personnage ou d'un changement de serveur. Il faut ajouter à cela la dimension affective en jeu dans ce phénomène. La guilde étant un groupe social réduit qui dépasse rarement la centaine de joueurs, les liens interpersonnels sont plus étroits. Ainsi le départ d'un simple joueur, pour peu qu'il soit apprécié par plusieurs membres ou qu'il occupe

une position importante dans la hiérarchie, peut engendrer des réactions en chaîne qui affaiblissent la guilde voire peuvent amener à sa disparition. Pour illustrer notre propos nous prendrons notre expérience au sein de la guilde « Motley Crew » sur le serveur Kael Thas. Deux membres très appréciés par le leader de la guilde quittèrent celle-ci pour rejoindre un autre guilde plus avancée dans le jeu. Dépité celui-ci donna le contrôle de la guilde à un officier avant de partir à son tour. S'ensuivirent des départs en masse des joueurs et une passation de direction entre plusieurs membres. En l'espace d'une demi journée nous nous retrouvâmes par hasard leader de cette guilde. N'étant pas préparés à cette éventualité la décision du départ fut bientôt prise et la guilde fut démantelée quelques jours après. Ce genre d'événement pour anecdotique qu'il puisse paraître est généralement appelé « guild dramas » sur les forums officiels et semble relativement fréquent. Ce phénomène est amplifié par le fait que les membres fondateurs d'une guilde se connaissent généralement dans la réalité. Ainsi le leader des « Motley Crew » avait-il confié avant son départ:

« -Man i can't believe they did that to me. They are my best friends irl... Seriously that sucks! I'm out of this game, it ruined my friendship with them! »

Ici encore l'origine du lien social virtuel se retrouve dans des relations préexistantes dans la société physique.

Les guildes de plus grande importance ont leurs logiques de fonctionnement propre. Elles ambitionnent d'accéder au contenu le plus difficile du jeu plus vite que les autres et de façon plus efficace. D'une certaine façon elle se retrouvent en concurrence pour l'acquisition des joueurs les plus compétents et les plus dévoués. Le nombre de joueurs correspondant au profil recherché étant restreint il n'est pas rare de voir des guildes débaucher un membre d'une autre grande guilde en lui proposant certains avantages. Les processus de fusion entre guildes et la guerre qu'elles se mènent sans cesse rappellent fortement la logique des grandes entreprises. Cette concurrence reste cependant implicite, ainsi lorsque l'on perd un membre important de la guilde l'information reste cantonnée à la guilde et à son cercle d'officier. Ces mécanismes sont cependant observables lors de l'arrivée d'une nouvelle guilde de grande importance sur un serveur. Ainsi lors de l'arrivée de la guilde « Dark Portal syndicate » sur le serveur Kael Thas à la suite d'un transfert massif de joueurs, les grandes guildes en place se sont senties menacées. La guilde « Dominus » qui était alors la première guilde du serveur a vu un départ massif de ses membres vers cette nouvelle guilde très réputée. Le même phénomène se produisit au sein des autres grandes guildes, dont la guilde où nous nous trouvions « Neltharion's fury », qui virent le départ d'un certain nombre de leurs éléments clés. Cela

généra des inimitiés à l'égard de cette nouvelle guildes qui se manifesta par des messages assassins sur le forum du royaume. On les accusa de ruiner la vie sociale du serveur; de voler des membres, de tuer gratuitement des joueurs... Ces accusations furent démenties en bloc par les membres de cette guildes qui cherchaient à se faire accepter mais l'équilibre du serveur se trouva bousculé pendant plusieurs semaines, avec des recompositions de guildes, des dissolutions et une guerre sur le forum du royaume¹⁷². La situation des guildes sur un serveur est donc le résultat d'un rapport de force entre différents acteurs ayant des stratégies bien particulières.

Terminons sur l'organisation interne d'une grande guildes et le mécanisme de sélection auquel elles procèdent. Au cours de notre socialisation sur le serveur Kael Thas une opportunité nous fut donnée de rejoindre une guildes parmi les cinq plus reconnues du serveur. Pour ce faire il nous fallut la recommandation de la part d'un membre auprès des officiers et poster un message de motivation sur le forum de la guildes. Voici les instructions qu'il nous fallu suivre avant d'être accepté:

« First off, deguild yourself from whatever guild you are in. Applicants that post here and are found to be in a guild will be laughed at and not considered!

Second: Register your OWN unique forum identification. Applicants posted under existing member's id's will NOT be considered.

Third: Create a NEW topic in this forum with your name, class, and level as the SUBJECT line. I'm lazy and I don't like fixing posts to match this criteria. If you can't do that, you must not be able to follow instructions and do not belong in our raids. Apparently, I have not emphasized this enough, so I will say it again. Create a NEW topic in this forum with your name, class, and level as the SUBJECT line.

Fourth: copy this box and provide simple, short answers. We aren't looking for your WoW life story. We will NOT require to respec

Quote:

Name:

Class:

Level:

Talent Spec:

Professions:

Why I want to join the guild:

What I can do to help the guild:

My game exp:

¹⁷² <http://forums.worldofwarcraft.com/board.html?forumId=11236&sid=1>, les messages ne sont plus visibles du fait de la mémoire du forum limitée à huit pages d'archives.

Instances I am attuned for:

Available times for raiding:

People I know in NF:

About myself:

Anything extra:

Fifth: Be aware that we have instituted a new policy addressing our raiding. We require 70% attendance to raids in order for you to get in to the "32 core raider" group." The remaining 8 spots are up for anyone that wishes to raid casually. Please read the policy in the Announcements Thread and continue applying if you agree.

Sixth: Get in touch with the class leader for the class you are applying as! If you don't do this, chances are VERY slim that you will actually get in. Please contact the class leader via IN-Game mail OR a private message on these forums.

*Thank you for your interest,
-Grexxar »*

Suite à ce fastidieux message nous fûmes invités à un « raid »¹⁷³ d'essai auprès des membres dans un donjon de haut niveau. Pour ce faire il fallut télécharger un certain nombre de logiciels: un logiciel vocal, un logiciel nommé « ct-raïd »... Une fois cette étape franchie les officiers vérifièrent au cours de cet essai notre capacité à obéir à des ordres très précis et à rester concentrés plusieurs heures d'affilée. La mécanique du « raid » est très stricte et s'apparente à une discipline quasi militaire où il faut respecter une formation et des opérations particulières. Un « raid » dure plusieurs heures et il peut en avoir plusieurs par semaine selon les guildes. Une fois accepté comme membre il faut remplir régulièrement une feuille de présence et se présenter aux « raids » sous peine de faire diminuer notre ratio de participation, ce qui peut entraîner des sanctions. A ce stade on peut considérer que l'on s'éloigne du jeu et que cela devient une activité à part entière, où la pression est de mise.

Pour maintenir leur contrôle ces guildes misent sur leur pouvoir symbolique. En effet faire partie d'une grande guildes procure du prestige auprès des autres joueurs et constitue une garantie de compétence à leurs yeux. De plus seules ces guildes permettent l'accès à de l'équipement de très grande rareté obtenu parfois après plusieurs mois de « raids » intensifs. Cet équipement procure un capital symbolique très important au sein de la communauté et inspire crainte, respect, envie ou hostilité aux joueurs. Or la valeur symbolique est la plus importante au sein de WOW, l'aspect économique est en effet marginal et posséder le meilleur équipement fait du joueur un individu « exceptionnel ». La guildes possédant un grand contrôle

173 Un « raid » est un groupe de plus de dix joueurs et jusqu'à quarante qui est monté pour réaliser des tâches autrement impossible pour des joueurs isolés.

sur cette valeur est un des acteurs les plus influent de la communauté et un des niveaux d'analyse les plus pertinents. Hélas leur influence réelle reste difficile à mesurer, compte tenu de leur caractère discrétionnaire: ce qui est dit dans la guilde reste dans la guilde.

La question centrale de l'identité

Il n'est pas possible de rendre compte de tous les phénomènes présents dans WOW même après deux années d'études. Aussi avons nous décidé de concentrer nos efforts sur quelques éléments d'analyses pertinents susceptibles d'être généralisés à d'autres communautés en ligne. La différence majeure des interactions sociales par réseau et la facilité avec laquelle on peut choisir son identité. Il est même possible d'affirmer qu'il s'agit de leur seule spécificité par rapport aux interactions sociales observable dans la « réalité ».

Le fait que la grande majorité des univers persistants soit des jeux de rôle n'est pas neutre. En incarnant un personnage il est possible d'explorer différentes facettes de son identité avec lesquelles on peut jongler de façon beaucoup moins contraignante qu'en situation réelle. Le but premier des jeux de rôles papier est de se libérer de son identité sociale initiale et de s'en construire de toute pièces une ou plusieurs autres dans un monde imaginaire. Les principes de la RV¹⁷⁴ jouent aussi sur la métaphore théâtrale et le grand intérêt des jeux vidéos est de pouvoir incarner des personnages différents. Cette particularité des mondes numériques croisée avec les relations sociales induites par la communication en réseau conduit à une situation plus ou moins inédite. Le fait de pouvoir changer d'identité à volonté peut être considéré comme une crise de l'identité, une perte de sens et de repères dangereuse pour le lien social. Certains estiment au contraire que cette évolution conduit à une complexification et une diversification du monde social qui lui serait bénéfique. Ainsi l'utilisateur de MUDs interviewé par Sherry Turkle dans son oeuvre « Life on the screen » affirme¹⁷⁵: « *Vous pouvez être qui vous voulez. Vous pouvez vous redéfinir vous même si vous le voulez[...] C'est facile de changer la façon dont les gens vous perçoivent, parce que la seule chose qu'ils connaissent de vous , c'est ce que vous leur montrez. Ils ne regardent pas votre corps et ne font pas de suppositions à partir de là. Ils n'écoutent pas votre accent. La seule chose qu'ils voient, c'est vos mots.* ». Les communautés virtuelles auraient donc des vertus libératrices pour leurs utilisateurs

174 Laurel Brenda, op.cit

175 Turkle Sherry, *Life on the screen*, Touchstone, NY, 1997, p 184

Cette conception très présente parmi les joueurs s'adapte particulièrement à la microsociologie de l'école de Chicago et notamment « l'interactionnisme symbolique » de Goffman¹⁷⁶. Ces études se focalisent sur les rencontres de la vie quotidienne, et la façon dont les individus se présentent et se confortent à une représentation symbolique de la façon dont ils devraient se comporter au vu de leur position sociale. L'idée centrale est de ne pas perdre la « face », tout problème rencontré lors de l'interaction génère un « malaise » qui met l'un des acteurs dans une situation inconfortable socialement. Il existe heureusement des rites de réparation qui permettent à l'individu de ne pas perdre la face. Le pouvoir explicatif de cette théorie sous tend que l'individu en public n'est jamais totalement libre car il a intégré un certain nombre de conceptions qui entravent son action même de façon inconsciente. Le monde social est donc un environnement hostile contrôlé par ceux qui édictent les normes sociales.

En version originale ce concept est appelé « dramaturgy » et la métaphore théâtrale permet ainsi d'opérer un rapprochement avec les phénomènes observés dans les communautés en réseau. Chaque individu est un acteur dont la vie est divisée entre le « background », lieu de son intimité où il prépare ses performances, et le « foreground » où il doit endosser différents rôles et les présenter de la façon qu'il pense qu'on attend de lui. La grande hantise de l'acteur est que l'on découvre son « background » de telle sorte que cela détonne avec l'impression qu'il voulait donner et lui fasse perdre la « face ».

La communication par réseau permet de supprimer en partie l'angoisse de voir son « background » révélé. Il est en effet très difficile de pénétrer dans l'intimité d'un internaute sans y être invité. L'acteur bénéficie donc d'un gain d'assurance et est libre de jouer les rôles qui lui plaisent quand il le veut. Il se libère donc des rôles prédéfinis qui lui ont été assignés et s'émancipe en partie du contrôle social le temps de sa connexion. Cette situation originale, que Goffman n'avait pas prévu lors de l'élaboration de sa théorie, laisse à penser que « l'utopie libératrice » de la société de communication est réalisable. Il est en effet délicat de maintenir un véritable contrôle social sur des individus libres de changer d'identité à volonté et en quelque sorte mis au même niveau par la machine. On peut par conséquent effectuer un rapprochement avec la « force égalisatrice » de Negroponte¹⁷⁷, et la « communauté d'égaux »¹⁷⁸ des fondateurs d'Arpanet, et admettre qu'il existe une part de vérité dans ces

176 Goffman, Erving, *La présentation de soi. La mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Ed. De Minuit, 1973

177 Negroponte Nicholas, op.cit

178 Licklider et Taylor, *The computer as a communication device*, in Flichy, op .cit

théories.

Nos observations empiriques sur WOW nous amènent cependant à nuancer cette idée séduisante sur le plan théorique mais contournée par les acteurs. Malgré cette situation favorable une forte hiérarchie prédomine au sein de la communauté et des règles de comportement de base pour chaque situation ont été définies par les joueurs eux même. Conformément à la charte d'utilisateurs tout propos injurieux est susceptible d'être rapporté aux « Game masters »¹⁷⁹ qui pourront dès lors exclure le joueur pour plusieurs jours. Cet outil est utilisé pour peser sur les interactions et s'est peu à peu étendu à tout comportement jugé offensant par un joueur, selon une marge d'interprétation assez large. Dès qu'un comportement dévie la menace du « /report » est brandie.

Au delà de cet aspect formel existent des contraintes plus ou moins implicites pour chaque situation, classe de personnage¹⁸⁰, et à chaque niveau de la communauté. Évidemment le joueur peut toujours créer un autre personnage et recommencer. Mais plus il passe de temps sur un personnage, et sur un serveur, et plus le coût du non respect des règles important En effet monter un avatar au niveau maximum, trouver une guilde renommée, s'équiper et se constituer un réseau d'ami et une bonne réputation peut prendre des semaines voire des mois. Le temps et l'effort investis dissuadent le joueur de ne pas respecter les rituels et usages en place. Les liens sociaux dans lesquels les joueurs sont intégrés contraignent in fine leur marge de manœuvre. Une communauté en ligne est donc bien un artefact social complexe qu'il faut apprécier au regard de la sociologie.

Afin d'illustrer nos propos nous prendrons l'exemple du « ninja looter ». Est qualifié de « ninja » toute personne qui au cours d'un donjon se procure un objet rare dont elle n'a pas besoin dans le seul but de se faire de l'argent. Dans les faits il est parfois délicat de vérifier si cette personne avait vraiment besoin de cet objet, et de par la rapidité des combats il arrive que des personnes obtiennent des objets par erreur¹⁸¹. Dans ce genre de situation le joueur va devoir opérer un certain nombre de rites de réparation s'il ne veut pas être exclu du groupe,

179 Un « Maître du jeu » est un employé de Blizzard chargé d'apporter un soutien technique aux joueurs en cas de bug. Son rôle a évolué vers celui de policier et d'arbitre lors de conflits entre les joueurs. La commande IRC utilisée par les contacter est « /report »

180 Il faut entendre « classe » au nom de métier choisi par le joueur lors de la création du personnage.

181 Lorsqu'un objet rare apparaît, une fenêtre en forme de dé permet de simuler un lancer de dé pour attribuer l'objet à un joueur au hasard. Le joueur a le choix entre « need » et « greed » pour déterminer la priorité de son jet de dé. Dans l'action il arrive de cliquer malencontreusement sur « need » ce qui est très mal vu.

mais aussi plus grave vilipendé publiquement sur le serveur du royaume. En effet être qualifié de « ninja looter » sur le forum peut stigmatiser le joueur au sein de la communauté et ruiner sa socialisation. Les rites de réparations vont de la simple excuse à la compensation financière, en passant par l'abstention sur tous les objets rares à venir. Mais de par la structure du dialogue par canal IRC, les malentendus sont fréquents et il arrive que, au vu de la « charge émotionnelle », le joueur soit marqué comme « ninja » malgré lui¹⁸².

S'il est possible de surmonter ce problème au début de notre socialisation, être considéré comme un « ninja looter » lorsque l'on a atteint un certain statut au sein de la communauté peut être désastreux. Par exemple un joueur nommé Applesauce, que nous nommerons car il a depuis arrêté de jouer, appartenant à la grande guildes « Reason » sur le serveur Kael Thas fut reporté comme « ninja » à plusieurs reprises sur le forum. Étant donné la réputation de la guildes « Reason » un tel comportement fut jugé inacceptable car mettant en jeu la crédibilité des membres. Pour reprendre les termes goffmaniens, la performance collective des acteurs était menacée. De plus le joueur incriminé, jugeant ces déclarations fausses et cette polémique ridicule ne fit rien pour s'excuser sur le forum. Il fut donc exclu de sa guildes. Cette guildes étant influente auprès des autres guildes il ne parvint pas non plus à retrouver une place au sein d'une autre grande guildes. Le tissu social autour de lui ayant disparu et ses perspectives d'avenir sur le serveur compromise, Applesauce procéda à une suicide symbolique de son avatar, avant de quitter le serveur définitivement. Ce joueur était pourtant un des joueurs les mieux équipés et les plus admirés du serveur avant cette affaire.

La présentation de soi et le contrôle de son identité redevient donc un élément central dans les communautés en ligne dont les vertus libératrices ne sont finalement pas avérées. Plus la socialisation est importante et plus la pression augmente afin de préserver ses acquis. Pour « virtuelle » que soit la communauté, les contraintes sociales qui pèsent sur les membres sont elles bien réelles.

Le rôle structurant de la conflictualité

Le monde de WOW est soumis à des luttes de définition très importantes entre ses membres. L'un des conflits structurant reprend une dialectique classique dans les MMORPGs : l'opposition entre joueurs occasionnels et « hardcore gamers »¹⁸³. L'un des enjeux principaux

182 http://terranova.blogs.com/terra_nova/2007/04/coming_of_age_i.html#more

183 Joueur jouant de façon intensive.

est la définition de la frontière entre ces deux pôles. Qualifier une partie de la population des joueurs en tant que « hardcore gamers » revient à les stigmatiser aux yeux des joueurs occasionnels et ainsi créer des solidarités nouvelles. Au contraire les « hardcore gamers » disqualifient les joueurs occasionnels en les traitant de « noobs », sans « skill » et jaloux¹⁸⁴. En plus de ce conflit initial viennent se greffer d'autres divisions entre les joueurs comme le conflit opposant anciens membres et nouveaux joueurs, les premiers reprochant aux seconds la « dégradation » des conditions de jeu¹⁸⁵. On peut également citer le conflit entre joueurs adeptes du « rôle play »¹⁸⁶ et joueur adeptes du « pvp »¹⁸⁷, les conflits entre les différentes classes... La majorité d'entre eux ont eux en commun un mode de fonctionnement binaire visant à rassembler ou à exclure telle ou telle catégorie de joueurs. Pour reprendre le concept de champ¹⁸⁸, on peut considérer que des joueurs occupant une position objective dans l'univers virtuel, sont affiliés à différentes catégorie sociales par des discours de nature performative. Par exemple l'un de nos interviewés¹⁸⁹ constate en parlant du conflit entre « hardcore gamers » et joueurs occasionnels :

« Celle-ci varie en fonction des joueurs, il n'y a pas une barrière à partir de laquelle on peut dire qu'un joueur est hardcore et non plus casual.[...] A la base, on pourrait dire qu'un casual joue 3, 4 ou 5 heures par semaine et un hardcore gamer bien plus. Mais il y a tellement de joueurs qui sont entre les deux que la limite est difficile à définir précisément. » Ces catégories de joueurs n'existent pas en tant que telles mais par le biais des interactions sociales entre les joueurs. Il y a donc un découpage social de la communauté qui s'opère.

Ce travail de découpage préalable est nécessaire pour le second niveau de conflictualité qui constitue une tendance lourde dans WOW: la lutte pour la modification ou la conservation du contenu. Ce conflit prend essentiellement place sur les forums officiels américains reliés au siège social de la compagnie. A l'origine cet espace était destiné à être une « hotline associative »¹⁹⁰ permettant l'échange de conseils et d'astuces entre les joueurs, et accessoirement une boîte à idée pour améliorer les services présents en jeu. Mais la

184 Voir par exemple: <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=36933827&postId=368504621&sid=1#0>

185 <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=30093645&postId=300609987&sid=1#0>, les joueurs anciens se qualifient de « old school »

186 Le « rôle play » est le jeu de rôle poussé à l'extrême, le joueur cherchant vraiment à incarner un personnage de façon crédible.

187 Le terme « pvp » est la contraction de « player versus player » où les joueurs s'affrontent. Ces joueurs ont tendance à cultiver un certain détachement par rapport à leurs avatars et à se concentrer sur la dimension ludique.

188 Bourdieu Pierre, op.cit

189 Voir Annexe 1

190 Paravel et Rosental, op.cit

perspective d'influer sur leur univers a conduit les joueurs à se servir prioritairement de ce support pour faire remonter leur plaintes et leurs intérêts à défendre. La capacité d'absorption de toutes ces requêtes par l'éditeur étant très limitée, les acteurs se sont retrouvés en situation de concurrence. De véritables entrepreneurs de mobilisation ont donc vu le jour, chargés d'exposer les problèmes auprès des autres joueurs pour susciter leur sympathie et ainsi attirer l'attention des « blue ». Les phénomènes observés sont comparables, toute proportion gardée, à ceux décrits par Michel Offerlé¹⁹¹ à propos des groupes d'intérêts. Des acteurs vont faire émerger des intérêt particuliers et chercher un soutien par le biais d'un discours de mobilisation et d'actions ciblées. Leur but est d'influer sur l'évolution du jeu et d'écartier d'autres adversaires potentiels. La reconnaissance par les administrateurs du forum marque le succès de l'entreprise de mobilisation.

Cette concurrence est particulièrement visible entre les différents forums de classes . Notre avatar principal étant un personnage de la classe « chaman » , notre connaissance de l'histoire de sa mobilisation est plus grande que celle des autres classes. Un retour sur l'histoire de cette classe retraçant les évolutions des formes de mobilisations, du profil des acteurs et des intérêt défendus permettra de faire ressortir la dynamique générale de la conflictualité sur les forums officiels. La classe de « chaman » était considérée par les autres joueurs comme la plus puissante du jeu à ses débuts. D'après les témoignages de « chamans » ayant joué à cette époque, le forum de classe était très proche d'une « hotline associative » orientée sur l'entraide entre les joueurs¹⁹². Cette situation avantageuse comparée aux autres classes suscita des plaintes de la part des autres joueurs qui postèrent un nombre croissant de messages de provocation appelant au « nerf »¹⁹³ des « chamans ». Les changements apportés par les « patchs »¹⁹⁴ au cours des mois qui suivirent furent considérés comme des « nerfs » et imputés par la communauté des « chamans » à ses messages de protestation.

Des messages de la part de joueurs de la classe furent donc postés à l'intention des « blue » afin d'obtenir des explications. Il semble que le peu de retour de la part de l'éditeur fut mal considéré par les « chamans » qui décidèrent progressivement de monter une entreprise de

191 Offerlé, Michel, *Sociologie des groupes d'intérêt*, Montchrestien, "Clefs Politiques", Paris, 1998,

192 <http://forums.worldofwarcraft.com/board.html?sid=1&forumId=10021>

193 Un « nerf » dans un MMORPGs désigne un changement apporté à une classe qui s'avère essentiellement négatif. On pourrait tenter de le traduire par affaiblissement.

194 Un patch est un programme de la part de l'éditeur qui s'intègre au jeu existant et ajoute du contenu ou modifie certaines mécaniques. Chaque patch est généralement attendu avec impatience ou angoisse par les joueurs.

mobilisation. Les premières actions consistèrent en la rédaction de long cahiers de doléances, expliquant de façon détaillée les problèmes perçus et suggérant certaines améliorations. Le succès ne fut pas au rendez vous ce format ne semblant pas être adapté au forum. Dans le même temps des message émanant d'une partie des chamans eux même niaient ces problèmes et accusaient les entrepreneurs de mobilisation d'être des « pleurnichards »¹⁹⁵.

Les partisans de l'amélioration de la classe « chaman » pris entre une forte résistance interne et la concurrence vis à vis des autres classes durent donc revoir leur action. Ils montèrent des vidéos¹⁹⁶, des sujets humoristiques, des animations flash et même des sujets en haikus¹⁹⁷ pour susciter la sympathie des joueurs. Une fois celle-ci globalement acquise, ils démarchèrent les « blue » pour voir leur action reconnue. A l'heure actuelle le mouvement s'est arrêté à ce stade et l'absence de réponses des « game masters » engendre un mécontentement grandissant auprès des joueurs de cette classe.

Cet exemple au delà des intérêts en jeu montre à quel point une communauté virtuelle peut devenir le théâtres de fortes luttes symboliques entre ses membres. La défense de ses intérêts implique la mise en place d'une structure adéquate, d'un disciplinement de son milieu de soutien, et de trouver une forme d'action efficace et reconnue. La créativité dont font preuve les joueurs pour s'exprimer est véritablement impressionnante, des vidéos de suicide collectif d'avatars aux marches de protestation en jeu dans le but de saboter un serveur, il nous est impossible de dresser un inventaire exhaustif.

Démontrer que l'idée de pacification du lien social, véhiculée par le discours performatif sur la société de communication, est fausse ne serait pas intéressante en soi. En revanche le fait que le conflit soit au fondement même des relations sociales au sein de la communauté justifie l'approche sociologique. Ces conflits d'intérêts contribuent à l'intensification des interactions entre les individus, les amènent à s'impliquer davantage au sein de la communauté, à prendre position et à réfléchir.

En un sens le lien social serait inexistant ou extrêmement ténu en leur absence. Toutes ces luttes donnent corps à la communauté, déterminent sa structure interne, mettent en valeur

195 L'expression utilisée est « crybabies », « QQ more » (pleurez plus) et le mot d'ordre est « Shamans are fine, learn to play ». Voir par exemple : <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=96122985&sid=1>;

196 <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=81882002&postId=818254210&sid=1#0>

197 <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=93971333&sid=1>

certaines membres et marginalisent d'autres, légitiment certaines pratiques et en discréditent d'autres. En résumé elles donnent un sens à cet univers persistant et permettent sa survie. Les acteurs s'emparent de la structure technique et en font l'usage qu'ils souhaitent. Il n'y a pas de déterminisme technique, la technique est un élément intégré que les individus se réapproprient afin de créer des pratiques nouvelles. Tous ces éléments participent de la complexité du phénomène étudié et les quelques pistes de réflexion proposées ne sont que des esquisses pour un travail sociologique de plus grande ampleur.

Le « stigmaté » lié à WOW: une activité déviante?

Le fait de participer à des jeux en ligne n'est généralement pas une activité valorisée au sein de la société. L'image du joueur de WOW est ainsi bien souvent caricaturée par les médias. Pour étudier ce phénomène parfois implicite nous nous baserons sur les concepts de « déviance » de Becker¹⁹⁸ et de « stigmaté » de Goffman¹⁹⁹. Pour Becker il faut considérer *« la déviance comme le produit d'une transaction effectuée entre un groupe social et un individu qui, aux yeux du groupe, a transgressé une norme. Je m'intéresserais moins aux caractéristiques personnelles et sociales des déviants qu'au processus au terme duquel ils sont considérés comme étrangers au groupe, ainsi qu'à leur réaction à ce jugement.²⁰⁰ »*. Si l'on adopte sa perspective la déviance n'est pas un état mais un processus impliquant le groupe et l'acteur incriminé. Il n'y a pas non plus de déviance en soi, cette idée force sous-tend ici notre analyse. Il ne s'agit en aucun cas d'apporter un jugement de valeur sur les joueurs, mais de rendre compte d'un processus. Jouer à WOW n'est donc pas une activité intrinsèquement déviante mais de par le traitement médiatique qui a pu en être fait, cette pratique a fini par être labellisée en tant que telle. Ainsi un responsable d'un site de fan sur le jeu commente le traitement médiatique de WOW:

« Les médias s'attachent surtout à parler des cas extrêmes et ne s'intéressent pas assez à tout ce qui tourne autour d'un jeu en ligne aussi populaire que WoW. On pointe souvent du doigt les problèmes qui, même s'il ne faut pas les éclipser, ne doivent pas faire de l'ombre à ce que ce genre de hobby peut apporter à quelqu'un. »²⁰¹

198 Becker, Howard, op.cit

199 Goffman Erving, op.cit

200 Becker, p 33

201 Voir Annexe 1

Le champ journalistique s'attache en effet à aborder ce sujet selon une logique spectaculaire et alarmiste. A partir de quelques fait divers, ils dressent une image relativement caricaturale du jeu et de ses joueurs. Le suicide d'un jeune chinois²⁰² devient ainsi le symbole d'une jeunesse désœuvrée; « accroc » aux jeux vidéo en ligne et nécessitant une thérapie psychiatrique. Une image « type » du joueur en ligne est peu à peu définie et devient ce que Goffman appelle « l'identité sociale »²⁰³ des individus partageant cette pratique. Chaque personne possède une « identité sociale virtuelle » déterminée selon sa catégorie sociale d'appartenance à laquelle on prête un certain nombre d'attributs. A contrario « l'identité sociale réelle » se base sur les attributs dont on peut prouver que la personne les possède. Toute dissonance entre ces deux « identités » constitue « un stigmaté » qui différencie l'individu de son groupe d'appartenance et le rend donc aux yeux des autres mauvais, repoussant... Le « stigmaté » est donc un discrédit social pour l'individu. Goffman conclut en rappelant que « *le normal et le stigmatisé ne sont pas des personnes mais des points de vue* »²⁰⁴.

Le problème qu'implique la labélisation des communautés en ligne comme activité déviante est donc que cela peut influencer sur la vie sociale réelle des joueurs. Une image caricaturale du joueur est définie et tout les membres de la communauté se retrouve englobés dans cette description. Becker identifie deux formes de caractéristiques sociales: les caractéristiques principales et les caractéristiques accessoires. Souvent les individus possèdent une caractéristique principale, en l'occurrence le fait de jouer à WOW, mais pas les caractéristiques accessoires qu'on associe à cette caractéristique principale, être jeune, fainéant, « accroc » ... La possession de cette caractéristique principale devient un stigmaté au sens où le groupe va lui prêter un certain nombre de pratiques, de caractéristiques qui ne sont pas les siennes. Cela peut nuire à la socialisation de l'individu en général. Becker résume la situation ainsi : « *le pouvoir d'une caractéristique déviante déterminée peut avoir une valeur symbolique générale, si bien que les gens présument systématiquement que le sujet possède d'autres caractéristiques prétendument associées à la première* »²⁰⁵. Il prend l'exemple de la famille d'un fumeur de marijuana pour montrer que celui ci sera systématiquement irresponsable, incapable de se contrôler voire même fou à leurs yeux.

202 Voir notamment Dicale, Bertrand, « World of warcraft: comment un jeu devient un phénomène culturel », *Le Figaro*, 7 octobre 2006 consulté sur Internet : http://www.lefigaro.fr/debats/20061007.FIG000000675_world_of_warcraft_comment_un_jeu_video_devient_un_phenomene_culturel.html;

phenomene_culturel.html;

203 Goffman, p 12

204 Ibid, p 160

205 Becker, p 54

Les quelques reportages consacrés à WOW et à ses joueurs ont une tendance à présenter des individus mal dans leur peau, sans activité économique stable, totalement accrochés par ce qui se passe sur leurs écrans. Ils sont incapable d'énoncer des phrases cohérentes et sont destinés à un traitement psychanalytique d'urgence. Le joueur de WOW apparaît donc comme un « junkie » d'un nouveau genre²⁰⁶.

Il ne s'agit pas pour nous de nier un phénomène qui peut exister pour certains individus isolés. Mais de montrer que ces cas particuliers sont généralisés à l'ensemble des joueurs qui deviennent ainsi assimilés à des individus souffrant d'une pathologie. Au sein de la communauté cette catégorie de joueurs est appelée les « no life », des personnes qui n'ont pas de vie au sens littéral du terme. Elles constituent le stade supérieur après le « hardcore gamer » et sont en général méprisées. Le problème est que la définition de la frontière est à géométrie variable parmi les joueurs. Ce terme péjoratif peut être utilisé pour disqualifier l'adversaire en cas de débat par exemple²⁰⁷. En qualifiant les autres joueurs de « no life » la personne peut aussi tenter de se décharger de sa culpabilité vis à vis du « stigmaté ».

De façon générale le « no life » renvoie à une situation fantasmée du joueur ne quittant plus son écran et vivant intégralement sur le réseau. Il s'agirait du niveau où les plus extrêmes des théories sur la communication se vérifieraient. En réalité ces situations extrêmes ne touchent qu'un certain nombre d'individus soit en position d'exclusion sociale, soit temporairement affectés par des problèmes. Certains joueurs sont parfois des « no life » forcés dans la mesure où jouer constituent l'activité qui leur permet de vivre, comme les employés d'entreprises de « farming »²⁰⁸. Le plus souvent cependant il s'agit d'un épisode passager pour la majorité des joueurs qui ne durent que très rarement, comme le fait remarquer un joueur:

« Pour moi, il s'agit de joueurs qui passent leur vie dans le jeu et mettent de côté tout le reste. Cela dure 2-3 semaines chez certains joueurs qui décident de se lancer à fond dans certains passages du jeu, mais dans ce cas-là il n'y a pas spécialement de quoi s'en faire. Mais si jouer

206 Voir par exemple le reportage de TF1 qui avait fait débat au sein de la communauté:

<http://www.youtube.com/watch?v=WKrOSpo1dGc>

207 Les exemples sont très nombreux, les expressions consacrées sont généralement « why don't you go buy a life », « Go get a job.. » : <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=81148381&postId=811210425&sid=1#0>; <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=93029755&postId=930115655&sid=1#0>

208 Tout un pan d'économie parallèle s'est spécialisé dans la collecte d'or virtuel pour le revendre contre des devises réelles. Pour obtenir cet or il faut « farmer », c'est à dire tuer des monstres pour les détrousser, pendant des heures. Les employés restent donc pratiquement 24h/24 connecté afin de récolter un maximum d'or.

à *WoW* devient un besoin et cesse d'être un hobby, il y a un problème. »²⁰⁹

La présence de nombreux discours de joueurs insistant sur le fait qu'il ne s'agit « que d'un jeu »²¹⁰ autorise le doute sur la réalité du phénomène « no life » à une échelle massive parmi les joueurs.

Face à cette stigmatisation deux réactions sont possibles: soit les individus retournent ce stigmate et tentent de démontrer qu'ils sont des individus parfaitement normaux. Des sites permettant de montrer des photos de joueurs dans leur cadre familial ou amical voient ainsi le jour²¹¹. Certains racontent même comment leur expérience en jeu leur a permis de rencontrer l'amour de leur vie²¹².

D'autres joueurs au contraire confessent une gêne à parler du jeu avec d'autres personnes dans la réalité²¹³. Ainsi un joueur remarque à la question de savoir s'il a rencontré des joueurs en dehors du jeu posée sur le forum officiel:

« Interesting. With millions of subscribers in the USA, you'd think you would run into players all the time. And you probably do-- but you don't know it.

There seems to be a bit of a social stigma attached to being a MMORPG gamer, so most will keep it on the DL when among strangers. »

Sur ce même sujet une autre joueur raconte:

« I saw a woman in my office showing a printout of a forum thread to a friend of hers. Never would have guessed she was a WoWer; didn't seem the type. »

Les joueurs intègrent eux aussi le stigmate et ont une vision stéréotypée des autres joueurs. Le traitement médiatique de *WOW* influe donc sur la manière dont les joueurs se considèrent eux même. Enfin à la lecture de ce sujet et en observant les discussions des membres de notre guilde, il semble que l'ampleur du stigmate varie selon les milieux sociaux. Les milieux de l'informatique et de l'ingénierie semblant plus réceptifs à l'idée de jeu en réseau. En résumé ce stigmate social autour des MMORPGs et dans une moindre mesure des communautés virtuelles en général constitue un obstacle au développement de la société de communication. Mais Goffman précise qu'un stigmate n'est jamais définitif car le résultat d'un rapport de force présent à un moment donné dans une société.

209 Voir Annexe 1

210 L'expression « it's just a game » est un argument d'autorité récurrent dans de nombreuses discussions:

<http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=94941211&postId=947827164&sid=1#0>;

211 <http://www.facesofwow.com/gallery/index.php?cat=2&page=2>

212 Certaines ont même effectué des cérémonies de mariage en jeu , avant de le faire officiellement:

<http://www.onlinetmsinc.com/wow-wedding.html>;

213 Voir notamment ce sujet: <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=35804299&sid=1&pageNo=9>;

Conclusions générales sur notre étude de cas

Au cours de nos deux années d'expérience au coeur de la communauté de WOW, nous fûmes surpris par la richesse des relations entre les joueurs et l'inventivité dont ils faisaient preuve sur le plan culturel et technique. Il y eu des moments très amusants, d'autres frustrants. Plusieurs fois nous fûmes au bord de l'addiction, mais des joueurs de notre guildes nous fournirent de précieux conseils pour l'éviter. Certains membres devinrent même des amis et dans l'ensemble la socialisation qui était la nôtre rendit le départ d'autant plus douloureux.

Mais au delà de ces éléments qui ont pu influencer en partie sur notre point de vue, ce qui nous a frappé en tant que chercheur est la grande complexité de cet univers. Nous aurions voulu ajouter des éléments supplémentaires inspirés par notre expérience, mais faute de notes suffisantes lors de certaines discussions en pleine action (notamment sur le canal vocal) ou d'éléments conceptuels auxquels les rattacher il nous fallu procéder à certains choix.

S'il est impossible de rendre compte de toutes les dynamiques d'une communauté particulière dans un mémoire, il faut imaginer toute la difficulté d'appréhender le phénomène des communautés virtuelles dans son ensemble. Cette étude de cas fut notre modeste contribution à ce grand travail d'ensemble que doit opérer la sociologie. Nous nous sommes efforcés de renvoyer le plus souvent à des sujets de forum, des fichiers ou des sites consultés pour produire nos observations. Néanmoins certaines sources ont depuis été effacées ou noyées dans les dizaines de milliers de sujets du forum. De plus la communauté est en constante évolution et il se peut que certains éléments évoqués ne soient plus aussi pertinents dans les mois à venir. Mais dans l'ensemble cette expérience fut riche d'enseignements et démontra que l'on retrouve parfois le social là où l'attend le moins.

Conclusion

Au terme de cette étude sur les groupements sociaux en réseau, force est de constater la longueur du chemin restant à parcourir en science sociale dans ce domaine. La complexité du phénomène étudié pousse le chercheur à l'humilité. Internet est un univers vaste et hétéroclite composé d'intérêts éclatés. Des individus se regroupent sur ce réseau et échangent entre eux des idées, des savoirs et des données. Les communautés ainsi formées vivent et meurent selon un cycle imprévisible. Elles sont le théâtre d'interactions sociales riches: les acteurs y coopèrent, les acteurs s'y affrontent. Bref ils prennent position et s'organisent au sein d'une structure plus ou moins bien définie. La tournure que peuvent prendre ces regroupements est difficilement prévisible: parfois amusante, parfois dramatique souvent surprenante. Dans ce contexte incertain et déconcertant pour le chercheur, seule l'accumulation de recherches empiriques détaillées permettra d'y voir plus clair et de déterminer des lois, des concepts spécifiques et surtout de nouvelles méthodes d'enquêtes plus efficaces. Il nous a semblé vain de tenter de comprendre l'ensemble du phénomène des communautés virtuelles sans une solide connaissance des éléments qui le composent.

De nombreux sujets intéressants mais ne dépendant pas directement de cette étude restent à traiter. L'émergence d'une e-citoyenneté et l'apparition de droits des usagers d'Internet, le rôle des communautés d'apprentissage dans l'éducation, l'impact des sites et blogs d'opinion sur les champs politiques et journalistiques... Tant de domaines restent à explorer par la sociologie si elle veut comprendre certaines évolutions majeures de nos sociétés. Internet est désormais une réalité que l'on ne peut plus ignorer. Le petit réseau de quelques milliers d'individus il y a encore une dizaine d'années est devenu aujourd'hui une nébuleuse dans laquelle il est aisé de se perdre. Sa pérennité semble assurée du moins dans un proche avenir et les études de long terme devraient en toute logique se multiplier. Comment va évoluer le réseau, jusqu'où s'étendra-t-il, se démocratisera-t-il à l'échelle mondiale? Nul n'est aujourd'hui en mesure d'y répondre.

Tout ce que nous pouvions faire était de raconter comment cela avait commencé, quelles

attentes la communauté en réseau avait porté, et dresser un bilan de la situation actuelle du lien social en réseau. Le constat est que si le réseau et ses velléités communautaires ont pu jouer pendant un temps le rôle d'élément perturbateur dans la société en bousculant les rapports de force existants. Il commence aujourd'hui à être « domestiqué » par les différentes composantes de la société qui ont mis en place des moyens efficaces de lutter contre ses effets déstructurants, tout en sachant mettre à profit le potentiel qu'il offrait.

Dans le même temps en dépit de leurs orientations libertaires, les communautés en ligne ont mis en place des mécanismes de contrôle, une hiérarchie et une manière d'organiser les conflits par bien des aspects similaires aux groupes sociaux réels. En tant qu'étudiant en science politique, ces pépinières où des relations de pouvoir s'établissent de façon accélérée constituent un sujet d'étude stimulant. Il semblerait au vu de nos observations que dès qu'une structure permet à des individus d'interagir ensemble, les logiques sociales traditionnelles prennent rapidement le dessus. Ce constat décevant pour certains et rassurant pour d'autres pourrait se résumer de façon caricaturale à cette affirmation: on n'échappe pas au social. Les communautés en réseau sont à l'instar de tout groupe humain des artefacts sociaux complexes qu'il convient d'étudier comme des choses. Pour ce faire plutôt que de tomber dans le piège d'un discours sur la nouveauté du phénomène, un retour à quelques uns des principes généraux de la sociologie « classique » constitue une base de travail importante pour le sociologue des réseaux.

Internet est aujourd'hui porteur à la fois d'espoirs et de craintes. D'espoirs tout d'abord car la créativité observée chez certains acteurs, et leur plus grande facilité à s'exprimer auprès d'un public plus large, de façon décomplexée, est un gage de liberté certain. Internet peut devenir le support d'un renouveau culturel mais aussi économique. Il facilite l'échange de connaissances, de savoir faire et réduit les contraintes d'espace et de gestion de sa personnalité. Il s'agit d'un espace ludique, d'un support de travail et d'une plateforme d'échange.

Il alimente également tout un ensemble de craintes liées à la déconnexion avec le reste de la société, la menace sur certaines valeurs, la coordination de mouvements marginaux comme le terrorisme, ou le recul de la connaissance savante au profit de la doxa.

La direction que prendra ce réseau et les communautés virtuelles n'est en aucun cas

prédéfinie. A l'instar d'autres innovations techniques, Internet deviendra ce que les utilisateurs décideront d'en faire. Certaines pratiques finiront sans doute par être valorisées au sein de la société là où d'autres jugées inutiles ou dangereuses continueront à être stigmatisées. Le résultat dépendra du rapport de force formé au sein de nos sociétés et sera toujours susceptible d'évoluer. Tous les acteurs ne sont pas encore impliqués dans les communautés virtuelles de façon égale, notamment l'État. Dans ces conditions prédire l'évolution de celles-ci semble très difficile. L'observateur devra donc toujours rester vigilant et attentif à toute transformations des mécanismes qui régissent les groupes sociaux en réseau.

En rapport à notre sujet spécifique sur les univers persistants, deux évolutions récentes ont attiré notre attention. Premièrement le stigmate social étant lié à des univers de type jeu de rôle à dominante « heroic fantasy », de nouvelles communautés au succès grandissant ont fait le pari de simuler le monde réel. Cet univers persistant appelé « Second Life » compte à ce jour plus de deux millions d'abonnés. De nouveaux phénomènes intéressants y voient le jour comme notamment la prostitution virtuelle, et la rémunération de l'activité en réseau par une devise virtuelle directement convertible en argent réel. Cet empiétement du virtuel sur le réel et l'idée que l'on pourrait en théorie passer son temps dans l'univers virtuel tout en gagnant sa vie, ouvre des perspectives nouvelles. L'immersion des acteurs politiques dans ce nouvel univers, notamment sous la forme de représentations permanentes de partis politiques existants, peut également laisser imaginer une nouvelle façon de faire de la politique. Seul le temps confirmera ou infirmera le succès de ces nouvelles tendances. Les communautés en ligne parviendront-elles à se libérer des milieux de la déviance pour devenir des pratiques légitimes? Le chemin à parcourir semble encore bien long.

Annexes

*Annexe 1: Entretien Judgehype

*Annexe 2: Entretien « Eat fast »

*Annexe 3: Lexique des termes utilisés par les joueurs de WOW

*Bibliographie

Annexe 1

Entretien avec Julien, administrateur du site Judgehype, réalisé par mail le 15 mars 2007

***Tout d'abord puis-je vous demander votre âge et si vous avez une activité professionnelle autre que le site Judgehype?**

J'ai 31 ans et j'ai bossé pendant plusieurs années dans la boîte de mes parents (volets, châssis, portes, portes de garage). Petit à petit, je me suis occupé du site et c'est devenu une activité à temps complet depuis quelques années.

***Quand et comment êtes vous arrivé sur World of Warcraft (WOW) ?**

J'ai ouvert un site sur World of Warcraft lorsqu'il fût annoncé en 2001 par Blizzard. Vu que j'avais un réseau de sites dédiés aux jeux de Blizzard, et que les jeux en ligne massivement multijoueur m'intéressaient fortement, j'ai logiquement suivi le développement du titre depuis cette date.

***Aviez vous déjà participé à des « communautés en ligne » auparavant? (forums, autre MMO, jeux de rôle papier en ligne...) -Si oui était-ce différent, hormis l'aspect technique, de WOW?**

J'ai joué à DiabloII ou Ultima Online qui ont, eux aussi, eux beaucoup de succès. Je participe également à quelques forums sur divers thèmes, mais je parlerai surtout des communautés issues des jeux en ligne. La grosse différence avec World of Warcraft vient de la quantité de joueurs qui gravitent autour du jeu. Du temps d'Ultima Online, ou encore d'Everquest, les MMO se limitaient à des joueurs plus âgés et la communauté était relativement restreinte côté francophone. Avec WoW, tout a pris une dimension supérieure et beaucoup de jeunes joueurs sont entrés dans l'arène.

Dans le fond, l'esprit reste le même mais le rajeunissement de la communauté a eu quelques effets néfastes (plus d'écriture style SMS, moins de recul par rapport à certains évènements, etc.). A contrario, l'intérêt actuel des MMO côté francophone a obligé les éditeurs à augmenter le niveau du service proposé : localisation française, support technique accessible aux heures locales, des sites/forums/équipes francophones, etc.

***Aviez vous des attentes particulières vis à vis de la communauté de WOW?**

Je connaissais déjà la communauté qui gravite autour des jeux Blizzard et je m'attendais à voir la même chose avec WoW : des joueurs passionnés qui ont parfois des réactions excessives (certains évènements engendrent beaucoup moins de discussions côté anglophone ou germanophone), mais qui sont très fidèles à Blizzard ou aux sites qu'ils fréquentent. Ils critiqueront certaines décisions de Blizzard, mais à l'inverse défendront Blizzard par

rapport aux sociétés concurrentes ;)

***Ont-elles été déçues ou pas?**

Je n'ai absolument pas été déçu. Je savais par exemple que je pouvais compter sur les visiteurs pour certaines rubriques du site et ils ont été au rendez-vous. Idem in-game ou l'ambiance est bien présente.

***Au cours de votre expérience dans le jeu et sur votre site avez vous noté des évolutions dans cette communauté? (profil des joueurs, nouvelles question et attentes, comportement en jeu...) -Jugez vous cela plutôt positif ou négatif?**

Comme je l'ai dit plus haut, l'évolution tient surtout au rajeunissement de la communauté, moins patiente, plus jeune, plus exigeante. Beaucoup de joueurs, habitués aux MMO, ont été déçus de voir arriver des joueurs de 14-15 ans dans un univers dédié jusque là à des personnes plus mûres (les MMO étaient souvent en anglais et difficiles d'accès, avec des serveurs hébergés aux USA, obligation d'avoir une carte de crédit internationale, etc.). Je me souviens que du temps d'Ultima Online, un rollback (on perd par exemple la dernière demi-heure de jeu) suite à un problème serveur était certes ennuyant mais il n'y avait pas de quoi en faire un monde. Sur World of Warcraft, je n'oserais pas imaginer la réaction de certains joueurs si Blizzard annonçait un rollback de 10 minutes ;)

Ces joueurs sont très exigeants et demandent, pour le site, beaucoup de nouvelles choses. Cela pousse néanmoins le site vers le haut et nous oblige à développer certaines rubriques. Il y a donc des points négatifs et positifs, mais je suis loin de faire partie de ceux qui pensent que c'était mieux avant. Non, c'est mieux maintenant, c'est évident.

***Pouvez vous vous souvenir d'un événement particulier qui vous a surpris, choqué, amusé dans WOW, et que vous ne vous attendiez pas à trouver dans un MMO?**

Je suis souvent épaté de voir la motivation sans fin des joueurs et tout ce que cela engendre de logiciels, dessins, récits et autres basés sur l'univers du jeu. Sans compter l'entraide entre les joueurs qui est pour beaucoup dans le succès des jeux en ligne à l'heure actuelle. On n'est plus seul, on avance en équipe maintenant.

***Que pensent vos proches et vos connaissances de votre activité dans WOW?**

Cela étonne beaucoup de personnes qui sont curieuses de connaître comment cela fonctionne puisqu'il s'agit d'une activité peu ordinaire. Certains ne voient pas cela comme un job et s'imaginent que je joue toute la journée, mais j'ai pris l'habitude d'entendre ce genre de remarques. Mais généralement, cela fait sourire et étonne.

***Hormis le cadre de vos proches vous arrive-t-il de parler de WOW dans d'autres de vos activités?**

Oui, de temps en temps, quand je tombe sur un joueur.

***Que pensez vous du traitement médiatique de WOW?**

Les médias s'attachent surtout à parler des cas extrêmes et ne s'intéressent pas assez à tout ce qui tourne autour d'un jeu en ligne aussi populaire que WoW. On pointe souvent du doigt les problèmes qui, même s'il ne faut pas les éclipser, ne doivent pas faire de l'ombre à ce que ce genre de hobby peu apporter à quelqu'un.

***Estimez vous que les « no life » existent? -Si oui comment le définiriez vous?**

Pour moi, il s'agit de joueurs qui passent leur vie dans le jeu et mettent de côté tout le reste. Cela dure 2-3 semaines chez certains joueurs qui décident de se lancer à fond dans certains passages du jeu, mais dans ce cas-là il n'y a pas spécialement de quoi s'en faire. Mais si jouer à WoW devient un besoin et cesse d'être un hobby, il y a un problème. Quand on voit les obligations imposées par certaines guildes de très haut niveau, ça fait peur ^^

***Où placez vous la frontière entre casual gamer et hardcore gamer?**

Celle-ci varie en fonction des joueurs, il n'y a pas une barrière à partir de laquelle on peut dire qu'un joueur est hardcore et non plus casual. On peut être casual et profiter de congés pour devenir hardcore l'espace de 3-4 jours. Disons qu'un hardcore gamer fera en boucle les donjons de haut niveau tandis que le casual n'ira en donjon que bien plus rarement. Mais il faut bien préciser qu'un hardcore gamer ne doit pas être directement considéré comme un "no-life". Le hardcore gamer connaît le jeu sur bout des doigts, mais ça ne lui empêche pas de passer une semaine sans lancer World of Warcraft.

A la base, on pourrait dire qu'un casual joue 3, 4 ou 5 heures par semaine et un hardcore gamer bien plus. Mais il y a tellement de joueurs qui sont entre les deux que la limite est difficile à définir précisément.

***En tant qu'interlocuteur privilégié que pensez vous de globalement de la communication de Blizzard entertainment?**

Celle-ci a évolué dans le bon sens depuis la sortie de WoW en Europe. Même si tout n'est pas encore parfait et que les joueurs aimeraient être tenus au courant plus rapidement lors de certains problèmes, les choses vont bien mieux que début 2005. A l'époque, Blizzard Europe en était à ses balbutiements et l'équipe était assez restreinte. Avec le temps, l'équipe s'est renforcée et on sent que ça tourne bien mieux aujourd'hui. Il leur a fallu le temps de rôder les choses, ce qui est normal puisque WoW était leur premier MMORPG. Il n'y avait pas d'équipe Blizzard en Europe auparavant, ils ont dû tout construire.

Auparavant, on devait passer par Blizzard US en cas de problème sur DiabloII ou Warcraft III. Dorénavant, on peut s'adresser directement à des responsables francophones. Ça change tout pour les joueurs.

***Êtes vous invités à des événements IRL (in real life) amateurs et:ou professionnels?**

Oui, certains joueurs me proposent parfois de venir lors d'un rendez-vous IRL de guilde, et je suis parfois invité à des conférences/salons dédiés aux jeux vidéo.

***Avez vous déjà fréquenté les sites officiels étrangers et notamment le forum officiel américain? -Si oui, pensez vous que le caractère conflictuel, à la limite du lobbying, observable sur les forums officiels américains trouvent une équivalence sur les forums francophones?**

Cela fait des années que je suis les forums US de Blizzard. Et personnellement, même si on peut parfois reprocher à Blizzard d'être un peu fermé sur certaines questions, je n'appellerais pas ça du lobbying.

Blizzard

reste une société très ouverte sur les joueurs et pour avoir rencontré les développeurs, ce sont des gars très sympas qui font tout pour satisfaire les joueurs. Ils doivent juste faire face à des impératifs de développement qui les empêchent parfois de dire les choses clairement.

Idem côté francophone, encore au niveau des problèmes de connexion à certains royaumes. D'autres sociétés sont parfois impliquées lors de ces problèmes et pour des questions de droit, Blizzard Europe est dans l'incapacité de donner la source exacte des soucis et donne donc l'impression de ne pas communiquer clairement à ce sujet.

Bien entendu, je ne dis pas que Blizzard fait tout parfaitement. Il y a des choses qui coïncident, mais globalement, je les approuve.

***Pour finir, que pensez vous des activités économiques « parallèles » qui ont cours sur WOW et d'autres MMOs? (achat d'or, prostitution dans second life, vente de personnage sur Ebay...) ?**

Je me rappelle à Ultima Online du temps où certains joueurs, une fois qu'ils en avaient marre du jeu, vendaient leur personnage. Cela ne me choquait pas, ils voulaient un peu rentabiliser leur investissement et les personnages étaient achetés par des habitués. Le problème est que tout ça a pris une ampleur industrielle qui perturbe aujourd'hui l'économie des jeux en ligne, sans compter les conditions de travail des employés de certaines de ces sociétés.

Les différents éditeurs n'osent pas trop attaquer en justice les sociétés de vente d'argent/objets de peur d'engendrer une jurisprudence qui leur serait défavorable. Les développeurs se limitent donc à bannir les comptes des farumeurs, qui n'ont qu'à en créer un autre pour reprendre leur activité.

D'autres éditeurs, comme Sony, propose leur propre système de vente, mais Blizzard refuse par exemple d'en arriver là (pour l'instant en tout cas).

Note qu'eBay a décidé de retirer d'ici peu toutes les enchères des MMORPG à l'exception de Second Life, ce qui est une bonne chose pour les joueurs. Mais ça ne suffira probablement pas à arranger les choses.

Il faudra probablement attendre des réactions des différents gouvernements à ce sujet. Nul doute que vu les sommes brassées par ce commerce, les choses évolueront dans les années à venir

Annexe 2

Entretien avec « Eat fast » joueur de MMORPGs à Toulouse, membre de la guilde « DDC » sur le jeu « Guild Wars », réalisé à Toulouse le 22 mars 2007.

* Tout d'abord puis-je te demander ton âge et ta profession?

J'ai 26 ans dans deux semaines et je suis ingénieur en aéronautique. Je travaille dans une entreprise de sous traitance pour EADS Toulouse

* Avais tu participé de façon assidue à des forums ou à d'autres jeux avant guild wars?

Non pas vraiment j'ai découvert les forums avec Guild wars et j'ai jamais vraiment joué à un jeu en ligne avant... Ha si je participais à un jeu avec des potes pendant mes études. C'était par IRC, on se passait des questions et le plus rapide à répondre gagnait des points. C'est ma première expérience de jeu en ligne, si on peut appeler ça comme ça.

*Qu'apprécies tu dans le monde virtuel par rapport au monde réel?

Heu... t'as pas la barrière de la pudeur. Tu peux te prendre un rôle et le jouer comme tu veux sans que l'autre s'en aperçoive vraiment. C'est un peu dangereux aussi ce genre de truc, un peu à double tranchant. C'est pour ça que j'essaye de ne pas me cantonner à un seul rôle. Je joue chaque perso de façon différente, après sur les forums j'essaye de pas trop coller à ma vie réelle.

*Ça te permet d'explorer plusieurs facettes de ton identité?

Ouais! J'aime bien les jeux de rôles, je vois ça...oui je vois ça comme une communauté.

* Est-ce que par rapport à d'autres activités que tu avais avant tu constates une diminution?

Non parce que... je suis pas tout à fait un accro non plus. En fait ce a le plus changé c'est le sport , avant je faisais un peu de sport et maintenant beaucoup moins. Après c'est pas en rentrant à 21H, 21h 30 le soir qu'on va pouvoir faire d'autres choses non plus.

*Est-ce que ta famille est au courant que tu joues?

Ouais ma famille est au courant et comme je suis pas tout le temps devant j'ai pas eu trop de conflits avec. Sauf pendant une période où j'étais sans emploi, je jouais beaucoup et il y a eu quelques petites

contrariétés mais j'ai rapidement fait redescendre... Après faut savoir gérer son temps aussi.

***Comment définirais tu la frontière entre un joueur normal et un « no life »?**

C'est un petit peu entre quelqu'un qui boit un verre d'alcool de temps en temps après le repas et
quelqu'un qui boit tous les jours. Après ça tombe dans l'abus que ce soit dans les jeux vidéos
ou autre
chose. A partir du moment où ça tombe dans l'excès c'est qu'il y'a quelque chose qui va pas

*** Tu en as déjà rencontré?**

Je connais personne véritablement dans ce cas...je connais quelqu'un qui a failli basculer
dedans
pendant un moment. Il avait des problèmes à côté et il a beaucoup joué à WOW. Ça a basculé
à un
moment...mais il s'est arrêté parce qu'au bout d'un moment ça l'a saoulé.

***Tu penses donc que ce n'est qu'un état transitoire?**

Pour lui c'était le cas, après j'espère vraiment que c'est le cas pour les autres parce que sinon
ce
serait un problème inquiétant

***As tu rencontré lors de tes expériences des personnes que tu qualifierais vraiment d'amis?**

Amis? Mm... mes amis je les connaissais déjà avant de jouer avec eux. Après dans le jeu en
lui
même...(longue pause) Pour l'instant non. Après je qualifierais pas n'importe qui d'ami.

*** As tu été aussi libre en jeu que tu l'espérais?**

Chaque jeux apporte ses libertés et ses contraintes. Dans Guild wars par exemple je comptais
me la
jouer rôle play, mais je me suis vite rendu compte que les ¾ des joueurs n'étaient pas dans
cette
optique là. Donc ça m'a un peu gêné Après je suis beaucoup plus libre que dans le monde réel.

*** Tu n'as pas subi de contraintes ou t'es heurté à des règles que tu ne connaissais pas?**

Au contraire le fait d'avoir un PC en interface d'un ordinateur d'un point de vue société
permet de
se libérer d'un certain nombre de carcans. Il est beaucoup plus facile d'aller vers les autres.
Après ce
n'est pas facile à dire, l'ordinateur empêche la relation directe à l'autre et donc les malentendus
sont
beaucoup plus présents. Quand tu discutes avec trois ou quatre personnes différentes, selon
leur
sensibilités il peut y avoir des malentendus et ça peut créer des tensions. C'est ce que je

reproche un
peu à chaque média, j'avais déjà remarqué le phénomène sur msn.

***Que penses tu des critiques portant sur le jeu en réseau?**

Pour moi bien vivre c'est bien équilibrer ses activités. Travailler c'est bien mais j'aime bien
jouer,
j'aime bien faire du sport, j'aime bien lire... Pour moi ceux qui critiquent une personne parce
qu'elle
joue une fois par semaine quatre ou cinq heures, valent pas mieux que ceux qui jouent sans se
préoccuper de leur environnement. C'est bien de critiquer mais il faut aussi faire un travail
d'introspection.

***As tu été victime de discriminations à cause de ta classe dans le jeu?**

Les gens ils peuvent discriminer si ils veulent je les ignorent c'est tout. J'ai pas eu ce problème
avec
mon guerrier et mon moine. Après mon élémentaliste spécialisée terre est beaucoup moins
utile en
pve (joueur contre environnement) qu'un élémentaliste de feu. Les groupes ils aiment bien que
ça
tue vite et bien. Ils sont un peu élitistes et préfèrent l'efficacité au plaisir de jeu. J'ai donc eu
quelques problèmes parfois.

Annexe 3

Quelques termes utilisés par les joueurs de WOW:

*noob: contraction de « newbie », désigne

*L'expression « lag » désigne un ralentissement de la connexion du à une surcharge du serveur. Cela peut se manifester au sein de l'univers persistant par des décalages ou des gels d'image jugés insupportable par la majorité

*Le terme « blue » vient de la couleur de posts des « game masters » sur le forum officiel.

*Cette expression signifiant « mur de texte » désigne à la base un message dense mal mis en page et donc difficile à lire, mais elle s'est généralisée à toute réponse jugée trop longue. L'expression utilisée par les joueurs, en clin d'œil aux combats ayant lieu dans le jeu, est « wall of text crits you for xxx »

* Un « raid » est un groupe de plus de dix joueurs et jusqu'à quarante qui est monté pour réaliser des tâches autrement impossible pour des joueurs isolés.

*Un « Maître du jeu » est un employé de Blizzard chargé d'apporter un soutien technique aux joueurs en cas de bug. Son rôle a évolué vers celui de policier et d'arbitre lors de conflits entre les joueurs. La commande IRC utilisée par les contacter est « /report »

* Il faut entendre « classe » au nom de métier choisi par le joueur lors de la création du personnage.

Bibliographie

Ouvrages académiques

- * Barthes, Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970
- * Becker, Howard, *Outsiders: études de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985
- * Berry Vincent, *L'industrie du vidéo en ligne: construction et déconstruction d'un loisir culturel*, consulté sur internet [Http://www.omsh.org](http://www.omsh.org)
- * Bourdieu, Pierre, « L'opinion publique n'existe pas », *Les temps Modernes*, janvier 1973
- * Bourdieu, Pierre, « Quelques propriétés des champs », *Questions de sociologie*, Paris, Editions de minuit, 1984
- * Breton, Philippe, *Le culte de l'internet*, La Découverte, Paris, 2000
- * Breton, Phillippe, *L'utopie de la communication: le mythe du village planétaire*, Paris, La Découverte, 1997
- * Castells, Manuel, *La société en réseau*, Tome 1, l'ère de l'information, Paris, Fayard, 1998
- * Crozier Michel, Friedberg Erhard, *L'acteur et le système: les contraintes de l'action collective*, Paris, Editions du Seuil, 1981
- * Durkheim Emile, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Champs, 1999 (1895)
- * Flichy, Patrice, *L'innovation technique*, Paris, La Découverte, 2001
- * Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001
- * Goffman, Erving, *Stigmaté les usages sociaux des handicaps*, Paris, Les Editions de Minuit, Le sens commun, 1975
- * Goffman, Erving, *La présentation de soi. La mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Ed. De minuit, 1973
- * Levy, Pierre, *World Philosophie*, Paris, Odile Jacob, 2000
- * Mauss, M. , *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*,

L'Anné sociologique, 1923
24, consulté sur <http://dx.doi.org/doi:10.1522/cla.mam.ess3> (bibliothèque numérique de l'université du Québec)

* Mauss, Marcel, et Durkheim, Émile. "Note sur la notion de civilisation", *L'Année sociologique*, 12, 1913, p.46 à 50. Édition électronique: Collection Les classiques des sciences sociales.

* Mc Luhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, 1962, University of Toronto Press

* Offerlé, Michel, *Sociologie des groupes d'intérêt*, Montchrestien, "Clefs Politiques", Paris, 1998,

* Ricoeur, Paul, *L'idéologie et l'utopie*, Paris, Seuil, 1997

* Sfez, Lucien, *Critique de la communication*, Paris, Seuil, 1988

* Wiener, Norbert, *Cybernétique et société*, Deux Rives, Paris, 1952

* Wolton, Dominique, *Internet et après? Une théorie critique des nouveaux médias*, Paris, Champs, 2000

Autres ouvrages consultés

* Gibson, William, *Neuromancien (Neuromancer)*, 1984, Paris, France Loisir, 2000

* Lévy, Steven, *Hackers: Heroes of the computer revolution*, 1984

* Negroponte, Nicholas, *L'homme numérique*, Paris, Robert Laffont, 1995

Articles consultés

* Brafman Nathalie « Engloutis dans un monde virtuel » *Le Monde*, 11 mai 2006

* Bui, Doan « World of warcraft: les démons du jeu », *Le nouvel observateur*, 15 décembre 2006

* Dicale, Bertrand, « World of warcraft: comment un jeu devient un phénomène culturel », *Le Figaro*, 7 octobre 2006 consulté sur Internet:
http://www.lefigaro.fr/debats/20061007.FIG000000675_world_of_warcraft_comment_un_jeu_video_devient_un_phenomene_culturel.html;

* King, John; Grinter, Jessica; Pickering, Jeanne, « Grandeur et décadence d'Arpanet. La saga de Netville, cité champignon du cyberspace », *Réseaux, CNET*, 1996, n°77, p 9-35

* Marcotte, Jean-François. "La sociologie des rapports sociaux en réseaux: un champ d'étude en formation", *Esprit critique*, vol.03 no.10, Octobre 2001, consulté sur Internet: <http://www.espritcritique.fr>

* Masi, Bruno, « Bulles de blog », *Libération*, 27/05/2005

* Nunès Eric « Dans le monde virtuel des « no life » », *Le Monde*, 11 aout 2006;

* Paravel, Véréna et Rosental, Claude, « *Les réseaux, des objets relationnels non identifiés?* », *Réseaux* n° 21 (118/2003).

* Stone, Rosane, « Sex and death among the cyborgs », *Wired*, mai 1996

* Turkle Sherry, « Who Am we », *Wired*, janvier 1996

* Turkle Sherry, *Life on the screen*, Touchstone, NY, 1997

Table des matières

Introduction.....	7
Partie 1: Sociogenèse du concept de communauté virtuelle: histoire d'une utopie technique..	15
A. Une utopie de rupture: origines et premières grandes tentatives des communautés virtuelles.....	17
1. Une utopie académique: « la république des informaticiens ».....	19
Les grand principes fondateurs d'Arpanet:.....	20
2. Les premières tentatives amateurs: des communautés « hippies » au Well:.....	23
L'expérience du Well:.....	25
Guides d'utilisateur et chartes de comportement: légitimer Internet:.....	27
B. Les penseurs du Net: L'influence de la revue Wired et des artistes de la contre culture.	29
1. Les «visionnaires ».....	30
Mc Luhan et le village global:.....	30
Teilhard de Chardin et la « noosphère »:.....	32
2. Les futurologues.....	34
3. Les milieux de la contre-culture:.....	36
C. Réactions diverses face aux communautés virtuelles et le cas de l'Europe.....	40
1. Le refus d'un culte de l'Internet.....	40
Le contenu du culte de l'Internet:.....	42
2. Le cas de l'Europe: des informations lacunaires.....	43
Partie 2: Les recherches empiriques sur les communautés virtuelles: un champ d'étude en formation.....	46
A. Vers une typologie des communautés virtuelles?.....	48
Les sites et regroupements de sites:.....	49
Les forums de discussion.....	51
Les canaux IRC ou « chats ».....	52
Des frontières de plus en plus floues.....	56
Les wikis et autres applications « web 2.0 ».....	56
La montée en puissance des blogs.....	58
Les univers persistants.....	60
B. Des communautés beaucoup moins « virtuelles » qu'il n'y paraît.....	62
Application du concept de champ : replacer les communautés virtuelles dans leur dynamique sociale.....	64
C. Essai d'analyse organisationnelle: contraintes et acteurs pertinents.....	68
Repérer les configurations d'acteurs pertinentes.....	70
La « communauté d'utilisateurs ».....	73
Les « gestionnaires » de la communauté.....	73
Le rôle de l'Etat.....	75
Le regard du reste de la société.....	76
Le rôle des acteurs « relais ».....	78
Partie 3: Une étude de cas: la communauté des joueurs de « World of Warcraft ».....	81
A. Élaboration d'un protocole d'enquête.....	81
De la difficulté de l'enquête de terrain: le problème des asymétries d'information.....	81
Les outils retenus.....	85
B. Une brève histoire des « MMOs ».....	88
C. Le cas du jeu « World of Warcraft ».....	93
Un jeu incontournable dans le monde des univers persistants.....	94
L'importance des guildes dans la consolidation du lien social.....	97
La question centrale de l'identité.....	102

Le rôle structurant de la conflictualité.....	107
Le « stigmaté » lié à WOW: une activité déviante?.....	111
Conclusions générales sur notre étude de cas.....	115
Conclusion.....	116
Annexes.....	119
Bibliographie.....	131

