

Publictionnaire

Dictionnaire encyclopédique et critique des Publics

Communauté en ligne

Pereira Gonçalves Kelber

Référence électronique

Pereira Gonçalves Kelber, Communauté en ligne. *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 15 octobre 2020. Accès : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/communaute-en-ligne/>

Le Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics est un dictionnaire collaboratif en ligne sous la responsabilité du Centre de recherche sur les médiations (Crem, Université de Lorraine) ayant pour ambition de clarifier la terminologie et le profit heuristique des concepts relatifs à la notion de public et aux méthodes d'analyse des publics pour en proposer une cartographie critique et encyclopédique.

Accès : <http://publictionnaire.huma-num.fr>

Cette notice est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-ncnd/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



Communauté en ligne

Une communauté en ligne peut être *a priori* appréhendée comme un groupement d'individus ayant des intérêts communs et interagissant entre eux, autour d'une activité particulière, par le biais de dispositifs sociotechniques connectés par le réseau internet. Dans les communautés en ligne, les dispositifs numériques présentent des interfaces graphiques (icônes, textes, images, schémas) permettant, au-delà de l'interaction homme-machine, l'interaction en temps réel ou différé entre les individus connectés. Cette communauté peut comporter un nombre variable d'individus avec des profils sociologiques plus ou moins homogènes qui sont reliés le plus souvent par un ou des intérêts ou valeurs communs la plupart du temps immatériels : « Une langue, une histoire, une religion des valeurs, des normes » (Schmoll, 2014 : 71). Dans ces communautés en ligne, le partage de valeurs ou d'intérêts communs entre les personnes n'est pas seulement la condition de leur existence, mais aussi l'élément premier de distinction entre elles. Or, si ce qui « fait public » est *a priori* , « le sentiment de lien, d'appartenance à une communauté, de “voir avec” ou “vivre avec” » (Ségur, 2004 : 6), on pourrait considérer les communautés en ligne, non pas comme des simples dispositifs (socio)techniques, mais comme des « lieux » ou « milieux » où des individus seraient susceptibles de devenir public (Ballarini, Ségur, 2017). Ces publics se présentent de manière composite ; leurs traits seront précisés au fur et à mesure, que ce soit par leur « forme » (chat, blogs, réseaux sociaux numériques, liste de mails, jeux en ligne...) ou par leurs « contenus » (religieux, politiques, sportifs, communauté de fans...). Ces communautés en ligne peuvent être appréhendées par ses publics comme des communautés provisoires, des dispositifs « dont-il-y-a public » (Esquenazi, 2003 et dont les formes et contenus divers constituent des publics aux identités multiples. La première proposition portant sur le rapport entre la communauté en ligne et les publics, fait constat d'une collectivité d'individus interconnectés et reliés par des intérêts communs. La grande hétérogénéité des communautés en ligne et de « ses publics », ainsi que le caractère « évanescent et éphémère » de ceux-ci (Quéré, 2003 : 123), sans oublier l'idée répandue selon laquelle le public constitue un « groupe stable et variable » (Ballarini, Ségur, 2017 : 09) rendent délicate l'étude des publics. Pour autant, si une seule définition du public est impossible, cela ne signifie pas pour autant que ces groupes d'individus n'existent pas (Quéré, 2003 : 114).

Le mot « communauté », notamment en raison de l'influence du numérique, « n'a jamais été utilisé de façon aussi banalisée et vide que ces dernières décennies où les communautés au sens sociologique sont devenues difficiles à trouver dans la vraie vie » (Hobsbawm cité dans Bauman, 2000 : 171). Le terme « public », quant à lui, se présente également comme « un signe aux sens multiples » (Cefai, Pasquier, 2003 : 18) dont l'un d'entre eux est celui d'une « communauté imaginée » (Quéré, 2003 : 121). Le terme « public » ainsi que celui de « communauté » demeurent des termes polysémiques. Concernant les communautés en ligne, les questions qui se posent à ce stade consistent à savoir : comment les communautés en ligne « font » publics ? Quels « types » de publics peuvent-elles « faire » ? Plus encore, comment ces publics se comportent-ils au sein de ces communautés en ligne ? Et que signifie « faire communauté » et quelle est la relation entre la communauté et ses publics ?

Des communautés « virtuelles » aux communautés en ligne

L'idée de « communautés en ligne » apparaît peu avant le lancement même de l'Arpanet ? *Advanced Research Projects Agency Network* ? à l'occasion du projet *Multi Access Computer* (MAC) dirigé par John McCarthy (1927-2011) au *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) entre 1963 et 1964. Cherchant à rentabiliser l'usage du temps oisif des ordinateurs (rares, volumineux et chers à l'époque), le projet MAC s'efforce de créer un système partagé ? *time-sharing* ? qui permettrait un usage collectif d'ordinateurs ayant pour but le partage de programmes, de ressources et d'informations entre les individus (Serres, 2002). C'est lors de ce projet qu'est créée pour la première fois, une plateforme collaborative connectée constituée par un réseau informatique. Autrement dit, une « communauté en ligne » de partage de connaissances voit le jour, et celle-ci est composée par un certain public : celui des chercheurs et étudiants. Joseph Carl R. Licklider (1915-1990) et Robert W. Taylor (1932-2017), les deux collaborateurs les plus importants du projet, présentent à cette occasion, une approche proposant une symbiose entre l'homme et l'ordinateur ? *man-Computer Symbiosis* (Licklider, 1960). Il s'agit d'une perspective proche de celle élaborée par leur contemporain Herbert Marshall McLuhan (1911-1980) en 1964 dans le célèbre *Understanding Médias. The Extensions of Man (Comprendre les médias. Les extensions de l'homme)* et qui n'envisageait pas la machine en tant qu'artefact qui remplacerait l'homme, mais plutôt comme son complément ou son « extension ». L'intérêt porté par J. C. R. Licklider et R. W. Taylor aux communautés en ligne est démontré dans un autre texte tout aussi prophétique intitulé *The computer as a communication device (L'Ordinateur comme appareil de communication)* et paru en 1968. À propos des communautés en ligne les auteurs prédisent la chose suivante :

« Dans la plupart des domaines, elles seront constituées de membres géographiquement séparés, parfois regroupés en petits groupes et travaillant parfois individuellement. Ce seront des communautés non pas de localisation commune, mais d'intérêt commun. Dans chaque domaine, la communauté d'intérêts globale sera suffisamment importante pour soutenir un système complet de programmes et de données axés sur le terrain ». (Licklider, 1968 : 37-38).

Au début des années 1970, lors du lancement du réseau Arpanet, le premier système de bulletins électroniques nommé *Community Memory* voit le jour à Berkeley, en Californie. Issue de la contre-culture des années 1960, l'informaticienne Jude Milhon (1939-2003), co-créatrice du projet, parle alors d'un « nouveau média » dont l'utilisation créerait inévitablement un nouveau type de « famille communautaire » (Slaton, 2001). Des auteurs ayant étudié *Community Memory* parlent alors, non pas de communautés en ligne, mais de groupes de conversation par ordinateur ? « *people's computing groups* » (Colstad, Lipkin, 1975). Au-delà de permettre plus d'efficacité dans le téléchargement de données et d'informations, ce système permettait en effet une plus grande interaction entre les individus, notamment à travers les forums ou « *chat* » conçus à cet effet. Les prédictions de J. C. R. Licklider et R. W. Taylor ainsi que l'approche de J. Milhon esquissent une corrélation entre les communautés et ses publics, fondée sur un intérêt commun. Une conception assez proche de la notion de public en tant que « collectivité spirituelle [...] dont la cohésion est toute mentale » (Tarde, 1901 : 31) élaborée au début du XX^e siècle.

Des informaticiens enthousiastes tels que Carl Farrington et Evelyn Pine pensent alors *Community Memory*

comme un puissant outil qui pourrait être utilisé pour améliorer la vie communautaire d'un quartier : il serait un outil égalitariste, voire démocratique, capable de créer un quartier en ligne ? *on-line neighborhood*. D'après eux (Farrington, Pine, 1997 : 227), la communauté sur le réseau rendrait les individus égaux à l'intérieur de la communauté : « Sur le réseau, un sans-abri peut interagir avec d'autres membres de la communauté, non pas comme un spécimen de troubles sociaux, mais comme ayant une participation égale à la vie communautaire ». Enfin, *Community Memory* serait étroitement associé au savoir ou à la connaissance ? *knowledge* ? et, par conséquent, à l'autonomisation ? *empowerment* ? des individus, en les mettant sur un pied d'égalité et en les rendant à même de participer aux débats communautaires. Bien entendu, l'aspect démocratique est envisagé par ces auteurs selon une perspective habermassienne, c'est-à-dire une démocratie fondée sur la discussion argumentée d'égal à égal entre les membres de la communauté, sans une réelle prise en compte des particularités individuelles des acteurs. Cette interprétation ne prend pas non plus véritablement en compte le lien entre participation à la communauté et action politique concrète qui pourrait se produire grâce à ces dialogues. Il s'agit d'une perspective ancrée dans l'utopie des espaces numériques à ses débuts, trouvant ses racines dans le mouvement hippie et dans la quête des nouvelles formes de vie communautaire.

À partir des années 1980, une plus grande démocratisation du système de bulletins électroniques du type *Bulletin Board System* ? c'est-à-dire un panneau d'affichage public sur lequel les individus ont le droit d'agrafer un mot ou une affiche afin de diffuser un message ? permet la multiplication du nombre de communautés en ligne. Parmi elles, la plateforme The WELL, aussi connue sous le nom *Whole Earth 'Lectronic Link*, est fondée en 1985 par Stewart Brand et Lawrence B. Brilliant, deux pionniers de l'internet. Cette communauté en ligne (toujours en activité) a rencontré un important succès dans les années 1990 aux États-Unis. La prospérité de la communauté s'explique en partie par la politique alors novatrice de fournir des comptes gratuits aux journalistes. Le membre le plus célèbre de The WELL, Howard Rheingold, ex-collaborateur du *Palo Alto Research Center* (anciennement *Xerox Palo Alto Research Center*) et ancien enseignant des universités de Berkeley et Stanford, est devenu à partir des années 1990 le « parrain » de la communauté. L'enthousiasme de H. Rheingold face aux nouvelles possibilités communicationnelles offertes par The WELL, ainsi que son expérience en tant qu'utilisateur, seront décrites dans le célèbre ouvrage *The virtual community* publié en 1993 aux États-Unis. L'ouvrage a consacré alors le terme « communauté virtuelle », attribué dès lors à H. Rheingold, démocratisant davantage les études portant sur les communautés en ligne. Dans cet ouvrage, il définit les communautés virtuelles ainsi :

« 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 » (Rheingold, 1993 : 6).

Bien que H. Rheingold ne développe pas davantage sa réflexion concernant la mesure et la délimitation du temps et de l'effort fourni par les individus dans les relations sociales tissées au sein de The WELL, il souligne que, dans la « communauté virtuelle », il y a aussi un réel effort de la part de l'individu pour tisser des relations et que la « connaissance virtuelle » pourrait constituer un premier pas pour établir des liens sociaux en dehors de l'environnement numérique. En tant que membre-participant et observateur assidu de The

WEEL, l'auteur témoigne dans son *Virtual Community* que participer à une communauté virtuelle n'a pas résolu tous ses problèmes, mais que cela lui a apporté de l'aide, du soutien et parfois de l'inspiration.

L'approche de H. Rheingold confirme un changement graduel dans la manière de concevoir le public au sein de la communauté en ligne : le public autrefois appréhendé comme récepteur de messages, commence peu à peu à être « placé au centre d'un régime de participation qui revêt diverses formes : spontanée, souhaitée, encouragée, mythifiée, encadrée, empêchée » (Séгур, Ballarini, 2017 : 11). Cet enthousiasme face à ce nouveau moyen de communication (et des discours mythiques que l'accompagnent est partagé par le sociologue des technologies québécois Pierre-Léonard Harvey. Fondateur du Laboratoire de communautique appliquée à l'Université du Québec à Montréal (Uqam), il a notamment travaillé sur les communautés en ligne sous l'angle de la gestion des connaissances dans le champ des sciences et de l'éducation. Pour sa part, P.-L. Harvey considère les communautés virtuelles comme des plateformes ayant « un niveau de conscience » et, par conséquent, un niveau culturel. Il souligne encore que, dans les communautés en ligne, la communication entre les publics « est faite d'habitude, de beaucoup de connivence et de complicité » (Harvey, 1995 : 33). Cette même opinion à propos des vertus des communautés virtuelles est partagée par Barry Wellman, sociologue et directeur du *NetLab Network*. Ce dernier a étudié notamment l'impact des communautés en ligne sur la vie locale de quartier. D'après lui, les communautés en ligne peuvent être perçues comme un « réseau ? nébuleux, éloigné et peu tricoté, mais réel et de soutien » (Wellman, 1999 : 37). Dans les années qui suivent, de nombreuses nouvelles communautés « virtuelles » aux publics les plus multiples ont pu se développer grâce aux avancées en matière d'informatique et à une plus grande et progressive démocratisation des *personal computer* et de l'internet.

Les transformations incessantes dans les dispositifs socio-communicationnels advenues depuis la publication de l'ouvrage précurseur de H. Rheingold ont rendu le terme « communauté virtuelle » moins adapté. Même si Serge Proulx (2006 : 13) explique que le terme « "communautés virtuelles" avait tendance à se généraliser autant dans la littérature spécialisée que dans les médias? », le terme « communautés en ligne » ? du moins en contexte français et dans le champ des sciences de l'information et de la communication ? a progressivement remplacé celui des « communautés virtuelles ». Dès lors, le mot « virtuel » peut renvoyer à la notion de possibilité ou d'éventualité, ou d'un phénomène qui existerait sans se manifester, voire de l'absence d'existence. Pour cette raison, le terme « virtuel » serait plus adapté pour désigner des communautés dont le dispositif propose une réalité virtuelle, à savoir une réalité simulée par ordinateur (Schmoll *et al.*, 2011). Ces mêmes années 2000 représentent un tournant décisif pour les communautés en ligne par le fait d'une plus grande démocratisation ? à différentes échelles, naturellement, entre les pays dits « du Nord » et ceux dits « du Sud » ? de l'internet dans la seconde moitié des années 1990 et au début des années 2000.

En effet, l'apparition d'une technologie qui s'impose graduellement à partir des années 2000 rend plus simple l'usage des dispositifs numériques et invite les individus à interagir davantage : « le web 2.0 » ou « web participatif ». Le développement de ce modèle de l'internet a engendré une très forte prolifération de communautés en ligne, ce qui a non seulement élargi et complexifié l'étude de ces collectivités et permis de penser ces groupements selon la notion de public, mais a aussi entraîné une transformation graduelle et

profonde ? toujours en cours ? dans la manière même de penser le public (Séguir, Ballarini, 2017 : 01). Cette technologie a permis la prolifération et la diversification des formes des communautés en ligne, la plupart du temps au sein des plateformes dites « réseaux sociaux numériques ». Ce nouveau modèle de l'internet collaboratif serait fondé sur trois idées principales : convergence, culture participative et intelligence collective (Jenkins, 2006). L'intelligence collective comporte la notion de formes de créativité qui émergent de manière naturelle et spontanée, à partir de membres d'une communauté en ligne. Le public au sein d'une communauté en ligne serait, d'après l'interprétation de H. Jenkins, un groupe d'individus possédant un ensemble d'attentes qui se reposent sur un ensemble de savoirs partagés (Esquenazi, 2003). Ce principe de savoirs partagés retrouve écho dans la notion d'intelligence collective qui serait produite par les membres d'une même communauté (Lévy, 1994). S'intéressant à la manière dont les communautés en ligne forment un type particulier de public, Pierre Lévy explique que dans ces communautés, l'intelligence collective est le partage de fonctions cognitives qui ne peut avoir lieu sans qu'il y ait à la fois de la coopération et de la compétition entre les membres. Lors du partage de connaissances et dans les processus de production de l'intelligence collective, des liens plus ou moins forts peuvent être tissés entre les membres d'une communauté. À l'heure actuelle, en raison de la multiplication des communautés en ligne et des dispositifs socionumériques ? autant celles relevant des plateformes que celles concernant le support ? d'autres alternatives se présentent pour penser les liens tissés entre les membres d'une communauté en ligne. Au-delà de la conception de H. Rheingold, P.-L. Harvey et B. Wellman ? qui renvoie notamment aux liens de soutien, d'inspiration et connivence ?, on peut considérer qu'à l'instar des communautés en dehors de l'environnement numérique, des liens forts et moins forts peuvent se tisser entre les membres d'une communauté en ligne. Selon la théorie dite des liens faibles ? *The Strength of Weak Ties* ? élaborée par Mark Granovetter (1973), les relations humaines se font par des liens forts, qui peuvent être entendus comme ceux que nous établissons de manière fréquente avec, par exemple les membres de la famille ou des amis proches. Néanmoins, l'individu tisse également des liens faibles qui correspondent « aux connaissances ». L'auteur signale cependant que les liens faibles peuvent être considérés comme des liens forts dans la mesure où ceux-ci permettent à l'individu de se glisser dans des réseaux sociaux où les relations sociales établies sont des relations fortes. C'est le cas notamment d'une communauté en ligne de mise en relation des individus cherchant à élargir leurs réseaux des contacts professionnels. Grâce à une mise en relation « opportuniste » avec les « amis utiles » (Cardon, 2011) ou avec les « amis des amis » dans un réseau social numérique présenté sous la forme d'une « communauté » telle que LinkedIn, l'individu peut trouver une opportunité professionnelle ou éventuellement établir ainsi des liens plus forts en dehors de l'environnement numérique. Bien qu'il aille de soi que dans ce type de collectivité en ligne la pertinence de la question portant sur « le partage de valeurs communes » se pose ? sous une perspective qu'on pourrait appeler philosophique de la notion de partage ?, on peut partir du principe que ces collectivités « font public », et ce, dans le sens où les individus sont à la fois patient et agent, en observant, agissant, interagissant, subissant, adaptant et modifiant leurs comportements (Quéré, 2003) mais aussi ceux de leurs pairs et, par conséquent influençant les dynamiques au sein de ces collectivités.

Communautés en ligne : un champ d'études et des approches diversifiées

Sans chercher à établir un inventaire exhaustif, examinons quelques travaux à propos des communautés en ligne susceptibles d'illustrer la richesse d'approches dans de différents

champs du savoir. Au début des années 2000, des informaticiens de l'université de Hong Kong ont élaboré un bilan sur les recherches (en informatique) sur les « communautés virtuelles informatiques » (Lee, Vogel et Limayem, 2002 ; 2003). Les auteurs constatent alors une pénurie de recherches sur ce sujet et perçoivent un champ d'études prometteur en informatique. Selon eux, les communautés virtuelles informatiques ont tendance à devenir de puissants outils pour établir des relations et partager des connaissances. Au cours de la même période, les travaux sur les communautés de joueurs en ligne ? à l'époque une « nouveauté » en plein essor ? sont publiés en France et cela dans différents domaines : en anthropologie avec des études émergentes sur la reproduction de la violence et l'isolement des membres des communautés de joueurs en ligne (Nachez, Schmoll, 2002 ; 2003) ; mais aussi en sociologie avec des travaux portant sur l'engagement des joueurs, les amitiés volatiles qui peuvent se créer entre les membres de ces communautés, ainsi que sur la bienveillance et la coopération des joueurs plus expérimentés envers les novices (Auray, 2003). Les années 2000 correspondent à la période d'émergence de la notion de monde virtuel, c'est-à-dire un monde « autre », créé par des dispositifs numériques simulant de manière plus ou moins fidèle le monde dit « réel ». En ce sens, certains auteurs considèrent l'internet en tant que « nouveau Pays » (Lyman 1997 : 120) dont les communautés en ligne seraient le projet. Dans ces communautés, il ne s'agit pas seulement de « numériser » les relations sociales, mais aussi de reproduire les environnements au sein desquels ces relations prennent place, avec des jeux en ligne ou bien des mondes 3D comme *Le village* (d'origine francophone) ou bien *Second Life* (d'origine américaine), par exemple. D'autres travaux, tels que ceux de Guy Parmentier et Sylvie Roland (2009), ont traité du lien entre les individus et leurs avatars ? c'est-à-dire une représentation numérique d'un internaute sous une approche identitaire. Ont également été réalisées, des études (Schmoll, 2008) portant sur les spécificités des communautés de joueurs et l'extension de ces communautés puisque les joueurs possèdent des forums ou sites en dehors du jeu et se retrouvent aussi dans les lieux physiques tels que les cafés. Dans la même période, des recherches menées par Patrick Schmoll (2007) ont mis en évidence le renouveau du tribalisme, de l'extension du ludique et du renouvellement du sacré, grâce aux possibilités offertes par l'internet dit 2.0 dans le cas de la communauté en ligne liée au jeu La Chouette d'Or. Au-delà du forum en activité depuis 1996, *via* des sites, « chats », listes de diffusion... ces chasseurs produisent une culture propre à la communauté. L'auteur a démontré que la motivation des chasseurs ne demeure pas seulement dans une logique de gain matériel de la pièce originale en or et diamant mais aussi dans une dynamique de collaboration et de compétition : les joueurs cherchent notamment à travers cette communauté en ligne à rencontrer l'autre, à se rencontrer eux-mêmes. Les discours portant sur le « web collaboratif » et l'usage du qualificatif « nouveau » pour parler des formes d'interaction dans les communautés en ligne doivent néanmoins être pris avec une certaine distance. Dans le cadre d'une approche critique en termes d'industries culturelles numériques, le discours sur « l'internet participatif » est remis en cause par certains chercheurs (Bouquillion, Matthews, 2010 ; Rebillard, 2011). Ce modèle de l'internet ne serait pas une nouveauté en soi, mais une suite logique des dynamiques de mutations des industries culturelles numériques qui sont étroitement liées aux mutations du système capitalisme. Pour ces auteurs, le discours « idyllique » sur l'internet participatif et les communautés en ligne cacherait des logiques de surveillance systématique et optimale, ainsi que la récolte de données à des fins publicitaires. Sous cette approche, les publics formés au sein des communautés en ligne peuvent être pensés moins en tant que « collectivité spirituelle », comme le prétendait Gabriel Tarde (1843-1904), mais plutôt comme des individus au service de l'industrie culturelle numérique.

Autrement dit, les individus pourraient être appréhendés notamment en tant que producteurs, diffuseurs et consommateurs de contenus infocommunicationnels. Enfin, pour ce qui est des contenus et pratiques des membres des communautés en ligne, des questions se posent sur l'emploi du qualificatif « nouveau » dans l'étymologie du champ numérique. Certains sites religieux de prière en ligne, se présentent en tant que communauté de prières – tels que Hozana – et proposent aux internautes de suivre des neuvaines, de prier le chapelet ou d'apprendre sur les exercices spirituels d'Ignace de Loyola (1491-1556). Donc il s'agit de pratiques très anciennes, mais qui seraient renouvelées, du moins par sa forme, dans l'environnement numérique.

Aux États-Unis dans le champ des sciences de l'information et de la communication, Sorin Adam Matei (2005) explore certaines des implications discursives ainsi que la dichotomie entre les valeurs modernes individuelles et communautaires. Aussi, il décide de mettre en exergue la relation entre la contre-culture et le développement des communautés « virtuelles » ; s'intéresse aux types de relations établies entre le public au sein d'une communauté et expose une perspective large entre les notions d'individualisme et de communautés et invite au débat. Au Québec, l'ethnologue Madeleine Pastinelli (2005) a conduit une recherche dans le cadre de sa thèse sur les interactions dans les communautés en ligne. La chercheuse menait une observation participante dans ce qu'elle appelait un « canal de bavardage » d'*Internet Relay Chat* (IRC) : protocole de communication qui permet de discuter en groupe ou en privé et d'échanger des archives sur l'internet. Dans cette recherche, elle a pu constater que des liens en ligne pouvaient être la première étape des relations plus fortes aussi en dehors de l'environnement numérique (sorties en ville, réunions, etc.). Dans le prolongement de sa thèse, l'auteure a démontré que, pour beaucoup de membres de ces communautés en ligne, il n'est pas seulement question de communiquer, mais aussi « d'être ensemble » (Pastinelli, 2006). Ainsi explique-t-elle que des personnes pouvaient non seulement vivre des moments importants ensemble comme le début de la guerre en Irak (2003), mais aussi partager des moments ordinaires de la vie quotidienne et parler « de tout et de rien ». Les recherches menées par M. Pastinelli mettent en évidence une fois de plus la faculté des communautés en ligne à « faire public », selon « un mode d'association dans l'expérience d'une situation, donc une manière déterminée d'agir et d'endurer ensemble ». Ici, il serait question de penser non pas tant « le public » dans ces communautés, que la notion de « en public » (Quéré, 2003). Les expériences vécues « en public » seraient donc au cœur du sentiment d'appartenance communautaire. De véritables liens tissés entre les individus ont été également mis en exergue dans certaines communautés en ligne. En 2007, la sociologue Isabelle Jonveaux a mené une recherche sur une formule de retraite spirituelle en ligne créée quelques années auparavant par les dominicains du couvent de Lille dans le cadre du Carême et intitulée « Retraite dans la Ville ». La chercheuse a pu constater que, sur le forum, certains membres de la communauté tissaient des relations à partir de l'échange des messages de foi et pouvaient se retrouver d'une année sur l'autre, finissant alors par mieux se connaître. La particularité du type de public formé par cette communauté se trouve dans l'interaction des membres aussi sous forme de prières et en dehors de la période de Carême.

À Toronto, des chercheurs ont publié des travaux sur Twitter en tant que communauté en ligne. Les auteurs soutenaient que, même si le microblog est asymétrique dans les relations qui se tissent (on peut suivre quelqu'un sans être suivi), il est possible que Twitter forme des communautés interpersonnelles et même avec un véritable sentiment d'appartenance à une communauté (Gruzd, Wellman, Takhteyev, 2011). À partir de cette recherche, ils ont pu

conclure que le système de connectivité transversale des publics illustré par Twitter est la base de la solidarité moderne, illustrée, d'après eux, par des liens ou relations plus éphémères entre les individus. D'autres auteurs, dans le cadre de recherches plus récentes, suggèrent qu'il est fondamental de prendre en compte la nature des dispositifs technologiques tels que les téléphones mobiles dans l'étude sur les communautés en ligne. Les « communautés portables » (Chayko, 2020), accessibles avec le téléphone mobile, représentent un changement d'usage chez l'individu et, par conséquent, modifient les dynamiques à l'intérieur des communautés en ligne. Autrement dit, selon cette approche, le dispositif serait non seulement l'outil sociotechnique qui rend possible la constitution des publics, mais il serait susceptible aussi de façonner ou modifier les comportements de ceux-ci. En France, des chercheurs s'intéressent au métier d'animation et gestion des communautés en ligne ainsi qu'au phénomène de rationalisation et normalisation de la gestion de ces communautés par des entreprises ou des marques. Ils soulignent le paradoxe entre « logique managériale d'instrumentalisation d'un lien communautaire » (Galibert, Cordelier, 2017) et la question « affective » ou de « l'empathie » nécessaire entre le gestionnaire de la communauté et ses membres pour faire vivre la communauté. D'autres travaux portant sur l'émergence des formes renouvelées de communauté ont vu le jour en symbiose avec le développement des nouvelles plateformes numériques. Avec une approche critique en termes d'industrie culturelle numérique, Mathieu Cocq (2019a) a exposé dans sa thèse, la relation entre les mutations de l'industrie du numérique et les transformations des pratiques des joueurs, prenant le cas de la plateforme de *streaming* (diffusion en direct) Twitch. L'auteur explique que la rentabilité du secteur est liée à ce qu'il appelle « capital communautaire » (Cocq, 2018 ; 2019a ; 2019b). D'après lui, la notion de communauté ludique, de loisir et les interactions entre les *streamers* et ses *followers* ? et du contenu qui est créé et diffusé à partir de ces interactions ? sont devenus depuis ces dernières années des commodités essentielles au profit de ces plateformes. Il met également en évidence l'intégration des joueurs dans la division du travail, la précarité de leurs revenus et leurs statuts.

Communauté en ligne : un « tiers-lieu » par excellence ?

Même si la modernité a entraîné une montée de l'individualisme et un déclin de la *Gemeinschaft*, ? traduite en français par communauté — élaborée par Ferdinand Tönnies (1855-1936 ; 1887) et illustrée par la vie communautaire rurale et préindustrielle en opposition à la *Gesellschaft* ? traduite en français par société ? (Wellman *et al.*, 1996 ; Castells, 2014), les communautés n'ont pas totalement disparu. Dans la société en réseau, les relations entre les publics en ligne cohabitent harmonieusement avec les relations dans l'espace local, c'est-à-dire en dehors de l'environnement numérique. Le processus de l'industrialisation et la bureaucratisation ont engendré des débats portant sur la fin des communautés et l'émergence d'individus isolés et aliénés. Un débat semblable s'est développé concernant l'internet. D'un côté, certains estiment que l'internet est un outil de soutien de publics géographiquement éloignés partageant des intérêts ou des valeurs communs. D'autres le considèrent comme un outil qui isolerait les interactions en face à face et, par conséquent, nuirait aux relations interpersonnelles entre les individus.

Dans l'ouvrage *Communauté*, Zygmunt Bauman (1925-2017 ; 2003 : 7) considère que le terme « communauté » procure aux êtres humains « une bonne sensation grâce aux sens dénnotatifs que le mot comporte ? pleins de promesses de plaisir et dans la plupart des cas, les types de plaisir que nous aimerions goûter, mais dont nous ne pouvons pas nous saisir ».

Critique envers les communautés en ligne, le sociologue considère que, à la différence des relations établies en dehors de l'environnement numérique, le type de lien social qu'il nomme *Facebook type of Friendship* (*Type d'amitié Facebook*) réside dans la facilité de la déconnexion, à savoir la facilité à supprimer un contact sur un réseau social numérique. Z. Bauman (2001 : 21) emploie des métaphores pour illustrer sa définition des communautés en ligne : d'après lui, ce sont des « communautés-cintre » où les individus « accrocheraient leurs peurs ». Il souligne encore que ces communautés « offrent ce que l'on espère d'elles, c'est-à-dire une assurance collective contre les incertitudes individuellement confrontées » (*ibid.*). Le philosophe italien Roberto Esposito partage une vision proche de celle de Z. Bauman à propos de l'illusion de la vie en communauté et le déclin de la communauté au sens de F. Tönnies. Néanmoins, le philosophe propose de prendre des distances avec la dialectique élaborée par le sociologue allemand. Partant d'une démarche ontologique et herméneutique, il s'intéresse à la terminologie latine *communitas* pour penser la « communauté » sous l'approche de la philosophie politique. Présentant une approche originale, l'auteur considère qu'« il en résulte que la *communitas* est l'ensemble des personnes unies non pas par une "propriété", mais très exactement par un devoir ou par une dette » (Esposito, 2000 : 19). Autrement dit, il s'agirait d'un groupe de personnes qui ne se réunissent, non pas en raison d'un partage d'intérêts communs, mais pour combler les « manques » individuels par le biais de la communauté. R. Esposito élabore encore la notion d'« immunisation » pour désigner le mécanisme de défense individuelle des sujets face à la communauté : « La gratitude que réclame le don n'est plus soutenable pour l'individu moderne qui assigne à tout travail un prix déterminé » (*ibid.* : 27). Or, les communautés en ligne et les liens sociaux qui se tissent entre les membres peuvent être ainsi pensés sous l'optique d'une alternative aux relations tissées en dehors de l'environnement numérique, lesquelles seraient plus contraignantes et soumises aux exigences des relations d'amitié. Dans ce même courant de pensée, Sherry Turkle, psychanalyste et professeur au MIT, dans l'ouvrage *Alone Together* (*Seuls ensemble*), soutient que les liens sociaux se sont dégradés parallèlement aux avancées technologiques. Selon elle, « les nouvelles technologies ont été conçues pour donner l'illusion de la compagnie sans les exigences de l'amitié » (Turkle, 2012 : 1) ? ce qui rejoint la notion de *Facebook type of Friendship* défendue par Z. Bauman. Elle considère que les technologies vendraient une simplicité des liens sociaux, alors que les relations et interactions humaines sont très complexes. D'après S. Turkle, les interactions en face à face sont de plus en plus remplacées par les interactions en ligne, ce qui conduit à une perte des habilités cognitives et interpersonnelles. Dans *Reclaiming Conversation. The Power of Talk in a Digital Age* (*S'approprier la conversation. Le pouvoir de la parole à l'ère numérique*) publié en 2015, S. Turkle plaide non seulement pour un « retour » de la conversation en face à face ? affaiblie selon elle par les avancées technologiques en matière numérique ?, mais elle établit aussi un lien entre la numérisation des sociétés modernes et la diminution de l'empathie entre les individus.

Manuel Castells (2002 : 147) considère que ces prises de position concernant les nouvelles façons de communiquer et de se sociabiliser sont responsables de la création et du développement de ce qu'il appelle « un débat stérile ». Il rappelle que des recherches portant sur la communauté en ligne *Netville* (Hampton, Wellman, 2001 ; 2003) ont également montré que « l'utilisation de l'internet a accru leurs relations sociales proches et éloignées, fortes et faibles, unitaires et effectives, et leur participation à la vie de quartier » (Castells, 2002 : 147). Néanmoins, M. Castells souligne aussi que d'autres recherches effectuées par des chercheurs tels que Robert Kraut, Lutz Erbring et Norman H. Nie avaient révélé que la

communication par ordinateur rendait les individus plus solitaires. De la même manière, James E. Katz et Ronald E. Rice ont eux aussi affirmé que les utilisateurs de l'internet se « sont déclarés débordés, stressés et insatisfaits de leur vie dans une proportion supérieure aux non-utilisateurs » (*ibid.* : 156). Toutefois, comme le rappelle M. Castells, il est fondamental d'être conscient que les travaux qui corroborent la thèse que l'utilisation de l'internet pourrait affaiblir les liens sociaux et rendre l'individu plus seul ont été réalisés à « des époques différentes, dans des contextes différents et à des étapes différentes de la diffusion d'internet. Il est difficile d'en tirer des conclusions définitives quant à ses effets sur le lien social » (*ibid.* : 157). Mais, au-delà de la polarité des discours les plus technophiles *versus* les discours les plus technophobes, les communautés en ligne peuvent être perçues de façon variée.

H. Rheingold envisage l'internet comme un bouillon de culture social et les communautés « virtuelles » comme les colonies de micro-organismes qui s'y développent. Elles peuvent être pensées aussi sous le concept de braconnage culturel élaboré par Michel de Certeau (1925-1986 ; 1980). En ce sens, les internautes semblent se « promener » dans des espaces qui ne leur appartiennent pas, y recueillent des informations et tissent des relations entre les membres de la communauté en ligne. Bien qu'il puisse y avoir, dans les communautés en ligne, une forte solidarité entre les publics, ceux-ci peuvent s'associer à différents groupes qui circulent d'une communauté à l'autre, et qui entretiennent des relations de loyauté plus ou moins fortes selon les publics (Komito, 1998). En ce sens, le public n'est pas « une masse élémentaire d'isolés, curieux ou aficionados » (Sorlin, 1992 :90) ; il est sans cesse invité à s'intégrer, faire de concessions et s'adapter aux dynamiques de groupe. Ces promeneurs déambulent, mais ils ne le font pas seuls : « Nous sommes devenus des flâneurs dans ces espaces hybrides. Des promeneurs non plus solitaires, mais entourés » (Doueïhi, 2011 : 165) dans « un réseau social fragmenté, varié et personnalisé » (Wellman, 2001). Le vocabulaire communément utilisé en contexte numérique serait l'un des principaux appuis à cette conception : naviguer, surfer, visiter un site ou une *home page* en sont les exemples. M. Pastinelli (2007) propose la métaphore du café de quartier pour illustrer les communautés en ligne dans l'environnement numérique. La communauté fonctionnerait comme un café où certains individus se connaissent bien et entretiennent des relations parfois très étroites. D'autres y vont uniquement pour observer ce qu'il s'y passe et pour regarder les autres clients ou employés de l'endroit. La communauté serait alors un lieu où les individus ne se connaissent pas tous, mais sont liés les uns aux autres par des connaissances en commun. Il s'agit d'une conception proche de l'idée de « tiers-lieux », conçue par le sociologue de l'urbain Ray Oldenburg, avec l'ouvrage *The Great Good Place* paru en 1989, à savoir la communauté en ligne en tant qu'« endroit » de socialisation des publics autre que l'environnement professionnel ou familial. Ainsi la communauté en ligne serait l'endroit où l'individu peut aller tout seul s'il le veut, à n'importe quelle heure ? à condition d'avoir une connexion internet ? et en ayant la certitude qu'il retrouvera des semblables. Cette accessibilité est, selon R. Oldenburg, l'une des caractéristiques majeures de ces lieux, car c'est cette disponibilité qui permet de se détendre et d'interagir avec l'autre en combattant la solitude et l'ennui.

Bibliographie

Auray N., 2003, « L'engagement des joueurs en ligne. Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte ». *Les Cahiers du numérique*, (4) 2, pp. 83-100. Accès : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2003-2-page-83.htm#>

- Bauman Z., 2000, *Liquid Modernity*, Cambridge/Oxford, Polity Press/Blackwell.
- Bauman Z., 2001, *Comunidade: A busca por segurança no mundo atual*, trad. de l'anglais par P. Dentzien, Rio de Janeiro, J. Zahar, 2003.
- Cardon D., 2011, « Réseaux sociaux de l'Internet », *Communications*, 88, pp. 141-148. Accès : <https://www.cairn.info/revue-communications-2011-1-page-141.htm>.
- Castells M., 2002, *La Galaxie Internet*, trad. de l'anglais par P. Chemla, Paris, Fayard.
- Castells M., 2014, « The impact of the internet on society: a global perspective », *Ch@nge*, 19 pp. 127-148. Accès : <https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2014/01/BBVA-OpenMind-book-Change-19-key-essays-on-how-internet-is-changing-our-lives-Technology-Internet-Innovation.pdf>.
- Cefaï, D., Pasquier., D., 2003, *Les Sens du public. Publics politiques, publics médiatiques*, Paris, Presses universitaires de France.
- Certeau M. de, 1980, *L'Invention du quotidien. I, Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- Chayko M., 2020, « Rethinking Community in Communication and Information Studies: Digital Community and Community “to Go” », pp. 99-110, in : *Rethinking Community through Transdisciplinary Research*, Cham, Palgrave Macmillan.
- Cocq M., 2018, « Constitution et exploitation du capital communautaire », *La Nouvelle revue du travail*, 13, pp. 1-20. Accès : <https://journals.openedition.org/nrt/3911>.
- Cocq M., 2019a, *Capital communautaire et organisation du travail des joueurs dans l'industrie du jeu vidéo*, thèse de doctorat en sciences économiques, Université Paris-Saclay. Accès : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02397503/document>.
- Cocq M., 2019b, « L'organisation et l'exploitation du travail des joueurs. Le cas du projet Sword », *Réseaux*, 213, pp 111-137. Accès : <https://www.cairn.info/journal-reseaux-2019-1-page-111.htm>.
- Colstad K., Lipkin E., 1975, « Community memory: a public information network », *ACM Sigcas Computers and Society*, 6 (4), pp. 6-7. Accès : <https://dl.acm.org/toc/sigcas/1975/6/4>.
- Doueïhi M., 2011, *Pour un humanisme numérique*, Paris, Éd. Le Seuil.
- Esposito R., 2000, *Communitas. Origine et destin de la communauté*, Paris, Presses universitaires de France.
- Esquenazi J.P., 2003, *Sociologie des publics*, Paris, Éd. La Découverte.
- Farrington C., Pine E, 1997, « Community Memory: A Case Study in Community Communication », pp. 1-17, in : Agre P., Schuler D., dirs, *Reinventing Technology, rediscovering Community. Critical Explorations of Computing as a Social Practice*, Greenwich, Ablex Publishing Corporation.
- Galibert O., Cordelier B., 2017, « Animation et gestion des communautés en ligne : quelles rationalisations du social ? Une introduction ». *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 19, pp. 1-8. Accès : <https://journals.openedition.org/communiquer/2133>.

- Granovetter M., 1973 « The Strength of Weak Ties », *American Journal of Sociology*, 78 (6), pp. 1360-1380.
- Gruzd A., Wellman B., Takhteyev Y., 2011, « Imagining Twitter as an imagined community », *American Behavioral Scientist*, 55 (10), pp. 1294-1318.
- Hampton K., Wellman B., 2001, « Long distance community in the network society: Contact and support beyond Netville », *American Behavioral Scientist*, 45 (3), pp. 476-495.
- Hampton K., Wellman B., 2003. « Neighboring in Netville. How the Internet supports community and social capital in a wired suburb », *City & Community*, 2 (4), pp. 277-311.
- Harvey P. L., 1995, *Cyberespace et Communautaire. Approbation, réseaux, groupes virtuels*, Québec, Presses de l'Université Laval.
- Jenkins H., 2006, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, trad. de l'anglais par C. Jaquet, Paris, A. Colin/INA Éd, 2013.
- Jonveaux I., 2007, « Une retraite de carême sur Internet ». *Archives de sciences sociales des religions*, 139, pp. 157-176. Accès : <https://journals.openedition.org/assr/9533>.
- Komito L., 1998, « The Net as a Foraging Society: Flexible Communities », *The Information Society*, 14 (2), pp. 97-106.
- Lee F. S. L., Vogel D., Limayem M., 2002, « Virtual community informatics: what we know and what we need to know », pp. 2863-2872, in : *Proceedings of the 35th Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 10 janv. 2002, Big Island, Éd. IEEE.
- Lee F. S. L., Vogel D., Limayem M., 2003, « Virtual community informatics: A review and research agenda », *Journal of Information Technology Theory and Application*, (5) 1, pp. 47-61.
- Lévy P., 1994, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberespace*, Paris, Éd. La Découverte.
- Licklider J. C. R., 1960, « Man-Computer Symbiosis », *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, (1), pp. 4-11.
- Licklider J. C. R., 1968, « The Computer as a Communication Device », *Science and Technology*, pp. 1-22.
- Lyman P., 1997, « O projeto das comunidades virtuais », *Revista USP*, 35, pp. 118-123. En ligne : <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/26922/28701>.
- McLuhan M., 1964, *Understanding Media. The Extensions of Man*, Cambridge/Londres, The MIT Press, 1994.
- Matei S. A., 2005, « From Counterculture to Cyberculture: Virtual Community Discourse and the Dilemma of Modernity », *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10 (3). Accès : <https://academic.oup.com/jcmc/article/10/3/JCMC1031/4614532>.
- Nachez M., Schmoll P., 2002, « Les Player-Killers : Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne », *Revue des sciences sociales*. Accès : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01299860/>.
- Nachez M., Schmoll P., 2003, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », *Sociétés*, 82, pp. 5-17. Accès : <https://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>.

Oldenburg R., 1989, *The Great Good Place. Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*, New York, Paragon House.

Parmentier G., Rolland S. 2009, « Les consommateurs des mondes virtuels : construction identitaire et expérience de consommation dans Second Life », *Recherche et applications en marketing*, 24 (3), pp. 43-56.

Pastinelli M., 2005, *Le Virtuel pour la conquête du réel. Ethnographie des pratiques de sociabilité en ligne*, Thèse de doctorat ethnologie, Université Laval.

Pastinelli M., 2006, « Habiter le temps réel. Ethnographie des modalités de l'“être ensemble” dans l'espace électronique », *Anthropologie et sociétés*, 30 (2), pp. 199-217. Accès : <https://www.erudit.org/fr/revues/as/2006-v30-n2-as1445/014120ar/>.

Pastinelli M., 2007, *Des souris, des hommes et des femmes au village global. Parole pratiques identitaires et lien social dans un espace de bavardage*, Québec, Presses de l'université Laval.

Proulx S., 2006, « Communautés virtuelles : ce qui fait lien », pp. 13-26, in : S. Proulx., L. Poissant., M. Sénécal, dirs, *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseau*, Québec, Presses de l'université Laval.

Quéré L., 2003, « Le public comme forme et comme modalité », pp. 113-134, in : Cefai, D., Pasquier., D., dirs, *Les Sens du public. Publics politiques, publics médiatiques*, Paris, Presses universitaires de France.

Rebillard., F. 2011, « Du Web 2.0 au Web2 : fortunes et infortunes des discours d'accompagnement des réseaux sociaux numériques », *Hermès*, 59, pp. 25-30. Accès : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-1-page-25.htm>.

Rheingold H., 1993, *The virtual community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Boston, Addison-Wesley.

Schmoll P., 2007, *Chasseurs de trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*, Strasbourg, Éd. Néothèque.

Schmoll P., 2008, « Communautés de joueurs et “mondes persistants” », *MediaMorphoses*, 22, pp. 69-75. Accès : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/28247/MediaMorphoses_2008_22_69.pdf?sequence=1.

Schmoll P., 2014, « Historique et enjeux de la notion de communauté », pp. 71-74, in : Frau-Meigs D., Kiyindou A., dirs, *Diversité culturelle à l'ère du numérique. Glossaire critique*, Paris, La Documentation française.

Schmoll P., et al., 2011, *La Société terminale. 1, Communautés virtuelles*. Strasbourg, Ed. Néothèque.

Séгур C., 2004, « Daniel Cefai, Dominique Pasquier, dirs, *Les Sens du public. Publics politiques, publics médiatiques*», *Questions de communication*, 6, pp. 347-349. <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/4524>.

Séгур C., Ballarini L., 2017, « Introduction », pp. 9-16, in : Séгур C., Ballarini L., dirs, *Devenir public. Modalités et enjeux*, Paris, Mare & Martin.

Serres A., 2002, « Regard sur les origines des communautés virtuelles : les “communautés en ligne” et le temps partagé. Un exemple d’hybride socio-technique », colloque « Écritures en ligne : pratiques et communautés » de sept. 2002, Université Rennes 2.

Slaton J., 2001, « Remembering Community Memory/The Berkeley beginning of online community », *SFGate*. Mise en ligne le 13 déc. 2001. Accès : <https://www.sfgate.com/news/article/Remembering-Community-Memory-The-Berkeley-2842143.php>.

Sorlin P. 1992, « Le mirage du public » *Revue d’histoire moderne et contemporaine* 39 (1), pp. 86-102. Accès : https://www.persee.fr/doc/rhmc_0048-8003_1992_num_39_1_1622.

Tarde G., 1901, *L’Opinion et la foule*, Paris, F. Alcan.

Tönnies F., 1887, *Community and Society*, trad. de l’allemand par C. P. Loomis, New York, Dover Publications, 2002.

Turkle S., 2012, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York, Basic Books.

Turkle S., 2015, *Reclaiming conversation. The power of talk in a digital age*, New York, Penguin Press.

Wellman B., 1999, « The network community: An introduction ». In: Wellman B., *Networks in the global village. Life in contemporary communities*, Boulder, Westview Press.

Wellman B., 2001, « Physical place and cyberplace. The rise of personalized networking », *International Journal of Urban and Regional Research*, 25 (2), pp. 227-252.

Wellman B., *et al.*, 1996, « Computer networks as social networks: Collaborative work, telework, and virtual community », *Annual Review of Sociology* 22 (1), pp. 213–238.