

Serge Proulx

Professeur titulaire. École des médias. Université du Québec à Montréal.
Professeur associé. Télécom ParisTech.

Communautés virtuelles : ce qui fait lien

S. Proulx (2006)

36

Attention, il s'agit d'un document de travail. Veuillez citer et vous référer à la version définitive :

S. Proulx (2006) *Communautés virtuelles : ce qui fait lien* in S. Proulx, L. Poissant, M. Sénécal, éd(s), *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, p. 13-26.

Ce texte a été mis en ligne afin que les usagers du site Internet puissent avoir accès aux travaux de Serge Proulx. Les droits d'auteur des documents du site Internet [sergeproulx.info](http://www.sergeproulx.info) demeurent aux auteurs des textes et/ou aux détenteurs des droits. Les usagers peuvent télécharger et/ou imprimer une copie de n'importe quel texte présent sur [sergeproulx.info](http://www.sergeproulx.info) pour leur étude personnelle et non-marchande. Vous ne pouvez en aucun cas distribuer ce document ou l'utiliser à des fins lucratives. Vous êtes cependant invités à diriger les visiteurs vers [sergeproulx.info](http://www.sergeproulx.info) pour qu'ils accèdent aux textes.

Document téléchargé depuis <http://www.sergeproulx.info>

Chapitre 1

Communautés virtuelles : ce qui fait lien

Serge Proulx

École des médias, Université du Québec à Montréal

Les réseaux de l'Internet ont aujourd'hui largement pénétré l'organisation des sociétés industrielles. La diffusion élargie de ce dispositif sociotechnique de communication coïncide avec l'accroissement vertigineux des pratiques de communication électronique à l'échelle planétaire. Ce nouvel apport de ressources humaines et techniques ancré dans les possibilités de la communication médiatisée par les réseaux numériques ouvre vers une écologie humaine des échanges d'information pouvant mobiliser simultanément un très grand nombre d'intelligences et de sensibilités (Aigrain, 2005). Trois sphères de pratiques de communication s'enchevêtrent de plus en plus intimement, ces domaines correspondant aux trois principaux marchés des opérateurs de télécommunication : la *sphère domestique* ou familiale, la *sphère professionnelle* du monde des entreprises et de l'organisation de la production à l'échelle locale autant qu'internationale, et la *sphère personnelle* de l'individu nomade pouvant se connecter directement au réseau indépendamment du lieu ou du moment de l'interconnexion (Proulx, 2005b). Cet enchevêtrement des pratiques s'appuie sur un accroissement exponentiel d'une offre diversifiée d'*objets communicationnels* c'est-à-dire une vaste gamme d'objets techniques agissant comme supports aux pratiques de communication en ligne et suscitant les interactions sociales en permanence : micro-ordinateur toujours plus puissant, d'usage facile et polyvalent, téléphone mobile, console connectée de jeux vidéo en réseau, assistants numériques personnels permettant la connexion sans fil (Proulx, 2005a). À partir du foyer, de l'école, de l'entreprise, du cybercafé ou de quelque lieu situé dans une zone de réception wifi, l'internaute s'insère de plus en plus facilement dans des collectifs d'utilisateurs en ligne et s'adonne à des pratiques de communication électronique en groupe.

Plusieurs de ces collectifs d'utilisateurs sont « auto-désignés » par leurs pratiquants sous les appellations de « communautés virtuelles », « communautés en ligne » ou « communautés de pratique ». Il y a certainement ici une inflation sémantique liée tant au recours du terme de « communauté » qu'à celui du qualificatif « virtuel ». Mais il semble bien qu'aujourd'hui l'usage de l'expression « communautés virtuelles » ait tendance à se généraliser autant dans la littérature spécialisée que dans les médias – malgré les dangers de glissement dans les contresens ou les malentendus – pour désigner les pratiques de collectifs d'utilisateurs connectés ou de communication de groupe en ligne. Plusieurs dispositifs logiciels facilitent aujourd'hui l'émergence de ces nouvelles formes de communication en réseau. Pensons, par exemple, aux portails web, plateformes et autres intranet d'entreprises dédiés aux échanges de documents, à la coordination du travail en groupe entre les employés d'une même entreprise

ou de diverses entreprises; aux *blogs*, *chats*, systèmes de messagerie instantanée, téléconférences et visioconférences, aux listes ou forum de discussion. Plusieurs de ces dispositifs sont de plus en plus utilisés aujourd'hui.

Nous sommes devant l'émergence d'un nouveau type de dispositifs de médiation qui suscitent non seulement la multiplication des échanges d'information entre les personnes mais aussi une transformation qualitative de la nature de ces interactions. Des travaux récents de chercheurs américains, dans le contexte d'un questionnement sur les nouvelles pratiques de mobilisation politique en ligne, indiquent que pour la première fois de façon aussi manifeste, la communication électronique professionnelle de groupe s'ouvre à l'échange systématique de points de vue subjectifs et idéologiques. En conséquence, il devient primordial pour certains collectifs d'utilisateurs connectés d'élaborer des règles permettant l'autogestion de ces discussions et controverses en ligne (voir Proulx, Massit-Folléa, Conein, 2005). Certaines communautés en ligne aspirent ainsi à construire un espace « impartial » de discussion où la règle serait de formuler son intervention en adoptant le mode de la neutralité (*neutral point of view*) (Carpenter, K. et alii, 2004). On ne peut s'empêcher de constater la naïveté d'un tel idéal utopique, comme s'il était aisé d'annuler la dimension idéologique et subjective dans l'expression des opinions et des arguments de travailleurs, de cadres ou d'employés, eux-mêmes insérés dans des rapports hiérarchiques inégaux au sein des organisations concernées.

Internet apparaît comme étant lui-même une nouvelle forme d'organisation du tissu social et symbolique de nos sociétés. Il ne s'agit pas ici d'aborder l'ensemble de cette vaste question qui pose des interrogations essentielles de nature anthropologique (voir Lévy, 1997). Je voudrais plutôt me concentrer plus modestement sur la place occupée dans les pratiques de communication et d'échange d'information par les dispositifs de *communication de groupe médiatisée par l'informatique*. Ce type d'objets appartient à la catégorie plus générale des dispositifs de communication médiatisée par ordinateur (CMO). Ces derniers font largement appel à l'informatique et aux technologies réseaux. Pour distinguer les conditions d'exercice de la communication *en ligne* de celles de la communication *en face à face*, nous mettrons en évidence trois caractéristiques essentielles :

- 1) *Le corps de l'internaute* : hormis la manipulation du clavier et l'attention mobilisée dans l'interaction avec l'interface, dans le mode connecté le corps de l'internaute est mobilisé autrement que dans l'interaction en face à face. Notons, au passage, que le corps est rendu toujours plus visible dans les « mondes virtuels » du fait des avancées techniques dans les dispositifs de visualisation qui voient l'émergence de représentations multiples du corps des internautes dans les interactions.
- 2) *Le lieu de la communication* : l'ancrage territorial et la présence physique des interlocuteurs dans un même lieu géographique ne sont plus une condition nécessaire à la communication.

- 3) *La temporalité de la communication* : le temps de l'interaction peut être différé. Alors que la communication en ligne peut être instantanée – à travers l'usage des messageries *sms*, par exemple – des délais temporels (plus ou moins importants) peuvent aussi ponctuer la séquence des interactions successives entre les interlocuteurs.

Je vous propose ici quelques réflexions et hypothèses concernant les situations de communication électronique en groupe sous l'angle du lien social. Le fil conducteur de mon propos sera de fournir des éléments de réponse à la double question : Qu'est-ce qui fait lien dans ces collectifs d'utilisateurs en ligne ? À quelles conditions un ensemble spécifique d'internautes peut-il constituer une communauté ? Ma démarche réflexive se déroulera en quatre temps : d'abord, une caractérisation des pratiques de communication électronique en groupe ; ensuite, le constat que ce qui fait lien le plus souvent dans ces collectifs électroniques c'est l'intérêt partagé et que cette spécification apparaît insuffisante pour que le collectif puisse *faire communauté* ; puis, une description des principaux types d'environnements sociotechniques de communication en ligne ; enfin, je conclurai par une dernière remarque sur la structure de pouvoir dans ces espaces électroniques de communication et la force du lien que ce type de communautés pourrait engendrer.

Communication électronique en groupe

Attardons-nous aux formes de la communication électronique en groupe. Notre regard n'est pas centré sur l'humain singulier en interaction dialogique (mais isolée) avec l'interface offerte par le dispositif. L'objet de notre attention concerne les échanges interhumains impliquant davantage que des dyades et qui supposent par exemple – comme dans le cas d'un forum de discussion – que tous les membres d'un collectif d'utilisateurs soient témoins des échanges qui s'y déroulent, échanges interindividuels ou s'adressant à l'ensemble des membres du groupe. Nous remarquons aujourd'hui l'appel à un renouvellement de la pensée parmi de nombreux concepteurs de logiciels qui souhaitent cibler dorénavant le groupe comme premier usager (ou usager de base) du logiciel ou du dispositif de communication qu'ils inventent. Ces concepteurs définissent ainsi l'objet de leur travail comme étant le « logiciel social » (Shirky, 2004).

Le recours à la notion de « communautés virtuelles » pour désigner *a priori* les collectifs d'utilisateurs en ligne apparaît sémantiquement inadéquat. Sans refaire ici le travail de déconstruction de la notion de « communauté virtuelle » déjà réalisé il y a quelques années (Proulx et Latzko-Toth, 2000), je dirai, pour faire court, que l'on ne peut postuler *a priori* que tel ou tel ensemble d'utilisateurs connectés se comportera nécessairement comme une communauté. Abandonnons tout de suite le postulat caractérisant le collectif d'utilisateurs en ligne comme étant *par définition* une *communauté virtuelle* d'internautes. Il s'agit plutôt de la première question de recherche que l'on se doit de poser à l'égard de ces divers ensembles ou assemblages d'utilisateurs : tel ou tel collectif spécifique d'utilisateurs

en ligne possède-t-il les caractéristiques que l'on attribue habituellement à une communauté? Par ailleurs, la notion de « virtuel » a acquis ces dernières années un nouveau sens. Alors que les philosophes opposaient le terme de *virtuel* à celui d'*actuel* (en d'autres mots : ce qui est virtuel est l'état de ce qui est non encore actualisé), l'expression « virtuel » a tendance à désigner aujourd'hui de plus en plus le simple recours à des dispositifs informatiques et électroniques dans le procès d'échange et de communication.

En conséquence ma « définition de travail » de la *communauté virtuelle* sera dans un premier temps minimaliste : cette expression désignera le *lien d'appartenance* qui se constitue parmi les membres d'un ensemble spécifique d'utilisateurs d'un chat, d'une liste ou d'un forum de discussion, ces participants partageant des goûts, des valeurs, des intérêts ou des objectifs communs, voire dans le meilleur des cas, un authentique projet collectif (Proulx, 2004). Revenons à l'interrogation principale traversant notre questionnement : de quelle manière les communautés dites virtuelles construisent-elles du lien? L'identification de pistes de réponses à cette question exige de l'observateur qu'il effectue des recherches empiriques spécifiques pour identifier les conditions à travers lesquelles tel ou tel collectif d'utilisateurs connectés fait lien. En d'autres mots, la question de recherche se formule ainsi : sous quelles conditions tel collectif spécifique suscite-t-il *un lien d'appartenance au groupe* suffisamment fort pour que cette instance d'échange en ligne devienne un véritable lieu d'identification symbolique dans lequel se reconnaîtraient la majorité des individus faisant partie de ce collectif particulier?

Une synthèse des travaux empiriques concernant ces questions a été réalisée en 2003 par une chercheuse de l'Institut SRI International (Papadakis, 2003). Contrairement à ce que laissent entendre certains analystes proposant une critique virulente de l'idée même de « communauté virtuelle » (Doheny-Farina, 1996 ; Miller, 1996 ; Keller, 2003), plusieurs enquêtes empiriques montrent que, dans certaines circonstances, la communication de groupe médiatisée par l'informatique possède plusieurs caractéristiques attribuées jusqu'ici à la communication en face à face (Papadakis, 2003). Dans ce type de situation de communication écrite électronique, les usagers peuvent ainsi retrouver du support affectif ou du soutien social à travers des gestes d'empathie et de partage que leur manifestent leurs interlocuteurs (pensons, par exemple, aux groupes électroniques de support constitués par des personnes souffrant d'une même maladie mortelle). La communication de groupe médiatisée par l'informatique constitue un environnement social et symbolique dans lequel les participants peuvent développer un sentiment d'appartenance au groupe et peuvent s'y construire une identité collective, qu'elle soit communautaire ou sociale. Ce sentiment d'appartenance s'exprimant parmi les membres du collectif en ligne, peut, dans certains cas, avoir tendance à « monter en généralité » et aboutir ainsi à un phénomène d'imagination sociale partagée de l'entité collective en tant que « communauté ». Par ailleurs, on retrouve au sein des *collectifs d'utilisateurs connectés* une structure sociale qui reproduit certaines

caractéristiques de la structure de la société du face à face. On y retrouve, par exemple, des mécanismes d'autoproduction de règles et de normes, des codes de conduite implicites et explicites assortis de sanctions (voir aussi : Hine, 2005).

Ce qui fait lien dans ces collectifs électroniques

Les « communautés virtuelles » sont d'abord, dans la majorité des cas, des communautés d'intérêt. Dans la communauté au sens traditionnel, c'est la proximité géographique qui assurait l'ancrage territorial communautaire et qui en constituait une caractéristique essentielle (Tönnies, 1887). Pensons aux routes et aux moyens de transport qui connectaient les résidences des familles dans le village, aux écoles de campagnes ou aux divers services (parcs publics, police, hôpitaux) qui étaient à proximité. Dans les situations de communication électronique de groupe, au contraire, cette proximité géographique – de même que l'engagement physique (corporel) des internautes et le cadrage nécessaire de l'échange en temps réel – disparaissent en tant que dimensions constitutives du sentiment communautaire. Dans la communication électronique de groupe, ce qui fait lien peut être le partage d'intérêts communs, de valeurs et croyances communes, ou la même appartenance culturelle, nationale ou ethnique, ou encore : familiale, générationnelle, sexuelle ou religieuse. La structure de la communauté virtuelle prendra alors la forme de la *diaspora* (Dayan, 1998), des *réseaux* (Castells, 1998) ou de la *multitude* (Hardt et Negri, 2004) où les membres sont dispersés dans l'espace. Ainsi, il n'y a pas nécessairement proximité géographique entre les membres du collectif électronique qui éprouvent pourtant un même sentiment d'appartenance communautaire. L'on constate aujourd'hui l'émergence de collectifs en ligne de très grande dimension. Internet adopte alors certaines caractéristiques du média de masse : par exemple, certains jeux en ligne (*Massively Multiplayer Online Games*) rallieraient au-delà de 100 000 inscriptions sur un même site (Ducheneaut et alii, 2004). Il n'est pas évident que dans ce dernier cas de figure, l'on puisse évoquer encore l'idée de « communauté »...

La littérature de sciences humaines et sociales, particulièrement la sociologie, regorge, depuis les travaux pionniers de Tönnies, de réflexions et d'analyses sur ce qui constituerait les traits essentiels de la forme « communauté » (voir Keller, 2003; Papadakis, 2003)¹. Ainsi, pour qu'il y ait sentiment d'appartenance à une communauté, la scène des interactions – que ce soit en situation de face à face ou par électronique – doit mettre en relation des personnes qui détiennent ou construisent des liens communs entre elles et dont les interactions sont réciproques, soutenues, durables. Entre les membres de la communauté, il y a nécessairement partage de croyances idéologiques et d'habitudes culturelles, de

¹ Certaines de ces réflexions s'inspirent librement de (Papadakis, 2003). Je fais référence également à des idées exprimées par mon collègue Nicolas Auray de Télécom Paris (ENST) lors d'un séminaire tenu au Laboratoire de communication médiatisée par ordinateur (LabCMO) de l'UQAM à Montréal (Auray, 2004). J'assume toutefois l'entière responsabilité du texte.

valeurs communes, d'un sens de la solidarité et de l'identification à une même constellation identitaire d'appartenance (construction d'un sentiment d'identité à un nous commun). Dans de nombreuses communautés, les membres s'associent en outre à la réalisation collective de tâches communes, souvent orientées vers la survie du groupe.

Ce sentiment d'appartenance à une entité plus large que le simple soi individuel (*self*) peut déboucher sur un processus réflexif de conscientisation sociale du soi individuel en tant qu'appartenant à un groupe ou à une communauté. Il peut aussi conduire à l'élaboration de projets d'actions collectives effectuées au nom de la communauté. Ces processus de conscientisation collective de collectifs d'utilisateurs connectés sont l'objet des travaux des concepteurs de logiciels sociaux (*social software*) et de dispositifs de « collaboratique » (*Computer Supported Cooperative Work – CSCW*) qui tentent notamment d'inventer des dispositifs orientés activement vers une facilitation de l'attention au groupe (*Group Awareness*) (Gutwin et alii, 2004). La conscience aiguë de la présence de l'Autre apparaît ainsi critique dans l'élaboration de stratégies efficaces de coopération et de coordination. Ainsi, des concepteurs de logiciels tentent, par exemple, de mettre au point des dispositifs permettant aux utilisateurs d'un collectif d'avoir conscience de la disponibilité des autres pour savoir dans quelle mesure ils peuvent les interrompre (Horvitz, E. et alii, 2004). Soulignons ici un paradoxe : ces dispositifs indiquant la disponibilité des autres s'ajoutent à la surcharge informationnelle déjà vécue par des utilisateurs fortement équipés, accroissant ainsi leur indisponibilité propre. Pour contrer le poids de la surcharge informationnelle, des concepteurs cherchent à développer de nouveaux dispositifs d'orientation et de discrimination cognitives s'appuyant à la fois sur des outils à base de visualisation et sur les moteurs de recherche sémantique (Auray, 2004).

Environnements sociotechniques de communication en ligne

Du point de vue des technologies mobilisées, et dans la mesure où l'on fait référence d'abord aux environnements pionniers, les systèmes techniques rendant possibles les collectifs électroniques peuvent se constituer en six principaux types d'environnements sociotechniques de communication en ligne² :

- a) Les *réseaux locaux communautaires (Local community networks)* qui desservent un village ou une municipalité spécifique. Aujourd'hui, ces réseaux supportent un ou plusieurs sites web qui offrent des babillards, *chats* et forum de discussion. Aux Etats-Unis, ces réseaux portent souvent le nom de « Free Nets ». Il en resterait autour de 150 aujourd'hui.
- b) Les *babillards électroniques (Bulletin boards)* constituent, avec les réseaux locaux communautaires, l'un des plus anciens dispositifs. La communication s'y effectue en temps différé : les utilisateurs d'un babillard

² Certaines définitions sont tirées de (Proulx, 2004). La construction typologique s'inspire de (Papadakis, 2003).

- déposent et regardent les messages selon leur disponibilité. Ils sont regroupés autour d'un thème ou d'un loisir spécifique. Ainsi, l'on compterait encore 30 000 *Usenet newsgroups* dans le monde.
- c) Les *MUDs* (*multi-user domain* ou *multi-user dungeon*) : jeu de rôle se déroulant dans un environnement peuplé d'avatars. Jeu virtuel dérivé du jeu *Donjons et dragons* popularisé au début des années 1980 en Amérique du Nord. Plusieurs participants jouent à échanger des messages simultanément dans le même environnement, soit sur le mode de l'aventure (*game*) soit sous la forme sociale du jeu de rôle (*role-playing*), soit sous un mode hybride. Des avatars les représentent. L'avatar est la représentation textuelle ou visuelle de l'utilisateur participant au jeu. Derrière certains avatars, on peut trouver des robots (*bots*) qui peuvent eux-mêmes participer à l'échange et agir entre eux. Ces environnements en ligne sont structurés par un ensemble de règles et protocoles (Turkle, 1995). L'utilisation d'un tel type d'environnement électronique requiert souvent le téléchargement d'un logiciel spécialisé.
 - d) Les *chats* (espaces de *clavardage*) : dans la langue anglaise informatique, le terme *chat* désigne d'abord une conversation en temps réel par brefs messages écrits (d'où en français, le néologisme *clavardage*, combinaison de clavier et de bavardage) entre deux ou plusieurs interlocuteurs (humains ou robots). Par extension, un *chat* désigne un site Internet (Web, IRC, etc.) dédié au clavardage. Cet environnement informationnel comporte souvent plusieurs espaces de conversation distincts, appelés *salons*, au sein desquels se déroulent les conversations proprement dites. Les participants d'un *salon* de *clavardage* ont la possibilité de s'adresser des messages privés (invisibles pour les autres), voire de créer leur propre salon. Certains logiciels de messageries instantanées, de partage de fichiers de pair à pair et certains jeux en réseau permettent aussi de *clavarder*.
 - e) Les *listes de diffusion* (*Listservs*) ou *forum de discussion* (accessibles via le Web) sont des lieux d'expression collective situés soit chez un serveur de courriel (liste) soit sur un site de la Toile ou du réseau Usenet (forum). Ces environnements permettent l'échange de messages en temps différé (interactions asynchrones) entre usagers, chaque abonné recevant l'ensemble des messages envoyés sur la liste. Chaque abonné peut répondre à tout message, soit en aparté, soit en envoyant copie de son message à l'ensemble de la liste. Dans certains forums, seuls les usagers inscrits et identifiés par un mot de passe peuvent envoyer des messages. Les forums sont constitués d'abonnés intéressés par une thématique particulière.
 - f) Les *sites Web dédiés à des communautés d'intérêts* (*Community of Interest Websites*) offrent divers services interactifs à leurs usagers (chats, babillards, listes de discussion, banques d'informations hypertextuelles et visuelles, etc.). Ces sites sont extrêmement nombreux et impossibles à recenser de manière globale.

Nous retrouvons aujourd'hui, le plus souvent, des dispositifs appartenant aux trois derniers types d'environnement en ligne : a) les chats et messageries instantanées; b) les forum et listes de discussion – domaine ayant vu émerger un nouveau type de dispositifs, le Blog, sorte de journal en ligne qui connaît une immense popularité à l'échelle de la planète ; c) les plateformes Web dédiées au travail collaboratif (dont les Wiki constituent une forme relativement populaire) et les intranet d'entreprises. De nombreuses recherches concernant les relations interpersonnelles en ligne montrent que ces échanges électroniques de groupe présentent plusieurs des caractéristiques que l'on croyait propres aux échanges en face à face. Même si, dans une majorité des collectifs d'utilisateurs connectés, l'on ne trouve pas nécessairement l'expression d'un sentiment communautaire – plusieurs listes étant strictement utilitaires et orientées vers la distribution de services – il reste que, dans de nombreux collectifs, des chercheurs ont repéré par exemple, des utilisateurs soucieux de tracer des « limites » et des « règles d'appartenance » au forum en définissant des règles propres d'affiliation et de *membership*, participant ainsi à la construction d'un *nous* ou d'une identité collective de la liste. On trouve aussi, dans nombre de ces environnements de discussion, l'explicitation des normes de conduite acceptable (*netiquette*, par exemple) et des règles de gouvernance dont l'implantation s'appuie sur un système de sanctions, voire d'exclusion (Hine, 2005).

Structure de pouvoir dans les espaces électroniques

Dans certains environnements en ligne se dégage une *culture propre* – pourrait-on parler ici d'une *culture organisationnelle*? – qui se traduit par l'usage de conventions linguistiques, d'abréviations dans les protocoles de communication et de codes partagés uniquement par les abonnés ou les habitués. De plus, ces espaces de discussion – ponctués par des rituels d'usage et des routines de comportements – sont structurés socialement de façon hiérarchique selon une figure pyramidale du contrôle où s'enchevêtrent au niveau opérationnel, humains et non humains (robots, avatars). Ainsi, par exemple, le contrôle du dispositif technique constitue l'enjeu de pouvoir ultime au sein des collectifs électroniques se déployant dans les espaces MUD ou sur les canaux IRC (*Internet Relay Chat*).

Dans un réseau IRC, il existe une structure de pouvoir hiérarchique mettant en scène, à partir du bas de la pyramide du pouvoir, les utilisateurs de base (*users*), les habitués (*voices*), les opérateurs de canaux (*channel operators*) et les opérateurs de réseaux (*IRC operators*). Un exemple de pouvoir extrême (exclusion électronique) consiste pour un opérateur IRC à utiliser la commande « Kill » qui permet de déconnecter immédiatement un utilisateur du réseau (Latzko-Toth, 2005).

Dans un espace MUD, la structure de pouvoir est particulièrement sophistiquée. En effet, l'enjeu de pouvoir est déjà une dimension constitutive du jeu de rôle. Ceci peut conduire à un enchevêtrement des mécanismes du pouvoir acquis

dans le jeu à ceux d'un méta-pouvoir fondé sur le contrôle des règles *du* jeu. Les habiletés à créer certains avatars, à manipuler certains objets ou commandes, ou à intervenir directement dans le jeu de rôle à un méta-niveau sont des pouvoirs qui sont distribués inégalement entre les usagers d'un même MUD. La pyramide du pouvoir est construite sur la distinction entre membre invité, membre régulier, membre privilège, sorcier (*wizard*) et dieu (*god*) (Turkle, 1995).

Ces deux types d'espaces électroniques de discussion présentent des structures pyramidales de pouvoir où les différents statuts sont acquis en fonction de l'ancienneté et des compétences spécifiques à maîtriser certains aspects du dispositif technique. Par ailleurs, l'on constate que certaines communautés en ligne sont plutôt égalitaires alors que d'autres suscitent des exclusions. Voilà en tout cas un type de questions de recherche pertinentes pour une description des structures de pouvoir dans les espaces électroniques de jeu ou de discussion.

Ce qui fait lien : la force d'une communauté imaginée...

Au fil de ces réflexions, j'ai tenté de formuler l'hypothèse que, sous certaines conditions, dans plusieurs cas de figures de la communication électronique en groupe, les membres des communautés en ligne peuvent créer du lien autant que de l'exclusion sociale. Il s'agit du lien qui les rattache symboliquement et socialement à la communauté et que l'utilisation du dispositif sociotechnique leur a permis d'imaginer. La « communauté virtuelle » – qu'elle soit ou non en miroir avec une communauté sociale spécifique et ancrée dans un territoire physique géographiquement situé – est par conséquent une *communauté imaginée* (Anderson, 1996). Il reste à nous interroger sur la force du lien associé effectivement à une telle communauté imaginée. Ainsi, quel pourrait être la force mobilisatrice pour l'action sociale et politique d'une telle entité imaginée? L'on ne peut nier que dans l'histoire, l'imaginaire social ait joué un rôle significatif dans la constitution des mouvements de mobilisation sociale et de construction des identités politiques (Castoriadis, 1975). À quelles conditions les pratiques de communication au sein de cette entité imaginée que constitue la « communauté virtuelle » pourraient-elles conduire à un engagement social, culturel ou politique des individus qui s'y identifient? À quelles conditions serait-il possible de dépasser le simple niveau d'un « engagement électronique » des usagers du collectif en ligne pour atteindre celui des prises de décision durable dans la communauté ancrée géographiquement, celui de la formulation des projets sociaux et politiques concrets et, par conséquent, d'une action effective dans la Cité?

Bibliographie

- Aigrain, Philippe (2005), *Cause commune. L'information entre bien commun et propriété*, Fayard, Paris.
- Anderson, Benedict (1996), *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, La Découverte, Paris.

- Auray, Nicolas (2004), « Compte-rendu de la *Computer Supported Cooperative Work (CSCW) Conference* (Chicago 6-10 novembre 2004) », LabCMO, UQAM, Montréal, 12 novembre, inédit.
- Carpenter, Keri et ali. (2004), « Online Political Organizing : Lessons from the Field », *Computer Supported Cooperative Work (CSCW) Conference Proceedings* (Chicago 6-10 November 2004), ACM, New York, p. 59-62.
- Castells, Manuel (1998), *La société en réseaux*, Fayard, Paris.
- Castoriadis, Cornelius (1975), *L'institution imaginaire de la société*, Seuil, Paris.
- Dayan, Daniel (1998), « Particularistic media and diasporic communications » in Tamar Liebes et James Curran, eds, *Media, Ritual and Identity*, Routledge, London, 103-113.
- Doheny-Farina, Stephen (1996), *The Wired Neighborhood*, Yale University Press. New Haven.
- Ducheneaut, N. et ali (2004), « The Social Side of Gaming : A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game », *Computer Supported Cooperative Work (CSCW) Conference Proceedings*, ouvrage cité, p. 360-369.
- Gutwin, C., et ali (2004), « Group Awareness in Distributed Software Development », *Computer Supported Cooperative Work (CSCW) Conference Proceedings*, ouvrage cité, p. 72-81.
- Hardt, Michael et Antonio Negri (2004), *Multitude*, La Découverte, Paris.
- Hine, Christine, éd. (2005), *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*, Berg, Oxford.
- Horvitz, E. et ali (2004), « BusyBody : Creating and Fielding Personalized Models of the Cost of Interruption », *Computer Supported Cooperative Work (CSCW) Conference Proceedings*, ouvrage cité, p. 507-510.
- Keller, Suzanne (2003), *Community. Pursuing the Dream, Living the Reality*, Princeton University Press, Princeton.
- Latzko-Toth, Guillaume (2005), « La normalisation des pratiques de chat : l'émergence d'un cadre normatif d'usage de l'*Internet Relay Chat* » in Proulx, Massit-Folléa, Conein, eds, *Internet, une utopie limitée*, Presses de l'Université Laval, Québec, p. 197-222.
- Lévy, Pierre (1997), *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris.
- Miller, Steven E. (1996), *Civilizing Cyberspace*, Addison-Wesley, Reading, MA.
- Papadakis, Maria C. (2003), *People Can Create a Sense of Community in Cyberspace*, SRI International, Arlington, VA (USA), disponible en ligne : www.sri.com/policy/csted/reports/sandt/it/Papadakis_IT_virtual_communities_issue_brief.pdf
- Proulx, Serge (2005a), « Penser la conception et l'usage des objets communicationnels » in J. Saint-Charles et P. Mongeau, eds., *Communication. Horizon de recherches et de pratiques*, Presses de l'Université du Québec, Québec, p. 297-318.
- Proulx, Serge (2005b), « Penser les usages des TIC aujourd'hui : enjeux – modèles – tendances » in L. Vieira et N. Pinède, eds, *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, Tome 1, Presses universitaires de Bordeaux, Bordeaux, p. 7-20.
- Proulx, Serge (2004), *La révolution Internet en question*, Québec-Amérique, Montréal.
- Proulx, S., F. Massit-Folléa, B. Conein, eds. (2005), *Internet, une utopie limitée. Nouvelles régulations, nouvelles solidarités*, Presses de l'Université Laval, Québec.
- Proulx, Serge et Guillaume Latzko-Toth (2000), « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, XXXII (2), Presses de l'Université de Montréal, 2000, p. 99-122.

Shirky, Clay (2004), « Group as User : Flaming and the Design of Social Software », disponible en ligne : http://www.shirky.com/writings/group_user.html

Tönnies, Ferdinand (1887, 1992), *Communauté et société*, extraits repris dans : Karl van Meter, *La sociologie*, coll. « Textes essentiels », Larousse, Paris, p. 195-211.

Turkle, Sherry (1995), *Life on the Sreen. Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York.