

GAËLLE LACAZE

Laboratoire "Cultures et sociétés en Europe"
(UMR du CNRS n° 7043)
Université Marc Bloch, Strasbourg
<gaelle.lacaze@misha.fr>

Investiguer les « communautés virtuelles »

À propos de :

MADELEINE PASTINELLI

**Des souris, des hommes et
des femmes au village global :
parole, pratiques identitaires
et lien social dans un espace
de bavardage électronique**

Québec, Presses de l'Université
Laval, 2007, 322 p.

PATRICK SCHMOLL

**Chasseurs de Trésors :
socio-ethnographie d'une
communauté virtuelle**

Strasbourg, Néothèque, 2007,
145 p.

L'essor des technologies de publication d'interfaces dynamiques spécifiques à Internet a donné naissance à une nouvelle forme de communication électronique classée dans la catégorie du « web2.0 ». Regroupant des sites interactifs, le « web2.0 » forme une catégorie originale de publications électroniques dont la constitution a partiellement échappé au contrôle du World Wide Web Consortium¹. Ces publications électroniques ont pris un envol et des formes inattendus : « espace de *clavardage*² » ou *chat*, « journal de bord » ou *blog*, et encyclopédies interactives ou *wiki*. Les technologies permettant le développement de sites pour le « web2.0 » sont devenues accessibles sur les PC domestiques au début des années 2000. Dès lors, ces sites ont soulevé l'engouement des internautes, leur popularité s'établissant définitivement en 2004-2005.

Dès leur naissance en 1999-2000, ces sites interactifs, leur développement rapide et la naissance de nouvelles formes de sociabilité « en ligne » ont interrogé les sciences humaines. Depuis quelques années, les études concernant ces « nouveaux objets » se multiplient et renouvellent les questionnements posés par les dynamiques sociales et culturelles. Les analyses sociologiques ou anthropologiques

des « communautés virtuelles » mettent, entre autres, en évidence comment se constituent le lien social et la sociabilité qui les caractérisent. Elles révèlent les processus de construction identitaire au cœur des interactions et des stratégies individuelles ou collectives des internautes. Pour l'ethnologie, l'investigation scientifique de ces « communautés virtuelles » pose également des problèmes méthodologiques, la *virtualité* du sujet, la temporalité et la spatialité propres de ces communautés renouvelant la pratique ethnographique de l'observation participante.

Le récent ouvrage de Patrick Schmoll *Chasseurs de Trésors : socio-ethnographie d'une communauté virtuelle* offre une approche originale des communautés « virtuelles » car, premièrement, son objet d'étude, la communauté constituée autour d'une *vraie* « chasse au trésor³ », est à la fois « réel » et « virtuel » et, deuxièmement, parce que le regard de son auteur se situe à la croisée de plusieurs disciplines : la psychologie, les sciences sociales, historiques et politiques.

Sur les plans méthodologique et théorique, l'ouvrage de Patrick Schmoll rejoint les questionnements d'autres anthropologues sur ces

« nouveaux objets ». Ainsi, la lecture comparée de ce livre et de celui de Madeleine Pastinelli, *Des souris, des hommes et des femmes au village global: parole, pratiques identitaires et lien social dans un espace de bavardage électronique*, également publié en 2007, met en évidence les difficultés que pose l'analyse des « communautés virtuelles ». Patrick Schmoll étudie la communauté de la « Chouette d'Or », constituée autour d'une chasse au trésor menée « en vrai / dans la vie réelle ». Madeleine Pastinelli, quant à elle, s'intéresse au « canal IRC #amitie25+qc » regroupant des internautes québécois francophones.

Les deux ouvrages possèdent une architecture similaire, avancent des arguments comparables et débouchent sur des conclusions proches. Le livre Patrick Schmoll *Chasseurs de Trésors* se divise en six chapitres qui peuvent se regrouper par deux, l'organisation générale de l'ouvrage distinguant alors trois parties: un historique du jeu (p. 17-46), une ethnographie de ses activités (p. 47-90) et une réflexion théorique sur les communautés virtuelles (p. 91-127). Le livre de Madeleine Pastinelli, *Des souris, des hommes et des femmes au village global* se compose explicitement de trois parties. La première, « L'ethnographie en ligne: le terrain du virtuel » (p. 13-62), décrit les questionnements méthodologiques d'investigation ethnographique des formes virtuelles de sociabilité. La deuxième partie, « 'Nous' et les 'autres': construire du lien social en ligne » (p. 63-138), examine les interactions repérables dans ce type de collectif « en ligne ». Enfin, la troisième partie, « Le soi affronte l'Autre: parcours d'une (con)quête » (p. 139-268), étudie les stratégies individuelles des internautes de la communauté. Mon objectif n'est pas de juxtaposer les deux ouvrages mais de les comparer. J'ai donc effectué une recension thématique à partir de la comparaison systématique des deux livres, leur architecture similaire permettant la recension de chacun ainsi que leur comparaison.

Dans un premier temps, les deux ouvrages proposent une réflexion méthodologique à propos des pratiques d'investigation ethnographique de ces

« nouveaux objets ». Ils questionnent les techniques de l'observation participante. L'analyse du contenu discursif des échanges publics et la pratique individuelle du *clavardage* apparaissent comme des moyens privilégiés d'enquête ethnographique des communautés dites « virtuelles ». Dans un second temps, les deux auteurs interrogent la nature du lien social qui soude les communautés « virtuelles » qu'ils ont pris pour objet d'étude. Dans un troisième et dernier temps, ils posent en de nouveaux termes la dialectique de l'individuel et du collectif en interrogeant la construction identitaire du sujet au sein des communautés « virtuelles » où chacun se manifeste par une présence désincarnée, sans corps, et anonyme.

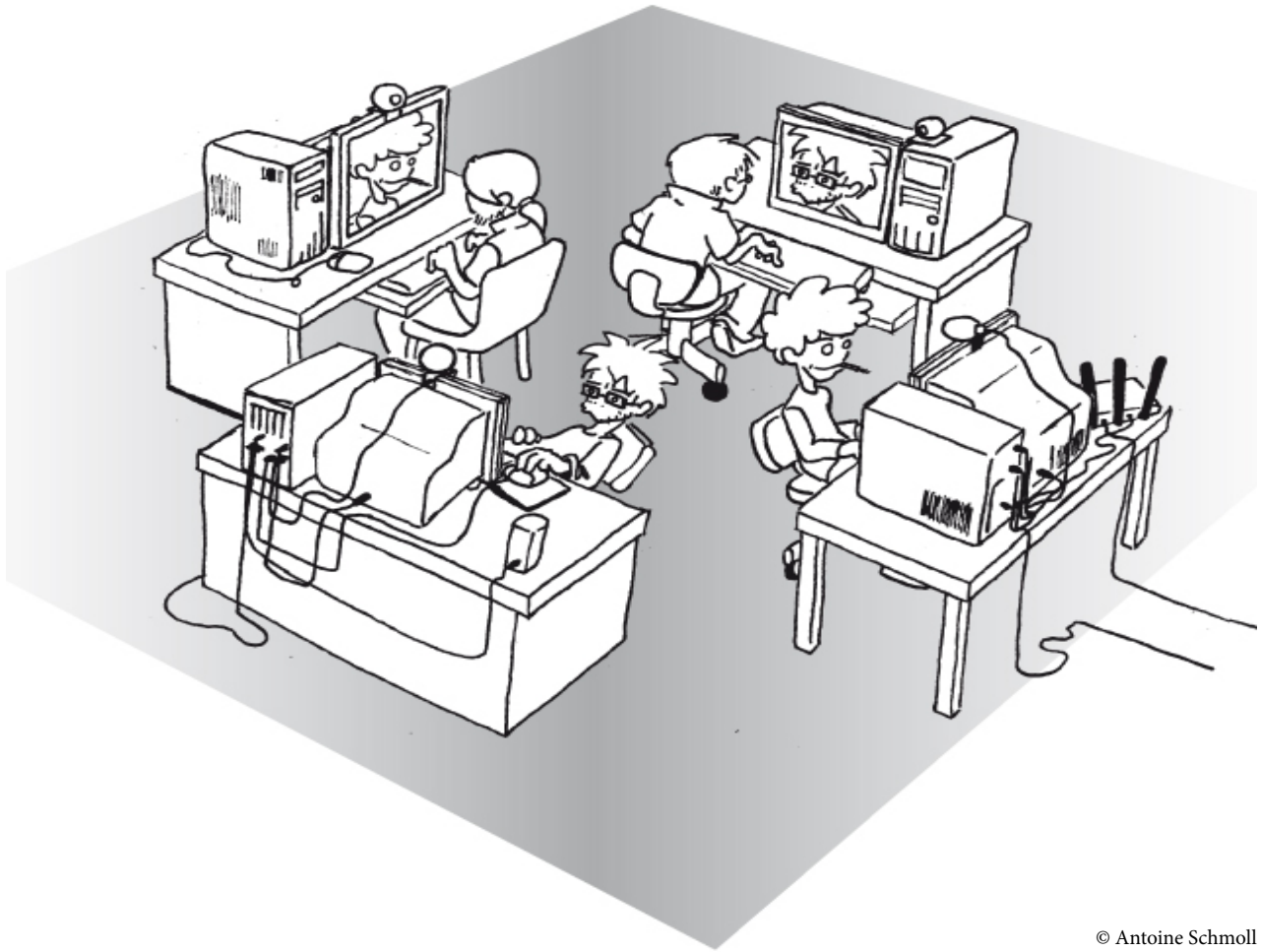
Une méthodologie à réinventer ?

La première partie des *Chasseurs de Trésors* regroupe les deux premiers chapitres du livre: « Une chasse mythique » (p. 17-31) et « Le 'Chouette-réseau': les supports » (p. 33-46). Elle présente l'histoire de la chasse au trésor de la « Chouette d'Or » en mettant l'accent sur les outils ayant permis sa constitution et son existence: le livre publié en 1993, le site minitel inauguré en 1994, les forums Internet, le premier datant de 1996, la liste de diffusion et les sites des joueurs, ainsi que l'association qu'ils ont créée en 2003. Cet historique illustre comment la communauté a changé d'outils et s'est structurée de manière différente au fil de ces transformations sans pour autant s'en trouver radicalement modifiée. D'emblée, Patrick Schmoll précise qu'il a été lui-même au départ un « Chouetteur », un joueur en ligne à titre personnel, avant de prendre cette chasse au trésor pour objet d'étude (p. 14-15). Ce faisant, il interroge l'implication du chercheur et son rôle actif dans le groupe social qu'il pénètre tandis qu'il n'est censé que l'étudier. Il évoque le « rapport affectif » à son objet, survenant de la nécessité d'une implication personnelle dans les communautés virtuelles et les questions

que cette implication pose à l'objectivité scientifique (p. 7-9).

La première partie *Des souris, des hommes et des femmes au village global...*, appelée « L'ethnographie en ligne: le terrain du virtuel », se divise également en deux chapitres: « De la démarche ethnologique » (p. 19-40) et « L'ethnologie de l'actuel et ses terrains » (p. 41-62). Elle décrit la démarche de l'auteure, le déroulement chronologique de son étude nous permettant d'appréhender les dynamiques de socialisation dont elle a fait l'objet au cours du processus de son intégration au sein de la communauté virtuelle du « canal IRC #amities25+qc ». Madeleine Pastinelli questionne également la « distance » de l'enquêteur (p. 54) dans le cadre de l'étude des interactions repérables sur un canal IRC où les acteurs sont censés se livrer et se révéler de manière intime et personnelle. Elle distingue la « circulation » ponctuelle des internautes qui ne prennent pas la parole et la « fréquentation » régulière de certains d'entre eux. Les premiers traversent le canal IRC où ils ne sont ni connus ni reconnus des « habitués », tandis que les seconds adoptent une attitude plus active, en intervenant dans l'espace public ou en privé, et possèdent une identité dans le groupe social constitué (p. 28-32). Le passage de l'une à l'autre de ces attitudes s'effectue progressivement au cours d'un processus collectif d'intégration et le passage par un « rituel initiatique » (p. 46).

Les deux auteurs insistent sur l'ambiguïté du statut de l'ethnologue qui doit quitter sa position d'observateur extérieur afin de devenir un membre effectif du collectif qu'il étudie, c'est-à-dire, en devenant un membre actif en s'y impliquant affectivement. Comment garder une certaine distance alors que les processus d'intégration au sein de la communauté étudiée passent par la constitution de liens personnels et intimes ? Ces questionnements ne sont pas complètement nouveaux en sciences humaines. Il est d'ailleurs rassurant que l'observation participante d'une communauté dite « virtuelle » pose en des termes déjà anciens la question de la distance de l'enquêteur par rapport à son objet d'étude. Un certain degré



© Antoine Schmoll

d'empathie de l'ethnologue avec les communautés qu'il pénètre se met, ainsi, *naturellement* en place au cours du séjour sur le terrain, que ce dernier soit réel ou virtuel. Si les collectifs « virtuels » se structurent en tant que communauté sociale, alors la question de l'empathie doit se poser à propos de leur ethnographie. La virtualité des expressions des communautés constituées « en ligne » ne signifie pas que les identités qui s'y expriment sont fictives ni que le lien social soudant ces identités ou la socialité qu'elles développent sont virtuels.

D'autres aspects de l'investigation de ces « nouveaux objets » issus de la production numérique nécessitent de la part de l'ethnologue l'adaptation de techniques ethnographiques « classiques ». Madeleine Pastinelli interroge à plusieurs reprises les pratiques discursives des internautes qui se rencontrent sur le canal IRC qu'elle étudie (p. 60, 119-138). Elle constate que les internautes sont souvent spécialistes des moyens et des outils qui leur servent à construire du lien social « en ligne ». Elle a donc étudié les discours et les pratiques de ces communautés virtuelles, ainsi que les discours produits sur ces pratiques et les contradictions qui apparaissent entre ces différents niveaux discursifs (p. 61). La rationalité de la justification augmente probablement dans le cas des pratiques constitutives des communautés virtuelles. Cependant, la production d'un discours attribuant du sens à des pratiques nécessitant un savoir-faire technique ou spécialisé afin de les justifier n'est pas propre au « nouvelles technologies ». Face aux questionnements de l'ethnologue ou de sa propre initiative, un groupe social produit souvent, collectivement ou via certains de ses membres, un discours sur ses pratiques et, ainsi, les justifie en leur donnant du sens. Dans une ethnographie « classique », les contradictions qui apparaissent entre les discours et les pratiques, ainsi que celles qui existent entre les pratiques et les discours produits sur ces pratiques par certains des *personnages* de la communauté, recèlent des trésors interprétatifs. Dans le cas de l'étude des communautés virtuelles, la diffi-

culté réside, me semble-t-il, davantage dans l'ambiguïté des savoirs et des compétences « partagés » par les membres du groupe, les spécialistes et l'ethnologue⁷. Si les technologies de l'information et de la communication sont familières aux Occidentaux, la complexité des outils d'écriture hypertextuelle, sans cesse renouvelés, et le fonctionnement rhizomique du web leur sont, en revanche, souvent méconnus. La délocalisation sur le plan virtuel du terrain ethnographique ne perturbe donc pas l'efficacité des techniques « classiques » d'enquête. Adaptées à l'étude de « nouveaux objets », les méthodes d'ethnographie offrent, cependant, des analyses originales des collectifs sociaux et des identités qui s'y déploient.

Le lien communautaire ■

La deuxième partie du livre *Chasseurs de Trésors* étudie les instruments qui ont permis à un collectif de s'organiser autour de la chasse au trésor de la Chouette d'Or. Composée de deux chapitres, « Le 'Chouette-forum' : les contenus » (p. 47-66) et « Les 'Chouetteurs' et leurs motivations » (p. 67-90), la deuxième partie du livre offre une riche ethnographie de la communauté de la Chouette d'Or, qui se constitue autant en virtuel que « dans la vie réelle ». Patrick Schmolli développe une réflexion concernant la *nature* du lien social et de la sociabilité développés entre les « chasseurs de la Chouette d'or » dans la troisième partie de son livre, composée de deux chapitres, « Émergence d'une communauté virtuelle » (p. 91-105) et « Le mythe opérant » (p. 107-127). Il insiste sur le rôle « crucial » que joue la rencontre IRL dans la constitution de la communauté « virtuelle » (p. 103-105). Il nous propose une interprétation psychosociale des interactions repérées entre « Chouetteurs ». Il caractérise la communauté des « chasseurs de la Chouette d'or » comme une « communauté du livre » (p. 13). Il localise précisément la constitution du lien qui en soude les membres dans le passage du virtuel au réel (p. 43-44). Dans le dernier chapitre des *Chasseurs de Trésors*, Patrick Schmolli utilise la notion

freudienne de « horde primitive⁸ » pour comprendre le mythe qui agit au sein de la communauté des « Chouetteurs » constituée autour d'un triptyque : le trésor, les joueurs et l'auteur de l'énigme. Il assimile la « présence-absence du fondateur » du jeu (p. 113) à « une forme de meurtre symbolique » du *père fondateur* par les joueurs. Il place ce mythe au cœur du passage du collectif à la communauté.

En conclusion, l'auteur de *Chasseurs de Trésors* pose un regard intéressant sur certains des questionnements classiques à propos du jeu et des « communautés virtuelles ». Il rappelle comment les catégories ludiques reflètent des dynamiques sociales (p. 133). Patrick Schmolli définit les communautés virtuelles comme des « tribus post-modernes » caractérisées par une « saturation de l'individualisme » associée à la « saturation de la multiplicité des appartenances » (p. 134). Selon l'auteur, ces « formes sociales de la post-modernité » (p. 12) pourraient offrir à l'analyse de nouvelles constructions socioculturelles du sacré.

La deuxième partie du livre de Madeleine Pastinelli, *Des souris, des hommes et des femmes au village global*, est consacrée au processus de construction du lien social. Appelée « 'Nous' et les 'autres' : construire du lien social en ligne », elle se divise en trois chapitres : « Le canal de bavardage comme univers de reconnaissance » (p. 73-97), « Hiérarchie, pouvoir et reconnaissance » (p. 99-118) et « Entre silence, parole et violence » (p. 119-138). Cherchant à dépasser le débat classique des technologies de l'information et de la communication entre les tenants d'une vision individualiste – les collectifs virtuels ne forment pas des communautés – et ceux qui mettent en évidence la naissance de différentes formes de solidarité au sein de ces groupes, Madeleine Pastinelli insiste sur les différents usages et pratiques sur les interfaces numériques. Elle compare les sociabilités « en ligne » repérables sur les espaces virtuels du « web2.0 » à celles que l'on peut observer dans un bistrot fréquenté autant par des habitués que par des clients occasionnels. Ainsi, l'auteure

souligne la diversité des points de vue à partir desquels se sont forgés les termes de débats encore vivaces, bien qu'assez anciens, sur les effets sociaux et cognitifs des technologies de l'information et de la communication. Ce faisant, elle pose la question essentielle de la *nature* d'une communauté dont les membres communiquent à distance, par le biais d'ordinateurs connectés ensemble *via* le réseau Internet. Elle s'interroge sur l'identité des sujets qui se manifestent les uns aux autres par une présence désincorporée et à travers une identité réinventée. Pour l'auteure, la virtualité concerne les outils utilisés pour construire et faire vivre la communauté; elle ne peut en aucun cas qualifier le lien social élaboré «en ligne» ou les identités qui se déploient dans l'espace virtuel.

L'identité en question ■

Depuis l'origine de leur examen par les sciences humaines et sociales, les communautés virtuelles interrogent la notion de l'identité et de l'altérité. Dans les deux ouvrages comparés, les auteurs, Patrick Schmoll et Madeleine Pastinelli, insistent sur la présence d'une quête symbolique au cœur de la dynamique sociale formant les communautés dites «virtuelles». Patrick Schmoll souligne que la «figure de la quête» d'un trésor introuvable (p. 138) permet l'émergence d'une forme de sacralité dont il attribue le modèle à la mystique orientale. Madeleine Pastinelli, de son côté, caractérise le «canal IRC #amities25+qc» par une quête explicite de l'autre, avec un petit ou un grand «A». Dans la troisième partie de son livre, appelée «Le soi affronte l'Autre: parcours d'une (con)quête», elle décrit les parcours de certains internautes. Elle montre, alors, comment la communication en réseau n'entraîne pas l'absence de sociabilité et ne se trouve pas à l'origine d'un vide social mais, *a contrario*, comment elle offre la possibilité de développer une sociabilité latente et de combler un vide affectif.

Au cours de l'analyse, Patrick Schmoll décrit le jeu développé autour du pseudonyme, qui cache autant qu'il révèle la personnalité de celui qui se

construit une identité virtuelle (p. 59). Dans la communauté des «Chouetteurs», l'anonymat du pseudonyme est renforcé par la multiplication des identités. En effet, les joueurs ont pour habitude d'adopter des stratégies différentes sous des pseudonymes distincts, attribuant un caractère saillant à un personnage précis. De son côté, Madeleine Pastinelli discute l'«authenticité» des expressions des identités en ligne et interroge le rôle que joue le pseudonyme dans la construction d'un anonymat. Elle insiste sur l'importance des rencontres IRL dans la construction du lien au sein des communautés dites «virtuelles» (p. 51, 209-235).

Les deux auteurs, Patrick Schmoll et Madeleine Pastinelli, insistent sur le fait que la virtualité de ces communautés «en ligne» se situe davantage dans les instruments qu'elles utilisent (le réseau Internet et les interfaces interactives du «web2.0») que dans les liens qui les structurent et unifient leurs membres. Ils mettent à plusieurs reprises en évidence l'indispensable authenticité de la relation «en ligne» entretenue par les membres d'une communauté «virtuelle».

P. Schmoll met en évidence la nécessité de savoir sortir du jeu lors des «vraies» rencontres tandis que M. Pastinelli illustre comment les internautes du canal IRC <#amities25+qc> doivent accepter un certain degré d'intimité avec leurs interlocuteurs afin d'intégrer le groupe *via* une communication «à distance». Des études récentes tendent à montrer que les rencontres amoureuses sur des *chats* échouent souvent à constituer une histoire d'amour du fait que les internautes cherchent à retrouver la proximité qu'ils partagent en ligne et ne savent pas créer une autre forme de relation lors de leurs rencontres «dans la vraie vie».

Les deux ouvrages comparés, *Chasseurs de Trésors: socio-ethnographie d'une communauté virtuelle* et *Des souris, des hommes et des femmes au village global: parole, pratiques identitaires et lien social dans un espace de bavardage électronique*, replacent l'emploi des technologies de l'information et de la communication au centre du débat anthropologique. Ils renou-

vellent les questionnements méthodologiques et théoriques que pose l'investigation des communautés du «web2.0». Publiés la même année, en 2007, ces deux ouvrages illustrent à la fois la généralisation des modalités de publication électronique *via* le réseau Internet, aujourd'hui disponibles sur n'importe quel PC, l'intérêt que ces nouveaux objets comporte pour l'analyse anthropologique et le renouvellement épistémologique proposée par l'étude de ces «nouveaux objets».

Dans ces deux ouvrages se retrouvent les tensions entre l'ethnographie du proche et celle du lointain. Néanmoins, la familiarité technique et socio-culturelle de l'ethnologue et de son objet d'étude tend à faire oublier que le monde virtuel est étranger à nombre de spécialistes en sciences sociales. Par exemple, il est à regretter que ces deux ouvrages fassent l'économie d'un lexique. Ils présupposent que le langage du web est communément partagé par la communauté des anthropologues ce qui n'est, à mon avis, pas vraiment le cas... Aujourd'hui, tout porte à croire que l'essor et la généralisation des technologies de l'information et de la communication permettront d'enrichir de manière croissante les questionnements des anthropologues. Une anthropologie des productions sociales permises par le biais des technologies de l'information et de la communication ne devrait pas omettre que la démarche pluridisciplinaire implique la diversité des intérêts soulevés et que, par conséquent, il peut exister une fracture technologique entre les spécialistes intéressés par ces «nouveaux objets».

Notes

- 1 Terme formé à partir des mots « clavier » et « bavardage » désignant le bavardage *via* le clavier d'un ordinateur.
- 2 Le W3C est un consortium né en 1994 afin de promouvoir la compatibilité des technologies du WEB. Son rôle consiste à émettre des recommandations en termes de standards industriels.
- 3 Les « chasses au trésor » sont des jeux collectifs fondés sur la recherche d'un trésor caché que les joueurs doivent découvrir grâce à un ensemble d'énigmes. Elles sont menées par l'auteur des énigmes. Aujourd'hui développées sur l'Internet, elles sont appréciées des amateurs de jeux de rôle, ainsi que des férus de jeux « en ligne ».
- 4 Traduction de l'expression *in real life*, communément transcrite IRL dans le lexique du WEB.
- 5 IRC est l'acronyme de l'expression anglaise *Internet Relay Chat* qui désigne, dans le lexique du WEB, les interfaces numériques de bavardage *via* le clavier d'ordinateur et l'Internet. Ces interfaces permettent la communication de membres « inscrits » au sein d'un groupe « virtuel » référencé et, généralement, thématique. En français courant, on les nomme « Chat » (terme anglais signifiant « causerie, bavardage »), tandis qu'établir une communication *via* ces interfaces est dit « chatter ».
- 6 Michel Becker et Max Valentin, 1993, *Sur les traces de la chouette d'Or*, Paris, Editions Manyà.
- 7 Madeleine Pastinelli reconnaît qu'elle maîtrise mal le principe du « chat ».
- 8 La notion de « horde primitive » est issue de *Totem et tabou*, l'un des ouvrages les plus controversés de Sigmund Freud ([1913] 1993, *Totem et Tabou. Quelques concordances entre la vie psychique des sauvages et celle des névrosés*, Paris, Gallimard).