

Table des matières

I. Questionnement de départ	3
II. Terminologie	5
III. Introduction sur les « chat »	6
IV. Démarche	8
A. <i>Les relations communautaires</i>	8
B. <i>Les relations narcissiques chez Lipovetsky</i>	9
C. <i>Le paradigme technologique critiqué par Wolton</i>	9
D. <i>Les variables de configuration et le schéma AGIL de Parsons</i>	10
V. Hypothèse 1 : le système de communication des « chat » est de type virtuel	11
A. <i>Un nouveau système de communication ? La communication virtuelle</i>	11
B. <i>Les types de communication selon Wolton</i>	11
C. <i>La communication de masse</i>	13
D. <i>Un nouveau système de communication</i>	14
E. <i>La communication virtuelle</i>	16
1. <i>Qu'est-ce que le virtuel ?</i>	16
2. <i>Trois propriétés de la communication virtuelle</i>	17
a) <i>Le contact facile</i>	17
b) <i>Le type de lien social dans un type de communication virtuel normatif</i>	18
c) <i>Les rôles de l'émetteur et du récepteur dans un type de communication virtuel fonctionnel</i>	19
3. <i>Quatre types de communication virtuelle</i>	22
VI. Hypothèse 2 : le système de communication des « chat » s'insère dans un discours post-moderne.	24
A. <i>Bases du système masse</i>	24
B. <i>La post-modernité : une contestation du système « masse » ?</i>	26
C. <i>Les communautés virtuelles</i>	28
1 ^{ère} <i>forme de communauté virtuelle : le « chat » thématique</i>	31
2 ^{ème} <i>forme de communauté virtuelle : Les nomades</i>	31
3 ^{ème} <i>forme de communauté virtuelle : La tribu</i>	32
4 ^{ème} <i>forme de communauté virtuelle : « le narcissisme collectif »</i>	33
VII. Hypothèse 3 : la sociabilité des « chat » prend ses sources dans la tribu informatique et dans le cyberspace.	36
A. <i>Evolution du terme « communauté » à travers deux phases menant au « chat »</i>	36

1.	1 ^{ère} phase : L'interface homme-ordinateur	36
a)	La relation homme-ordinateur : une antithèse communautaire ?	36
2.	2 ^{ème} phase : Le cyberspace	39
a)	La relation à l'autre via Internet	39
b)	Des définitions du cyberspace	42
c)	L'espace du savoir de Pierre Lévy : Une perspective de communication fonctionnelle	44
d)	Un espace de jeu social : Une perspective de communication normative	45
B.	<i>Emergence d'un lien social communautaire ?</i>	46
1.	Le lien social tribal chez Maffesoli	47
2.	Le lien social narcissique	47
3.	Le lien social imaginaire	48
4.	Le lien social issu de la « troisième voie »	49
VIII. Hypothèse 4 : Les « chat » sont un système social communautaire se définissant grâce aux variables de configuration de Parsons.		50
A.	<i>Introduction aux variables de configuration de Parsons</i>	50
B.	<i>Les variables de configurations de Parsons</i>	51
1.	L'affectivité	51
2.	Le particularisme	51
3.	Les caractéristiques attribuées (la qualité)	52
4.	Le caractère diffus	53
IX. Hypothèse 5 : l'objectif principal des « chat » est la sociabilité.		54
A.	<i>Introduction au schéma AGIL</i>	54
B.	<i>Analyse des « chat » selon le modèle fonctionnaliste de Parsons, AGIL</i>	55
1.	L'adaptation à l'environnement	55
2.	La réalisation des objectifs	57
3.	L'intégration sociale	60
4.	Maintien du système de valeurs et résolution des tensions	61
X. Hypothèse 6 : l'être ensemble est la force de cohésion des « chat ».		63
A.	<i>L'éthique du présent</i>	63
B.	<i>L'ubiquité</i>	65
C.	<i>Le paradigme esthétique</i>	66
XI. Hypothèse 7 : Les relations virtuelles ne nuisent pas aux relations réelles.		68
XII. Conclusion		70
XIII. Bibliographie		71

I. Questionnement de départ

Depuis plus de deux ans, je suis connectée à Internet et je me suis prise au jeu par cette nouvelle technologie. En commençant par naviguer sur les sites web, j'ai découvert les « chat » (forum de discussion en temps réel) où j'ai pu *converser*, grâce à mon clavier, avec de nombreuses personnes. J'ai ainsi pu créer des amitiés un peu particulières, qui étaient souvent basées sur un discours émotionnel. Mes interlocuteurs faisaient preuve d'une sincérité surprenante, bien qu'ils soient porteurs d'un pseudonyme et qu'ils évoluent dans un espace virtuel. J'ai d'abord pensé que c'était un moyen facile de se fabriquer un personnage, mais j'ai pu constater que la plupart des utilisateurs confessaient leurs problèmes, évoquaient leur vie privée, voir intime, et ne cherchaient absolument pas à cacher ou à modifier leur personnalité. J'ai aussi pu constater qu'il existe deux types de « chatteurs », ceux qui recherchent assez rapidement à se libérer du virtuel pour se rencontrer en « réel », et ceux qui préfèrent établir une relation virtuelle de longue durée, qui ne s'axe pas sur une éventuelle rencontre.

J'ai pu aussi observer d'autres faits récurrents concernant le public des « chat ». Les individus qui m'abordent sont toujours de sexe opposé, en général du même âge. La plupart du temps les « chatteurs » (les utilisateurs du système Internet Relay Chat (IRC)) habitent la région (Genève, Vaud, France voisine) ou alors viennent d'Afrique du Nord. Les catégories socioprofessionnelles sont diversifiées, avec me semble-t-il une majorité de personnes travaillant dans le domaine des nouvelles technologies. Ces quelques remarques concernant ma propre expérience dans quelques IRC genevois (« onechat » sur <http://www.onefm.com>), français (<http://www.caramail.fr>) ou internationaux (ICQ sur <http://www.mirabilis.com>) ont suscité ma curiosité et je me suis alors posé les questions suivantes :

- **Pourquoi ces « chat » ont-ils un engouement si important auprès d'une population (jeune et estudiantine) qui a des possibilités de contacts relationnels fréquents et aisés (établissements scolaires, vie nocturne, loisirs, etc.) ?**
- **Quel est l'intérêt pour des personnes lointaines de vouloir « chatter » avec des Européens francophones? Que recherchent-ils au point de vue relationnel et social ?**

Nous ne discuterons pas cette deuxième question dans ce travail, mais nous pensons lancer ainsi une piste de recherche éventuelle.

Au niveau sociologique, les « chat » posent en fait deux types de questions que nous essayerons de résoudre théoriquement :

- **Assiste-t-on à un « nouveau » type de système de communication ?**
- **Assiste-t-on à un « nouveau » type de lien social ?**

Nous allons essayer dans un premier temps de répondre à ces deux questions, qui semblent trouver une réponse affirmative dans le discours médiatique. Nous cherchons justement à remettre en question tout le discours qui tourne autour des nouvelles technologies et qui prétend que tout est « nouveau », et proche de la communauté, c'est-à-dire « cohésif ».

II. Terminologie

Ce travail traite d'un sujet fortement médiatisé et qui ne dispose que de peu de recul. C'est pourquoi les termes employés pour évoquer le contexte des « chat » sont souvent connotés idéologiquement. Nous sommes contraints pour des raisons de lisibilité d'employer le vocabulaire courant. Mais nous tenons à différencier les mots utilisés pour des raisons de compréhension générale du travail et la signification de ces termes. Par exemple, nous accepterons dès le début de considérer que les groupes se formant sur Internet sont appelés « des communautés virtuelles » alors qu'ils ne sont pas clairement des communautés, que la technique qui a permis la création du réseau Internet se nomme « les nouvelles technologies », bien qu'elles ne soient pas forcément nouvelles dans la théorie de la communication.

D'autre part, de nombreuses métaphores sont utilisées pour décrire les médias informatiques ou électroniques. Par exemple, « l'espace » est très couramment usité pour désigner un ensemble de réseaux imperceptible, ainsi que le terme de « virtuel » pour caractériser les médias issus de l'informatique. Dans un premier temps, nous utiliserons ces dénominations sans les discuter, et au fur et à mesure du travail, nous en préciserons les significations.

Nous utiliserons indifféremment le terme de « chat » ainsi que d'« IRC » pour désigner le « forum électronique » en temps réel. Pour évoquer des individus utilisant le protocole IRC, nous les nommerons les « chatteurs », les participants ou les utilisateurs. Finalement, le « chat-room » désigne la réunion de plusieurs « chatteurs » qui s'envoient des textes qui ne peuvent être lus par les autres utilisateurs. Deux types de « chambres » sont alors possibles, les publiques ouvertes à tous, et les privées accessibles uniquement aux invités.

Enfin, nous devons aussi préciser un concept récurrent lorsqu'on traite des nouvelles technologies, à savoir la réalité. Nous l'emploierons au sens commun, c'est-à-dire opposé à la réalité virtuelle, distinguant ainsi les situations où l'acteur est connecté au réseau ou déconnecté.

III. Introduction sur les « chat »

Le « chat » (IRC) au même titre que le FTP (file transfert protocol), l'e-mail, le web, le Usenet, etc. est un service d'Internet qui propose aux utilisateurs d'échanger des textes synchroniquement. Le protocole IRC a été créé en 1988 et se fixe dès lors dans des réseaux internationaux, sur lesquels se rattachent des canaux de conversation (les « channels ») dirigés par des opérateurs (Anis, 1999). Les « chat » sont une forme de communication virtuelle qui dérivent des BBS (Bulletin Board Systems). Le terme provient du diminutif de *Internet Relay Chat* (IRC), qui est une fonction liée à un protocole de communication proposant un type de discussion en temps réel basé sur un réseau informatique. Chaque internaute peut, soit en se dirigeant sur un site web qui dispose de la fonction « chat », soit en accédant directement à un programme IRC (ex : fonction « chat » sur Unix, ou sur ICQ) correspondre en synchronicité grâce aux touches alphanumériques de son clavier, avec d'autres internautes. L'aspect technique est relativement simple, l'utilisateur doit se munir de son ordinateur personnel, ainsi que d'un modem pour accéder à Internet. Les « chat » sont très présents sur la toile, de nombreux sites ont intégré cette possibilité, afin que les utilisateurs puissent dialoguer en direct, à propos du site ou de thèmes présents sur le site. Par exemple, sur le site *SPORT4FUN* (<http://www.sport4fun.com>), un site de pronostics sportifs gratuit, les adeptes peuvent constamment livrer leurs impressions à d'autres passionnés de l'actualité sportive.

Il faut distinguer la fonction IRC du Usenet, qui est constitué de forums de discussion qui permettent aussi d'interagir, mais pas forcément simultanément. Ils peuvent être apparentés à un courrier des lecteurs où chacun peut donner son avis sur un sujet déjà existant ou nouveau.

Les « chat » doivent aussi être différenciés des MUD (Multi User Dimension (Dungeon ou Database), qui sont des “ networked, multiparticipant, user-extensible systems most commonly found on the Internet [...]” (Steven G. Jones, 1994, p.165). Ce service se base, comme les « chat », uniquement sur du texte. La signification de l'acronyme MUD fut définie dans un premier temps par « Multi-User Dimension » puis actuellement par le terme de « Multi-User Dungeon » (Steven G. Jones, 1994). En fait, les MUD proposent un scénario à l'utilisateur, il s'agit alors d'un jeu de rôles. Les « chat » ne sont qu'un « espace virtuel » où les utilisateurs peuvent dialoguer en direct à propos de tous les sujets. Souvent les utilisateurs peuvent choisir dans quel « chat room » ils désirent entrer. Ces lieux peuvent être classés de

manières très diverses, par exemple en fonction de l'âge, d'un thème, d'une recherche (surtout en ce qui concerne les rencontres amoureuses, les rubriques sont par exemple comme dans les petites annonces de la presse écrite, homme cherche femme, etc.).

Pour résumer, nous proposons une définition de Elisabeth Reid des « chat »:

“ a mode of interaction on the Internet in which people are able to communicate synchronistically on different “channels” from disparate locations.” (Reid in Jones, 1994, p.151)

IV. Démarche

En explorant la littérature traitant de la communication virtuelle, nous avons souhaité traiter des « chat » sur un plan d'abord macro-social puis micro-social. Les « chat » sont nés des nouvelles technologies et peuvent s'intégrer dans une perspective post-moderne. Nous voudrions montrer en premier lieu dans quel système de communication s'inscrivent les « chat », puis quelles sont les similitudes entre les théories post-modernes et les « chat », et enfin si les « chat » ne sont qu'une substitution d'une autre forme de rencontre sociale. Dans un deuxième temps, nous analyserons les relations sociales des « chat », puis leurs caractéristiques et enfin l'interaction entre les « chat » et les relations « réelles ».

Nous avons construit sept hypothèses grâce à la littérature pour permettre une étude systématique des IRC :

Trois hypothèses macro-sociales :

1. **Le système de communication des « chat » est de type virtuel.**
2. **Il s'intègre dans un discours post-moderne.**
3. **La sociabilité des « chat » prend ses sources dans la « tribu informatique » (Breton).**

Quatre hypothèses micro-sociales :

4. **Elle a les caractéristiques d'une « communauté » au sens parsonien.**
5. **L'objectif des « chat » est la sociabilité.**
6. **Le sentiment partagé (c'est à dire le fait d'« être ensemble » au moment présent) est la force de cohésion de ces « chat ».**
7. **La communication virtuelle des « chat » ne nuit pas aux interactions réelles dans les autres lieux de rencontre.**

Pour discuter ces hypothèses théoriques, nous utiliserons différents concepts :

A. Les relations communautaires (le concept de tribu chez Maffesoli)

Maffesoli propose de revenir en évoquant la société post-moderne à la notion de « tribu » utilisée auparavant dans un sens ethnologique et faisant

référence aux peuples primitifs. La tribu se fonde sur une « socialité esthétique » (vivre le moment présent et non se projeter dans l'avenir), et sur les « multipersonnalités ». En effet, l'individu n'appartient pas à une seule tribu, mais grâce à son masque, peut « naviguer » d'un groupe à un autre. Nous développerons ce concept à travers tout le travail, mais plus particulièrement lorsque nous évoquerons les relations des « chat » dans la partie micro-sociale.

B. Les relations narcissiques chez Lipovetsky (rassemblement des semblables)

Contrairement à Maffesoli, Lipovetsky traite de la post-modernité sous un angle totalement opposé. Il propose le concept du narcissisme qui présente un système social où l'individu devient réellement le centre de son monde, où il se sert de son environnement pour toujours se satisfaire ou s'introspecter. Le lien social est dans ce système en déchéance. Nous utiliserons ce concept essentiellement pour traiter de la post-modernité, et le mettre en confrontation avec Maffesoli.

C. Le paradigme technologique critiqué par Wolton (la technologie modifie la société, ie. le lien social)

McLuhan est le "père" de l'approche du déterminisme technologique, car il considère que le médium est plus important que le message "the medium is the message". Et il prétend surtout que des médias spécifiques associés à une technologie particulière déterminent un type spécifique de société (Akoun, 1997, p.115).

« Une révolution dans les techniques provoquerait une révolution dans la structure globale des sociétés. » (Wolton, 1999, p.17) : Dominique Wolton considère que le discours qui accompagne l'avènement des nouvelles technologies découle d'une idéologie technique de la communication. Le soutien des milieux économiques, politiques et sociaux attestent que nous sommes confrontés à un déterminisme technologique, qui donne la possibilité à la génération de l'an 2000 de croire en de nouveaux idéaux, à une société où la sociabilité serait plus aisée. Cette vision utopique dynamise une génération qui ne croit plus aux solutions politiques et qui évolue avec le développement d'Internet.

En nous référant à la critique que Wolton propose au sujet du discours autour des nouvelles technologies, nous mettrons en perspective les concepts antérieurs de Maffesoli et de Lipovetsky.

D. Les variables de configuration et le schéma AGIL de Parsons

Nous utiliserons enfin deux outils conceptuels issus du courant fonctionnaliste que Talcott Parsons a mis en place : le schéma AGIL et les « pattern variables ». Ils nous permettront de déterminer si, selon une perspective micro-sociale, les « chat » font parties dans un premier temps d'un système social et dans un deuxième temps si l'action est de type communautaire. Le schéma AGIL découle de la théorie de l'action et met en évidence quatre fonctions primaires à la base de tout système social. Il s'agit de l'Adaptation au milieu environnant, la poursuite des buts (Goal attainment), l'Intégration des membres dans le système social, et la stabilité normative ou latente (Latent pattern maintenance). Les variables de configuration, remaniées en 1953, sont constituées de quatre dichotomies. L'acteur doit opérer un choix parmi ces quatre variables fondamentales lors de chaque action. Elles nous permettront d'évaluer les relations dans les « chat » et de montrer si les « chat » sont un système d'action de type « communautaire », c'est-à-dire satisfaisant les conditions suivantes : Des relations dotées d'affectivité, basées sur des critères particularistes, opérées par des choix selon les caractéristiques attribuées de l'acteur, et mettant en contribution toutes ses qualités.

V. Hypothèse 1 : le système de communication des « chat » est de type virtuel

A. Un nouveau système de communication ? La communication virtuelle

Nous allons introduire le mode d'interaction des « chat » dans le système de communication virtuel. Avant de procéder à la définition de ce système, nous allons d'abord définir la notion de communication et l'évolution des systèmes de communication dans le but de discuter du système de communication de masse et de le comparer à la communication virtuelle. Ces deux types se distinguent principalement par le « one to many » (un émetteur et un public multiple) pour le système masse et le « one to one » ou « many to many » (un récepteur et un émetteur uniques ou multiples) pour le système virtuel.

B. Les types de communication selon Wolton

Dominique Wolton propose de distinguer deux types de communication (Wolton, 1997, p.17) qui nous aideront à élaborer les propriétés des systèmes masse et virtuel. Le premier type est « normatif »: son but est une recherche de la cohésion sociale. Il est fondé sur « l'être ensemble » qui sous-entend une mise en rapport physique des individus. Nous verrons que ce concept est repris dans les « chat » dans le sens symbolique. Les individus partagent leurs expériences, souhaitent se comprendre mutuellement et découvrir l'altérité. Dans cet esprit de compréhension réciproque, le langage peut être souple et modelable, il se construit par la pratique et se régénère rapidement. La durée de l'interaction est essentielle car elle consolide le lien social ; ce type de communication doit donc s'inscrire dans un certain temps pour exister dans le temps social (ibidem, p.55). Ce système se constitue souvent de relations interpersonnelles (« one to one »). Le deuxième type est fonctionnel: son objectif est de diffuser des informations, il s'inscrit dans la « Gesellschaft » dans le sens de Tönnies, et met en jeu des acteurs comme l'entreprise privée ou publique dans des sociétés dites ouvertes. Le code (langage) doit être strict pour permettre une communication limpide avec le moins d'ambiguïtés possibles.

Chaque système de communication intègre une part du type normatif et fonctionnel, une conversation peut avoir un but uniquement utilitaire, par exemple lorsque l'on demande une information à la gare, ou social quand deux individus se rencontrent pour simplement

échanger une part de leur existence. Cette classification en idéaux types nous donne un outil pour distinguer quel système est plutôt utilisé pour le type normatif ou fonctionnel. Par la suite, nous utiliserons toujours ces deux définitions données par Wolton pour différencier les modes de communication.

Nous devons également attirer l'attention sur le fait qu'une communication normative n'exclut pas des rapports interprofessionnels c'est-à-dire des relations de type communautaire peuvent exister dans un groupe de type sociétaire. Par exemple des relations familiales à priori normatives peuvent exister dans un cadre bancaire où les relations devraient être fonctionnelles. Ces deux types de communication correspondent aux concepts de « communauté » (*Gemeinschaft*) et de société (*Gesellschaft*) chez Tönnies, et aux variables de configuration de Parsons.

L'évolution du terme « communication » s'est développée selon ces deux axes, puisque le modèle social interfère directement avec le système communicationnel. Lohisse distingue quatre périodes historiques ou sociologiques (Lohisse, 1998, p.172) où nous passons progressivement d'un système social de type dominant normatif au fonctionnel. Dans les sociétés traditionnelles, la communication se transmet par l'oralité, et est synonyme de « communion et participation, de mise en commun ». Le mode est de type « one to one » c'est-à-dire qu'il y a un émetteur pour un récepteur. Nous retrouvons ici la définition de la communication normative. Pour la période « scribale » définie par le partage des connaissances, le récepteur est un collectif identifiable. Le type est alors « one to many » comme pour la période de « massalité », qui se base sur la « diffusion et transmission » répondant à une demande « indifférenciée et anonyme ». En effet, le récepteur n'est pas identifié individuellement mais sous forme d'opinion publique ou de classe. Nous avons ici le système qui correspond à la communication fonctionnelle, le but étant de diffuser le plus facilement possible et au plus grand nombre d'individus des informations. La rentabilité est un des points essentiels. Et enfin pour le temps des nouvelles technologies, c'est « l'interconnexion ou commutation », il faut se connecter au réseau (Internet par exemple) pour recevoir l'information. La demande est aussi personnalisée que la réponse. Certains auteurs parlent alors à nouveau d'un système de communication de la forme « one to one » tout en mentionnant une différence fondamentale : l'interface homme / machine. En effet, à l'ère de « l'homme numérique » (Negroponte), l'internaute substitue la relation de type

« face-à-face » à une relation cybernétique qui inclut une dimension virtuelle et qui ne dispose plus de base réelle.

L'évolution du terme « communication »

Période de l'oralité	Un émetteur → un récepteur
Période scribale	Un émetteur → des récepteurs identifiés
Période de « massalité »	Un émetteur → des récepteurs non identifiés
Période des nouvelles technologies	Un émetteur → l'ordinateur → le récepteur

Afin de souligner la transition entre les deux dernières périodes, nous allons présenter plus en détail la communication de masse puis la communication virtuelle.

C. La communication de masse

Nous nous inspirons de Lohisse (Lohisse, 1998, pp. 141-160) pour dresser une description rapide de la communication de masse. La communication de masse permet d'atteindre un public diffus et large à partir d'une source unique. Ce caractère est défini par l'auteur par le terme de « massalité ». La deuxième caractéristique de ce système de communication est la « médiativité » qui « joue un rôle de puissant filtre et décolore en quelque sorte le message dans le sens de l'impersonnalisation ». Nous verrons que les discours tournant autour de la communication virtuelle veulent remédier particulièrement à cette interaction impersonnelle. La production du discours est anonyme. De nombreux domaines interviennent, notamment les intérêts politiques, économiques, publicitaires, etc. L'objectif est l'audimat, le public visé est donc le plus global et standardisé. Le discours est composé de « contenus communs » qui s'adressent potentiellement à chaque individu. L'individu n'a pas d'emprise sur ce mode de communication, puisque c'est l'opinion publique, entité fluide et indéfinie, qui modèle la demande. Le modèle masse ne permet pas de créativité et de réflexion dans les échanges, la culture produite est éphémère, car on consomme plus que l'on conserve. « Le cumul de l'éphémérité et de la surabondance génère l'indifférence par la banalisation. » (ibidem, p.160).

Nous terminons en donnant une définition (ibidem, p.156) : « les mass media, machines indociles, sont porteurs de « contenus communs » qui échappent au contrôle volontaire de leurs auteurs et qui sont attendus par tout un chacun, de façon indifférenciée ». Il faut ajouter que ce discours dévalorise le système de communication de masse. Wolton précise que depuis le début de ce système, les élites culturelles l'ont condamné, en le jugeant assez bon pour le peuple. En fait, des études plus récentes ont démontré que les individus ne reçoivent pas passivement les messages transmis, bien qu'ils ne réagissent pas dans l'immédiat (Wolton, 1999). Le discours portant sur le cyberspace est au contraire valorisé par les élites, qui estiment que ce « nouveau » système va rompre avec l'indifférence des masses.

D. Un *nouveau* système de communication

Le *nouveau* système de communication, qui selon certains auteurs (Cathelat et alii., 1998) se dégage des nouvelles technologies a modifié ce système de « massalité ». Nous passons d'une société de masse à une société *interactive* car l'individu change son mode relationnel : L'interactivité incite l'utilisateur à participer d'avantage (« courant de personnalisation participative ») que dans la société de masse et son espace-temps peut être bouleversé car il peut se connecter n'importe quand au Réseau. Nous pouvons nous questionner sur la conséquence du rythme de vie, sur le type de lien social (les internautes peuvent dialoguer avec n'importe qui) et sur les différences entre les lieux de rencontre réels et virtuels. Ces derniers peuvent-ils les remplacer ? Nous voulons attirer l'attention sur trois points concernant le discours sur le « nouveau système de communication » ainsi que sur les caractéristiques de la communication virtuelle.

La première remarque concerne l'emploi systématique du terme *nouveau* lorsque le discours évoque les technologies émergentes. Or, nous voulons faire ressortir que ces médias englobent les précédents et ne révolutionnent pas techniquement les médias traditionnels. En effet, chaque nouveau média réintroduit les propriétés des médias traditionnels. Enfin, les nouvelles technologies s'inscrivent dans la continuité du système de communication de masse qui comporte trois périodes selon Akoun (1997) :

1. l'écrit et l'imprimé : le livre et la grande presse
2. l'image [visuelle ou sonore] : la radio, le cinéma et la télévision
3. le virtuel : le cybermonde [le cyberspace]

Nous remarquons que chaque période découle de la précédente et conserve ses propriétés. La diffusion des médias s'élargit et leur définition se perfectionne progressivement. Il s'agit donc de périodes cumulatives et non révolutionnaires, comme certains (Cathelat et alii., 1998) le laissent entendre.

La deuxième remarque s'attache au concept de la société *interactive* qui est basée comme son nom l'indique sur l'interaction, à distinguer de la communication normative. La notion de communication implique la transmission d'un message d'un émetteur à un récepteur (Wolton, 1999). Or dans la société interactive, seule la mise à disposition d'informations caractérise ce système. Le récepteur n'est pas identifié. Il s'agit par exemple du web, qui est de type fonctionnel puisque son but est la diffusion des informations dans la société globale. Cette société ne met pas à contribution ses moyens techniques pour ressouder le lien social. La mondialisation est donc basée sur l'interaction (au sens diffusion) et non sur la communication normative (qui signifie échanges et compréhension mutuelle). C'est la confusion entre les notions de communication normative et d'interaction (communication fonctionnelle), qui est proposée par le discours publicitaire afin de séduire un public en quête d'une communauté nostalgique (qui se base sur la communication normative). En effet, par exemple des publicités évoquent la notion de tribu pour vendre des téléphones portables. Le slogan : « TATOO et votre tribu garde le contact avec vous » évoque la notion de tribu au sens « groupe d'amis » (Riou, 1999, p.46). Il est certain que le but est de susciter une envie de revenir à la communauté traditionnelle, qui reste l'idéal de notre société, accompagnée de ses médias « froids » (McLuhan), à faible définition. En fait il ne s'agit que de produits ou des services destinés à une communication fonctionnelle et non normative.

La troisième remarque est liée au cyberspace qui est fondé sur la communication virtuelle et qui est de type plutôt normatif. En effet, de nombreux auteurs (Rheingold, Negroponte, Maffesoli, etc.) affirment que le but de ce système de communication est de créer des communautés virtuelles et ainsi d'encourager la sociabilité. Nous évoquerons uniquement le service de l'IRC, mais les communautés virtuelles ne se restreignent pas à cette fonction. Le Usenet en particulier est tout aussi propice à développer ces communautés, contrairement au web qui semble être plus dirigé vers un type fonctionnel (Wolton, 1999).

E. La communication virtuelle

1. Qu'est-ce que le virtuel ?

Ce terme doit être compris étymologiquement, c'est-à-dire dans le sens d'un système qui a le potentiel de permettre une communication (Quéau, 1993), contrairement au face-à-face qui atteste réellement de la communication. La différence principale entre le système de type « face-à-face » (« one to one ») qui caractérise traditionnellement la « Gemeinschaft », et le système Gutenberg (« one to many ») qui est lié à la modernité et à la « Gesellschaft », est la présence de la réalité (Lohisse, 1998). En effet, dans la « Gemeinschaft » les communications les plus fréquentes contiennent évidemment un espace symbolique, mais surtout un espace réel comme des lieux précis, des espaces privés où l'interaction se perçoit physiquement. Par contre, dans un système de type « Gesellschaft », la communication se restreint à un espace « virtuel », c'est-à-dire qui donne la possibilité d'entrer en communication sans devoir le marquer dans l'espace concret. Les livres, la radio, le télégraphe, la télévision et plus tard Internet ne permettent pas de voir physiquement le récepteur. Les conséquences en sont la limitation de l'utilisation de certains sens. Par exemple, lorsque nous discutons au téléphone, nous ne pouvons utiliser que l'ouïe et la parole, et non la gestuelle. Certains auteurs affirment alors que le face-à-face est le système le plus complet (le seul qui met à contribution nos cinq sens), et donc le plus satisfaisant pour une communication réussie. Pour revenir au système de communication virtuelle, les « chat » nous donnent la possibilité d'interagir uniquement avec du texte, sans que le récepteur ne sache qui écrit réellement. Cette particularité influence le type de relation, et surtout les chances pour une communication normative « réussie » qui limite les malentendus dus au médium).

Dans ce sens, la communication de masse est une première étape vers la communication virtuelle, car le public est visé et non présent. La télévision propose des services à un public qu'elle espère connaître, mais l'échange communicationnel ne se concrétise qu'avec le poste de télévision et de l'image sonore qui en ressort. L'interaction n'est pas perceptible simultanément, seuls les feed-back peuvent être observés dans la réalité. Par exemple lorsque les discussions évoquent un programme télévisé au bureau ou à l'école, ou encore quand les sondages d'opinion tentent d'établir si le message symbolique a réellement été transmis. Actuellement une nouvelle technique télévisuelle est en train de se mettre en place, qui se

rapproche plus étroitement de la communication virtuelle. "C'est une télévision où le spectateur est le guide des programmes, c'est lui le centre, le meneur de jeu." (Carlo Freccero cité par Akoun, 1997, p.62).

Avec les nouvelles technologies, les moyens mis en œuvre permettent d'élargir les possibilités potentielles de communiquer. En effet, les contraintes systémiques semblent pour de nombreux auteurs atténuées ; les marges de l'émetteur et du récepteur sont plus larges. L'émetteur n'est pas obligé de se concentrer sur un public large comme dans la communication de masse. Cette dernière, du fait de contraintes économiques doit maintenir des quotas d'audiences à la télévision par exemple. Le public est donc une cible assimilée à des consommateurs potentiels et non pas à des citoyens à part entière (Akoun, 1997, p.58). Le récepteur dans les nouvelles technologies dispose aussi d'un choix de services plus vaste, il n'est plus limité à quelques chaînes de télévision, de radio ni à quelques journaux, mais peut sur Internet entrer en relation avec une infinité de sources. Enfin le feed-back est intégré parfaitement au système virtuel contrairement au médias de masse, ces derniers n'offrant qu'à une minime partie du public la possibilité de s'exprimer directement. C'est pourquoi le concept d'« espace de liberté » est souvent évoqué au niveau de la source émettrice et du public par la littérature s'intéressant au cyberspace.

2. Trois propriétés de la communication virtuelle

Nous allons proposer trois propriétés de la communication virtuelle : l'accessibilité facilitée, la sociabilité étendue et la disparition du public en tant que récepteur.

a) Le contact facile

Dans ce mode de communication virtuel, les référents traditionnels sont en retrait (la famille, les amis, les institutions) ; car les individus connectés interagissent avec d'autres internautes souvent inconnus, bien qu'ils puissent devenir rapidement des amis *virtuels* (qui peuvent potentiellement devenir des amis « in real life »). Nous devons mentionner qu'il est fréquent que des amis de la vie *réelle* soient en correspondance sur Internet. Nous discuterons ultérieurement de la différence entre les amitiés dans un cadre virtuel et réel. Dans le Réseau tout le monde est à portée immédiate, les contacts semblent ainsi facilités. Mais il ne faut pas confondre la forme et le contenu, la rencontre aisée n'implique pas une connaissance de

l'altérité, souvent la compréhension réciproque reste moindre (Wolton, 1997). La réduction de la distance symbolique modifie la relation à l'autre, le temps manque pour se créer une représentation fictive de l'autre. André Akoun (1998) distingue deux types de relations que l'on peut rencontrer dans les « chat » et qui influencent le déroulement de la rencontre physique : Ils correspondent aux deux types de Wolton :

- I. Les relations instrumentales, qui s'inscrivent dans la communication fonctionnelle de Wolton, sont sans affect et se basent sur l'échange de connaissances. La rencontre réelle ne peut décevoir, car la représentation de l'autre n'est pas fondée sur un imaginaire. Il s'agirait de rencontres entre professionnels ou passionnés d'un thème précis, comme les « chat » portant sur une série télévisée. Le sujet de discussion ne portant pas sur la personne rencontrée, il ne peut y avoir déception.
- II. Les relations affectives s'inscrivent dans la communication normative. Elles témoignent de l'intérêt porté à l'autre imaginé, représenté par l'intermédiaire du médium. Les individus construisent un espace imaginaire autour de l'altérité, et lors de la rencontre réelle cet espace se heurte à la présence. Souvent une déception s'en suit puisque l'imaginaire doit se restreindre à la réalité. Il y a le phénomène inverse lors d'une première rencontre dans la vie quotidienne réelle : nous sommes d'abord en présence d'un inconnu, puis nous élaborons une imagerie autour.

La communication virtuelle est donc ambiguë puisqu'elle facilite les procédés de rencontres, mais complique les possibilités de franchir les barrières symboliques.

b) Le type de lien social dans un type de communication virtuel normatif

L'interaction virtuelle aurait le potentiel de résoudre deux problèmes sociaux selon Wolton: la solitude et le besoin de solidarité (Wolton, 1997, p.251). En effet, un internaute ne sera jamais seul sur « la toile » et pourra toujours trouver des répondants pour discuter ou pour demander de l'aide ou un conseil. Mais cette interaction permet de rencontrer les gens sans devoir affronter la concrétisation du face-à-face, sans avoir de sanction immédiate du réel. Tous les utilisateurs, aussi différents qu'ils puissent être, peuvent s'exprimer. Les auteurs Bron et

Maruani craignent une désocialisation des individus par la disparition progressive des intermédiaires traditionnels, devenus inutiles grâce à la logique du réseau. De plus, l'espace virtuel paraît être un terrain rassurant ; l'individu n'a pas à craindre les éventuelles agressions des rencontres concrètes, il peut couper court d'un « clic ». « Celui-ci [le réseau télématique] permet à la fois de communiquer « à distance » et prendre « ses distances », c'est-à-dire se protéger contre les perturbations et l'insécurité induites par les influences sociales » (Bron, Maruani, 1996, p.209). Ces deux auteurs se questionnent aussi sur la perception des espaces publics réels, comme la ville. Ils sont parfois perçus par une partie de la population comme dangereux à cause d'un sentiment d'insécurité sociale contrairement au Réseau où l'interaction est « sûre » (ibidem, p.149-151). En fait, nous devons ajouter que bien que les échanges *cyber* soient presque sans danger physique (il existe des risques de dépendance qui peuvent être comparés aux effets de certaines drogues), ils peuvent occasionner toutefois des troubles psychologiques. Le rapport à l'altérité est aussi modifié, l'individu a tendance à se contenter des échanges électroniques et ainsi à diminuer ses efforts de rencontres, de connaissances et de compréhension d'autrui. « Cet investissement de libido sur sa propre personne donne l'impression d'une liberté totale, puisque sans les contraintes des autres, et incite à vivre un présent qui dure. » (ibidem, p.206). C'est donc le signe d'une désocialisation.

Contrairement à ce point de vue « pessimiste », plusieurs enquêtes ont démontré que les « chatteurs » ne se réfugient pas derrière leur ordinateur personnel, et concrétisent souvent leurs rencontres virtuelles. „Das Treffen « face-to-face » ist der Höhepunkt fast jeder Chat-Beziehung und gar nicht so selten der Anfang einer Freundschaft oder gar einer Liebesbeziehung im Real Life“ (Asendorpf, 2001). Une étude du FNRS portant sur les forums de discussion (Usenet) et les « chat » arrive à la même conclusion et démontre que les « chatteurs » n'ont pas diminué leur réseau social, et que très souvent ils complètent leurs relations *offline* (Heintz, 1999).

c) Les rôles de l'émetteur et du récepteur dans un type de communication virtuel fonctionnel

Les médias traditionnels se basent sur un récepteur précis pour produire un discours qui saurait atteindre au mieux l'objectif désiré. L'enjeu du média est de transmettre un message à un public donné. Avec les nouveaux médias (les services d'Internet), le public n'est plus ciblé. Le message proposé ne dépend plus du récepteur, puisque nous sommes dans une autre

logique à savoir celle de l'offre, et non plus de la demande. Le web propose une quantité innombrable de sites qui sont à la disposition de chacun, et non d'un type social particulier. Par contre, la télévision se base sur une audience spécifique, et adapte ainsi sa programmation en fonction par exemple de « la ménagère de moins de 50 ans ». Le téléspectateur regarde les programmes qui lui sont destinés, en tant qu'entité sociologique, alors que l'internaute cherche sur la toile ses intérêts en tant qu'individu multi-facettes. Nous définirons dans le chapitre évoquant la post-modernité le concept de l'individu inclassable dans un seul groupe social. Les sociologues doivent l'appréhender en tant qu'être complet, disposant de caractéristiques multiples.

Ces deux modèles (masse et virtuel) proposés mettent l'accent sur la différence systémique des médias : les deux systèmes de communication se différencient par le « one to many » pour le système masse, et le retour du « one to one » (qui provient de la relation du face-à-face) et le « many to many » pour le système de communication virtuel. Ce dernier signifie que le média a une origine informationnelle multiple et que son destinataire est lui aussi innombrable. Pour prendre un exemple simple, un site web peut accueillir un nombre très variable de visiteurs, et l'utilisateur peut se diriger à son tour sur une multitude de sites. Par contre un téléspectateur doit choisir parmi un nombre limité de chaînes de télévision.

MEDIAS DE MASSE (logique de l'offre, le « push »)

Emetteur unique → Récepteur multiple (one to many)

Un message destiné à la *masse*.

L'émetteur (TV, radio, journaux) vise un public cible, « il rentre dans les foyers ».

« NOUVEAUX MEDIAS » (logique de la demande, le « pull »)

Récepteur unique ou multiple → Emetteur unique ou multiple (one to one, many to many)

Plusieurs messages destinés à l'individu.

Le récepteur recherche l'information parmi une multitude d'émetteurs (services d'Internet, en particulier le web), « il effectue son propre choix ».

Dans l'ère de la « postinformation » (société qui repose sur la communication virtuelle fonctionnelle et qui dépasse le système de masse), « le public se réduit parfois à l'unité » (Negroponte, 1995, p.204). L'information est personnalisée et survient à la demande du récepteur. Ce dernier n'est plus une catégorie sociale, mais un « moi » complexe que seul le système numérique pourra contenter. En effet, Nicolas Negroponte envisage pour l'avenir de nos systèmes de communication que chaque individu soit connu par la machine. Nous aurions ainsi par exemple notre journal personnalisé. Dans ce cas, le système est de type « one to one », car le journal est une source unique puisqu'il est créé en fonction du destinataire. Bien évidemment il n'y a qu'un individu qui s'intéresse à la totalité du journal car il a été modelé d'après ses caractéristiques. Il propose à cet effet le terme de « l'homme numérique » pour qualifier le récepteur, dont les sujets d'intérêts sont mémorisés dans son ordinateur personnel.

3. Quatre types de communication virtuelle

En conclusion, nous distinguons quatre types de communication virtuelle :

	Communication par transmission	Communication par rituel
Fonctionnel Nature du message : informationnel	Diffusion de messages dans l'Espace public Ex : mailing list, site web public	Interaction dans l'espace privé « rester en contact » ex : sms privés
Normatif Nature du message : symbolique	Echange d'idées dans l'Espace public Ex : site web privé (homepage)	Echange compréhensif dans l'espace privé Ex : « chat » général

- **La communication par transmission** (Carey in Jones, 1994, p.12) a comme fonction le quadrillage de l'espace géographique et un meilleur contrôle du réseau informationnel. Elle est le symbole de la modernité, de l'ouverture du monde, et est liée étroitement à la démocratie. Elle est intrinsèquement liée à une structure de communication argumentative ou informationnelle, trouvant sa place dans l'Espace public.
 - Elle peut être de type fonctionnelle et se base sur l'échange qui est une condition nécessaire à l'économie-monde (Wolton, 1997, p.33). Grâce aux nouvelles technologies, la société devient plus ouverte, plus transparente (valeurs encouragées par la société démocratique), mais aussi plus contrôlée [dans le sens foucaldien].
 - Elle peut aussi être normative et ainsi concerne un type d'échange fondé sur les connaissances. Il s'agit par exemple de tous les sites personnels mis à disposition par une multitude d'internautes, qui souhaitent ainsi transmettre à la *cyber-communauté* leurs expériences personnelles. Ils se partagent aussi leur sensibilité dans un Espace public. Ce type de communication va à l'encontre de

l'approche communicationnelle d'Habermas, qui sous-entend par l'Espace public une structure argumentative et une possibilité de vérification du discours par le public (Prado, 1991).

- **La communication par rituel** (Carey in Jones, 1994, p.12) a comme fonction la réunion des individus et concerne les communautés virtuelles. Ce type peut lui aussi se séparer en deux finalités :
 - La finalité fonctionnelle : Cette communication donne ainsi la possibilité dans des « chat » spécifiques de fournir aux utilisateurs des informations pointues sur un sujet, mais elle ne concerne pas la recherche de l'altérité ou une cohésion sociale. L'envoi des sms (short message system) illustre aussi bien cette finalité. De nombreux adeptes de la téléphonie mobile envoient quotidiennement des sms à leurs proches pour leur sous-tirer des informations bénignes à toutes heures et à tous endroits (par exemple : quand rentres-tu à la maison ?).
 - La finalité « normative » (Wolton) : Cette communication permet de se concentrer sur l'intersubjectivité et sur la recherche du lien social. Nous la trouvons dans les « chat-room » où il n'y a pas de sujets précis sinon celui de découvrir de nouvelles connaissances.

Les « chat » appartiennent donc bien au système de communication virtuelle, puisqu'ils ont la particularité d'être une « communauté » sans cesse présente sur le réseau. Ils mettent donc à disposition de l'utilisateur la fonction « pull » caractérisant les médias virtuels.

VI. Hypothèse 2 : le système de communication des « chat » s'insère dans un discours post-moderne.

Pour saisir comment naît le discours post-moderne, nous devons expliquer le système masse et ses bases pour expliquer pourquoi certains auteurs prétendent qu'il y a une rupture entre la société « moderne » et la société actuelle dite post-moderne. Nous allons donc dans un premier temps décrire les caractéristiques du système de communication dans la société moderne, qui débute avec l'invention de l'imprimerie (McLuhan, 1971), et qui se terminerait avec l'avènement des nouvelles technologies. Nous étudierons le système masse, qui comme nous l'avons déjà mentionné est spécifié par des relations « one to many ». Dans un deuxième temps, nous dresserons un aperçu non exhaustif du discours sociologique et philosophique de la société post-moderne. Ce concept est proposé par certains auteurs qui estiment que nous sommes entrés dans un nouveau système de communication radicalement différent du système de masse. Puis, nous proposerons différents points de vue sur le type de communication concernant les nouvelles technologies, et plus précisément les « chat ».

A. Bases du système masse

La communication moderne, dite de « masse », se base sur la notion d'individu (en tant qu'unité de consommation) et sur le concept de la masse. Selon Herbert Blumer "les membres (...) de n'importe quelle origine sociale, [qui] occupent n'importe quelle position, les individus y sont anonymes les uns pour les autres, ils ont peu d'interactions ou d'expériences communes et ils sont séparés physiquement (...)" (cité par Akoun, 1997, p.11). L'individu est classé dans des groupes qui peuvent être une classe sociale. Mais la société de consommation et son système de communication ne le caractérisent pas comme un homme particulier, à multiples facettes. « L'homme de masse » tend à s'identifier à l'individu promu par la société globale, non à des communautés. Il souhaite être comme tout le monde, il cherche à se différencier en se référant à la « masse » et non en faisant une recherche introspective. Lohisse nomme ce comportement « l'individualisme extradéterminé » (Lohisse, 1998, p.154).

La société moderne repose entre autre sur deux concepts philosophiques : l'idée de l'égalité et l'idée de la liberté. Le concept de liberté individuelle provient du libéralisme (philosophie individualiste sociétaire et bourgeoise, 17^{ème} -18^{ème} siècles), celui de l'égalité découle de la

société démocratique (principe d'universalité). Ces deux concepts, antagonistes à la base, vont s'allier au 19^{ème} siècle, « par la philosophie de masse », pour former la société démocratique occidentale au 20^{ème} siècle (Lohisse, 1998, p.127). Volontairement nous simplifions l'histoire des philosophies, car notre but est uniquement de faire un rappel de certains concepts fondateurs de notre société occidentale.

Une des conséquences de l'association de ces deux concepts était la séparation nette entre les sphères privée et publique. L'Espace public sous-entend dans la société démocratique les deux notions de base : l'égalité et la liberté. Or les communautés partielles sont à l'encontre de ces deux principes, c'est pourquoi leurs valeurs diminuent au niveau de la société (mais non au niveau méso ou micro-social) (Wolton, 1997, p.163). Le concept de communauté est alors destiné au domaine privé et celui de société au domaine public (Parsons, 1951). Le type de communauté « privé ouvert » est dévalorisé, car il empêche la démocratie de s'exprimer tout en accueillant tout individu qui le désire, nous pouvons citer l'exemple des sectes. Par contre la communauté privée fermée est valorisée en vertu de la nostalgie des communautés traditionnelles et de leurs médias « froids » qui ont une faible définition, mais une haute participation comme la parole en face-à-face (Mc Luhan, 1971). Les communautés restreintes permettent de conserver un système de hiérarchie, ainsi que des principes de compétences indépendants du système démocratique (Wolton, 1997, p.171).

Or, progressivement dans la société moderne, l'Espace public prend de l'ampleur au dépend de l'espace privé. Des institutions comme la famille deviennent des enjeux sociaux où les droits des parents sur leurs enfants sont remis en cause par la société. Par exemple, lorsque cette dernière entre dans les ménages par l'intermédiaire de ses médecins pour juger les pratiques familiales. La communauté formée par le noyau familial est remise en cause lorsqu'elle ne respecte pas les valeurs et normes sociétares. Les deux concepts fondateurs veulent donc être étendus à la sphère privée. Mais intégrer la liberté et l'égalité dans le privé est une utopie, car elle suppose que l'on doive procéder, à l'intérieur de la sphère privée, à un changement de système social. En effet, il faudrait passer du système communautaire au système sociétaire. C'est pourtant vers cette nouvelle société de l'Espace public que nous semblons vouloir nous diriger. Nous pouvons mentionner à titre d'exemple l'omniprésence des institutions publiques dans l'éducation des enfants. Mais le réseau démocratique c'est-à-dire l'Espace public, ne donne pas à l'individu un sens suffisamment complet à sa vie pour

qu'il puisse s'en contenter, il a besoin de groupes restreints et de médiateurs. Ainsi les relations communautaires, inégalitaires par définition ne disparaissent pas de notre société.

La tendance est aussi de vouloir accentuer la liberté dans la sphère publique : « [...] tout cela va dans le sens de la tendance post-moderne à privilégier la liberté par rapport à l'égalité uniforme, mais aussi à responsabiliser d'avantage l'individu et les entreprises en les contraignant à plus de mobilité, d'innovation, de choix » (Lipovetsky, 1983, p.150). Mais cet idéal de liberté ne peut se concevoir dans l'Espace public moderne, étant donné le poids des institutions structurelles. Certains auteurs (Michel Foucault) constatent d'ailleurs que la liberté ne cesse de diminuer car chaque comportement tend à être réglementé par des codes ou des législations, voir à être auto-réglementé.

Notre société reposant en partie sur un composé des deux concepts (liberté et égalité) ne correspond donc pas à la réalité vécue. Elle s'éloigne trop de ce modèle, et ainsi ne répond pas aux attentes des individus. Les individus auraient donc besoin d'un nouvel espace pour exprimer leurs besoins (inhérent au modèle de base). Dans la société post-moderne, suite aux reculs des mœurs traditionnelles, des idéologies et des institutions lourdes, la réalisation de l'idéal moderne de l'autonomie individuelle est dès-lors possible (Lipovetsky, 1983, p.27-28).

B. La post-modernité : une contestation du système « masse » ?

« La société post-moderne est celle où règne l'indifférence de masse, où le sentiment de ressassement et de piétinement domine, où l'autonomie privée va de soi, où le nouveau est accueilli comme l'ancien, où l'innovation est banalisée, où le futur n'est plus assimilé à un progrès inéluctable. » (Lipovetsky, 1983, p.11).

Cette société est basée sur l'individu « **pluri-identitaire** » alors que l'individu de la société moderne n'avait qu'une identité assimilable à la majorité d'un collectif. On assiste à un mouvement de personnalisation et à la mise en place d'un individualisme hédoniste sur mesure d'après Lipovetsky (1983, p.11) : « C'est cela la personnalisation narcissique : la fragmentation disparate du moi, l'émergence d'un individu obéissant à des logiques multiples à l'instar des juxtapositions compartimentées des artistes pop ou des combinaisons plates et aléatoires d'Adami. » (ibidem, p.125). Cette société post-moderne séduit l'individu en lui proposant une **offre de plus en plus diversifiée et personnalisée**, la socialisation est par

exemple beaucoup plus souple car adaptée à chacun. Tout ce qui touche à la discipline est perçu négativement et est progressivement supprimé, le contrôle social est débarrassé des institutions et est généré par le « procès de la personnalisation » (ibidem, p.25). Toutes caractéristiques rabaissant l'individu doit disparaître, chaque personne doit pouvoir revendiquer (et exploiter) ses caractéristiques.

L'individu cherche aussi à se libérer des pressions juridiques pour atteindre son **idéal de la liberté** (Wolton, Lipovetsky). La modernité était caractérisée par le contrôle du pouvoir et des institutions de la société, la post-modernité ajoute un mouvement de feed-back par rapport à ce contrôle, la liberté de l'individu est donc plus grande par rapport au pouvoir. « Internet apparaît pour les individus comme un territoire où il est encore possible de défendre ses libertés » (M'Baka, 1998, p.105). Le cyberspace est donc un des espaces qui s'insère dans cette post-modernité.

L'espace / temps devient fluide alors qu'il était fixe dans la société moderne. Ubiquiste, l'individu perd ses repères, il est déstabilisé car les limites géographiques sont abolies (ex : télétravail), l'adresse est virtuelle (e-mail, pas d'indication géographique) (Negroponte, 1995, p.206).

Cette société se fixe sur le concept de l'interaction (communication fonctionnelle basée sur la diffusion d'informations). Ainsi l'acte de communiquer est plus important que la nature du communiqué (Lipovetsky, 1983, p.18). Nous devons ici faire référence à notre distinction initiale entre la société interactive globale basée sur le type de communication fonctionnel et la communauté virtuelle basée sur le type normatif. Lipovetsky évoque la confusion omniprésente dans le discours publicitaire, politique, médiatique, etc. de ces deux types de communication. McLuhan a aussi proposé une terminologie pour différencier ces deux sortes de médias : les médias « chauds » qui concernent la communication fonctionnelle, caractérisés par une haute définition et une faible participation, et les médias « froids » qui peuvent définir la communication virtuelle basée sur une forte participation et une faible définition (McLuhan, 1971). Nous discuterons plus en profondeur de ces deux traits lorsque nous évoquerons les « chat », mais nous pouvons déjà dire qu'il s'agit d'un service qui mélange « le chaud et le froid ».

Dans le discours post-moderne, nous pouvons donc distinguer un ensemble de caractéristiques qui coïncident avec la communication virtuelle des « chat ». L'**individu pluri-identitaire** se retrouve avec la *persona* de Maffesoli, en effet les « chatteurs » peuvent jouer plusieurs rôles et ne se restreignent pas à une identité. L'**offre personnalisée** est aussi présente dans les « chat » où le participant peut trouver une offre considérable d'interlocuteurs qu'il peut sélectionner grâce à des modalités précises. L'**idéal de liberté** est aussi comblé dans le système IRC où l'acteur peut agir comme bon lui semble, et enfin l'**espace / temps fluide** est une des caractéristiques les plus marquées dans les « chat », car chacun se connecte quand il le désire, et trouve toujours des utilisateurs online.

Nous allons maintenant présenter les communautés virtuelles qui découlent de la communication virtuelle et du discours post-moderne. Nous montrerons comment l'individu masqué des « chat » oriente son action dans des collectifs qui peuvent parfois s'apparenter à des communautés.

C. Les communautés virtuelles

“ incontrovertibility social spaces in which people still meet face-to-face, but under new definitions of both « meet » and « face »[...] virtual communities [are] passage points for collections of common beliefs and practices that united people who were physically separated” (Stones cité par Jones, 1994, p.19).

Les « autoroutes de l'information » (Al Gore) nous permettent de retrouver le sens de la communauté. Les individus ne sont plus atomisés mais connectés, et ne sont plus dominés par un espace-temps mais retrouvent leur indépendance. Au Moyen Age, la communauté était, selon David Harvey, délimitée par les notions de frontière, intérieure et extérieure. (cité par Jones, 1994, p.20). L'auteur parle de « time-space compression » pour évoquer la société post-moderne. Les communautés virtuelles ne sont pas définies par un espace mais par un réseau social où émerge le pouvoir (le support territorial n'est plus nécessaire) (Bender cité par Jones, 1994, p.24). Apparemment il existe une absence de contraintes extérieures, le cyberspace (espace virtuel où évoluent les communautés virtuelles) est souvent perçu comme un espace de liberté (ibidem, p.26). Les communautés virtuelles composées par les CMC (Computer-Mediated Communication) donnent la possibilité de développer une contre-culture formée par les intérêts des individus. Quelle hiérarchie existe-t-il dans l'apparent chaos du

réseau et où sont les interdits et les limites ? Quelles contraintes le réseau imprime-t-il à l'individu sachant qu'il peut posséder plusieurs identités ?

D'après Beniger (Jones, 1994, p.18), la communication médiatisée par ordinateur forme une pseudo-communauté, c'est-à-dire un mélange de liens communautaires et sociétaux.

L'idéal de notre société est basé sur la nostalgie de la communauté « dans laquelle l'individu a réalisé une condition de perfection et de bonheur et qui représente comme le renversement de la communauté entendue comme utopie : on passe, en effet, d'une vision orientée vers la projection dans l'avenir à un repliement sur le souvenir, à un désir de retour à un état originaire dans lequel les droits de l'existence – qui sont ceux du sentiment, de la passion et de la souffrance – prévalent sur les droits de la pensée, c'est-à-dire de la raison. » (Piromallo Gambardella, 2000, p.60). Cette nostalgie est rattachée à l'interaction de type face-à-face (cf. notion de *Gemeinschaft* chez Tönnies). En effet, suite à l'émergence d'un Espace public de discussion inhérent à la société, les relations communautaires se sont estompées et « [...] une nostalgie idéalisatrice, rousseauiste de la communauté » s'est développée et persiste encore aujourd'hui malgré les échecs des sociétés communautaires (Prado, 1991, p.75). La relation communautaire a aussi l'image de sous-entendre le critère égalitaire. En effet, le média « one to one » donne l'idée que nous sommes dans une relation égalitaire face à notre interlocuteur, ou du moins que nous avons la chance de pouvoir argumenter et discuter de manière directe. Nous recherchons en permanence dans notre société ce type de relation. Les CMC nous apportent une relation différente : « face-to-interface communication » qui est caractérisée par son caractère impersonnel (la pseudo-community de Beniger) (Jones, 1994, p.27). Cet anonymat dans la relation virtuelle ne permet pas de rattacher cette « pseudo communauté » à la communauté traditionnelle. En effet, une des caractéristiques des relations communautaires est le particularisme (Parsons, 1951). Or dans l'anonymat nous ne voyons pas comment ce caractère pourrait être perçu. S'il l'est, ce serait alors par le biais des textes écrits dans les « chat ». Nous évoquerons ce problème dans la partie traitant des « chat » dans une perspective micro-sociale.

La question qui se pose est donc de déterminer si les CMC réintroduisent le type de relations communautaires ou s'ils en créent une nouvelle. McLuhan estime que l'on retrouve cette relation, perdue avec les médias de masse, alors que d'autres pensent que l'on assiste à des relations mécanisées manquant de face-à-face (Jones, 1994, p.28). Ces relations assistées par

ordinateur peuvent aussi plonger les utilisateurs dans un monde de représentations, où le concret n'a plus de place, où le corps est nié, ainsi que la relation de face-à-face (Schiels, 1996, p.1). Le rapport du FNRS démontre que les « chatteurs » ne se restreignent pas au monde virtuel : « Besonders bei den Chatdiensten zeigt sich eine starke Überschneidung zwischen Online- und Offline-Kreisen. » (Heintz, 1999, p.5).

Nous retrouvons donc dans les communautés virtuelles (CMC) les principales caractéristiques de la société post-moderne. Nous proposons de distinguer quatre formes de communautés virtuelles. Nous devons préciser les concepts d'espaces public et privé selon Parsons afin d'éclaircir notre classification. L'espace privé concerne la communauté, et se définit par quatre variables s'opposant aux valeurs égalitaires et libertaires de l'Espace public. L'espace privé concerne en général une communauté "fermée", c'est-à-dire qui ne peut introduire de nouveaux membres en dehors d'un cadre précis, par exemple la famille. Les membres de cette communauté n'existent que par le lien sanguin et non par volonté. Dans les "chat", nous retrouvons ce type sous la forme du "chat room" en privé, c'est-à-dire un endroit où seules les personnes qui se sont mises d'accord peuvent y aller et qui se trouve donc fermé aux autres internautes. Il existe aussi des communautés "ouvertes" qui concernent des groupes sociaux accueillant tout le monde, mais qui ensuite appliquent les règles communautaires (les caractéristiques attribuées de Parsons par exemple). Dans ce cas-là, nous pouvons donner l'exemple des sectes ou de certains "chat" en "chambres publiques".

L'Espace public, défini par Habermas par « une structure communicationnelle et argumentative » (cité par Prado, 1991, p.81) peut aussi se trouver sous deux formes. La première, l'Espace public ouvert où tout le monde est le bienvenu et où les règles sont de types sociétares, l'école en est une bonne illustration. La deuxième, l'Espace public fermé qui garde les règles sociétares de Parsons mais qui n'admet que certains membres privilégiés. Il s'agit par exemple de certaines réunions de spécialistes discutant d'un sujet précis.

En nous inspirant de ces quatre types d'espaces, nous allons les appliquer aux communautés virtuelles en précisant à chaque fois la source sociologique.

1^{ère} forme de communauté virtuelle : le « chat » thématique

D'après Rheingold, il s'agit d'un espace de discussion où les participants posent des questions précises et attendent des réponses aussi pointues. Les sujets sont vastes, mais on trouve de nombreux « chat » sur les questions des problèmes informatiques par exemple. Le but est donc en général purement personnel et informationnel. Les individus ne cherchent pas à faire des connaissances à premier abord, ni à construire une communauté. Il peut aussi s'agir de « chatteurs » qui visent uniquement des rencontres réelles, et qui envoient un message destiné à tous le monde pour rechercher la personne type. Il n'y a pas la volonté dans ce type de « chat » de faire la connaissance des autres.

2^{ème} forme de communauté virtuelle : Les nomades

Cette forme concerne les individus qui désirent se mettre en réseau pour un objectif fonctionnel, à savoir fonder une sorte d'encyclopédie en éternelle reconstruction. Cet espace est ainsi public, car il invite tous les internautes à y participer. Pierre Lévy (Lévy, 1994) décrit ce type de communauté. Il constate un retour du nomadisme (la culture en réseau) dû à la transformation trop rapide de notre environnement. La notion de temps n'est plus linéaire ou historique mais mouvante. Lévy distingue quatre espaces anthropologiques (systèmes de représentation de l'espace vécu qui se sont autonomisés) qui coexistent ; la Terre, le Territoire, l'Espace des marchandises et enfin l'Espace du Savoir. Ce dernier est en élaboration, c'est un système de proximité propre au monde humain qui repose sur le lien du savoir fondé sur l'intelligence collective. Des collectifs intelligents sont créés par les nouveaux moyens de communication. La richesse humaine devient la condition de l'activité humaine. La communauté qui découle de ce système est basée sur la mise en commun des connaissances grâce au Réseau. C'est une communauté du savoir qui a l'ampleur de la société globale. « Le cyberspace va devenir du même mouvement le lieu suprême de compétition des idées et le marché enfin libéré de toutes les entraves. Il n'y aura plus de différence entre la pensée et le business. L'argent récompensera les idées qui feront advenir le futur le plus fabuleux, le futur que nous déciderons d'acheter. » (Lévy, 2000). Lévy crée donc une utopie où la logique du marché ne porterait plus sur des biens économiques mais sur des savoirs. La discussion autour de la propriété intellectuelle, des protections des données ainsi que l'obtention de brevets, nous permettent d'envisager à moyen terme la réalisation de cette

utopie, bien que nous pensons que la logique libérale persistera et que seule la nature des biens sur le marché sera modifiée.

3^{ème} forme de communauté virtuelle : La tribu

Les "chat" dans ce type de communauté sont un substitut d'un espace privé, en effet les participants désirent avant tout se rencontrer comme on se trouverait autour d'un verre chez soi ou chez des amis. Le but est d'échanger des émotions, de raconter à n'importe quelle heure les activités du quotidien. Les sujets de discussion sont anodins car l'important dans ce type de communauté est le contact régulier. Selon Maffesoli, « la socialité virtuelle » est la « recherche d'une union mystique, le désir de rentrer en contact, de « toucher » l'autre » (Maffesoli, 2000, p.204). Ici nous pouvons nous considérer dans un espace privé, car les relations se limitent à des relations sans intérêt professionnel ou utilitariste, et le discours ne se base pas sur une structure argumentative ou informationnelle.

Ce type "tribal" provient de Maffesoli (1988) qui propose de définir une communauté que nous retrouvons dans les "chat". En effet, il est axé sur des valeurs que nous précisons plus tard qui sont l'émotion, l'empathie, le moment présent, qui donnent à la communauté un caractère *post-moderne*.

La tribu selon Maffesoli peut s'insérer dans les relations médiatisées par ordinateur. Nous commençons par décrire le processus qui voit le retour des tribus. La bourgeoisie nous a donné une identité puis, avec la société de masse, nos identités se sont standardisées. Nous avons donc besoin de nous différencier en nous insérant dans des « groupes secondaires » (Raynaud) où nous jouons des rôles dans un but de socialité et non de fonctions comme dans la société. Ces communautés privilégient donc l'interaction, l'architectonique. Des auteurs ont proposé des formes semblables : La notion de « Gemeinschaft » chez Tönnies, les « associations intermédiaires » chez Durkheim, les « communautés émotionnelles » chez Weber, et enfin « l'instinct des combinaisons » chez Pareto. Aujourd'hui nous pouvons appeler cet ensemble de communautés les réseaux, qui sont « un ensemble inorganisé et néanmoins solide, invisible et pourtant servant d'ossature à quelque ensemble que ce soit. » (Maffesoli, 1988, p.108). La logique du réseau s'opère par les attractions / répulsions qui agissent entre les individus. Les relations sociales sont la base de ces groupes affinitaires, qui sont issus de la voie intermédiaire entre l'individu et l'Etat.

Maffesoli constate que la massification crée des micro-groupes, indifférents à la mondialisation et à l'universalisation, qu'il nomme les tribus. Il y a un retour au local, à l'accessible, à l'existentiel, aux valeurs quotidiennes. La proximité et le partage d'un territoire réel ou symbolique permet la naissance de ces communautés. Nous avons besoin de ressentir le sentiment partagé, les mêmes lieux et valeurs, et dans l'optique que l'émotion cimenter le tissu social ; une nouvelle forme de communautarisme est en train d'émerger : le néo-tribalisme basé sur la perte dans un sujet collectif, mais aussi sur sa fluidité, sur ses rassemblements ponctuels et enfin sur son fort capital émotionnel.

4^{ème} forme de communauté virtuelle : « le narcissisme collectif »

« Quand le social est désaffecté, le désir, la jouissance, la communication deviennent les seules « valeurs » et les « psy » les grands prêtres du désert » (Lipovetsky, 1983, p.48).

Lipovetsky propose un type de communauté basé sur l'individu, où chaque relation a un but égoïste, à savoir apprendre plus sur soi-même sans jamais rechercher l'altérité. Il s'agit bien d'une communauté, car les individus cherchent à se retrouver et forment un collectif.

« Narcissisme collectif : on se rassemble parce qu'on est semblable, parce qu'on est sensibilisé directement par les mêmes objectifs existentiels. » (ibidem, p.17)

L'acte de communiquer est plus important que la nature du discours (ibidem, p.18), en effet comme dans la communication fonctionnelle, l'interaction prime, car il n'y a pas ce désir de rencontrer un système symbolique autre que le sien. L'individu cherche donc dans l'altérité surtout une écoute, puisqu'il n'évoque que ce qui le concerne. Lipovetsky dénonce le manque d'intérêt pour la compréhension de l'autre dans la société post-moderne, car le fait de pouvoir se confesser est plus important que la connaissance d'autrui. Les communautés émergent de cette société sont à but individuel, puisque chaque membre cherche à se réaliser tout en ne concédant rien ou le moins possible. Par exemple, l'internaute ne discutera qu'avec une personne qui possède des caractéristiques l'intéressant particulièrement mais ne tentera pas une rencontre avec un individu potentiellement inintéressant.

Nous avons donc proposé quatre formes de communautés qui sont des idéaux-types. Dans la réalité, nous trouverons certainement des formes hybrides, par exemple une communauté de

type tribu et nomade. Le but est de montrer que les auteurs n'ont pas la même conception de la post-modernité et des groupes sociaux qui en découlent. Nous avons aussi pu constater que les nouvelles technologies créent un discours qui s'apparente souvent au discours post-moderne, ainsi nous avons choisi de relier les deux. Enfin nous pouvons dire que le discours sur les communautés virtuelles présente des conceptions de la communauté fort différentes et nous pouvons expliquer ces différents courants de pensée par la nouveauté du cyberspace et des formes sociales qui en dérivent.

Les quatre communautés virtuelles dans les « chat »

	je	nous
Espace public (un message identique diffusé à tous les individus)	« Chat » thématique	« Chat » encyclopédique L'Espace du savoir de Lévy
Espace privé (un message par individu)	« Chat » narcissique Le narcissisme collectif de Lipovetsky	« Chat » tribal La tribu de Maffesoli

Le « je » signifie que l'individu « chatte » avant tout pour trouver, soit des informations, des idées, soit un réconfort psychologique, un conseil ou un récepteur attentif (un « psy » selon Lipovetsky).

Le « nous » présuppose que l'individu cherche à être dans un collectif, qui va le dépasser. Il peut s'agir soit d'une communauté scientifique qui va élaborer grâce aux partages intellectuels un savoir collectif (Lévy ; *la cité intelligente*), soit d'une communauté qui cherche la cohésion et l'être ensemble avant tout (Maffesoli ; *la tribu*).

Les « chat » peuvent être soit dans un Espace public lorsque les textes sont mis à disposition de chacun et portent sur un sujet quelconque, soit dans un espace privé lorsque les textes concernent des individus en particulier.

A présent, nous allons discuter de la notion de communauté au regard de l'évolution de la micro-informatique, pour expliquer l'origine du terme « communautés virtuelles » lorsqu'on évoque les « chat ».

VII. Hypothèse 3 : la sociabilité des « chat » prend ses sources dans la tribu informatique et dans le cyberspace.

A. Evolution du terme « communauté » à travers deux phases menant au « chat »

Les « chat » associent l'interface homme / ordinateur et le cyberspace. Nous estimons que pour entrer dans un « chat », l'individu doit établir une relation avec son ordinateur personnel puis avec le monde virtuel. En effet, un individu ne possédant pas les connaissances requises pour l'utilisation d'un ordinateur est d'emblée exclu des "chat", d'autre part les individus qui estiment que la culture de l'informatique est asociale, ne chercheront pas à lier des liens via Internet. Ces constats nous amènent à penser que la relation que l'individu entretient avec son ordinateur personnel est capitale pour expliquer la nature des relations qu'il aura cette fois avec des individus, mais toujours via son ordinateur personnel.

Ces deux étapes qui peuvent être reliées au monde informatique et au monde interactif ont certainement contribué à la naissance de la « communauté virtuelle » du système IRC, bien qu'au premier abord les relations informatiques semblaient évoluer dans un espace hostile à l'émergence de liens sociaux. Nous allons maintenant décrire en détail ces deux étapes pour déterminer comment la notion de « communauté » est née et s'est développée pour constituer une forme de sociabilité dans les « chat ».

1. 1^{ère} phase : L'interface homme-ordinateur

a) La relation homme-ordinateur : une antithèse communautaire ?

Au premier abord, l'informaticien a l'image d'être replié sur lui-même, ayant peu de contacts sociaux (Breton, 1990). Or les communautés virtuelles proviennent à la base de ce monde esseulé des informaticiens. Nous allons montrer comment s'est produite la transition entre ce monde « asocial » comprenant la relation exclusive homme-ordinateur et l'espace renouant potentiellement avec une nouvelle sociabilité chez les internautes.

Dans l'étude sur la *tribu informatique* (Breton, 1990), l'auteur présente les caractéristiques ainsi que l'histoire du monde des informaticiens. Il s'intéresse à la relation spécifique qui existe entre certains adeptes et leur ordinateur. Nous pouvons parler d'un nouveau type de relation qui se définit par une vision commune du monde ainsi qu'une entrée dans la tribu sans présence humaine. En effet, c'est la connaissance de son ordinateur et la relation que l'informaticien entretient avec lui qui feront entrer l'individu implicitement dans le groupe restreint de la "tribu informatique".

Nous pouvons opérer une distinction entre deux sortes d'utilisateurs : Les individus qui conçoivent l'ordinateur comme un outil et qui ne sont pas sensibles à l'interactivité, et les autres qui le considèrent comme une machine où existe une communication permanente. Le premier type serait en majorité constitué de femmes et le second d'hommes. Nous pouvons expliquer cette différence par le besoin de l'homme à rechercher une identité à l'extérieur de son cadre de vie (ibidem, d'après Margaret Mead, p.54), alors que la femme pourrait davantage s'accomplir dans la création de sa vie familiale. Selon cette théorie, les utilisateurs qui conçoivent d'emblée leur ordinateur comme un outil sont évincés du cyberspace, puisqu'ils ne chercheront pas de but social. Nous ne nous étendrons pas sur cette question des genres, mais nous voulions attirer l'attention sur les différentes perceptions de l'ordinateur et de ses conséquences probables sur la sociabilité médiatisée par ordinateur.

Les adeptes de la communication informatique ont la volonté de dépasser leur corps, ils sont en conséquence dualistes. Ils considèrent que la pensée peut exister sans le corps, l'ordinateur étant la concrétisation de cette conception. L'être humain est donc séparé en deux : le modèle biologique et le modèle de l'homme. Ce dernier contient toutes les informations qui constituent l'homme (ibidem, d'après Wiener, p.51). L'informatique cherche donc à promouvoir la créativité spirituelle car c'est ainsi que l'on pourra selon le discours informatique se rapprocher du réel et donc capter le sens du monde.

La relation homme / machine est un lien social particulier. L'utilisateur doit faire un effort pour « comprendre » et se mettre à niveau de son ordinateur, tenter de saisir comment et pourquoi il agit. Cette relation est complexe et ne se résume pas à des séquences logiques (ibidem, p.63). Le lien social qu'entretient l'informaticien avec son ordinateur personnel est aussi très intense, il communique activement sans son corps avec les machines, mais aussi avec des individus. Actuellement nous pouvons faire le parallèle avec les nouveaux moyens

de communication qui axent leur publicité sur l'intensité de relations non corporelles avec le plus de personnes à la fois ainsi que partout et n'importe quand. Il s'agit de la téléphonie mobile, mais aussi nous le verrons, de la fonction « chat » avec Internet notamment, maintenant aussi possible sur les nouveaux portables.

A travers son ordinateur personnel, l'internaute renoue avec des liens interpersonnels contrairement à l'informaticien qui se contentait de ne communiquer qu'avec son PC. Nous simplifions volontairement deux types d'utilisateurs informatiques : l'informaticien qui travaille sur son PC et non en réseau et l'internaute qui « surfe » sur Internet. Evidemment l'informaticien peut aussi entrer en communication avec d'autres utilisateurs, et cela sans obligatoirement utiliser Internet. Mais pour des questions de clarté nous avons distingué ces deux types d'activité. La transition de « l'ordinateur de l'informaticien » à « l'ordinateur de l'internaute » est perçue positivement par M'Baka qui précise: « (...) de nouveaux intérêts se portent sur celle-ci [la technologie en elle-même], mais c'est une technologie instrument qui va permettre aux individus de se réaliser socialement. » (M'Baka, 1998, p103). Il prétend que l'utilisation de l'ordinateur personnel s'est modifiée, nous sommes passés d'une utilisation fonctionnelle à une utilisation normative. M'Baka suit le paradigme technologique, car il prétend que les nouvelles technologies ont le pouvoir de modifier le lien social. Wolton précise qu'il s'agit certainement d'une « idéologie technique de la communication » (Wolton, 1999, p.17). En effet, penser qu'un changement technique apporte une transformation rapide des mentalités et de la société, fait partie du courant déterministe qui oublie que la culture ne se modifie que lentement et partiellement. Le rythme de l'évolution d'un système social est beaucoup plus long que celui d'un système technique. Or le paradigme déterministe technologique prétend que l'évolution technique est le moteur du changement social, ainsi la société se doit de suivre rapidement (McLuhan). Il ne faut pas oublier que la société dispose d'une certaine inertie, représentée par les institutions, qui empêche un changement rapide et soudain. Les cultures doivent s'inscrire dans le temps et ne peuvent suivre la rapidité des ingénieurs. Croire à un changement radical de la société n'est qu'une utopie promue entre autre par les sphères politiques hantées par la prise de retard par rapport aux autres pays, par les sphères économiques qui souhaitent soutenir la croissance grâce à l'utilisation de ces nouvelles technologies, et par quelques penseurs qui souhaitent croire à la révolution technologique (Wolton, 1997).

2. 2^{ème} phase : Le cyberspace

a) La relation à l'autre via Internet

Le monde informatique a influencé considérablement les relations sociales dans le cyberspace. Nous proposons de décrire ces influences notamment à travers le langage utilisé par les internautes et les normes du cyberspace.

(1) le langage codé et la dimension secrète

Interagir à travers un média qui limite les possibilités d'utiliser nos sens peut sembler problématique. En effet, dans les « chat » par exemple, il n'est pas aisé de se faire comprendre en utilisant un langage courant, car les doubles sens, les interventions ironiques ou les mots qui demandent un contexte peuvent être mal compris. Lorsque nous utilisons la parole, le média le plus complet en face-à-face, nous disposons d'une gestuelle, d'une intonation de la voix, et surtout nous pouvons percevoir chez l'interlocuteur si le message est plus ou moins bien perçu. Si nous prenons maintenant l'exemple d'un média plus limité comme le téléphone, nous pouvons à l'aide de notre voix, donner des intonations différentes, et rectifier immédiatement notre discours s'il est mal compris. Sur Internet, des problèmes inévitables d'intercompréhension se posent puisque ce média ne permet pas d'entrer en relation sensoriellement avec son interlocuteur, car l'interface filtre tous les messages. Il n'est donc pas possible de savoir grâce à un de nos sens si les messages ont été bien compris. En effet, dans les « chat », la communication est lente comparée à certains autres médias instantanés (comme le face-à-face ou le téléphone), c'est pourquoi les participants disent rapidement l'essentiel et ne cherchent pas toujours à vérifier que le récepteur ait bien compris.

Les utilisateurs de ce média virtuel ont su inventer des solutions pour palier à ce problème d'intercompréhension, notamment en créant un langage graphique et textuel permettant de traduire les émotions ou le sens figuré. Il se nomme la « nétiquette » et se compose d'« emoticon » ou de « smileys ». Nous détaillerons plus tard ce langage. Nous voulions juste attirer l'attention sur le fait qu'il existe un langage propre à chaque service d'Internet, qui donne à la « communauté » utilisatrice une certaine cohésion de groupe, car elle partage un langage commun aux participants uniquement. Il faudrait d'ailleurs faire l'expérience d'aller dans un "chat" et sentir cette dimension secrète lorsqu'on ne comprend pas le fonctionnement du service et de son code. Cet obstacle à franchir pour devenir un "chateur" démontre la volonté de la communauté à instaurer des barrières symboliques pour que seuls les intéressés puissent y participer. Une autre fonction de ce langage spécifique est l'union du groupe. En

effet, étant donné que le collectif se développe dans un espace virtuel, chaque signe distinctif relève d'une importance capitale. Les "chat" misent alors essentiellement sur le langage écrit pour se différencier, alors que d'autres communautés dans la "vie réelle" pourraient revêtir une apparence physique particulière.

Une autre propriété de ce langage est la possibilité de s'exprimer sans devoir justifier des caractéristiques réelles observables. En effet, l'internaute peut s'inventer en toute liberté une personnalité sans devoir le mentionner. La dimension sociale et contraignante est donc minimisée dans une relation dite virtuelle au profit de la dimension individuelle et libertaire (Petitat, 1997). De plus il est aisé de se masquer sur Internet, car nos sens sont limités et ne nous permettent pas de vérifier les données du « chatteur ». Maffesoli évoque le masque dans la société post-moderne, où il précise que « la personne, (...), n'est qu'un masque (persona), ponctuel, jouant son rôle dans son ensemble dont elle est certes tributaire, mais dont elle pourra, demain, s'échapper pour dire et assumer une autre figure » (Maffesoli, 2000, p.144). Les « chat room » sont des « lieux » où il est facile de changer de personnalité, en modifiant son pseudonyme d'entrée à une session. Maffesoli fait un parallèle entre le personnage qui joue des rôles suivant des mises en scène et l'individu post-moderne qui se plaît à expérimenter une panoplie de rôles sociaux. Lorsqu'il évoque la « persona », il adopte une perspective constructiviste, à savoir que le personnage n'existe qu'à travers ses relations sociales. Ainsi l'individu jouera ses différents rôles selon ses groupes d'affinité. Nous devons signaler que les « chatteurs » semblent faire preuve de beaucoup de sincérité, et ainsi l'effet contraire peut tout à fait se produire, à savoir puisque l'anonymat est garanti, les utilisateurs peuvent se livrer complètement. Certaines enquêtes ont été faites à ce sujet ; notamment en Suisse alémanique, un psychologue a interrogé plus d'une centaine de « chatteurs » et il en a conclu que „ (...)trotz der Anonymität im virtuellen Raum siebzig Prozent der Befragten das Gefühl hatten, im Internet « ehrliche Kontakte » zu bekommen.“ (Asendorpf, 2001). Mais il est certain que certains individus font l'expérience de changer de personnalité, simplement dans le cadre d'une expérimentation sociale, en se prenant pour le sexe opposé par exemple, bien que cela demeure une minorité.

La dimension secrète reste donc toujours dans l'état d'esprit des internautes, ils privilégient la libre expression et évacuent la pression sociale. Cette liberté les pousse à révéler des secrets intimes dont ils n'oseraient pas discuter dans la vie réelle.

Le secret interne accompagné du langage codé permet une cohésion plus intense pour un groupe restreint. Il a toujours été présent dans toute l'histoire de l'informatique et a eu comme répercussion de présenter les informaticiens comme des gens à part (Breton, 1990).

(2) « *La transgression des normes sociales : un jeu de liberté* »

L'informaticien se plaît dans un espace qu'il sent dominer, bien que souvent la relation qu'il entretient avec sa machine peut devenir difficile. Mais son objectif est de surpasser la machine afin de la maîtriser complètement. L'internaute a le même "instinct", il cherche à éviter toutes les pressions extérieures et se donne l'impression de pouvoir s'évader dans un espace sans contrainte. Il a donc besoin de se prouver qu'il se trouve dans cet espace de liberté qui le dégage des institutions de la vie réelle et des pressions sociales. Nous faisons ici référence au désir de se rapprocher, dans le discours post-moderne, d'un idéal de liberté inconcevable dans la société actuelle. La meilleure manière de se le prouver est de transgresser volontairement les normes établies sur le net, et ainsi constater que l'on reste impuni et libre. Dans les « chat », il existe un processus assez complexe pour gérer la communauté et pour sanctionner les utilisateurs déviants. Mais, comme le plus souvent, le simple fait de divulguer des états d'âmes assure à l'individu ce sentiment de liberté, qui excepté chez des spécialistes (psychologues par exemple) est si difficile à trouver dans la vie « réelle ».

Dans l'anonymat, il peut se permettre de dire tout ce qu'il pense car la contrainte extérieure a disparu, le contrôle social ne semble plus opérer et les utilisateurs ont l'impression de pouvoir dominer leur espace social (M'Baka, 1998). A ce sujet, Lipovetsky définit la société post-moderne comme un univers de "psy", liant ainsi les "chat" à ce besoin de parler de la sphère intime dans un "lieu" qui pourrait être assimilé à un espace privé (Lipovetsky, 1983), comme nous l'avons catégorisé dans les types de communautés virtuelles ci-dessus.

Les "chat" s'inscrivent dans cet espace particulier, où l'homme n'a plus d'emprise matérielle, où il peut sans peine voiler sa personnalité, voir la détourner. Mais c'est surtout un "espace privé ouvert" (nous reprenons la terminologie employée pour décrire les communautés qui accueillent ouvertement de nouveaux membres, mais qui ne sont néanmoins pas dans l'Espace public) où chacun peut être sincère en se livrant sur sa vie privée en gardant son anonymat.

b) Des définitions du cyberspace

Le cyberspace est le support technologique alors que la réalité virtuelle est construite grâce à « the mind of a human being » (Reid, 1994, p.166). La réalité virtuelle n'existe que par l'effort des participants à croire à la réalité de leur imagination. L'expérience imaginative est capitale pour l'élaboration de la réalité virtuelle. De plus, l'inexistence des rencontres réelles et la distance qui séparent réellement les utilisateurs les incitent à créer une nouvelle structure sociale qui est parfois en contradiction avec celle de la vie réelle (Reid, 1994).

Bien qu'au départ les ingénieurs distinguaient la réalité virtuelle du cyberspace, maintenant ces deux notions se sont confondues en une (Bühler-Ilieva, 1997). Nous parlerons ici de cyberspace pour évoquer les « chat » car il nous semble être le terme le plus adéquat. En effet, la réalité virtuelle renvoie souvent à des expériences mettant en relation la technologie et les sens de l'être humain (téléprésence), correspondant ainsi à une simulation du monde réel. Les « chat » n'ont pas comme but premier de simuler l'environnement réel, mais créent simplement un autre espace social basé sur l'imagination des participants.

Le cyberspace est donc devenu le support métaphorique des communautés virtuelles. Il représente un espace symbolique où les utilisateurs se rencontrent lorsqu'ils communiquent par ordinateur. Cet espace est constitué de réseaux plutôt que de surfaces. Il relie potentiellement tous les individus qui sont connectés à Internet ou à un autre réseau. Il se compose de « cellules » reliées dans un réseau : « On pourrait [le] qualifier de « cellulaire », évoquant par là l'image d'individus enfermés dans leur *cocooning* technologique et exclusivement reliés entre eux par des liaisons électroniques ou photoniques informatisées. » (Lohisse, 1998, p.177). Lohisse nous donne une conception individualiste du cyberspace, où l'utilisateur, seul devant son ordinateur personnel, entretient des relations avec d'autres individus « esseulés ». D'autres auteurs mettent plus l'accent sur la sociabilité issue de cet espace : « Le cyberspace est un réseau de CMC où les mots et les graphes sont mélangés, et où les individus éprouvent de l'amitié et des relations de pouvoir » (traduction de l'auteur) (Kramarae in Jones, 1994, p.38). Il s'agit alors d'un espace social, où comme dans la « vie réelle », les utilisateurs créent des relations sociales, mais grâce à un média limité (uniquement textuel ou graphique à la base).

Le cyberspace peut aussi contenir une dimension imaginative, car les participants savent que cet espace n'existe pas concrètement, c'est pourquoi il peut être l'objet d'évasion. Il est alors défini par "a generic concept for the imagined world within the computer or the social landscape portrayed in the lists of Usenet groups and posting." (Schields, 1996, p.5). M'Baka partage cette définition, puisqu'il affirme que le cyberspace est une matérialisation par les nouvelles technologies de « l'imaginaire des individus » (M'Baka, 1998, p.108).

Les communautés virtuelles produisent donc cet espace social (le cyberspace) où la mobilité prend deux sens (Jones, 1994, p.17) :

1. Bouger non physiquement, mais en "naviguant" (« cyber » signifie gouverner un bateau selon l'étymologie grecque) sur des sites web, ou en se dirigeant d'un "chat" à l'autre. Il est courant qu'un utilisateur se trouve dans plusieurs "chat room" en même temps.
2. Changer d'identité en modifiant sa classe socioprofessionnelle, ses caractères psychologiques ou physiques, son sexe, etc. C'est la possibilité de contester les contraintes émises par la société ou par la nature.

Cet espace particulier permet aux « itinérants » de découvrir des communautés virtuelles mais aussi de se découvrir. Chaque internaute ne conçoit pas de la même manière ce réseau, et ainsi a des actions et des désirs différents suivant sa vision *cyber*, c'est-à-dire suivant sa manière de bouger sur le net.

Nous pouvons donc distinguer plusieurs visions du cyberspace. Nous allons en décrire deux antagonistes, où l'idée de communauté est toujours sous-jacente. La première est proposée par Pierre Lévy qui entrevoit l'émergence d'un espace social public où chaque individu amènerait sa contribution pour le rendre plus « intelligent ». La deuxième est la représentation d'un jeu de rôles, dans un espace privé, où les internautes se plaisent à se prendre pour des personnages mi-fiction mi-réalité, les émotions ayant une part prépondérante dans cet espace ludique.

c) L'espace du savoir de Pierre Lévy : Une perspective de communication fonctionnelle

Le cyberspace se constitue d'un langage transposé par une communication en temps réel traitée dans un contexte uniforme, à la différence de l'écrit qui est décontextualisé. En effet, le livre, par exemple, est écrit par un auteur dans un certain contexte, dont le récepteur ne prendra jamais connaissance. Contrairement à ce média, le cyberspace est toujours contextualisé, puisque tous les écrits sont livrés dans un cadre précis. Il est à portée de tous et est ainsi le média le plus démocratique que l'homme moderne pouvait espérer : « Cet universel ne totalise plus par le sens, il relie par le contact, par l'interaction générale. » (Lévy, 1998, p.14). Les individus peuvent donc toujours être présents dans la discussion et contribuent à « l'intelligence collective ».

Lévy (1994) propose donc une vision de cyberspace où il y aurait ces intelligences collectives qui reconstitueraient le tissu social dans une agora virtuelle. En fait il s'agit de tous les savoirs mis en réseau par les cybernautes dans un espace non totalisant, les problèmes les plus spécifiques pourront alors trouver des réponses, qui n'en trouvaient sans doute pas dans l'espace des médias de masse à *vocation beaucoup trop généralisante*. Les caractéristiques de la « cité intelligente » sont une écoute en continu, des individus profilés d'après leurs expériences et connaissances acquises, une auto-organisation, et enfin une connexion. Lévy imagine une transparence intellectuelle, qui représente une conception peut être utopique si l'on se réfère à l'histoire et à la philosophie des sciences. La cité doit toujours être dynamique et rétroactive, son temps n'est pas celui des institutions, ni celui du politique, mais intermédiaire : la temporalité est « moléculaire ». S'il on admet que les sources de connaissances se trouveront sur le Réseau, leur accès deviendra alors un droit du citoyen et non plus du consommateur. Lévy tente de revenir à l'Espace du citoyen, c'est-à-dire à l'Espace public, où les valeurs publicitaires sont dénigrées au profit des valeurs culturelles. Les communautés sont auto-construites et le savoir provient des participants.

Dans la communauté des « chat », nous pouvons entrevoir cet espace cosmopolite où chacun peut amener sa contribution. (Reid, 1996, p.407) parle de « cross-cultural » pour évoquer la culture des « chat ». Le fait de pouvoir côtoyer des individus provenant de toutes origines crée un intérêt supplémentaire et enrichit la culture de la communauté. Mais la description

d'Elisabeth Reid est loin d'approcher la « cité intelligente » de Lévy, car les discours échangés dans les « chat » peuvent d'avantage s'apparenter à un domaine ludique et privé, plutôt qu'à un domaine scientifique et public. Néanmoins, il existe dans le web ou dans le Usenet des « espaces » qui peuvent s'apparenter à la conception de Lévy, où les participants fortement engagés discutent et mettent à contribution leurs savoirs sur un thème précis. L'exemple peut être justement le groupe de recherche de Maffesoli dont les discussions sont disponibles en ligne grâce au forum du M.I.M (media institute meeting) (<http://www.mimeeting.com>).

d) Un espace de jeu social : Une perspective de communication normative

La stratégie publicitaire a promu l'ordinateur personnel dans ses début comme un espace de jeux ; une dimension ludique qui a attiré le grand public. Cette conception nouvelle de l'informatique rompt avec le monde des informaticiens et crée un support disponible à la « masse ». Le cyberspace découle aussi de cette influence de la micro-informatique où l'aspect ludique n'est pas négligeable. C'est pourquoi, les services proposés dans Internet se veulent accueillants et divertissants. Cependant, l'espace créé sur fond de jeux informatiques mélange les concepts du privé et du public, du travail et du loisir et favorise le "nomadisme". L'internaute est incité à oublier l'espace-temps traditionnel, et à ne plus se restreindre à un lieu ou un temps de loisir ou de travail (Akoun, 1997, p.77). C'est pourquoi il est fréquent que le cyberspace devienne un "espace de sociabilité" où sont mélangées toutes les activités de la vie quotidienne (Rheingold, 1995). Les individus ont la possibilité de jouer différents rôles et de se créer des personnages (personae).

Le cyberspace peut alors se présenter comme un jeu de rôles ou une mise en scène de la vie quotidienne. Toutes les conduites sont possibles sur le net. On assiste par exemple à des récits où les participants ont besoin de se libérer du stress de la vie quotidienne en jouant via leur ordinateur personnel des aventures originales, sans avoir le souci de les concrétiser. Cathus décrit par exemple l' « adultère virtuel », où les amants entretiennent une relation forte à deux, qui peut se passer de la présence physique et de l'espace concret. Seul le temps vécu ensemble les unit et leur permet une « effervescence » réelle (Cathus, 1996).

L'imagination et la représentation de l'autre permettent ainsi de se réaliser dans l'interaction virtuelle. De plus, « dans le monde de l'Internet, chaque individu peut gouverner sa réalité et avoir la maîtrise de son destin » (M'Baka, 1998, p.101). Ainsi « Le monde cyber [...] permet de réaliser ce rêve de puissance présent chez les individus en ces temps de grande mutation » (ibidem). M'Baka évoque ici une société en changement, où les frustrations collectives sont présentes et où les individus cherchent à se libérer du poids des institutions en cherchant des espaces d'évasion et de liberté, le net par exemple. Cet « espace de jeu social » allie « (...) le « sensible » et ce prolongement entre réel et imaginaire [qui] se matérialise alors par le réseau Internet et s'amplifie au niveau des individus » (M'Baka, 1998, p.102). Cet espace a donc comme objectif de donner aux individus la possibilité grâce à leur imagination et à un autre indifférencié, de trouver une certaine effervescence qu'ils ne peuvent trouver ailleurs sans impliquer leur corps. Les autres moyens d'y parvenir sont les fêtes, les matchs de foot, l'adultère réel et passionnel etc. qui engagent le corps et la sueur contrairement à Internet (Cathus, 1996).

Dans ces deux visions du cyberspace, on retrouve ce besoin de l'autre, mais surtout de la communauté pour se réaliser. Chez Lévy, la communauté est la base de l'Espace du savoir, et en effet la perspective de réunir une multitude d'individus peut promettre un enrichissement étonnant, si la liberté d'expression est réellement respectée. Dans l'Espace de jeu social, le collectif est aussi primordial, l'internaute a besoin des autres, et de se sentir entouré pour pouvoir échapper à sa quotidienneté et entrer dans le processus de la « fête », comme le décrit si bien Maffesoli.

A présent nous allons voir comment cette notion de communauté est traduite dans les « chat », en soulignant bien que la communauté virtuelle a une histoire.

B. Emergence d'un lien social communautaire ?

Nous avons pu constater que les « chat » sont des *espaces sociaux* qui découlent d'un contexte historique technique, et qui impliquent une connaissance minimum de l'informatique pour y entrer. Nous admettons pour le moment qu'il y a bien existence de liens sociaux dans les « chat », et nous allons retracer de la manière la plus complète les points de vue qu'il existe sur cette sociabilité avant de l'analyser grâce aux *pattern variables* de Parsons.

Les interactions des « chat » peuvent être comparées à celles du minitel français qui a fait l'objet d'enquêtes sociologiques. Deux visions s'opposent, d'une part le minitel a démontré que les individus avaient un fort désir de communautarisme sur ce réseau, d'autre part il a démontré des liens sociaux en désuétude (trop d'individualisme) dans la société. M'Baka et Casalegno proposent deux thèses intermédiaires pour qualifier cette fois le cyberspace : L'imaginaire informatique et la 3^{ème} voie. Nous allons donc décrire ces quatre approches que nous retrouvons dans les « chat ».

1. Le lien social tribal chez Maffesoli (la communauté prime sur l'individu)

Comme nous l'avions déjà mentionné lors de la typologie des communautés virtuelles, Maffesoli considère que la communauté a une importance fondamentale dans les réseaux. Nous avons aussi vu que ce type de communauté s'exprime par la « solidarité dans le partage de l'émotion » (HangSub Choi, 1999, p.121). HangSub décrit l'exemple des « Netizens » (ibidem), qui représentent une communauté d'internautes en Corée, discutant de tout et de rien, de certaines passions, et qui se sentent surtout appartenir à une « tribu », où le présent a une importance capitale. Le terme de « Netizens » provient de la contraction de « net » et « citizens ». Le lien social repose sur le partage « concret et solidaire » des émotions et des sentiments des Coréens via Internet et illustre parfaitement la théorie de Maffesoli. HangSub propose une définition de cette communauté: « une tribu typique qui montre justement l'envie du partage du goût et de la valeur du présent, et le plaisir de l'errance de notre époque » (ibidem, p.123). Ce type de communauté axe donc sa sociabilité sur le moment présent et ne se projette pas dans l'avenir : « L'existence de ce monde cyber autour d'Internet va donc faciliter cette nouvelle sociabilité marquée par ce nouvel « être ensemble » » (M'Baka, 1998, p.105). Le lien social est donc caractérisé par un collectif qui ressent au moment présent des émotions, le fait d'être ensemble est une condition nécessaire à ce type de lien.

2. Le lien social narcissique: « L'individualisme narcissique » (M'Baka) chez Paul Virilio et André Akoun (L'individu prime sur la communauté).

« Le progrès technologique actuel donne à l'individu narcissique la souplesse et une certaine facilité pour réussir ses simulacres. » (M'Baka, 1998, p.106). M'Baka reprend la pensée de deux auteurs qui estiment que l'individu ne cherche pas à fonder une communauté sur Internet, mais plutôt à satisfaire son ego. Lohisse ajoute que le lien social de cet individu

narcissique se désagrège à cause en partie du fondement technique des communautés virtuelles. «Le repli de l'interface [liaison homme-machine] suggère un individualisme en coupure avec le tissu social et le retranchement dans une sphère abstraite du monde.» (Lohisse, 1998, p.179). Dans cette société «informalisée», l'individu, réduit à une cellule, se détache de l'espace relationnel. Nous constatons donc, que contrairement à Maffesoli, cette vision du lien *cyber* social n'engage pas l'individu à former des communautés.

L'individu se détacherait de la réalité pour se plonger dans un monde virtuel, oubliant les relations de base, constituées par le réseau de proximité. On assiste alors à un être qui n'existe que pour lui-même puisque ses relations sont toutes médiatisées par l'interface informatique, les partenaires sociaux se restreignent à des programmes à déchiffrer. Or nous avons déjà fait remarquer que plusieurs enquêtes ont démontré que le réseau social n'est en général pas affecté chez les internautes (Heintz, 1999).

Les nouvelles formes de liens sociaux :

3. Le lien social imaginaire: L'imaginaire informatique chez M'Baka

« L'être ensemble dans l'anonymat, sera à la base même de cette nouvelle socialité dans le monde cyber » (M'Baka, 1998, p.108). En effet, selon M'Baka l'absence de contacts physiques avec son interlocuteur permet de développer l'imagination et de créer un espace de représentations autour de l'altérité qui nourrit cette sociabilité. « Le progrès technologique permet actuellement de matérialiser l'imaginaire des individus ou leurs réalités sociales, et d'amplifier surtout les formes de sociabilités post-modernes, socialités qui s'immergent dans l'effervescence d'une vitalité dionysiaque. » (ibidem).

M'Baka reprend donc le lien social de Maffesoli, mais il estime que l'imagination est la composante principale dans la formation du lien social, contrairement à son professeur qui considère que « le moment présent » est la caractéristique déterminante. En effet, d'après M'Baka, les relations sociales via le PC s'enrichissent grâce à l'imagination que chaque acteur développe. C'est pourquoi les relations sur Internet sont si particulières et si attrayantes, car elles recourent à une dimension imaginative qui permet de se libérer du poids de la réalité matérielle. Les internautes sont certes attirés par l'instant vécu ensemble ; ils dialoguent synchroniquement avec leur interlocuteur, mais la propriété systémique qui les séduit le plus est le fait de pouvoir créer un univers virtuel autour de l'altérité.

4. Le lien social issu de la « troisième voie » (1^{ère} vision libérale, 2^{ème} vision communautaire)

Les liens communautaires décrits par Casalegno Frederico et Kavanaugh Andrea (1998) représentent « la troisième voie » entre le privé et le public. En effet, ces deux auteurs estiment que les liens médiatisés par ordinateur ne sont ni de nature communautaire (Maffesoli), ni sociétaire (Akoun, Virilio), mais sont entre les deux. Ils expliquent que deux courants de pensée s'affrontent : la vision libérale qui voit dans la communauté l'agrégation d'individus cherchant à mettre en évidence leurs besoins et les « communitariens » qui donnent une place centrale à la communauté et non à l'individu.

Les auteurs décrivent l'expérience de la ville de Blacksburg, où l'emploi d'Internet a accru les relations locales de cette bourgade. Suite à une décision de l'état de cette ville, les dirigeants avaient décidé d'introduire gratuitement l'accès à Internet pour tous les habitants de la ville afin d'améliorer les relations politiques entre les citoyens et le gouvernement de la ville. Or les communications qui devaient être utilisées à des fins administratives ont été employées le plus fréquemment à des fins privées locales. Ce troisième type de lien se situe dans une communauté hybride, à savoir mi-public, mi-privé. En effet, les interactions se déroulent autant à des fins publiques (par exemple pour demander une information administrative) que privées (par exemple pour demander l'état de santé d'un voisin). Les communautés virtuelles admettent donc de nombreuses formes de sociabilité qui ne se restreignent pas à un cercle de la vie quotidienne. Elles concernent autant la vie privée que publique, les amis que les inconnus, les relations normatives que les fonctionnelles. Mais elles découlent toutes de la vision du monde informatique et de la conception que chaque individu se donne du cyberspace. Nous avons choisi de citer quatre formes de liens sociaux, mais en les croisant nous pourrions en imaginer d'autres.

VIII. Hypothèse 4 : Les « chat » sont un système social communautaire se définissant grâce aux variables de configuration de Parsons.

Les « chat » : une communauté selon Parsons ?

Nous allons maintenant reprendre les caractéristiques que Parsons établit pour définir les liens communautaires. Nous devons attirer l'attention sur deux types de « chat ». Le premier, pouvant se situer dans l'Espace public, est à but presque fonctionnel, car il permet aux utilisateurs d'échanger des informations, des conseils, des opinions sur un sujet très précis. Le deuxième, concernant l'espace privé, traite plutôt de la vie quotidienne et a un but normatif. Nous évoquerons ce dernier pour établir s'il s'agit d'une communauté au sens parsonien du terme. Nous choisissons à partir de maintenant de nous intéresser à la communauté virtuelle privée qui se sert du protocole IRC.

A. Introduction aux variables de configuration de Parsons (« pattern variables »)

Dans son ouvrage, *The Social System*, Parsons (1951) a déterminé cinq dichotomies afin de déterminer le sens de l'action sociale. Dans chaque système social, les acteurs doivent choisir pour chaque variable de configuration un des termes. Nous retiendrons seules quatre dichotomies, Parsons en ayant retiré une en 1953. Ces termes sont les suivants :

1. L'affectivité ou la neutralité affective : L'acteur oriente son action en fonction de ses sentiments ou les réprime.
2. L'universalisme ou le particularisme : L'acteur se soumet à des critères généraux applicables de façon universelle pour évaluer son environnement ou alors se conforme à ses critères propres critères.
3. La qualité ou l'accomplissement : L'acteur évalue un autre acteur en fonction de ses qualités individuelles (ce qu'il est) ou alors de ce qu'il a accompli (ce qu'il fait).
4. La spécificité ou la diffusion : L'acteur est intéressé par une qualité des autres acteurs, ou par leur globalité.

Ces couples peuvent définir deux types de systèmes sociaux. Le premier est constitué de relations de type communautaire et concerne les variables suivantes :

L'affectivité, le particularisme, la qualité et la diffusion.

Le deuxième est composé de relations sociétaires et concerne les variables suivantes :

La neutralité affective, l'universalisme, l'accomplissement et la spécificité.

Il n'est pas nécessaire ici de s'étendre sur la mise en œuvre de ces concepts mais de les utiliser afin de déterminer si les « chat » font parties d'un système social communautaire en examinant chacune des variables correspondantes.

B. Les variables de configurations de Parsons (« pattern variables »)

1. L'affectivité

L'émotion est le ciment des « chat », c'est certainement la caractéristique la plus prononcée chez Maffesoli qui considère que les « tribus » reviennent sous une forme « dionysiaque », se basant sur le moment présent et les émotions. Une forte affectivité est présente dans les « chat ». Rheingold illustre bien à nouveau ce point en racontant les histoires qu'il a vécues pendant de nombreuses années dans un forum de discussion. Enfin nous pouvons aussi constater que dans le langage, les émotions sous forme de « smileys » remportent un grand succès dans les « chat », prouvant ainsi le besoin accru de communiquer son affectivité pour tel ou tel utilisateur (Anis, 1999). L'acteur oriente donc l'action dans les « chat » en fonction de ses sentiments.

2. Le particularisme

Internet est un espace où la démocratie semble être acquise pour certains (Lévy), pourtant dans les espaces privés, les concepts de base de la communauté sont réintroduits, à savoir des codes et un langage spécifiques, créant une exclusion des non-membres. Il est cependant aisé d'entrer dans un « chat », contrairement à une communauté traditionnelle, par contre il est plus difficile d'y rester et de s'y faire accepter. Seuls les utilisateurs qui ont franchi certaines barrières peuvent être admis dans le « chat ». Ces obstacles sont représentés souvent par des codes particuliers à apprendre. L'acteur est donc soumis à des critères difficilement identifiables et particuliers. Mais une fois intégré, le système auquel l'acteur doit se soumettre, est régi par des règles qui s'appliquent de manière universelle. En effet, le code de conduite, nommé la « netiquette », est applicable à tous et disponible pour tous les utilisateurs. C'est pourquoi grâce à certaines fonctions, certains utilisateurs peuvent être

exclus par les opérateurs pour avoir transgressé des normes ou des règles propres à la communauté.

3. Les caractéristiques attribuées (la qualité)

Les internautes par l'utilisation de leur «pseudo» donnent une image d'eux-mêmes, ou plutôt les autres leur attribuent une image difficilement contrôlable. Reid évoque l'importance de cette seule caractéristique "attribuée", qui mettra ou non en valeur le nouveau participant du «chat». Seul donc le pseudonyme ou l'avatar porté par le «chatter» permet de lui attribuer une caractéristique, le reste peut être, dans un «chat» d'ordre normatif, totalement maîtrisé par l'utilisateur, contrairement à un système communautaire. En effet, pour Parsons toutes les variables socio-professionnelles influencent considérablement l'acceptation d'un membre dans une communauté. Or dans les "chat", il semblerait que cela ne soit pas le cas concrètement. Une remarque d'ordre personnel doit être mentionnée, l'usage du pseudonyme donne une indication fondamentale, ainsi que le portrait que chaque utilisateur livre dans "ses infos". Par exemple sur ICQ (*I Seek You qui signifie donc je te cherche*), programme permettant de faire du «chat», les membres peuvent livrer un portrait en remplissant un formulaire. Concrètement, il y a donc souvent une sélection des individus que l'on aborde, mais seulement après une certaine habitude du "chat". Autre exemple, tous les «pseudo» ayant des connotations "machistes" peuvent être facilement évincés, si l'on ne désire pas avoir des relations de type "drague". D'autre part, des «pseudo» simplement découlant d'un univers littéraire ou faisant référence à la mythologie par exemple vont attirer des «chatters» qui connaissent ce domaine. Donc le choix du «pseudo» est le mode de sélection premier pour aborder quelqu'un dans les "chat". Nous pouvons conclure qu'il faut en tenir compte, et donc admettre qu'il y a des caractéristiques attribuées dans les "chat", bien qu'elles soient assez subtiles. D'autres s'ajoutent dès que la conversation a débuté, en effet le langage et les toponymes utilisés (usage des lettres majuscules, ou des « smileys » par exemple) (Anis, 1999, p.77) permettent immédiatement de se donner une idée de la personne avec laquelle on "chatte". Le type de questions ou de remarques donne une idée rapide de l'environnement socioculturel du "chatter". Il faut nous rendre attentif à tous ces aprioris qui ne se fondent que sur quelques mots ou signes graphiques et qui ressemblent étrangement à des situations de rencontres dans la vie réelle, où lorsque l'on aperçoit un inconnu dans la rue, généralement on se fait une idée de lui basée uniquement sur son apparence. Pour prendre un exemple précis, dans de nombreux "chat" francophones, chaque "inconnu" est interrogé par une abréviation: "ASV". Il s'agit d'un premier obstacle à franchir pour pouvoir discuter, et cela

signifie qu'il faut dévoiler ou inventer son âge, son sexe et sa ville. Ce type de sélection, bien qu'il puisse être biaisé très facilement, introduit néanmoins des "normes communicationnelles et linguistiques" non négligeables (Anis, 1999, p.90).

4. Le caractère diffus

Nous avons évoqué auparavant que les acteurs des « chat » peuvent évoluer dans un espace social pouvant être assimilé à un jeu de rôle. Il y aurait donc éventuellement restriction d'un rôle, mais les utilisateurs ne doivent pas se restreindre à un statut puisque suivant les personnes rencontrées, diverses facettes du personnage seront sollicitées. Dans les « chat », les utilisateurs sont décrits comme étant des « personae », portant des masques, et ayant une vie éphémère et hédoniste (Maffesoli). Il est donc recommandé aux internautes de ne pas se réduire à un rôle précis. Rheingold décrit excellemment la multiplicité des rôles à jouer dans une communauté virtuelle (Rheingold, 1995). Nous pouvons donc affirmer que généralement les acteurs s'intéressent à la globalité des qualités de leurs pairs et livrent l'intégralité de leur personne dans les « chat ».

En conclusion, nous pouvons admettre que les « chat » peuvent être considérés comme une communauté au sens de Parsons, bien que dans certains « chat » des traits sociétaires soient présents. En effet, la structure réglant les comportements ou encore la limitation de certains acteurs à un seul rôle comme dans la « Gesellschaft » donnent au système IRC un statut communautaire partiel.

IX. Hypothèse 5 : l'objectif principal des « chat » est la sociabilité.

Nous allons expliquer en détail la formation et le fonctionnement des « chat », ainsi que leur structure et processus internes et tenter de démontrer que l'objectif principal des « chat » est la sociabilité. Nous nous intéressons au niveau micro-sociologique, c'est pourquoi nous partons des individus pour évoquer la construction des « chat ».

A. Introduction au schéma AGIL

Parsons, deux ans après avoir écrit *The Social System*, a présenté dans son schéma AGIL les impératifs fonctionnels de tout système social, pour parvenir à capter la totalité d'un système. Il énonce quatre catégories fonctionnelles (Coenen-Huther, 1989) qui assurent la pérennité et le fonctionnement de tout système d'action. Il s'agit de :

1. L'adaptation aux conditions globales de l'environnement : Cette fonction répond à la nécessité pour le système de puiser des ressources dans son environnement afin de pouvoir survivre.
2. L'orientation (**goal**) vers la réalisation des objectifs : Un système doit se fixer des objectifs et se donner les moyens pour les atteindre.
3. L'intégration interne du système : Il s'agit de coordonner et d'intégrer les différentes parties du système de façon à le stabiliser.
4. Le maintien de la cohérence du système de valeurs et la résolution des tensions (**latent pattern maintenance**): Cette fonction correspond à la production, au maintien et à la reproduction cohérente d'un système de valeurs communes qui fournissent les motivations nécessaires à l'action individuelle.

Nous souhaitons utiliser cette modélisation afin d'évaluer si l'on peut considérer les « chat » comme un système d'action complet, et déterminer ainsi la signification de ces quatre fonctions.

B. Analyse des «chat» selon le modèle fonctionnaliste de Parsons, AGIL

1. L'adaptation à l'environnement

Les membres du « chat » doivent avant tout s'adapter techniquement. Nancy K. Baym énumère trois contraintes techniques auxquelles les utilisateurs doivent se plier (Jones, 1994, Chapter 7: The emergence of the community in computer-mediated communication) :

- ❑ La configuration technique : Chaque membre doit se munir d'un ordinateur personnel. Si le «chat » est créé dans une entreprise, il faut que chaque employé ait accès à un PC.
- ❑ L'adaptation au système IRC : L'accessibilité d'entrée dans le programme du système doit être facilitée pour éviter tout problème de connexion, sinon le membre est exclu d'entrée, ce qui peut nuire très rapidement au système social du « chat ». Par exemple, les sites web qui ont mis la fonction « chat » sans être vraiment au point, ont encouru de graves problèmes qui ont nui à la communauté. En effet, les internautes ne pouvant pas se connecter et accéder à la discussion, se sont révoltés contre les opérateurs. Une communauté virtuelle ne se base que sur un espace virtuel, si ce dernier est fermé, alors le système social se meurt irrémédiablement.
- ❑ La communauté a une taille très variable (de 10 à 1000 participants) et se constitue de membres qui sont issus d'interactions souvent historiques. Le nombre de participants ne pose en général pas de problèmes d'adaptation, sinon technique. Les opérateurs doivent mettre au point une connexion optimale en cas de flux conséquent. Concernant l'adaptation des utilisateurs, certains doivent fournir plus d'effort que d'autres puisqu'ils n'ont pas tous le même niveau d'informatique, mais la perception du médium reste déterminante à ce sujet (Steinfeld cité par Baym, ibidem, p.148), comme nous l'avons vu avec la différence entre l'outil et la machine. Le niveau d'adaptation des utilisateurs consiste en un apprentissage minimum technique du logiciel, d'une flexibilité quant à d'éventuels changements techniques, etc. Chaque utilisateur doit donc s'adapter progressivement aux changements courants du système technique qui fait souvent l'objet de maintenances. En effet, pour

améliorer la configuration technique du « chat », les opérateurs effectuent souvent des modifications suite aux maintenances.

Ces contraintes techniques évidentes doivent être mentionnées pour indiquer que les communautés virtuelles ont une accessibilité que l'on peut relativiser. En effet, tous les individus ne sont pas encouragés (techniquement ou pratiquement) à devenir membre d'une communauté virtuelle. Nous l'avions déjà mentionné lorsque nous avons décrit les deux phases que l'on doit franchir pour entrer dans un « chat », il s'agissait de l'interface homme / ordinateur et du cyberspace.

Les membres des « chat » doivent aussi s'adapter à la structure temporelle car elle peut être synchronique (les utilisateurs sont en ligne simultanément et répondent directement) ou asynchrone (les utilisateurs ne sont pas forcément en même temps connectés et répondent quand ils le désirent). Dans notre travail, nous nous concentrons sur les « chat », qui sont des CMC online, bien qu'un personnage puisse être évoqué alors qu'il est déconnecté. Il y a par exemple la possibilité de laisser des messages offline sur ICQ qui seront lus par l'intéressé lorsqu'il se connectera, mais selon nos définitions du « chat », nous considérons que la communication doit se passer en synchronicité. Cette adaptation est aisée dans le cas qui nous concerne puisque les membres peuvent se connecter quand ils le désirent et en principe trouvent toujours un internaute avec lequel ils peuvent dialoguer. Dans le cas où ils recherchent une personne précise, ils peuvent toujours laisser un message offline.

D'autres problèmes sont à envisager pour créer le système social des « chat ». En effet, la communauté qui prend forme avec le système IRC est particulière, elle doit lutter contre tous les désavantages d'une communication virtuelle (la réduction de la distance symbolique, le lien social fragile et trop superficiel) (cf. introduction sur la communication virtuelle), et surtout créer son langage et son système de représentation pour lui permettre de subsister. La relation physique de proximité n'existe pas dans les « chat » et des problèmes de compréhension interpersonnelle sont courants. De ce fait, le système de communication doit pouvoir s'adapter en proposant des solutions linguistiques et sociales. Nous allons montrer comment les communautés des « chat » sont parvenues à vaincre ce frein structurel.

Un système symbolique et textuel novateur assure la compréhension interpersonnelle malgré les obstacles apparents à la communication. Il permet de substituer le non-verbal (les émotions par exemple) dans un format texte. En effet, dans la vie quotidienne, les individus s'expriment surtout par un langage informel représenté par les mimiques, le ton de la voix, les gestes, etc. Ce langage propre au contexte « réel » n'existe pas dans le cyberspace, c'est pourquoi il a fallu réinventer des codes pour transmettre exactement ce que l'on désire tout en se permettant la subtilité (le deuxième degré existe dans les « chat » !). Par exemple, l'utilisateur doit ajouter un « smiley » (signes indiquant une émotion, nous développerons le jargon du « chatteur » ci-dessous) pour annoncer que son propos est ironique, ou son mécontentement (Reid, 1996, pp.397-409). Ce méta-langage a permis de résoudre deux problèmes sociaux : l'impossibilité de se démarquer socialement, et ensuite l'anonymat des utilisateurs. En effet, grâce à des codes particuliers, le « chatteur » peut se faire remarquer et même être identifié par les habitués. De plus, plusieurs rapports ont indiqué la richesse de ce langage créé par chaque « chatteur », qui permet de personnaliser son « avatar ». L'adaptation à cet environnement difficile s'est faite merveilleusement bien, et passionne entre autres les linguistes, qui découvrent toute la richesse des codes construits et réinventés au jour le jour. Nous pouvons remarquer d'ailleurs que ce code fut très rapidement repris par la téléphonie mobile, qui formalise les « smileys » en les codifiant par des touches spéciales.

2. La réalisation des objectifs

Les IRC et les MUD se situent dans un discours post-moderne, et se fixent des objectifs qui pourraient remédier à certains problèmes sociaux de l'ère individualiste de masse, liés à la modernité comme nous l'avons expliqué dans la première partie. Nous allons décrire trois objectifs que peuvent se fixer les membres d'un « chat » (Bromberg, 1996, pp. 147-149). Ils déterminent comment ces espaces virtuels peuvent renouer le lien social, et ainsi contrer l'individualisme.

1. Comme nous l'avons déjà vu, les CMC permettent de vaincre la solitude, car celle-ci n'existe pas sur le net. La possibilité de rencontrer quelqu'un et de l'aborder est facilitée, si l'on admet que l'utilisateur a les compétences requises pour utiliser un PC. Il faut préciser que la communication est virtuelle, en conséquence il existe le danger de se couper du monde réel pour se réfugier dans le cyberspace (Heintz, 1999).

Rheingold présente son expérience qui fut riche en rencontres sociales. Membre actif du WELL (communauté virtuelle originaire de San Francisco), il constate un enrichissement social. Trois types de biens collectifs sont remplis : le capital social (possibilité de rencontres réelles), le capital de connaissances (possibilité d'élargir son cercle d'amis) et la communion (possibilité de trouver du réconfort, des liens affectifs). D'autre part, la raison de se connecter est liée à une habitude, on y retrouve une sociabilité comparable à celle que l'on a dans un café où se réunissent les individus après le travail. Selon Ray Oldenburg, il existe trois types de lieux : l'habitat, le travail et la convivialité. C'est ce dernier dont font parties les communautés virtuelles, c'est un terrain neutre où l'activité principale est la conversation (Rheingold, 1995).

Le livre de Rheingold sur les communautés virtuelles envisage un angle très prometteur pour la *cybersociabilité*. En effet, il a su créer grâce à un environnement exceptionnel une deuxième vie virtuelle. Il avoue délaisser souvent sa famille pour se connecter et rejoindre ses amis. Cet exemple est, il me semble, assez rare. Mais il est vrai qu'un « chat » réunissant les même personnes pendant un certain temps se donne comme but latent de former une certaine communauté, où l'objectif premier est la sociabilité. Nous entendons ici entraides, discussions, partages des émotions, en fait tout ce qui constitue les mots de la vie quotidienne. La communauté virtuelle devient alors un substitut fonctionnel des amis, voir de la famille. Elle est le référent principal en cas de problèmes et devient le lieu de médiation par excellence où l'internaute se sent, quelque soient les circonstances, entouré.

2. Les communautés virtuelles peuvent aussi donner l'occasion à des individus introvertis de se mettre en avant, d'explorer des facettes de leur personnalité qu'ils ne connaissaient pas, le tout grâce à l'inexistence du contexte extérieur. Les « chat » sont donc un moyen d'introspection. L'objectif est donc presque de psychanalyser les interlocuteurs. Lipovetsky parle d'une société dominée par les « psy », où justement chacun aime se faire juger par des inconnus. Le « chat » aurait donc en quelque sorte cet objectif, à savoir de fournir aux individus, sans devoir recourir à un médecin, la possibilité de discuter de tous les problèmes qui nous touchent, mais que nous ne pouvons pas exposer à notre famille, à nos amis et encore moins aux institutions. Mon

expérience personnelle me permet d'ajouter que très souvent les internautes engagent la discussion pour évoquer leurs problèmes sentimentaux, et demander conseils à des inconnus. Nous remarquons donc un besoin accru de dialogue qui est apparemment insuffisant dans la vie quotidienne. Il faudrait ici lancer une piste de recherche, à savoir si les communautés virtuelles permettent de remplacer réellement les « psy » ou les amis.

3. Enfin l'objectif de satisfaire des besoins érotiques est présent dans les communautés virtuelles, nous n'allons pas développer ce thème dans ce travail, néanmoins il faut signaler qu'il existe un imaginaire érotique autour de la relation homme/machine, et essentiellement sur le fait que l'on puisse transcender son corps pour pénétrer dans l'écran, symbolisant un acte de puissance. Certains « chat » se fixent donc comme objectif le « cybersexe », c'est-à-dire de rencontrer des utilisateurs puis de nouer une relation amoureuse et / ou érotique virtuelle.

Ces fonctions nous permettent de constater que dans les « chat », les individus cherchent avant tout comme objectif la sociabilité. Les recherches portant sur le minitel en France ont trouvé également cet objectif principal chez les utilisateurs.

Les buts de la communauté ne sont donc pas forcément orientés vers une fin précise d'ordre instrumental, mais sont souvent dirigés vers une fonction sociale (Nancy K. Baym in Jones, 1994, Chapter 7 : The emergence of the community in computer-mediated communication). Fréquemment des communautés créées par des entreprises à but professionnel ne trouvent pas l'adhésion des employés qui utiliseraient le réseau plutôt à des fins privées :

“ [...] Usenet is useful [...] for social interaction on topics of personal rather than professional interest” (ibidem, p.147).

Pour répondre à cet objectif de sociabilité, il est nécessaire d'établir un système de signification commun aux membres. Or l'origine des utilisateurs complique considérablement l'élaboration d'un système de compréhension de la communauté. C'est pourquoi si la communauté provient de la même entreprise, le vocabulaire et le code (ex. les acronymes) pourront être spécifiques à ce groupe, et non à d'autres individus. La communauté fixe donc son langage en fonction de ses attentes, un « chat » qui se veut cosmopolite adoptera un langage « passe-partout ».

3. L'intégration sociale

Reid estime que la culture des « chat » est spécifique et nouvelle; la construction sociale de la communauté est auto-gérée, comporte un système de sanctions et se sert d'un langage et d'un système d'interprétation qui doivent être compréhensibles à tous les utilisateurs. Les relations sont donc à priori égalitaires puisque chaque utilisateur peut entrer dans un « chat » et y être intégré, s'il accepte les règles de conduite. L'intégration des éléments du système se fait donc dans un premier temps par les opérateurs qui acceptent les nouveaux membres, et ensuite par la communauté qui est libre de les intégrer plus ou moins facilement. Les « chat » sont basés sur une diversité, un mélange culturel, ainsi qu'un va-et-vient incessant. Dans ce contexte, les nouveaux membres, s'ils acceptent les règles générales de bonne conduite, n'ont pas de problèmes d'intégration rapide. La fréquentation assidue du « chatroom » et la durée prolongée de connexion sont essentielles pour se faire accepter par la communauté car un nouvel utilisateur doit faire remarquer aux autres sa présence en intervenant souvent.

Les interactions dans les CMC créent un système de représentations sociales fluide, auquel chaque nouveau membre doit se soumettre. Les participants choisissent leurs règles et normes à leur convenance (Contractor and Seibold cité par Baym, *ibidem*, p.150). Ce processus d'appropriation de certaines normes sociales émerge de la communauté active. Le système ne les transcende pas. Les normes de comportement peuvent être regroupées sous le terme de « netiquette », elles sont propres à chaque groupe et sont sélectionnées en fonction de leurs objectifs. Toute transgression est sanctionnée par divers moyens que nous expliquerons ci-dessous.

Ainsi les nouveaux utilisateurs doivent connaître le code des « chat » et transcrire la langue écrite d'une manière intelligente et rapide. Par exemple, un « chatteur » qui approuve la réplique de son interlocuteur ne va pas écrire à son tour : « oui, je suis d'accord avec toi », mais plutôt juste indiquer un smileys : ☺ ou ;-) signifiant la même chose mais plus rapidement. En fait, les « smileys » ou « emoticons » sont des signes qui permettent de traduire rapidement des émotions, sans devoir les expliciter. Le but est de rendre l'interaction plus instinctive malgré le support peu enclin à la relation directe. Nous pouvons donner comme illustration quelques « smileys » fréquemment utilisés :

:-(triste

:’ quelqu’un qui pleure

:-)content

(d’après le *chatter’s Jargon Dictionary*, <http://www.stevgrossman.com/jargpge.htm>).

Les « chatteurs » doivent alors formuler leurs réponses sous une forme brève et ingénieuse. Tout discours répétitif n’est guère apprécié. Le langage des « chat » n’est pas du tout l’équivalent de la langue écrite, média indirect par définition, mais plutôt un système de communication instinctif et rapide. C’est pourquoi un utilisateur se doit de maîtriser son clavier et formuler des répliques peu réfléchies pour être admis dans la communauté (Reid,1996, pp.397-409).

4. Maintien du système de valeurs et résolution des tensions

Afin de promouvoir un espace ludique et convivial, ainsi que maintenir un système de compréhension optimal, les internautes ont donc recours aux « smileys » :

"Des statistiques détaillées feraient apparaître la prédominance écrasante des smileys du rire [:-D]et du sourire [☺]. Cela correspond au climat général des «chat»: il s'agit de faciliter l'établissement de relations amicales et de renforcer la cohésion de groupe." (Anis, p.84, 1999).

En effet le système de valeurs est essentiellement maintenu grâce à la création continue d’un langage qui permet de former cette cohésion si spécifique aux «chat». Mais une série de sanctions sociales a dû être mise en place pour punir les utilisateurs qui n’obéissent pas à la « nétiquette ». Chaque utilisateur doit se munir d’un pseudonyme pour entrer dans la session d’un « chat ». Il ne peut y avoir deux « pseudo » identiques pour un IRC, il est donc impossible de se connecter deux fois simultanément. A ce sujet, il peut y avoir des transgressions lorsqu’un utilisateur prend volontairement le «pseudo» d’un autre. Il vole alors la personnalité d’un « chatteur », ce qui représente un délit grave pour la communauté. Le délinquant se sent souvent coupable par la suite, et s’il est repéré sera banni du « chat ». Il peut cependant présenter ses excuses en « public » pour être réintégré à la communauté. Le comportement de l’utilisateur est primordial dans un « chat », les opérateurs sanctionnent les écarts en fonction du degré de la faute commise. Deux fonctions permettent de condamner l’infraction; la première est « /kill » (l’opérateur s’en sert pour supprimer la connexion d’un utilisateur au « chat ») et la deuxième est « /kick » (il s’en sert pour expulser un utilisateur du « chat »). Ce système de sanctions sociales est à disposition uniquement des opérateurs qui

gèrent le système IRC et la connexion au réseau, créant ainsi parfois des contestations de la part des exclus. Quelques fois se produisent des « flame-wars » entre les utilisateurs et les opérateurs, c'est-à-dire des échanges de propos injurieux. Nous constatons alors que cette communauté crée des relations de pouvoir, et souvent la liberté et l'autorité se trouvent en opposition (Reid,1996, pp.397-409). La philosophie qui annonçait Internet comme le nouvel espace de liberté se voit ici contestée par une structure qui s'oppose au chaos et la liberté d'expression sans limite. Les « chatteurs » ne peuvent pas se permettre de tout dire sur un « chat », car les opérateurs surveillent les propos échangés et punissent les écarts de langage. Cependant, il faut encore souligner que les règles sont fixées indépendamment pour chaque « chat » et qu'il n'existe pas une législation universelle, mis à part les lois nationales auxquels sont soumis les opérateurs. En France par exemple, il est marqué explicitement qu'il est interdit de tenir des propos racistes dans les « chat ».

Nous pouvons conclure à présent que chaque fonction est remplie, et que nous sommes bien en face d'un système d'action qui oriente ses objectifs vers la sociabilité.

X. Hypothèse 6 : l'être ensemble est la force de cohésion des « chat ».

Après avoir inséré les « chat » dans le schéma AGIL, nous allons maintenant présenter la communauté des « chat » selon une perspective post-moderne mais cette fois au niveau micro-social, faisant ainsi le lien avec la partie macro-sociale des communautés virtuelles. Trois caractéristiques ressortent de cette perspective d'après Maffesoli ; l'éthique du présent, l'ubiquité et le paradigme esthétique. Nous allons les décrire et tenter de montrer que l'objectif précédemment cité, la sociabilité, se résout grâce à « l'être ensemble ».

« **This community is essentially postmodern** » (Reid, 1996, p.409).

A. L'éthique du présent

Maffesoli (2000) distingue deux types de société correspondant à une vision particulière de la temporalité, la société moderne se trouve dans la première temporalité et la post-modernité se situe dans la deuxième. Nous allons les décrire pour nous permettre de comprendre l'importance de la variable temporelle dans les « chat ».

I. *Le temps linéaire*

Il s'agit d'une société qui refuse la destinée tragique, et qui se projette en conséquence sans cesse dans le futur (et non dans le présent). Un des indicateurs que donne Maffesoli est l'ensevelissement des corps pour permettre la prolongation de la vie après la mort. Cette vision du temps linéaire et homogène de la modernité a un but fonctionnel et se base sur l'unité individuelle.

II. *Le temps cyclique (tragique)*

La postmodernité réintroduit le temps tragique, car les individus post-modernes acceptent la mort comme appartenant à la vie, et ainsi se consacrent au moment présent. Maffesoli définit cette conception par le "présentisme":

"Connaissance et reconnaissance vécues par la personne dans le cadre communautaire: celui du groupe, de la tribu, des "affinités électives" (...)" (Maffesoli, 2000, p.67)

Les instants vécus de tous les jours, ponctuels et forts, créés par des banalités ou des détails composent ce temps. La mort est intégrée dans le quotidien et dans la culture, grâce aux rites qui miment la mort et l'incluent dans la structure temporelle de la communauté. Dans ce temps, la communauté vit intensément le présent. Un indice serait l'incinération des morts, une fois la vie terminée on ne cherche pas à la prolonger dans l'imaginaire du quotidien.

C'est dans cette temporalité que s'inscrivent les « chat » qui ne se fixent pas d'objectifs futurs. La motivation des « chatteurs » est de s'investir dans le moment présent et de nouer des relations sociales. Nous rappelons que nous ne traitons que les « chat » privés à but normatif. Les individus recherchant une rencontre réelle en priorité ne sont donc pas pris en compte dans notre analyse. Etant donné la fluidité des membres, aucune communauté ne se fonde réellement sur un projet en commun, car les « chat » sont par définition éphémères. Ils réunissent des individus qui souhaitent se connecter régulièrement, mais si cette volonté individuelle disparaît, la communauté ne peut pas faire pression sur l'individu, ou d'une manière très faible. Par exemple, sur ICQ, chaque membre inscrit sur une liste de contact d'un « chatteur » longtemps absent, se voit recevoir un message automatique invitant à renouer avec ce membre en instance d'être désactivé par le système.

Rheingold (1995) raconte aussi comment des membres de sa communauté ont disparu du jour au lendemain sans explication. Une des particularités des « chat » est de se fonder sur un espace virtuel, ainsi que sur la volonté individuelle. La communauté joue un rôle lorsque l'individu s'est connecté, mais si ce dernier refuse la connexion, alors les membres ne peuvent pas agir. En reprenant la terminologie de Maffesoli, nous pouvons résumer que lorsque l'internaute est dans le cyberspace, il est dans un temps cyclique, mais quand il en sort il revient généralement au temps linéaire. Le temps cyclique permet donc à la communauté d'avoir un rôle plus important que dans la société, ou même parfois que dans les formes communautaires traditionnelles comme la famille. Rheingold (1995) témoigne que parfois il était prêt à délaisser ses enfants pour satisfaire les désirs de sa communauté virtuelle.

B. L'ubiquité

L'internaute peut se permettre de naviguer d'un « chat » à un « autre », tout en restant connecté avec les deux. L'errance d'une « tribu » à une autre permet d'exploiter des identités multiples (HangSub Choi, 1999, p.122). « (...) Internet réintrodui[t] l'homme dans sa complexité au centre de cette organisation » (M'Baka, 1998, p.102). L'homme uniformisé dans la société de masse retrouve sur Internet toutes ses dimensions, et peut les mettre à contribution. L'utilisateur cherche à travers la diversité à exploiter toutes les facettes de sa personne. Lipovetsky pense que l'individu post-moderne est ubiquiste, car il est en manque de repères (Lipovetsky, 1983, p.47). C'est une interprétation. En effet, nous pouvons nous questionner sur cette envie de toujours vouloir changer d'espaces virtuels, de «pseudo», ou encore d'interlocuteurs. Les enquêtes menées à ce sujet indiquent en général que les individus recherchent avant tout une rencontre réelle (Heintz, 1999). Nous pouvons donc penser que les structures permettant des rencontres sociales sont déficientes, ou que les nouvelles technologies améliorent notablement le processus de rencontres, expliquant ainsi l'engouement de la population, spécialement les jeunes, pour les « chat ».

Le fait que l'ubiquité soit une propriété du cyberspace rend le moment présent partagé activement par un ensemble d'internautes d'autant plus important. Le « chat » se crée lorsque les communications sont actives et les internautes bien présents.

Si un internaute s'est chargé sur un serveur mais est absent, c'est-à-dire qu'il ne répond pas aux requêtes, il est considéré comme « invisible ». Il ne participe donc plus temporairement à la communauté. L'individu peut être invisible pour plusieurs motifs, soit il s'est absenté réellement momentanément de son poste de travail, soit il navigue ailleurs dans le cyberspace et ne prête plus attention à la fenêtre ouverte du programme, ou encore il peut tenir une conversation privée avec un membre de la communauté et se concentrer sur cette discussion en évitant de répondre au chat « général ».

C. Le paradigme esthétique (Maffesoli) : « éprouver et [se] sentir en commun ».

Nous retrouvons dans la société post-moderne des concepts comme la recherche du plaisir (carpe diem), la jouissance de la vie quotidienne, le vitalisme, l'intensité, qui renouent avec la notion de communauté et l'« être ensemble ».

Le lien social se crée grâce aux banalités et aux répétitions symboliques ou factuelles de la vie quotidienne. Ces dernières peuvent être illustrées par les interrogations et remarques incessantes sur le climat d'hier, d'aujourd'hui et de demain, comme pour accentuer le cycle des saisons et de la nature (Maffesoli, 2000).

Dans les "chat", ces propos répétés continuellement, ayant la caractéristique d'être communs à tous, ont comme fonction de créer ce temps mythique. En effet, ces échanges souvent futiles et vides contiennent une charge symbolique importante dans la construction de la temporalité de la communauté virtuelle, temps correspondant aux utilisateurs et non à une structure macro-sociale.

Maffesoli précise cette sociabilité post-moderne en la caractérisant par "l'éthique de l'esthétique":

"C'est-à-dire un lien social reposant sur des émotions communes, des sentiments partagés, des affects mis en jeu sur la scène publique." (ibidem, p.83).

La vie peut être comparée à un jeu, comme nous l'avons vu pour le cyberspace, car elle induit un monde éphémère n'ayant comme seule finalité que "l'acte de vivre" (ibidem, p.94). Elle refuse aussi de maîtriser son environnement :

"La vie comme jeu est comme une sorte d'acceptation d'un monde tel qu'il est" (ibidem, p.94).

Dans les « chat », la restriction au langage écrit rapide encourage les utilisateurs à un degré d'émotion et d'intimité qui n'existe pas dans la vie courante. Les « chatteurs » nouent des relations amicales fortes et sincères dans un esprit de confiance réciproque (Reid, 1996, p.401). Reid décrit les « chat » comme des « communautés empathiques », indiquant ainsi que la caractéristique importante de ces communautés est la préoccupation des autres. « IRC is not a game in any light –hearted sense- it can inspire deep feeling of guilt and responsibility. »

(ibidem, p.403). Reid ici emploie le terme de jeu dans un sens différent de Maffesoli, les « chat » ne sont pas un jeu dans le sens où les sentiments sont réels et sincères, et non des « pseudo-sentiments ». Quant à Maffesoli, il compare le « chat » à la vitalité qui existe dans un jeu, et qui est souvent refoulée dans la vie quotidienne. Dans un jeu, l'individu vit intensément jusqu'à sa mort en tant que joueur, les « chat » peuvent donc être dans ce sens comparés au mode ludique.

Nous avons donc pu constater que les « chat » sont une communauté éphémère qui doit se fonder sur le moment présent, vécue par les internautes connectés et participants. Dans le cyberspace, il est si aisé de se perdre et de se rattacher à de multiples communautés que l'appartenance à un collectif est valorisé puisque rarissime. En d'autres termes, nous pouvons dire que le fait de se trouver dans le même « chat room » et de participer activement apporte cet esprit communautaire, qui ne règne que sur quelques « chat » épisodiquement. L'être ensemble est donc essentiel pour former la communauté, car c'est cette propriété première qui fonde l'esprit du « chat ». En effet, il faut que certains internautes « chattent » régulièrement ensemble pour qu'une cohésion et une complicité puissent se créer. Le problème des « chat », comme nous l'avons déjà relevé, est que les membres peuvent disparaître d'un moment à l'autre à tout jamais. C'est pourquoi le fait d'être réuni au moment présent est exceptionnel, et valorise un collectif fragile qui s'apparente à la communauté lorsqu'il se soude et se fixe dans une temporalité. La communauté de ce type de « chat » peut être perçue essentiellement comme « un lieu de médiation », car elle est « éphémère, transitoire et instable mais, en même temps absolument nécessaire. » (Piromallo Gambardella, 2000, p.66).

XI. Hypothèse 7 : Les relations virtuelles ne nuisent pas aux relations réelles.

Pour terminer ce travail, nous allons évoquer un problème actuel qui a été fortement médiatisé, à savoir si les relations via Internet peuvent mettre en danger la vie quotidienne ainsi que les structures sociales de la société. Nous allons d'abord, grâce à Quéau (1993), préciser à nouveau en détail la notion de virtualité pour montrer quels pourraient être les risques pour notre société occidentale du 21^{ème} siècle.

Les mondes virtuels sont les lieux où nous exprimons des idées abstraites à l'aide d'une écriture nouvelle et surtout où existe une infinité de « points de vue symboliques ». Le virtuel fait partie de la réalité, c'est la force ou la cause initiale qui nous fera agir sur la matière dans le présent. Le sujet s'inscrit dans un monde réel et symbolique. Le monde réel nous donne une position et une base, par contre la réalité symbolique ne peut intégrer notre corps, c'est pourquoi nous restons toujours rattachés à la réalité. Lorsque nous sommes dans les mondes virtuels, un décalage entre notre corps et notre intelligibilité se crée, et il faut s'interroger sur ses conséquences sociales. Les mondes virtuels n'existent que pour les participants, une vie sociale simulée est possible mais elle ne remplace pas celle que nous avons dans la réalité. Elle a ses propres formes de perception qui peuvent nous désorienter spatialement et temporellement (Quéau, 1993).

Les mondes virtuels sont-ils un refuge ? Ils nous permettent une ubiquité, et donc la possibilité de toujours avoir un certain relativisme. La notion de présence est redéfinie, de plus en plus nous avons tendance à nous y substituer, un danger est alors présent, celui d'oublier la notion d'identité dans le virtuel. En effet, en se plongeant dans des mondes virtuels, l'individu peut perdre son identité sociale et s'investir uniquement dans un monde imaginé répondant à ses besoins émotifs. Quelques internautes ont été si fascinés par le cyberspace qu'ils sont devenus psychiquement dépendants. L'anonymat et la liberté d'expression qui en découle permettent à l'utilisateur de prendre conscience de ses désirs et de nouer des relations sociales, voir amoureuses ou érotiques via Internet plus facilement que dans la vie quotidienne. Souvent ces individus ont de la peine à avoir des relations dans la vie réelle, c'est pourquoi, en se liant à ce média particulier, ils en deviennent dépendants (Office fédérale de la santé publique, 2000, p.5).

Des enquêtes nous montrent que quelques rares cas présentent cette pathologie, il s'agit d'individus qui oublient leur vie réelle pour se concentrer sur une seconde vie virtuelle. En général, comme nous l'avons mentionné à plusieurs reprises, les individus sont sur les « chat » pour trouver des interlocuteurs avec lesquels ils peuvent discuter de tout et de rien, trouver un peu de réconfort ou raconter leur journée. Souvent ces rencontres et discussions virtuelles se concrétisent. Il faut ajouter, comme le soulignait Akoun, que souvent ces rencontres sont décevantes. Aussi, ce moyen n'est peut-être pas optimal pour faire des connaissances de longue durée dans la vie quotidienne, mais peut palier à certains manques sociaux, comme tout simplement le besoin de dialoguer un moment chaque jour en débitant des banalités pour se sentir entouré.

XII. Conclusion

La réflexion que nous avons menée autour des « chat » nous a permis d'en déduire que cette forme de communication est nouvelle car ne s'apparente pas complètement au système sociétaire, ni au communautaire. En effet, nous avons montré que les « chat » font parties d'un système de communication qui suit la logique de la demande (« le pull »), et ainsi permet aux sujets de s'investir activement et directement dans la communication. D'autre part, les individus peuvent participer à un « chat » sans tenir compte de l'espace temporel. Cette liberté de pouvoir discuter à tout moment avec d'autres internautes permet à l'individu de se détacher de l'espace-temps, qui fut à priori si rigide dans la société moderne. Nous entrons dans la post-modernité qui peut être définie par une ère où l'individualisme s'accroît et où le sur-mesure devient possible pour la « masse » (nous pouvons d'ailleurs nous interroger si le concept de masse est encore de vigueur dans cette post-modernité, et si ce n'est pas un contre-sens de nommer le nouveau concept du marketing : le « sur-mesure de masse »). Ce sur-mesure nous rattache aux « chat » qui permet en effet aux internautes de rencontrer les individus ou trouver les thèmes à leur « mesure » à n'importe quelle heure de la journée ou de la nuit, et n'importe où dans le monde (une connexion est tout de même indispensable). Les « chat » donnent alors cette possibilité de pouvoir communiquer d'une manière informelle et normative, mais en sortant du réseau traditionnel (famille, amis). En effet, la caractéristique qui a le plus marqué la société actuelle est l'anonymat des « chatteurs » lié à une communication normative. Les « chat » mélangent deux caractéristiques qui devaient être incompatibles d'après les sociologues qui ont établi la différenciation structurelle entre la société et la communauté (Durkheim, Parsons), à savoir l'anonymat (en terme parsonien l'anonymat correspondant à la neutralité affective) qui devait être présent essentiellement dans les relations sociétaires et l'émotion qui devait se situer dans les relations communautaires. Or dans les « chat » nous avons démontré que les protagonistes établissent des relations qui peuvent tout à fait rester anonymes dotées souvent d'un haut degré d'émotions. Les « chatteurs » ont su donc sortir du réseau de la communauté réelle pour former un réseau de sociabilité virtuel prenant source dans les bases de la société et de ses ressources technologiques. La solitude des villes créée par la modernité a su trouver un remède dans la post-modernité, à savoir la communauté virtuelle, qui ne renonce ni à la structure de la société, ni à la structure communautaire.

XIII. Bibliographie

- Akoun André, 1997, *Sociologie des communications de masse*, Paris: Hachette.
- Akoun André, 1998, « L’imaginaire et le réel dans la communication face-à-face et dans les relations virtuelles » in *Société : Revue des sciences humaines et sociales : technocommunautés*, n°59, pp. 5-11.
- Anis Jacques (ed.), 1999, « Chats et usages graphiques du français » in *Internet, communication et langue française*, Paris : Hermès-Science Publications.
- Asendorpf Dirk, 2001, « Liebesgrüsse im Internet » in *Weltwoche*, n°25, 21 juin 2001.
- Breton Philippe, 1990, *La tribu informatique : enquête sur une passion moderne*, Paris : Métailié.
- Breton Philippe, 2000, *Le culte de l’Internet, Une menace pour le lien social ?*, Paris : La Découverte et Syros.
- Bromberg Heather, 1996, “Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual World” in *Cultures of Internet, Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, Londres: Sage Publications.
- Bron Alain, Maruani Laurent, 1996, *La démocratie de la solitude, De l’économie politique de l’information*, Paris : Desclée de Brower.
- Bühler-Ilieva Evelina, 1997, “ Can anyone tell me how to /join#real.life” in *Zur Identitätskonstruktion im Cyberspace*, http://socio.ch/intcom/t_ebuehl01.htm#2
- Cadoz Claude, 1994, *Les réalités virtuelles*, Paris: Flammarion.
- Casalegno Frederico, Kavanaugh Andrea, 1998, « Autour des communautés et des réseaux de télécommunication » in *Société : Revue des sciences humaines et sociales : technocommunautés*, n°59, p.63-77.
- Cathelat Bernard et alii., 1998, *De l’homo sapiens à l’homme interactif*, Paris : Denoël.
- Catus Olivier, 1996, « L’amant n’est plus dans le placard, ou l’ordinateur-adultère. L’effervescence peut-elle être virtuelle ? in *Société*, n°51, pp. 95-98.
- Choi Hang Sub, 1999, « Les netizens : tribu de notre époque. » in *Société*, n°65, pp.121-123.
- Coenen-Huther Jacques, 1989, « Talcott Parsons : Relectures » in *Sociologie et sociétés*, Vol.XXI, n°1, Avril 1989, pp.88-95.

-
- Foucault Michel, 1975, *Surveiller et Punir, Naissance de la prison*, Paris : Gallimard.
 - Heintz Bettina, Müller Christoph, 1999, „ „progress report“ von August 1999“ in *Fallstudie „Die Sozialwelt des Internet“*, http://sozweber.unibe/ii/virt_d.html
 - Jones Steven G. (editeur), 1994, *Cybersociety, Computer-mediated communication and community*, Londres: Sage Publications Ltd.
 - Lemos André, 2001, *Les cyber-tribus*, <http://ceaq.univ-paris5.fr/>
 - Lévy Pierre, 1994, *L'intelligence collective, Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris : La Découverte.
 - Lévy Pierre, 1998, « L'universalité sans totalité : essence de la cyberculture », in *Société : Revue des sciences humaines et sociales : technocommunautés*, n°59, p.11-19.
 - Lévy Pierre, 2000, *World Philosophie*, Paris : Odile Jacob.
 - Lipovetsky Gilles, 1983, *L'ère du vide, Essai sur l'individualisme contemporain*, Paris : Ed. Gallimard.
 - Lohisse Jean, 1998, *Les systèmes de communication, Approche socio-anthropologique*, Paris : Armand Colin/Masson.
 - Ludlow Peter, 1996, *High Noon on the Electronic Frontier, Conceptual Issues in Cyberspace*, Cambridge Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology
 - Maffesoli Michel, 1988, *Le temps des tribus, le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris : Ed. Meridiens Klincksieck.
 - Maffesoli Michel, 2000, *L'instant éternel, le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*, Paris: Denoël.
 - M'Baka Cyriaque Blaise, 1998 , « le rôle de l'imaginaire informatique » in *Sociétés*; n°59, pp. 99-109.
 - McLuhan Marshall, 1971, *La galaxie Gutenberg, La genèse de l'homme typographique* (trad. J. Paré), Montréal : Ed. Hurtubise HMH.
 - Negroponte Nicholas, 1995, *L'homme numérique* (trad. M. Garène), Paris : Robert Laffont.
 - Office fédérale de la santé publique, 2000, « Quand la fascination conduit à la dépendance » in *Spectra, Prévention et promotion de la santé*, Berne : Office fédérale de la santé publique, n°23, p.5.
 - Parsons Talcott, 1951, *The Social System*, Londres: Routledge and Kegan Paul.

-
- Petitat André, 1997, « Secret et morphogenèse sociale » in *Cahiers internationaux de sociologie*, n°102, pp.139-160.
 - Piromallo Gambardella Agata, 2000, “La communauté entre nostalgie et utopie” in *Société*, n°70, pp.57-66.
 - Prado Plinio Walder Jr., 1991, «Le partage de la sensibilité » in *Cognition, Communication, Politique*, « *Espaces publics, traditions et communautés* », *Revue Hermès*, n°10, pp.71-84.
 - Quéau Philippe, 1993, *Le virtuel, vertus et vertige*, Seyssel : Ed. Champ Vallon, Institut national de l’audiovisuel.
 - Rheingold Howard, 1995, *Les Communautés virtuelles* (trad. Lionel Lumbroso), Paris :Ed. Addison-Wesley France SA.
 - Reid Elisabeth, 1994, “Chapter 8 : Virtual Worlds : Culture and Imagination by Elisabeth Reid” in *Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks : Sage Publications.
 - Reid M. Elisabeth, 1996, “Communication and Community on Internet Relay Chat: Constructing Communities, in Ludlow Peter (editor), *High Noon on the Electronic Frontier, Conceptual Issues in Cyberspace*, Cambridge Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
 - Riou Nicolas, 1999, *Pub Fiction, société postmoderne et nouvelles tendances publicitaires*, Paris : Ed. d’Organisation.
 - Schields Rob (editor), 1996, “Introduction” in *Cultures of Internet, Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, Londres: Sage Publications.
 - Wolton Dominique, 1997, *Penser la communication*, Paris : Flammarion.
 - Wolton Dominique, 1999, *Internet et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*, Paris : Flammarion.

- **Pages web consultées :**

- <http://ceaq.univ-paris5.fr/>
- http://www.freedonia.com/ctheory/a30-cyberspace_alarm.html#bio
- <http://www.rheingold.com/community.html>
- <http://www.hermes-science.com>
- www.cybersociology.com

-
- <http://www.socio.demon.co.uk/home.html>
 - <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>
 - http://www2.ncsu.edu/eos/info/computer_ethics/
 - <http://www.eff.org>
 - <http://cyberethics.cbi.msstate.edu>
 - <http://cyberethics.cbi.msstate.edu/biblio/part12>
 - http://socio.ch/intcom/index_intcom.htm
 - <http://www.gseis.ucla.edu/courses/ed253a/kellner/edtech2.html>

Tous ces liens sont actualisés sous ma page personnelle, à savoir :

<http://www.soziologie.ch/users/circe/>