

# À LA RENCONTRE DES TRIBUS IRC:

Le cas d'une communauté d'utilisateurs québécois de l'*Internet Relay Chat*

par : **Guillaume LATZKO-TOTH**

Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en communication, Université du Québec à Montréal, Juin 1998.

[ [sommaire](#) ] [ [présentation](#) ] [ [avertissement](#) ] [ [l'auteur](#) ]

## Quelques mots de présentation

Vous trouverez ici la version électronique intégrale du mémoire que j'ai rédigé dans le cadre de ma maîtrise en communication à l'[Université du Québec à Montréal](#). Il fait la synthèse de deux années de recherches sur l'univers de l'Internet Relay Chat, et de trois ans de pratique comme utilisateur. Les raisons pour lesquelles j'ai décidé de diffuser ce travail sur le Web sont multiples. Tout d'abord, je trouvais dommage que ce travail dorme à jamais sur les tablettes de la bibliothèque de mon université, à la fois pour les éventuels lecteurs intéressés et pour mon égo ;-)) Ensuite, ayant profité de travaux mis en ligne par d'autres auteurs, je trouve normal de "renvoyer l'ascenseur" - n'est-ce pas la philosophie première d'Internet? Enfin, c'était le meilleur moyen de permettre à tous les "ircistes" qui m'ont si généreusement donné leur temps de prendre connaissance des résultats de la recherche.

Durant l'hiver 1996, mon collègue étudiant Eriq Beaudin m'avait fait découvrir un étrange phénomène: un groupe d'utilisateurs d'IRC, composé d'étudiantes et d'étudiants montréalais, dont la vie sociale se déroulait aussi bien dans le virtuel que "dans la vraie vie". Nous avons alors effectué une petite [étude](#) à son sujet dans le cadre d'un cours en anthropologie. À l'époque, les résultats ne m'avaient pas semblé concluants. Un peu plus d'un an plus tard, j'ai changé d'avis en constatant l'extraordinaire dynamisme d'une autre de ces "tribus IRC", constituée cette fois d'hommes gais. Bien qu'il soit impossible de tirer des conclusions définitives sur un objet d'étude encore en pleine évolution, il semble d'ores et déjà que l'existence de ces "communautés du 3e type" (ni virtuelles, ni traditionnelles) nous invite à affiner voire réviser notre conception de l'usage collectif de la communication médiatisée par ordinateur (CMO).

Mais au-delà de l'étude de cas, ce mémoire se veut également une tentative de faire le point, *en français* pour une fois, sur les connaissances à propos du système IRC, sans doute l'un des services Internet les plus méconnus du grand public, et le parent pauvre, jusqu'à présent, des recherches sur les usages sociaux du "réseau des réseaux".

## Avertissement

De par sa nature de travail "académique", ce texte peut sembler parfois difficile d'accès pour un lecteur non familier avec le "jargon" universitaire. Je m'en excuse par avance; j'ai fait mon possible pour le rendre aussi clair que possible, tout en m'astreignant à une double exigence de précision et de concision. Toutefois, j'invite le lecteur ou la lectrice à ne pas se laisser rebuter par un passage plus ardu, et à ne pas se gêner pour "zapper" d'une partie à l'autre du texte: l'hypertexte est fait pour cela! :-)

La version électronique de ce texte a été conçue pour être facile à télécharger et à imprimer. Pour lire le document "hors ligne", il suffit de sauvegarder tous les fichiers au fur et à mesure dans le même répertoire, sans oublier l'image [transp.gif](#) qui sert à la mise en page. En vertu de mon **copyright**, j'autorise la reproduction, **pour un usage personnel et à des fins non commerciales**, de tout ou partie de ce texte, à condition bien sûr de mentionner clairement que j'en suis l'auteur, et si possible d'indiquer l'adresse électronique de cette page.

## À propos de l'auteur

Je me nomme [Guillaume Latzko-Toth](#), et je suis actuellement des études de [doctorat en communication](#) à l'Université du Québec à Montréal. Avant d'effectuer ma maîtrise en communication (également à l'UQAM), j'ai d'abord suivi une formation de deux ans à l'École Supérieure de Journalisme de Paris, après avoir reçu une formation scientifique de base dans les classes préparatoires aux écoles d'ingénieurs. Installé au Québec depuis 1995, j'ai publié plusieurs articles de vulgarisation scientifique dans [La Presse](#) et [L'Agora](#), notamment sur mon sujet de prédilection: Internet. Depuis 1996, je participe également à l'élaboration de [COMMposite](#), une revue électronique francophone de recherche en communication. Mes intérêts de recherche concernent les rapports entre virtualité et communication, et plus spécifiquement, ce que l'on désigne généralement par l'expression: "communautés virtuelles". J'ai d'ailleurs mené une recherche-action de près d'un an sur le [Réseau d'Information des Aînés du Québec](#), avant de me consacrer à l'étude des communautés d'utilisateurs d'IRC (Internet Relay Chat).

N'hésitez pas à me faire part de vos questions ou commentaires sur ce travail, par courrier électronique à l'adresse: [gl@mink.net](mailto:gl@mink.net). Si vous souhaitez me connaître un peu plus, je vous invite à faire un petit tour sur mon [île](#); vous y trouverez notamment une petite [fiche](#) signalétique et un [c.v.](#) détaillé.

-->> [Sommaire](#)

# SOMMAIRE

## REMERCIEMENTS

## RÉSUMÉ

## AVANT-PROPOS

## INTRODUCTION

## CHAPITRE I : PISTES POUR L'ÉTUDE DE LA SOCIABILITÉ ÉLECTRONIQUE

### 1.1 Approches théoriques

1.1.1 L'approche sociologique classique des usages des NTIC

1.1.2 L'approche des cultural studies

1.1.3 Le renouveau de la notion de communauté

### 1.2 Outils méthodologiques

1.2.1 Le choix de l'ethnographie

1.2.2 L'observation participante

1.2.3 L'analyse de sites Web

1.2.4 Les récits de pratiques

1.2.5 Éthique de recherche

## CHAPITRE II : ÉMERGENCE ET PANORAMA DES SOCIÉTÉS IRC

### 2.1 Origines et fondements d'IRC

2.1.1 Nom de code : RFC 1459

2.1.2 La notion de « chat »

2.1.3 Du protocole au réseau

2.1.4 Structures de base

### 2.2 Un substrat pour la sociabilité

2.2.1 Sociabilités exogène et endogène

2.2.2 Espace et territoires virtuels

2.2.3 Violence, coercition, pouvoir

2.2.4 La conquête de la stabilité

### 2.3 Les formes de la sociabilité ircéenne

2.3.1 Archéologie du temps réel

2.3.2 De tout pour faire un monde

### 2.4 L'émergence de « tribus »

- [2.4.1 Spécialisation et essaimage](#)
- [2.4.2 Un « rêve américain » virtuel](#)
- [2.4.3 L'« ancrage » de la communauté](#)
- [2.4.4 Quand la virtualité s'actualise](#)

## [CHAPITRE III : LE QUOTIDIEN D'UNE TRIBU IRC](#)

### [3.1 Mémoire collective](#)

### [3.2 Phénomènes de groupe](#)

#### [3.2.1 Une convergence de trajectoires individuelles](#)

#### [3.2.2 Accueil virtuel](#)

#### [3.2.3 Normes formelles et informelles](#)

#### [3.2.4 Les cercles du pouvoir](#)

### [3.3 Pratiques communicationnelles](#)

## [CONCLUSION](#)

## [APPENDICE A : EXTRAITS DE LOGS](#)

### [A.1 L'accueil d'un nouveau](#)

### [A.2 Jeux avec le statut d'op](#)

### [A.3 Querelle dans le virtuel](#)

### [A.4 L'incident « orgiaque »](#)

## [APPENDICE B : CHARTE OFFICIELLE DU CANAL #GAYMTLFR](#)

### [B.1 Règles et usages du canal #gaymtlfr](#)

### [B.2 LES OPERATEURS](#)

## [NOTES](#)

## [RÉFÉRENCES](#)

**[suite](#)** -->

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés  
Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## REMERCIEMENTS

J'aimerais témoigner ma gratitude à celles et ceux grâce à qui ce travail a vu le jour. En premier lieu, mes remerciements vont à mes proches qui, durant plus de deux ans, ont été « là », réellement ou... virtuellement. Chacune à sa manière, ces personnes m'ont apporté un soutien indéfectible, sans lequel je n'aurais pu entreprendre ni mener cette aventure à son terme.

Un merci tout spécial à Éric George, Maryse Rivard et Florence Millerand, à la fois lecteurs perspicaces, précieux conseillers et amis.

Ma reconnaissance va ensuite à mon directeur de recherche, Pierre-Léonard Harvey, qui m'a apporté l'aide et la liberté dont j'avais besoin; je le remercie de ne m'avoir jamais découragé dans mes « quêtes philosophiques » - notamment sur le thème de la virtualité - même lorsque celles-ci m'éloignaient provisoirement de mes objectifs « rationnels ».

Enfin, je souhaite remercier ici les nombreux usagers d'IRC qui, non seulement ont généreusement répondu à mes questions, mais m'ont aussi apporté vie sociale et réconfort moral pendant la rédaction de ce mémoire.

**[suite](#) -->**

## RÉSUMÉ

Ce mémoire rend compte d'une recherche exploratoire sur les formes de sociabilité qui se développent parmi les usagers de l'*Internet Relay Chat* (IRC). Plus précisément, nous montrons que ce système au départ relativement simple de communication médiatisée par ordinateur (CMO), basé sur Internet, a évolué en un environnement virtuel dans lequel se constituent des groupes informels et spontanés qui ont eux-mêmes secrété et aménagé leur habitat numérique. Et ce qui n'était au départ qu'un protocole de communication entre humains et ordinateurs s'est constitué en une société complexe, avec sa hiérarchie, ses normes, sa culture.

Le phénomène a pris une tournure encore plus intéressante à l'orée de 1996, lorsque des communautés régionales voire locales d'utilisateurs ont commencé à fleurir, notamment au Québec. Fondées sur la convivialité, ces « tribus électroniques » entre virtualité et réalité remettent en cause la dichotomie usuelle entre communautés traditionnelles et communautés virtuelles. Par l'étude de la vie quotidienne de l'un de ces groupes, au moyen de méthodes ethnographiques adaptées à ce terrain particulier, nous voulons montrer une figure inédite de la communauté, dont l'une des principales originalités est l'utilisation intensive et synergique des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

---

Mots-clés : communauté, communication, convivialité, cyberculture, cyberspace, discussion, électronique, groupe, Internet, IRC, messagerie, NTIC, ordinateur, Québec, réseau, sociabilité, téléconférence, tribu, usage, virtuel.

[suite](#) -->

## AVANT-PROPOS

Parce qu'il n'y a plus de « rêve américain », parce que les *mass media* présentent l'image d'un monde déboussolé, parce que la société de ce dernier quart du vingtième siècle semble s'enfoncer dans la paranoïa, les nouveaux groupes peuvent être perçus, à l'instar de la contre-culture, comme un refuge provisoire, comme un point de nouvel ancrage, comme une issue à l'angoisse, au désespoir, ou tout simplement à l'ennui. Apparemment, ils contribuent à combler un vide. Ils répondent à des besoins réels : ces besoins de points de repère, de dépaysement, de sécurité, de chaleur et d'amitié, que les sectes prétendent également satisfaire. Dans la crise actuelle de civilisation, ils apportent un semblant de solution à un certain nombre de problèmes, concernant les rapports avec la nature, avec la société, avec l'histoire, avec le corps, avec l'autre sexe. [...] ils offrent une sorte de substitut à la désacralisation ambiante. Ils donnent l'impression (ou l'illusion ?) de fournir, dans un monde « en panne d'idéologie », des éléments pratiques pour guider le choix essentiel qui s'imposerait, paraît-il, à notre génération : entre convivialité et technofascisme.

Roger Rondeau [\[1\]](#)

[suite](#) -->

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

# INTRODUCTION

Créé en 1988 par le Finlandais Jarkko Oikarinen, l'IRC, ou *Internet Relay Chat*, est, dans l'ordre chronologique d'apparition, le troisième « service » de l'Internet, après le courrier électronique [2], les groupes de discussion Usenet, et avant le World Wide Web. Quoique maladroite, la traduction française : « service de bavardage Internet » [3], indique bien de quoi il s'agit. Plus rigoureusement, l'IRC constitue un système de communication médiatisée par ordinateur (CMO) en *temps réel* et en mode texte. Aujourd'hui, c'est le troisième service le plus utilisé sur Internet, après le Web et le courrier électronique, et même le deuxième chez les internautes adolescents [4].

C'est en 1996 que nous avons commencé à considérer l'IRC comme un objet d'étude scientifique ni trivial ni anecdotique, quand nous avons pris conscience de l'évolution spectaculaire de ce système socio-technique. Quand nous avons vu le chaos des débuts se structurer, les structures se complexifier, et lorsque nous avons vu émerger enfin des formes sociales inédites et surprenantes de richesse et de subtilité.

Jusque là, il nous avait semblé que ce média texte, devenu quasiment folklorique au sein d'un Internet converti au multimédia, avait eu son dû d'articles et de mémoires, et que tout avait été dit à son sujet (Reid, 1991; Byrne, 1994; Rheingold, 1995; Hertz, 1996). En fait, c'est plus précisément les conversations textuelles médiatisées par ordinateur, qui ont fait l'objet d'une analyse extensive, notamment dans le cas des MUD et MOO (*Multi-User Dungeons*) (voir Gingras, 1996). Ces derniers étaient particulièrement indiqués pour mettre en lumière la dimension *performative* du verbe, puisque par la seule alliance de l'algorithme et du texte narratif, les univers les plus exotiques pouvaient être suscités dans l'imagination collective des participants.

À l'inverse, il est fort intéressant de constater qu'un jeu d'instructions aussi simple [5], voire minimaliste, que celui d'IRC, ait pu engendrer un univers social aussi sophistiqué. Un univers entièrement fondé sur des systèmes communicationnels ayant des supports parfaitement *virtuels* : protocoles, codes de connexion; sites Web, scripts ou automates purement logiciels... et, bien sûr, le langage dit naturel.

Par ailleurs, la seule monographie notable sur la formation de communautés sur IRC, que l'on doit à Elizabeth Reid, date de 1991. Or, depuis six ans, le nombre d'utilisateurs réguliers d'IRC a été multiplié par cent! Il va sans dire que les structures que nous évoquons plus haut n'existaient pas, ou alors à l'état embryonnaire, lorsque Reid a effectué sa recherche. C'est pourquoi il nous a semblé qu'une nouvelle étude des usages et pratiques d'IRC pourrait contribuer à relancer l'intérêt des chercheurs pour ce terrain « cyber-socio-anthropologique ». En particulier, parce qu'il peut nous permettre de mieux comprendre les relations entre virtualité, communication, et *communauté*.

L'expression « communautés virtuelles » a catalysé un vigoureux débat pluridisciplinaire. Au-delà du questionnement sur la signification et la pertinence conceptuelle de cette association de termes, l'effervescence critique se concentre sur la définition même de la notion de communauté, que la sociologie, depuis ses origines, tendait à éluder (Dubost, 1995, p. 3). Parmi les différents axes qui

organisent ces discussions théoriques, on retrouve l'opposition entre, d'une part, des communautés *virtuelles*, comprises en tant que regroupements de personnes qui ne se connaissent et n'interagissent que via un réseau d'ordinateurs; et, d'autre part, des communautés « *réelles* » ou traditionnelles, fondées notamment sur le partage d'un espace géographique commun, et dont le mode de communication privilégié est le face-à-face. Quoique de plus en plus nuancé, le discours est encore très présent (voir Jones, 1997; Wilbur, 1997), selon lequel ces dynamiques sociales affranchies de l'espace - voire du temps [6] - et des contraintes du corps [7], correspondraient à un « tropisme » naturel reflétant des aspirations anthropologiques que la technique serait venue enfin satisfaire.

Or, ce mémoire se propose de rendre compte de l'émergence de communautés « du troisième type » en quelque sorte, à la fois médiatisées techniquement et constituées *en fonction* de la possibilité d'interactions en face-à-face. En fait, en plus du système IRC et du face-à-face, les membres de ces « tribus » communiquent par le Web, par courrier électronique, par téléphone, téléavertisseur, etc. Les divers types de communication médiatisée et l'archétypale communication en face-à-face se combinent pour engendrer une communication plurimodale, qui instaure et donne à voir une figure nouvelle de la communauté, ni traditionnelle, ni virtuelle, mais subsistant sur un espace redéfini par son innervation réseautique. D'un point de vue sociologique, il en résulte une *double appartenance* de ces agrégats sociaux; d'une part, à leur société « d'attache », constituée sur le territoire géographique qu'ils habitent; et d'autre part, à une société « virtuelle », n'existant que dans un territoire électronique, un « cyberspace » qu'ils habitent également, par l'usage hautement ritualisé qu'ils font du réseau technique.

Ce mémoire ayant donc comme double objectif de baliser le terrain de recherche que constitue le système IRC, et d'apporter des éléments pouvant enrichir la conceptualisation des formes de sociabilité électronique, notre démarche ne pourra être qu'exploratoire. Avant tout, et même si nous nous efforcerons de dépasser le niveau descriptif pour esquisser des analyses et des hypothèses, nous souhaitons *donner à voir*, afin d'ouvrir la voie à des recherches plus approfondies.

Dans un premier chapitre, nous effectuerons un repérage des différents outils théoriques et méthodologiques dont nous disposons pour appréhender la formation du lien social à l'ère de la communication médiatisée par ordinateur. Dans un second chapitre, nous essaierons de montrer en quoi le collectif formé par l'ensemble des usagers d'un même réseau IRC mérite le nom de *société*, au sein de laquelle apparaissent les communautés « semi-virtuelles » que nous évoquions plus haut. Enfin, le troisième et dernier chapitre dressera le portrait ethnographique d'une « tribu IRC » que nous avons choisi d'étudier plus particulièrement, et qui est constituée de jeunes hommes gays, québécois et francophones.

**[suite](#) -->**

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

# CHAPITRE I

## PISTES POUR L'ÉTUDE DE LA SOCIABILITÉ ÉLECTRONIQUE

### 1.1 Approches théoriques

C'est l'une des tâches du sociologue que de problématiser ce qu'est le « réel ». [8]

#### 1.1.1 L'approche sociologique classique des usages des NTIC [9]

Depuis près de deux décennies, une branche de la sociologie se consacre à l'impact social des technologies de communication dans ses divers aspects : adoption, diffusion de la technologie, rapports entre concepteurs et usagers, appropriation et facteurs conditionnant les usages et les pratiques de ces technologies (Chambat, 1994). Dans la plupart des cas, cette approche considère essentiellement la technologie en tant qu'une invention représentée par un *objet technique*, dont on étudie la socialisation. Les NTIC sont alors perçues comme une série d'objets techniques insérés dans un foyer, entre la télévision, le magnétoscope, et le lave-vaisselle. L'unité d'analyse de l'approche dite « de l'appropriation » est l'individu - l'utilisateur - ou, au mieux le ménage au sens sociologique (*Ibid.*). Pour l'approche socio-politique des usages, les discussions théoriques s'organisent d'une part autour de la dialectique entre déterminismes technologique et sociologique (Jouët, 1993; Flichy, 1995), et d'autre part autour du décalage entre les *discours* sur ces technologies et les *pratiques* effectivement constatées (Breton et Proulx, 1994).

Dans la plupart des cas cependant, l'accent est mis sur la notion de technologie, au détriment de la dimension communicationnelle de l'outil. Proulx (1996) souligne cette carence, et la nécessité d'étudier plus attentivement les *patterns d'usage* des NTIC. De fait, sous l'influence notamment de Josianne Jouët (1992), une attention plus grande est depuis peu accordée aux nouvelles formes de sociabilités « à distance » ou « électroniques » dont les réseaux télématiques sont susceptibles de favoriser l'émergence. En effet, pendant longtemps a prévalu le discours alarmiste selon lequel les NTIC conduiraient au repli sur soi, à l'atomisation sociale. Si Jouët reconnaît que l'usage des technologies informatiques « s'institue rapidement comme individualisé et se caractérise par une forte personnalisation » (*Ibid.*, pp. 180-181), elle fait aussi remarquer que, dès lors que ces techniques forment des « réseaux interactifs [ayant] un potentiel de communication omnidirectionnelle » (p. 179), la reconstitution d'un lien social à *travers* leur usage est de moins en moins négligeable :

L'autonomie sociale qui se manifeste à travers les nouvelles technologies se joue donc à un double niveau : celui de la quête de soi qui se traduit par le déploiement de la subjectivité et celui de *la quête de l'autre qui s'exprime par la recherche de nouvelles sociabilités*. (p. 181, c'est nous qui soulignons)

Perriault (1989, p. 138) va dans le même sens, quand il affirme que :

[l'ordinateur] est moins machine à calculer que machine à créer des liens sociaux [10]

Néanmoins la tradition de recherche que nous évoquons ici se heurte à une difficulté conceptuelle, qui la rend réticente à considérer ces « sociabilités électroniques » autrement que comme des métaphores, des « fictions ». Nous pensons que cela tient à une représentation des médias en général en tant qu'instruments *par* ou *via* lesquels on communique, et non comme des « espaces de médiation » *dans* lesquels les usagers se rencontrent. Briole (1992, p. 268) avance que la profondeur du concept de « télésociabilité » dépend sans doute d'un renversement de perspective :

les usagers des télécommunications ne sont plus au bout des liaisons terminales, ils évoluent *dans* les services, *dans* les réseaux.

Parce qu'elle ne prend pas suffisamment en compte la spécificité des systèmes de communication médiatisée par ordinateur - Flichy (1996, p. 5) ne considère « pas encore » Internet comme un média à part entière -, l'approche sociologique classique ne nous semble pas pouvoir appréhender les phénomènes sociaux qui émergent précisément *entre* les usagers de ces systèmes, à travers un espace simulé - mais prégnant -, ce *cyberespace* dont Pierre Lévy (1997, p. 145) n'a de cesse de défendre la fécondité en tant que concept :

l'erreur commune est de confondre l'autoroute électronique et le cyberespace. Le cyberespace n'est pas une infrastructure technique de télécommunication particulière mais une certaine manière de se servir des infrastructures existantes, aussi imparfaites et disparates soient-elles. L'autoroute électronique renvoie à un ensemble de normes logicielles, de câbles de cuivre ou de fibre optique, de liaisons par satellite, etc. Le cyberespace, en revanche, vise, au moyen de liaisons physiques quelconques, *un type particulier de relation entre des gens*. [c'est nous qui soulignons]

Le problème de l'école sociologique des usages est donc d'ordre paradigmatique : son cadre d'analyse « filtre » cet usage particulier et crucial qu'est la sociabilité à travers les réseaux techniques. Or, en cessant de considérer les usagers uniquement par rapport aux structures sociétales classiques (la famille, l'entreprise, etc.), mais également en tant que *membres* de réseaux sociaux sous-tendus par des réseaux techniques, tels Internet, tout un pan jusque-là occulté des phénomènes socio-techniques devient accessible à l'analyse, pour peu également que l'on adapte l'appareillage méthodologique en conséquence.

Ainsi, nos observations nous conduisent à penser que la socialisation de la technologie IRC repose essentiellement sur des réseaux interpersonnels constitués par l'utilisation d'Internet. Autrement dit, certaines technologies, notamment dans le domaine du logiciel, se socialisent grâce à des communautés « électroniques » ou *virtuelles*. Et à leur tour, les nouveaux réseaux ainsi créés jouent un rôle dans l'adoption de nouveaux systèmes, complémentaires, de CMO [11].

## 1.1.2 L'approche des cultural studies

Une autre approche, relevant surtout de chercheurs anglo-saxons, semble avoir progressé plus rapidement dans l'élaboration de nouveaux cadres conceptuels permettant d'appréhender les « formes sociales qui émergent en-ligne » [12] (Jones, 1997a, p. 9). Interdisciplinaire, ce courant appelé « *cultural studies* » a pour démarche de mettre en évidence et de défendre les nouvelles formes culturelles qui émergent dans des lieux et des milieux souvent négligés par une conception élitiste voire traditionnelle de la culture (voir Mattelart et Mattelart, 1995, pp. 57-59).

L'une des caractéristiques de ce courant est d'intégrer dans son vocabulaire les métaphores qui se cristallisent parmi les usagers du « réseau des réseaux », quitte à en faire « le tri » ultérieurement, et certains auteurs vont même jusqu'à décliner toutes les disciplines selon le préfixe « cyber » : « cybersociologie » (voir Jones, 1995), « cyberpsychologie » (Suler, 1996), « cyberanthropologie ». Cette dernière est définie par les chercheurs s'en réclamant, comme « s'intéress[ant] aux productions culturelles humaines naissant de l'utilisation des machines » (Gingras, 1996). Cette définition est en réalité porteuse d'un discours sous-jacent, sur la nécessité de ne plus faire de distinction entre acteurs humains et mécaniques dans l'observation, mais de considérer au contraire les relations symbiotiques (donc littéralement cybernétiques) entre ces deux catégories d'êtres. C'est pourquoi on trouve également dans la littérature l'expression *cyborg anthropology*. Toutefois, nous préférons retenir la signification plus « neutre » d'*anthropologie cyberculturelle*, telle qu'a commencé à la définir Pierre Lévy (1994; 1997), c'est-à-dire comme une branche de l'anthropologie caractérisée par le choix d'un *terrain* spécifique : le cyberspace. D'ailleurs, rejoignant Lévy, Jones (1995a, p. 16), plaide pour une conception élargie de la communication médiatisée par ordinateur :

La CMO, bien sûr, n'est pas qu'un outil; c'est à la fois une technologie, un média, et un moteur de relations sociales. Non seulement structure-t-elle des relations sociales, mais elle constitue aussi l'espace au sein duquel les relations apparaissent et l'outil dont les individus se servent pour pénétrer dans cet espace. [13]

Avant de conclure (p. 17) :

La communication médiatisée par ordinateur est, par essence, de l'espace produit socialement [14]

On notera que cette approche est résolument constructiviste au contraire l'approche sociologique « française » discutée plus haut. Le choix de ses corpus - essentiellement des artefacts *textuels* -, fait perdre à la notion de « réalité » son évidence universelle et immédiate, pour en faire le fruit mouvant d'une création perpétuelle et dynamique entre personnes désincarnées qui, sous forme de clones, d'avatars ou simplement de pseudonymes, n'existent que par les *bits* qu'elles échangent par réseau technique interposé. Dans ce contexte, on ne s'étonnera pas que Jones (1995a, p. 27) demande :

Pourquoi la communication en face-à-face devrait-elle constituer un idéal ? [15]

## 1.1.3 Le renouveau de la notion de communauté

Or, c'est bien à notre avis la faiblesse de cette approche, que de ne s'intéresser qu'à ce qui se « passe » en ligne. Autrement dit, à trop vouloir basculer de l'autre côté de l'écran de l'ordinateur,

n'aboutit-on pas également à l'occultation d'un versant tout aussi important de l'usage des réseaux techniques ?

Pour concilier les deux modes de sociabilité, en-ligne et hors-ligne, il nous semble que la notion de *communauté* se présente comme un outil prometteur, à condition toutefois de dépasser la conception traditionnelle qui découle de la distinction, fondatrice de la pensée sociologique weberienne, proposée par Ferdinand Tönnies entre communauté (*Gemeinschaft*) et société (*Gesellschaft*) (voir Fichet, 1995). En effet, est-il encore pertinent d'opposer une forme sociale caractérisée par « une vie réelle et organique », fondée sur l'interconnaissance, la fréquence élevée des interactions, voire un « amour réciproque », d'une part, à un modèle d'interactions sociales consistant en une « représentation virtuelle et mécanique » d'autre part ?

Benedict Anderson entreprend, dans son ouvrage *Imagined Communities* (1991, p. 6), de trancher le noeud gordien de la dichotomie virtualité/réalité en démontrant qu'

en fait, toutes les communautés plus vastes que les villages primordiaux où les contacts ont lieu en face-à-face (et peut-être même celles-ci) sont imaginées. Il nous faut distinguer les communautés, non d'après leur fausseté/authenticité, mais par le style selon lequel elles sont imaginées. [\[16\]](#)

Il montre notamment comment les médias, à l'origine la presse écrite, ont très tôt contribué à entretenir le sentiment d'appartenance nationale ou communautaire, par exemple, dans le cas des *diasporas* ou de minorités socio-culturelles. Ce qui n'est pas contradictoire avec le fait que les personnes ainsi reliées par un imaginaire commun puissent avoir des contacts directs.

Pierre-Léonard Harvey propose ainsi le concept de « communautiques » ancrées géographiquement, sortes de collectifs intelligents (Lévy, 1994) au service de la localité, et qu'il définit comme :

des groupes plus ou moins grands de citoyens ayant des interactions fortes grâce à des systèmes télématiques (intermédias)... L'un des critères essentiels de la naissance et de l'évolution de ces groupes est l'interdépendance réciproque permise par la convivialité et l'interactivité croissantes de ces systèmes techniques.

Cette idée semble actualiser la définition proposée par Bolle De Bal (1985, p. 133) d'une communauté comme

structure de reliance susceptible de résoudre, dans l'avenir, les contradictions du présent sans nécessairement régresser jusqu'à un passé à jamais révolu : structure sociale, mais structure à taille humaine [...]

Pour Bolle de Bal, l'un des éléments-clés de cet idéal communautaire est la *convivialité*, qu'il relie curieusement à la condition d'un corps social qui « cesse d'être dominé par les outils qu'il crée » (p. 134). Josiane Jouët (1992, p. 182) évoque le double sens en informatique du mot « convivialité », qui n'est pas dénué de charge idéologique, et renvoie à l'espoir que l'amélioration de l'accessibilité de l'ordinateur pour tous se reflète dans la société « par un projet de convivialité [consistant en un] tissage de nouveaux liens entre les usagers ». Mais il faut aussi ajouter que la notion de convivialité connote l'idée d'un certain hédonisme qui n'a d'autre but que lui-même, ce que Jones (1997a, p. 17) appelle une « connectivité sans but » [\[17\]](#). Or, que des collectifs, autres

que des groupes « primaires » (voir Anzieu et Martin, 1979) puissent se former sans but précis, sinon la dépense « consommatoire » de temps et le plaisir de l'être-ensemble, semble difficilement conciliable avec la rationalisation économique de plus en plus poussée dont le temps fait l'objet, *précisément* au moyen des technologies dérivées de l'ordinateur.

Pour contourner cette apparente contradiction, il est utile de recourir à l'apport théorique de Michel Maffesoli, que nous ne pourrions qu'effleurer ici. Se faisant le promoteur d'une sociologie du quotidien et du banal, et réalisant en quelque sorte la synthèse entre l'approche culturaliste et le courant postmoderniste français, il constate que la transition amorcée selon lui entre l'idéal démocratique et l'idéal communautaire (Maffesoli, 1996) se traduit par le rejet de la raison instrumentale, « prométhéenne », qui infuse les « grands récits surplombants », au profit de

l'émotionnel, [...] le sentiment partagé et la passion commune, toutes valeurs dionysiaques, qui renvoient au présent, au « hic et nunc », à l'hédonisme mondain.  
(p. 16)

Tandis que beaucoup ne font que déplorer le délitement du lien social dans les sociétés occidentales, Maffesoli (1991) discerne les indices de l'émergence de « néo-tribus », difficiles à détecter, car elles se fondent dans le décor urbain. Ce phénomène serait caractérisé par

l'accentuation du localisme, la recherche fusionnelle, le plaisir d'être ensemble sans finalité ni emploi, le mimétisme tribal [...] (1996, p. 30)

Il est frappant de reconnaître distinctement ce *style communautaire* à l'oeuvre dans la sociabilité plurimodale que nous observons dans les communautés conviviales et locales d'utilisateurs de l'*Internet Relay Chat*. Bien que Maffesoli ne cache pas ses réserves à l'endroit des discours sur les NTIC (1993) - la « société de l'information » ne constitue-t-elle pas un autre de ces « grands récits » qu'il critique ? -, il croit cependant (1995, pp. 173-174) que :

[...] le retour de la communauté reçoit l'aide du développement technologique. Je pense que là se trouve le point nodal de la postmodernité : de l'archaïsme, dont essentiellement la nostalgie du « nous », entrant en synergie avec de la technologie.

**[suite -->](#)**

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés  
Adresse originale de ce document: <http://commposite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## 1.2 Outils méthodologiques

### 1.2.1 Le choix de l'ethnographie

Comme les objectifs de notre recherche sont essentiellement d'ordre *descriptif*, et puisqu'ils concernent des dynamiques sociales *naturelles*, le choix des *méthodes ethnographiques* nous apparaît particulièrement indiqué. Selon Laramée et Vallée (1991, p. 271),

l'ethnographie consiste dans l'observation et l'analyse de groupes humains considérés dans leur particularité et visant à la restitution, aussi fidèle que possible, de la vie de chacun d'eux.

Relevant à la fois de la psychosociologie et de l'anthropologie, l'ethnographie appliquée à l'étude de processus communicationnels et sociaux se traduit donc par un faisceau de techniques complémentaires : observation participante, analyse de productions culturelles et/ou de documents historiques, questionnaires quantitatifs et/ou qualitatifs, etc.

Toutefois, nous sommes conscients que la plupart de ces techniques ont été développées et éprouvées dans le cadre d'une sociabilité « classique », et que leur transposition, le cas échéant, dans les environnements virtuels ne va pas sans poser des problèmes épistémologiques, fortement liés aux considérations paradigmatiques discutées dans la section précédente.

Le psychologue John Suler (1996), qui a étudié les « palaces », a mis au point une méthodologie ethnographique spécialement adaptée aux environnements interactifs voués à la convivialité :

Les méthodes utilisées dans ce[s] recherche[s] peuvent comprendre l'observation non intrusive, des questionnaires quantifiables, et des entrevues structurées ou non structurées menées par courrier électronique, par conversation en temps réel (*chat*), par téléphone, et/ou en face-à-face. *Le recours à une combinaison de ces stratégies est probablement l'approche la plus puissante.* [18]

### 1.2.2 L'observation participante

Ce mémoire est le résultat de près de trois ans de pratique régulière de l'*Internet Relay Chat*. Comme le remarque Wilbur (1997, p. 6), dans l'étude de la communication médiatisée par ordinateur, la subjectivité du chercheur est presque inéluctable, et

c'est peut-être bien là le résultat logique d'un travail étrangement solitaire dans lequel s'engagent de nombreux chercheurs en CMO, assis seuls devant leur ordinateur, mais entourés d'une multitude globale. [19]

Nous ne pouvons donc pas prétendre, dans ce travail, éliminer le biais d'une vision subjective caractéristique de toute approche *qualitative* du social.

Dans son étude pionnière d'une communauté télématique, Josiane Jouët (1989, p. 51) propose une observation participante *mixte*, c'est-à-dire combinant « la consultation télématique » et l'assistance à des réunions *de visu* de la communauté. Mais sur IRC, comme d'ailleurs dans les MUD, l'observation en-ligne prend un caractère particulier, puisqu'il est possible d'enregistrer intégralement tous les échanges sous la forme de verbatims ou *logs*. Dès lors, l'observation « à chaud » peut être complétée d'une relecture des sessions enregistrées un peu sous la forme de dialogues dramaturgiques, et qui relève davantage de l'analyse de document que de l'observation proprement dite. Néanmoins, cette lecture en différé ne saurait remplacer l'expérience de l'interaction et de son *rythme*, car comme le dit bien Jones (1995a, p. 28) :

une grande partie de ce qui est le plus intéressant réside dans l'absence d'information, le silence et les pauses entre les mots et les phrases [20]

En ce qui concerne le groupe que nous avons plus particulièrement étudié, nous avons consacré plusieurs heures par semaine à l'observation en ligne, entre le mois d'août 1997 et le mois de janvier 1998. Nous avons ainsi constitué un corpus de *logs* dont certains extraits ont été reproduits à la fin de ce mémoire (*voir app. A*). Par ailleurs, nous avons assisté à une dizaine de rassemblements « officiels » en *face-à-face*.

### 1.2.3 L'analyse de sites Web

Nous avons constaté que la plupart des communautés IRC ayant atteint une certaine maturité se dotent d'un « port d'attache » sur le Web - un site souvent géré collectivement - sur lequel une quantité importante d'informations sont rendues disponibles quant au groupe, à ses activités et à son histoire. Cela constitue une source inespérée d'informations, à la fois fonds d'archives et reflet de la vie du groupe; et, en tout cas, un artefact culturel offert à l'ethnographe. Voici les principaux renseignements que l'on peut généralement trouver sur ces sites :

- Les règlements officiels qu'il faut respecter en public;
- Le calendrier des rassemblements (*get together* ou « *GT* »), ainsi que des albums-photo et dans certains cas des comptes-rendus écrits de *GT* passés;
- Un annuaire des membres du canal (visiteurs réguliers), avec leurs photographies et leurs adresses électroniques;
- La liste des opérateurs officiels;
- Des informations sur la fondation du canal, souvent assorties d'un historique.

Dans le cas que nous étudions, nous avons affaire à un site très ambitieux, tant dans sa facture que dans la richesse de ses contenus. Notamment, en plus des rubriques ci-dessus, il offre un babillard modéré par le gestionnaire du site, qui permet aux membres du groupe de passer des annonces, ou tout simplement de partager leur humeur du moment. Ce type de communication asynchrone du groupe avec lui-même a été complété par une liste de diffusion, mais, probablement faute d'animation, elle est tombée en désuétude au cours de notre étude et nous avons choisi de ne pas en tenir compte.

## 1.2.4 Les récits de pratiques

Parce que certaines informations semblaient difficiles d'accès par la seule observation passive, et dans l'optique de corriger quelque peu les biais subjectifs introduits par les méthodes précédentes, nous avons décidé de compléter notre protocole de recherche par une série d'entretiens en profondeur, semi-dirigés, réalisés en face-à-face - à l'exception de deux personnes [21] - avec des membres du groupe représentatifs de sa diversité. L'objectif était de recueillir des *récits de pratiques*, mais également des récits de vie. En tout, neuf personnes ont été interviewées, pendant une durée moyenne de 3h30. On reconnaîtra ces personnes, dans le troisième chapitre, sous les pseudonymes suivants : Hadrien, EliteBug, Gémeaux, PowerCat, Inconnu, Flamme19, Horace26, Mikado et ChocoPop. Par ailleurs, un certain nombre d'entrevues informelles ont été effectuées par IRC (donc, par téléconférence écrite).

## 1.2.5 Éthique de recherche

En guise de conclusion à cet exposé de notre démarche méthodologique, nous tenons à signaler que les mesures d'éthique qui doivent accompagner toute recherche, en particulier dans une approche ethnographique, ont fait l'objet d'une attention particulière. En premier lieu, nous n'avons jamais dissimulé le fait que nous étions en train d'effectuer un travail de recherche, tant auprès du groupe #gaymtlfr, que de tous les ircistes en général que nous interrogeons dans le cadre de notre étude d'IRC.

Par ailleurs, afin de préserver l'anonymat des usagers de #gaymtlfr par rapport aux autres usagers d'IRC - c'est-à-dire, potentiellement, n'importe quelle personne qui se connecterait sur le réseau Undernet -, nous avons, comme le suggère Turkle (1995, p. 324), remplacé tous [22] les pseudonymes par des pseudonymes fictifs, y compris dans les extraits de *logs* que nous reproduisons. Afin de conserver une certaine cohérence, nous avons dû élaborer une table de correspondances à double entrée, qui comporte les pseudonymes correspondant à soixante-cinq personnes distinctes. De plus, nous avons repris l'idée de Shaw (1997, p. 144), en essayant de « créer des noms de substitution qui captent l'essence de leurs *nicks* véritables » [23].

[suite](#) -->>

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## CHAPITRE II

# ÉMERGENCE ET PANORAMA DES SOCIÉTÉS IRC

Ce chapitre a comme double objectif de familiariser le lecteur avec les aspects techniques du système IRC, et de montrer comment ils s'articulent dynamiquement avec des usages sociaux qui concourent à créer des formes de plus en plus complexes de sociabilité médiatisée par ordinateur. Plus précisément, nous essaierons de mettre en évidence le processus d'*émergence* voire de *structuration* de sociétés « virtuelles » fondées sur l'usage commun d'IRC. Nous mettrons un soin particulier à montrer comment un jeu très réduit de données socio-techniques de base a pu engendrer cette activité sociale foisonnante mais organisée qui a conduit à la formation du type de communautés inédit qui nous intéresse et dont nous étudierons un cas particulier dans le chapitre suivant.

## 2.1 Origines et fondements d'IRC

### 2.1.1 Nom de code : RFC 1459

Bien que l'image d'une gigantesque infrastructure de câbles et de fibres optiques frappe davantage les imaginations, il faut garder à l'esprit que le secret d'Internet réside d'abord et avant tout dans une combinaison de *protocoles* de communication entre machines, et plus spécifiquement entre logiciels ou systèmes d'exploitation de ces machines. À l'instar de son homonyme diplomatique, le protocole informatique est un langage formel, une norme qui définit rigoureusement et sans équivoque le type et le format des informations que deux entités sont susceptibles d'échanger, ainsi que les réponses appropriées à chaque message. C'est pourquoi la nature de la liaison empruntée par deux machines pour « communiquer » entre elles importe peu; il est toujours possible d'ajouter une « couche logicielle » aux deux extrémités, qui permettra d'adapter la liaison physique, qu'il s'agisse du réseau téléphonique commuté, d'un émetteur-récepteur à infrarouges, ou d'un câble quelconque, aux attentes des protocoles sous-jacents.

L'IRC n'est donc ni plus ni moins qu'un protocole, qui vient se superposer au protocole fondamental qu'est TCP/IP [24]. Mais l'originalité de ce protocole est de définir non seulement les modalités de communication entre machines, mais également entre machines et êtres humains; l'objectif étant, en définitive, de permettre aux humains d'échanger des messages écrits au moyen des caractères ASCII [25], via ce dispositif technique. Comme tous les protocoles et autres textes officiels d'Internet, le protocole IRC est décrit dans un « RFC » (*Request For Comments* ou « appel à commentaires »). Ces documents de référence, qui émanent en général de membres des divers groupes de travail de l'*Internet Architecture Board* (IAB) et sont destinés à leurs pairs, sont publics

et accessibles sur de multiples sites du World Wide Web. Dans son acception la plus restreinte, l'*Internet Relay Chat* n'est donc qu'une suggestion de protocole de téléconférence synchrone, consignée dans un document appelé « RFC 1459 », rédigé en mai 1993 par Jarkko Oikarinen et Darren Reed [26].

Aujourd'hui encore, les directives contenues dans ce RFC assurent la compatibilité ou *interopérabilité* des logiciels qui permettent de faire d'IRC une réalité et un service pour un nombre croissant d'internautes à travers le monde [27].

## 2.1.2 La notion de « chat »

Le mot *chat* (prononcer « tchatte »), qui signifie « bavarder » en anglais, sans la connotation péjorative du français, est le terme générique pour désigner tout système de communication *synchrone* médiatisée par ordinateur. Bien que le terme soit déjà employé dans les pays anglo-saxons à propos des lignes de rencontres téléphoniques (*chatlines*), dans l'univers informatique, l'usage réserve le terme aux systèmes d'interaction en mode *texte* [28]. De plus, la dénomination « *chat* » n'est employée que lorsque la conversation est l'objet principal, sinon exclusif, du dispositif. Ainsi, les MUD (*donjons multi-utilisateurs*) et surtout les MOO, qui sont des MUD extensibles et programmables à l'envi par leurs usagers, sont plutôt classés dans la catégorie « mondes virtuels », car l'exploration de l'« environnement », et, le cas échéant, la création d'objets virtuels, y sont au moins aussi importantes que la sociabilité avec les autres usagers (Gingras, 1996). Quelques uns de ces « mondes » se situent à un niveau intermédiaire; certains en font mention (ex : Worlds Chat, de Worlds Inc.), d'autres non, comme les très populaires *palaces*. Force est de reconnaître qu'avant l'essor phénoménal d'IRC, les *chats* ont toujours été plus ou moins déconsidérés par les internautes chevronnés en raison de leur côté fruste, tant dans leur programmation que dans les compétences exigées des utilisateurs.

Comme on va le voir plus loin, l'innovation majeure dans le domaine du *chat* est l'éclatement en réseau. En effet, tandis que les messageries roses faisaient fureur sur le Minitel en France, en Amérique du Nord, les premiers systèmes de *chat* ont été installés sur des babillards électroniques. Ces derniers, plus précisément appelés BBS (*Bulletin Board Service*), sont des ordinateurs offrant des services télématiques et auxquels on accède directement par modem. Ils ont dû leur succès en Amérique du Nord à la tarification forfaitaire des appels locaux. Mais en contre-partie, leur « enclavement » local, et la limitation drastique du nombre d'usagers connectés simultanément [29], constituent leurs principaux défauts. C'est sans doute ce qui explique en partie la popularité, aux États-Unis, des grands réseaux de « services en ligne », tels CompuServe, America Online et Prodigy, qui furent les premiers à offrir des *chats* à l'échelle nationale. Mais aujourd'hui, ces réseaux dits « propriétaires » effectuent leur conversion au protocole Internet, et l'on peut se demander s'ils maintiendront des systèmes de conversation en direct distincts d'IRC.

Ces dernières années, on a pu voir de nombreux BBS « migrer » vers le Web, et réciproquement, nombre de sites Web imiter le fonctionnement des babillards. Dès lors, il n'est pas surprenant que l'on retrouve sur Internet une technologie hybride, combinant l'interface WWW et le dialogue en direct, et portant le nom générique de *webchat*. Nous verrons dans le chapitre qui suit que ces sites interactifs constituent souvent le premier contact des internautes avec la CMO synchrone, et par suite, pour nombre d'entre eux, un tremplin vers l'univers à la fois beaucoup plus vaste et complexe d'IRC.

## 2.1.3 Du protocole au réseau

Assez naturellement, c'est sur un babillard électronique, à l'Université d'Oulu, en Finlande, que le protocole IRC fut testé, en 1988, par une vingtaine d'utilisateurs (Reid, 1991). Mais dès l'origine, Jarkko Oikarinen a conçu son système selon une architecture client-serveur destinée à tirer profit d'un réseau décentralisé de type Internet [30]. En premier lieu, cela signifie que deux types de logiciels constituent l'environnement IRC; d'un côté le *serveur* [31], qui gère notamment une base de données contenant la liste des utilisateurs connectés, et de l'autre, les logiciels *clients* [32], installés sur les machines des utilisateurs et qui dialoguent avec le premier. Le client a notamment la charge de constituer l'interface entre l'utilisateur et le système technique (saisie et affichage des messages). D'autre part, le serveur est capable de dialoguer avec d'autres serveurs, situés sur des ordinateurs « hôtes » distants, de façon à constituer un réseau de serveurs qui donne l'illusion à l'ensemble des utilisateurs d'être réunis dans un même espace, virtuel, de communication. Les divers serveurs se comportent comme autant de « relais », d'où le nom d'*Internet Relay Chat*, littéralement : « système de *chat* par relais Internet ».

En quelque sorte, le *réseau IRC* est au protocole IRC ce que le « réseau » Internet est à TCP/IP. Pour pouvoir rejoindre les utilisateurs d'IRC, il suffit de se connecter à un *quelconque* serveur du réseau, ce qui, en théorie, abolit à la fois la limitation du nombre d'utilisateurs simultanés et le problème de la distance géographique. Reid (1991) relate ainsi la naissance du tout premier réseau IRC :

Les fonctionnalités réseau d'IRC furent [...] testées sur un ensemble de trois machines, dans le Sud de la Finlande. Une fois ces tests terminés, IRC fut installé dans l'ensemble du réseau national finlandais - FUNET - puis connecté à NORDUNET, la branche scandinave d'Internet. En novembre 1988, l'IRC s'était répandu à travers Internet. [33]

Les premiers pays à avoir accès à IRC furent, dans l'ordre : la Finlande, la Suède, la Suisse, les États-Unis, le Canada, la Norvège, les Pays-Bas, et l'Australie. Vers la mi-1989, IRC comptait environ quarante serveurs et une dizaine d'utilisateurs simultanés aux heures de pointe (Mirashi, 1993). En 1994, une soixantaine de pays étaient connectés (Rose, 1994). En 1997, on comptait quatre principaux réseaux IRC (EFnet, Undernet, IRCnet et Dalnet, par ordre d'importance), reliant chacun plusieurs centaines de serveurs, et une population maximale de quinze à trente mille utilisateurs simultanés.

## 2.1.4 Structures de base

Bien entendu, un minimum de structuration était indispensable pour que la communication soit possible entre un si grand nombre de personnes. C'est pourquoi, à l'image du réseau Usenet et de ses groupes de discussion asynchrones (*newsgroups*), les utilisateurs d'IRC se regroupent dans des forums, ou plus exactement, des *canaux* de discussion, terme qui fait référence au jargon des passionnés de radio amateur qui doivent sélectionner une fréquence avant de pouvoir se parler [34].

Typiquement, l'utilisateur qui, identifié par un pseudonyme (*nickname* ou *nick*), « entre » sur IRC, commence donc par demander à son logiciel client d'établir la connexion avec un serveur donné, par exemple : « irc.mit.edu ». Puis, il spécifie un nom de canal. S'il figure déjà dans la base de données que tiennent en temps réel tous les serveurs IRC du même réseau, l'utilisateur sera mis en rapport avec ceux qui auront spécifié le même nom de canal. Tous les messages qu'il saisira ensuite sur son clavier s'afficheront à l'écran des autres « membres » du canal et d'eux seuls. Par contre, si

le canal n'existait pas encore, il est automatiquement créé, avec l'utilisateur en question pour seul occupant, en attendant que d'autres « ircistes » le rejoignent.

Lorsque l'on s'est *joint* à un canal, l'écran se divise en général en deux zones; l'une sert à afficher les contributions textuelles du groupe, et l'autre, la liste des participants. Ces derniers sont de deux types: les *chanops* (ou *ops*) d'une part, et tous les autres, appelés ironiquement *lusers* (*lame users*[35]). Le mot *chanop* est la contraction de *channel operator* (opérateur de canal). L'utilisateur qui a ce statut, symbolisé par le @ (arobas) qui précède son pseudonyme, dispose de certains privilèges, comme de fixer le statut du canal et celui des autres membres, de restreindre le droit de parole, de décider du contenu du bandeau-titre du canal (*topic*), ou encore d'expulser les indésirables (*kick*) voire de les bannir du canal jusqu'à nouvel ordre (*ban*). Pour finir ce survol des éléments fondamentaux d'IRC, ajoutons que l'initiateur d'un canal en est le premier opérateur par défaut, qu'il est possible de participer à plusieurs canaux à la fois, et que, pour gagner en intimité, deux usagers peuvent dialoguer en privé.

S'il est facile d'« ouvrir » un nouveau canal IRC, c'est au prix de la précarité de celui-ci. En effet, dès que la population d'un canal tombe à zéro, il est aussitôt supprimé de la base de données des serveurs. On résume ces caractéristiques en disant que, sur IRC, les forums sont *dynamiques*, au contraire des forums Usenet. La meilleure façon de s'en rendre compte, c'est de demander à son logiciel client d'afficher la liste des canaux existants. Il s'agit bien sûr d'un instantané qui perdra une grande part de sa signification à peine quelques minutes plus tard [36]. Chaque ligne de l'interminable [37] liste comporte le nom d'un canal (précédé du signe #), à côté duquel figure le nombre de ses participants, ainsi qu'une phrase constituant la bandeau-titre que s'est momentanément choisi le groupe. Les canaux sont classés selon l'ordre des caractères ASCII - qui recoupe l'ordre alphabétique - mais comme il n'a rien à voir avec l'ordre d'occurrence dans la base de données du serveur, de nouveaux canaux s'intercalent sans cesse entre les autres, ce qui donne l'impression saisissante d'assister à un *big bang* en version miniature et numérique.

**[suite](#)** -->

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## 2.2 Un substrat pour la sociabilité

### 2.2.1 Sociabilités exogène et endogène

Il est instructif de noter les différences sémantiques dans la désignation des diverses utilisations d'Internet. Ainsi, tandis qu'à propos du Web - souvent confondu avec Internet dans sa globalité par les autres médias - on parle de *navigation* ou *surf* en anglais, de *visite* ou de *consultation* dans le cas d'un site précis, et que, d'autre part, on *relève* puis *répond* à son courrier électronique, on dira le plus souvent : « *faire* de l'IRC ». Cela semble nettement indiquer qu'au-delà de la recherche d'information, au-delà de la communication instrumentalisée, Internet est ici utilisé pour une activité de création qui dépasse l'usage traditionnel des médias. Et ce qui est « fabriqué » sur IRC est, à notre avis, ni plus ni moins que *du lien social*.

La sociabilité observée sur IRC est parfois le prolongement d'une sociabilité préexistante, entravée par la distance géographique. Certaines organisations mettent sur pied des téléconférences, dans des canaux IRC *ad hoc*, généralement privés, et que l'on peut qualifier de « sporadiques ». Dans d'autres cas, IRC sert de complément interactif à un média de masse; le public « branché » pouvant par exemple participer à une émission de télévision, voire discuter directement avec une vedette. Enfin, certains événements majeurs ou situations de crise peuvent susciter la création d'un canal « extraordinaire » où s'échange de l'information, ou du support moral. C'est d'ailleurs cette utilisation qui aurait permis à IRC de dépasser le cercle d'initiés, en s'illustrant comme « média de crise » lors de la Guerre du Golfe en 1991, puis en 1993 lors du putsch contre Boris Eltsine à Moscou (Rose, 1994). Au Québec, le canal #saglac fut utilisé en 1996, lors des inondations dans la région du Saguenay-Lac-St-Jean, pour rassurer les familles des sinistrés [38].

Dans tous les cas que nous venons de décrire, le déclencheur, ou si l'on préfère, le *contexte* des interactions, est extérieur à IRC; ces interactions correspondent à une sociabilité *exogène* par rapport au dispositif. Certes, il serait difficile de trouver un canal IRC dénué de toute référence à ce que les internautes appellent « la vraie vie » (*real life*). Mais ce qui doit retenir notre attention, c'est que la majorité des canaux IRC les plus fréquentés sont *stables* et peuplés d'individus qui ne se connaissaient pas avant de se « rencontrer » sur IRC. En d'autres termes, l'environnement IRC présente la capacité de faire naître en son sein des interactions sociales qui n'auraient pas eu lieu autrement, et que l'on peut donc qualifier d'*endogènes*. Or, on doit se demander comment ce qui n'est au départ qu'un « flux continu » de *bits* et de mots échangés (Rheingold, 1995, p. 180), a pu devenir un « terrain » propice à l'émergence d'une sociabilité élaborée, fût-elle entièrement médiatisée. Dans les sous-sections suivantes, nous développerons l'idée selon laquelle IRC a su réunir les propriétés d'un *substrat* pour la sociabilité.

Le principal défi qu'IRC a dû relever, en tant que système socio-technique [39], pour permettre le développement de dynamiques sociales endogènes, peut se résumer à l'enrichissement, bien au-delà du symbolique, de la dimension *performative* du langage. En effet, pour qu'une vie sociale se développe dans des proportions qui dépassent le jeu du simulacre [40], il était capital qu'IRC

permette l'*action*. Concrètement, le protocole IRC fait ainsi la distinction entre les *messages*, neutres du point de vue technique, et les *commandes*, qui sont interprétées par les serveurs et déclenchent des modifications dans l'agencement du réseau. Paradoxalement, il semble que parmi ces « actes de langage » au sens propre, les plus forts concernent la *maîtrise du silence*. C'est le silence qui, en excluant des locuteurs du champ de la communication, permet de structurer cette dernière et par là même, d'amorcer une structuration du social - on peut dire que le champ communicationnel devient *territoire*. C'est la réduction au silence, temporaire, conditionnelle ou définitive, qui, dans l'espace de la conversation, tient lieu de *violence*, une violence que l'on sait structurante (Girard, 1981; Maffesoli, 1984), qu'elle soit furieuse et fondatrice, ou plus calculée et normative. À l'inverse, c'est contre ce silence qu'il faut lutter, pour qu'une construction sociale qui ne repose que sur le verbe puisse demeurer en vie; pour, en somme, en garantir la *stabilité*.

## 2.2.2 Espace et territoires virtuels

Au commencement il n'y avait que le canal 0,  
aussi le canal 0 est-il la terre d'IRC.

Puis les canaux 1 à 10 s'ouvrirent grand comme la mer.

Les canaux 11 à 999 formèrent les arbres et les forêts d'IRC.

Les canaux au-delà de 999 ne devraient point être mentionnés,  
tandis que les canaux en-deçà de 0, n'étant points créés encore,  
recelaient de nombreux secrets.

*The Tao of Internet Relay Chat* [\[41\]](#)

D'un point de vue pratique, les « canaux » IRC n'existent pas autrement que sous la forme de listes d'utilisateurs qui recevront les mêmes messages. Le principe est très semblable à celui des *listes de diffusion* par courrier électronique, à la différence qu'IRC est conçu et optimisé pour une communication *synchrone* d'une part, et *dynamique* d'autre part : l'entrée et la sortie de la liste doit se faire de façon fluide, sans l'étape d'inscription formelle. Néanmoins, du point de vue de l'utilisateur, ce fonctionnement interne est « transparent », c'est-à-dire que l'interface de son logiciel fait en sorte que la métaphore du canal comme *lieu* séparé, dédié à l'échange verbal, soit prégnante.

Altman et Chemers (1984) proposent de définir un territoire de façon abstraite, comme un *lieu* (*place*), auquel est associé un *comportement* d'attachement, de propriété, et de protection. Pour Fischer (1989), les éléments caractéristiques d'un territoire sont les relations d'occupation et de dominance qu'un individu ou un groupe entretiennent vis-à-vis d'un lieu. L'occupation se manifeste par la présence et la disposition de *marqueurs* identitaires; la dominance, par le contrôle de l'accès au lieu. Nous allons voir que les commandes IRC permettent aux usagers de s'approprier un canal de façon à en faire leur territoire. Tout d'abord, puisque la création d'un canal coïncide nécessairement avec l'acte de le nommer, ce nom constitue le premier élément marqué par l'identité des fondateurs. De surcroît, le bandeau-titre, qui apparaît dans la liste des canaux et chapeaute la fenêtre de dialogue public, constitue un espace privilégié de communication, dont seuls les membres du canal et, en dernière instance, les opérateurs (*ops*), ont le contrôle. S'il est utilisé à des fins diverses, il se fait notamment support de slogans, ou bannière.

Par ailleurs, les opérateurs ont à leur disposition diverses options pour réguler l'accès au canal, par le biais de la commande *mode*. Ils peuvent ainsi en restreindre l'accès, soit en nombre, soit en qualité - il faut alors posséder un mot de passe ou être formellement *invité* par un opérateur pour pouvoir y entrer. Les opérateurs peuvent en outre faire en sorte que « leur » canal n'apparaisse pas

dans la liste mentionnée plus haut (mode *privé*), et même rendre confidentielle (mode *secret*) la liste des usagers du canal pour une personne qui ne s'y trouve pas. Enfin, il est également possible aux opérateurs d'un canal de configurer celui-ci en mode « modéré », faisant en sorte que seuls, les opérateurs et les usagers expressément habilités par ces derniers pourront s'exprimer dans l'espace public du canal [42]. Combinés entre eux, ces paramètres permettent de moduler le degré de clôture et de privacité du territoire virtuel que constitue le canal.

Les trois types de territorialité que distinguent Altman et Chemers (*ibid.*) se retrouvent dans l'environnement IRC. Le territoire *primaire*, lieu « privé », clairement identifié comme appartenant à un sujet particulier et lieu de l'« intimité » par excellence; le territoire *secondaire*, lieu associé à une unité sociale intermédiaire (groupe) et oscillant entre le « semi-privé » et le « semi-public », selon son degré d'ouverture, c'est-à-dire de tolérance/accessibilité pour les personnes étrangères au groupe; enfin, le territoire *tertiaire* ou « public », accessible à tous, mais occupé temporairement. D'après ces définitions, le canal IRC constitue un exemple typique de territoire secondaire, se situant au niveau intermédiaire entre l'espace partagé du réseau IRC (territoire tertiaire) et celui du dialogue privé (territoire primaire). Ici encore, les ircistes disposent d'une palette d'options, résultant en une gradation de privacité et d'intimité, qui traduit virtuellement les principaux niveaux de distance interpersonnelle relevés par E. T. Hall (1969).

Par exemple, les usagers peuvent s'envoyer des *a parte* (*notice*) qui apparaîtront sur la fenêtre publique du canal, dans le fil de la conversation générale; c'est l'équivalent du mode *formel*, correspondant à la « distance » maximale [43]. En revanche, le mode *message* (ou *query*), qui provoque sur la plupart des logiciels l'ouverture d'une fenêtre spécifique, donne l'impression à deux personnes de se retrouver sur un mini-canal qui leur est réservé; c'est le mode privé standard. Enfin, lorsque deux usagers veulent accroître leur niveau d'intimité, ils ont recours au mode *dcc* (« direct client to client ») c'est-à-dire à l'établissement entre leurs deux machines d'une liaison Internet directe, qui n'est plus *relayée* par des serveurs IRC; outre une confidentialité accrue (les administrateurs de serveur IRC peuvent intercepter les messages privés), la liaison gagne en rapidité, de même qu'en stabilité, puisqu'elle n'est pas affectée par une éventuelle déconnexion du serveur. Par rapidité, nous entendons la réduction des délais d'attente (*lag*) entre les messages - nous reviendrons sur cette notion qui, liant temporalité et spatialité, joue un rôle notable dans la structuration des échanges sur IRC. Quant à l'affranchissement de la liaison *dcc* par rapport à la connexion à IRC, elle est mise à profit par certains usagers pour poursuivre des échanges privilégiés tout en coupant court à d'autres sollicitations.

Un statut particulier doit être attribué au pseudonyme (*nick*), qu'on ne peut certes considérer comme un espace, mais qui fait l'objet de comportements d'attachement et de défense parfois intenses; cela en fait l'*atome* du territoire primaire sur IRC, le pendant virtuel du corps physique [44]. C'est par le biais de cette combinaison de lettres et de chiffres (neuf caractères au plus) qu'un ou une irciste se présente aux autres et se fait reconnaître d'eux; le *nick* est donc peu à peu investi d'une personnalité, et c'est la constance de son usage qui permet à l'irciste de se forger une « identité en-ligne ». Toutefois, il n'existe aucun moyen de s'assurer l'exclusivité d'un *nick* [45]. Il est à celle ou celui qui se connecte en premier, et ce, aussi longtemps que sa connexion persistera. Le concurrent malheureux n'a plus qu'à se forger un pseudonyme légèrement différent, mais suffisamment ressemblant pour qu'on le reconnaisse - par exemple, en ajoutant un tiret à la fin. Il arrive aussi qu'un usager emprunte indûment le pseudonyme d'un tiers pour se faire passer pour lui. Ce comportement est vivement réprouvé (Reid, 1991).

À l'autre extrême du spectre, il existe sur IRC un lieu de passage obligé, un « canal » implicite qui n'appartient à personne et sur lequel il n'est pas permis de parler, à moins que l'on ne s'adresse au

serveur. Un *no chat land* en quelque sorte, lieu liminaire par lequel passe tout usager chaque fois qu'il se connecte à IRC. C'est sur ce « canal nul » qu'il consulte la liste des canaux actifs, ou s'enquiert des usagers présents sur ses canaux favoris, avant de prendre la décision de se joindre à tel ou tel canal. Il s'agit bien là d'un territoire tertiaire, fréquenté par tous, mais transitoirement.

Certes, ces similitudes avec les caractéristiques des territoires *réels* et avec la perception *naturelle* de l'espace, ont leurs limites. On peut n'y voir qu'une métaphore, au pire une caricature, mais il nous semble, à toutes fins pratiques, qu'elles concourent à une reconstitution *opératoire* du contexte minimal de la sociabilité humaine. Ainsi, dans un esprit pragmatique et de façon empirique, les concepteurs d'IRC - qui en furent longtemps aussi les seuls usagers - ont inscrit dans le système technique les composantes fondamentales de la gamme de comportements territoriaux et proxémiques qui balisent la psychosociologie de l'être humain.

En outre, la possibilité de créer presque à l'infini de nouveaux canaux - limitée seulement, en pratique, par la bande passante disponible et les capacités de traitement des serveurs - apparaît d'emblée comme une invitation à la socialité, et notamment à la formation de *groupes*, en même temps qu'elle reproduit le mythe américain de la « Frontière » [46]. Le réseau IRC constitue une matrice d'où peuvent constamment jaillir de nouveaux territoires virtuels [47], dont la somme forme ce que l'on peut appeler un *oecumène*, un « ensemble des terres habitées ». C'est à notre avis l'une des caractéristiques les plus remarquables de l'environnement IRC, que les canaux IRC soient tous reliés, voire entrelacés par le biais de leurs membres communs, à l'inverse des MUD, mondes autarciques, clos sur eux-mêmes. Cela assure la possibilité d'un « brassage » continu, de *rencontres* interpersonnelles, d'échanges et de concurrence entre groupes, bref, tout ce qui permet de transcender la vie en communauté au profit de la *vie en société*.

### 2.2.3 Violence, coercition, pouvoir

Considérez les canaux comme des maisons. Le propriétaire des lieux peut décider de partager sa propriété avec quelqu'un d'autre ou bien décider d'interdire l'accès de la maison à qui bon lui semble. Dans votre maison, c'est *vous* qui faites la loi.

*Undernet IRC Frequently Asked Questions* [48]

Il ne suffit pas de délimiter un territoire, encore faut-il en garder la maîtrise, ce qui implique la possibilité d'en chasser les indésirables. A chaque « palier » de territoire correspond une autorité qui détient ce pouvoir d'exclusion. Nous avons mentionné deux niveaux hiérarchiques sur IRC, celui de simple usager (*luser*), qui n'est maître que de son espace communicationnel privé, et celui de *chanop*, dont le pouvoir s'étend sur un canal donné. En fait, l'ensemble d'un réseau IRC est lui-même placé sous l'autorité d'opérateurs IRC (*IRC operators*), appelés, non sans jeu de mots, *ircops* [49] ou encore *opers*. On les désigne également par une périphrase, en disant d'eux qu'ils « ont accès à la quatrième dimension » (*twilight zone* [50]) (Pioch, 1993). Les *ircops*, dont la tâche principale est surtout d'ordre technique, se voient confier leurs prérogatives par les administrateurs de serveurs IRC, ou *IRC admins*. Ces derniers peuvent révoquer un *ircop* qui abuserait de son pouvoir. Par exemple, mais c'est un cas extrême, pour prendre le contrôle d'un canal sans raison valable (*Ibid.*).

Cela fait partie de la « netiquette » [51] d'IRC que de n'utiliser les mesures violentes qu'à bon escient, c'est-à-dire notamment de façon appropriée au type de territoire menacé. Ainsi, quel que soit son statut, la manière adéquate, pour un usager harcelé personnellement, de se débarrasser de

l'importun, est de *l'ignorer*. En l'ajoutant à sa « liste des ignorés » (*ignore list*), il s'assure de ne plus recevoir aucun de ses messages, qu'ils soient publics ou privés. Si l'autre persiste, et change de pseudonyme pour contourner la parade, il est possible de substituer au pseudonyme en question une formule appelée *masque* [52], qui agit comme un filtre. En revanche, si le fauteur de troubles sévit dans l'espace public du canal, c'est le rôle du *chanop* que de le « bouter » hors du canal, littéralement « à coups de pieds » (*kick*), voire, s'il le juge nécessaire, de le *bannir*, c'est-à-dire inscrire un masque lui correspondant sur la « liste des bans » (*ban list*) du canal, conservée dans la base de données des serveurs aussi longtemps que le canal reste en activité.

Bien entendu, ces dernières commandes peuvent se retourner contre les usagers « légitimes » d'un canal. L'une des formes d'agression les plus prisées, pratiquement élevée au rang de « sport », est la prise de contrôle (*takeover*), suivie ou non du verrouillage d'un canal. La prise de contrôle peut s'effectuer de plusieurs manières, mais l'une des façons les plus simples consiste à ruser pour se voir octroyer les privilèges d'opérateur, puis à « déoper » tous les autres opérateurs sans leur laisser le temps de réagir (manoeuvre automatisée connue sous le nom de *mass deop*). Le verrouillage s'effectue ensuite en *kickant* tous les autres membres du canal, puis en plaçant un ban généralisé ou en configurant le canal en mode d'invitation seulement. Ainsi dépossédés de leur territoire, les usagers n'ont plus qu'à se regrouper en catastrophe sur un autre canal, en attendant que la plaisanterie cesse ou qu'un opérateur IRC accepte de les aider.

Un ircop est fondé à déconnecter du réseau IRC tout usager qui aurait enfreint gravement la netiquette, surtout si ses actions nuisent au fonctionnement global du réseau [53]. La commande en question est : *kill* (tuer). Cette « mort symbolique » ne porte pas à conséquence, puisque l'utilisateur peut se reconnecter aussitôt, à moins qu'il ne soit placé sur la liste noire du serveur (*K-lines*) [54], ou pire, interdit de séjour sur tous les serveurs du même réseau (*G-lined*). Dans le pire des cas, l'utilisateur n'a d'autre choix que de passer par un autre fournisseur d'accès Internet.

Des rapports de force existent également entre les administrateurs de serveurs IRC. En effet, les liaisons entre serveurs sont tributaires de l'entente entre leurs administrateurs respectifs, puisque seuls, pourront se connecter à un serveur donné, les serveurs nommément autorisés, et ce, selon un ordre de préséance et par l'échange d'un *mot de passe* convenu entre lesdits administrateurs. Les raisons de cette tendance à la clôture et à la cooptation vont au-delà la nécessité en soi d'une différenciation des réseaux IRC et du maintien de leur « identité ». Elles reflètent d'une part le souci d'une caste d'opérateurs de défendre le monopole de son pouvoir, étant donné que tout administrateur d'un serveur IRC peut nommer *ircop* qui bon lui semble et que ce statut est obligatoirement reconnu par *tout* le réseau. Mais elles renvoient également à la question de l'interprétation du protocole IRC et, partant, de l'interopérabilité des serveurs entre eux. La mesure la plus radicale pour exclure un serveur du réseau est sa mise en quarantaine (*Q-lines*), qui fait en sorte que tout serveur connecté au serveur en question est automatiquement rejeté par les autres (« effet domino »).

Il ne faut donc pas confondre les « schismes » ou clivages permanents (*permanent splits*), qui résultent de désaccords entre administrateurs et donnent naissance à d'autres réseaux, chacun animé de sa « philosophie » socio-technique propre, avec les *netsplits*, qui désignent des fragmentations temporaires du réseau, résultant de liens brisés entre serveurs, le plus souvent en raison d'une saturation du trafic des données. Les schismes, quant à eux, traduisent ou résultent souvent d'actes de violence fondatrice : ainsi, c'est la mise en quarantaine, autrement dit, littéralement, *l'ex-communication* du serveur « eris.berkeley.edu », qui a donné son nom au réseau EFnet, acronyme de « Eris-Free Network » (Mirashi, 1993). Dans ce cas, la querelle se situait essentiellement sur le plan de la conception technique du réseau, mais plus récemment, au cours de

l'été 1996, c'est une divergence à saveur beaucoup plus idéologique [55], entre *ircops* américains et européens, qui amena la portion européenne du réseau EFnet à faire sécession, prenant le nom d'IRCnet.

L'inventaire que nous venons de faire des actes « violents » prévus par le protocole IRC ne doit pas faire oublier que dans les faits, la dissuasion suffit le plus souvent à maintenir l'ordre, c'est-à-dire le respect des normes et du *leadership* établis.

## 2.2.4 La conquête de la stabilité

Les caractéristiques que nous venons d'énumérer sont contenues, dans leur quasi-totalité, dans le RFC 1459. C'est pourquoi, et bien que dans les faits elles résultent d'un premier processus social impliquant les « pionniers » d'IRC, on peut les considérer comme une *donne*, un ensemble de « règles du jeu », avec lesquelles les usagers du système ont dû composer. Mieux, nous verrons que ce *donné sociotechnique* constitue le cadre, ou le canevas à partir duquel des générations d'usagers sans cesse plus nombreux ont inventé les cités électroniques - « electropolis », pour reprendre le terme forgé par Elizabeth Reid (1991) - que nous connaissons aujourd'hui, et qui vont encore en se complexifiant.

Tel que nous l'avons décrit jusqu'à présent, le « substrat » IRC est encore imparfait. En effet, il y a antinomie entre le caractère « amnésique » et extrêmement fluctuant du système technique, et la stabilité que les être humains s'efforcent de conférer aux structures qu'ils créent. Un clan d'opérateurs réguliers a beau se constituer, et tenir à jour une *ban list*, sitôt qu'il n'est plus occupé, un canal IRC disparaît dans les limbes, et tout est à recommencer. Une situation presque aussi désagréable survient lorsque le dernier opérateur a quitté le canal. Le canal reste actif, mais incontrôlable; il faut alors obtenir des occupants qu'ils évacuent les lieux, de façon à « réinitialiser » le canal avec un nouveau *chanop*. Cette double nécessité de maintenir le canal ouvert, et de faire en sorte qu'il y ait toujours un « ami » opérateur sur le canal pour « donner les ops » à ses pairs, a conduit les usagers de certains canaux à s'organiser selon le principe de la rotation par « quarts de garde ». C'est notamment le cas du canal #gaymtlfr à ses débuts, où pendant un temps les « ops » se répartissaient la tâche de surveillance du canal, par tranches horaires, se passant le relais de façon à ce que le clan en conserve toujours le contrôle.

Il s'agit toutefois d'une solution très contraignante. Or, il faut se rappeler que jusque très récemment, c'est-à-dire au moins jusqu'à la fin 1995, l'écrasante majorité des usagers d'IRC était composée d'étudiants en informatique ou d'informaticiens professionnels. D'autre part, on comprend qu'un serveur IRC ne peut faire la différence entre une séquence de commandes et de messages émanant d'un usager réel (humain), et la même séquence générée par un processus automatique. D'ailleurs, le logiciel client *ircII*, qui s'est imposé rapidement comme un standard dans l'environnement Unix [56], a inclus très tôt un langage permettant de créer des macrocommandes ou scripts simplifiant certaines opérations. Il n'est donc pas surprenant que certains usagers se soient mis à concevoir des scripts sophistiqués ou des programmes autonomes, des clients automatiques en fait, capables de *simuler* le comportement d'un usager, et appelés « robots », ou simplement *bots* [57]. Il faut comprendre que ce qui vaut pour le serveur IRC vaut également pour l'usager : rien ne distingue en apparence un usager humain d'un *bot*. Ce qui fait dire à Jones (1997a, p. 27) :

Aujourd'hui encore, il peut être difficile de savoir si l'on est en train de communiquer avec une personne ou avec un *bot* sur l'Internet Relay Chat. [58]

Comme le fait remarquer Joshua Quittner (1995) : « Les bots sont les bactéries de la vie en-ligne ». L'expression est judicieuse, car ces bouts de programmes informatiques, agents logiciels le plus souvent rudimentaires, se sont mis littéralement à proliférer sur IRC, où des adolescents se les échangent comme jadis on échangeait des billes, puis les transforment, les perfectionnent à volonté, et les « relâchent » ensuite sur le réseau pour observer leurs interactions avec les usagers... et souvent les autres *bots* [59]. L'un des avantages évidents d'un automate, c'est, entre autres, la vitesse de réaction et d'exécution, qui facilite des pratiques malveillantes. On a vu ainsi pulluler des automates agressifs ou nuisibles (appelés génériquement *warbots*) capables de travailler de concert pour s'emparer d'un canal donné au profit de leur « maître ». Loin de stabiliser l'environnement IRC, l'entrée en lice des robots a commencé au contraire par accroître le chaos, alors que la population du réseau EFnet, en croissance exponentielle, changeait de nature : il ne s'agissait plus des *happy few* passionnés de la première heure, mais d'*usagers* recherchant un divertissement.

Dans le même temps, certains programmeurs se sont mis à développer des *bots* pacifiques et beaucoup plus élaborés, dont la fonction était de protéger un canal contre les agressions, tout en résolvant les problèmes de stabilité évoqués plus haut. Le plus célèbre de ces logiciels, baptisé Eggdrop [60], a donné son nom à cette classe de cerbères artificiels, dont il fait figure aujourd'hui encore de référence. Créé en décembre 1993 par Robey Pointer pour contribuer à réduire les attaques constantes dont le canal #gayteen était l'objet, de même que les batailles en son sein entre *chanops*, Eggdrop a pour mission première de demeurer en permanence sur un canal, tout en attribuant sur demande les privilèges d'opérateur aux usagers inscrits dans sa base de données; il a aussi pour tâche de détecter les abus de toutes sortes - inondations textuelles du canal public (*flood*), opérateurs non autorisés (à la suite d'un *netsplit*), expulsions du canal ou déopages massifs suspects - et d'y remédier. Mais lui et ses avatars n'ont cessé de se voir ajouter de nouvelles fonctionnalités, comme l'accueil des visiteurs, le courrier différé, un répertoire des usagers réguliers, la diffusion sur demande de fichiers (textes, images, ou logiciels), etc. Deux types d'*eggdrops* se sont même spécialisés dans l'animation de canal : les *barbots*, qui simulent un serveur poli, à qui l'on peut commander sa boisson favorite, et qui lance de temps en temps à d'autres des commentaires savoureux; et les *gamebots*, qui organisent et arbitrent des jeux de société. Notons que pour « piloter » un *eggdrop*, il suffit de lui adresser des instructions par messages privés ou en *dcc chat* - la première étape consistant à se faire reconnaître du *bot* en lui communiquant le bon « sésame ».

Le gardien automatique, on l'aura compris, n'a pas seulement pour but de protéger un canal IRC contre l'adversité cybernétique; il constitue en même temps un outil extrêmement puissant pour assurer l'hégémonie d'un clan sur le canal, et au sein du clan, d'une personne en particulier : celui qui contrôle le *bot*. Or, cela pose un double problème. D'une part, la mise en oeuvre d'un *bot* exige des compétences assez solides en informatique (maîtrise du langage C et du système Unix), et un accès permanent à l'Internet qui n'est pas, même en 1998, à la portée d'un particulier ordinaire. D'autre part, pour des raisons diverses, la politique des administrateurs d'EFnet n'a cessé de se durcir à l'encontre de l'installation de robots sur son réseau (Rose, 1994; Quittner, 1995). Jusque récemment, la seule façon de passer outre était de s'attirer les bonnes grâces de l'*IRC admin* du serveur sur lequel on comptait installer le *bot*. Les personnes en mesure de satisfaire à de tels critères étaient quasi nécessairement des ingénieurs, ou futurs ingénieurs en informatique, ce qui a consolidé la domination précoce de la « société IRC » par une véritable « caste », essentiellement constituée d'informaticiens.

Aujourd'hui, quelques fournisseurs d'accès Internet spécialisés proposent la location d'*eggdrops* « clés en main », fonctionnant à partir de leurs propres serveurs, et en quelque sorte « agréés » par

l'administration d'EFnet. Néanmoins, l'instauration par le réseau Undernet d'un « *channel service* », basé sur la mise à disposition de *bots* officiels pour les opérateurs de canaux qui décident d'enregistrer leur canal, a attiré nombre d'utilisateurs depuis le début de 1996, et provoqué la « migration » de canaux jusque-là installés sur EFnet. Sur Undernet, sitôt que l'enregistrement d'un nom de canal a été approuvé par le comité responsable (*Channel Service Committee*), l'un ou l'autre des deux automates officiels [61] (baptisés X et W), actifs en permanence sur le réseau, vient de lui-même se joindre au canal, où il est opérateur d'office. À condition de se familiariser avec le mode d'emploi - très simple - du robot, n'importe quel utilisateur peut donc devenir « chef de canal » (*channel manager*) sur Undernet.

Cette « démocratisation du *bot* », ou plus rigoureusement, l'introduction du *service aux canaux* dans le protocole IRC [62], nous semble avoir conféré une maturité accrue au système, qui peut dès lors faire l'objet d'une appropriation par des groupes d'utilisateurs aux profils socio-professionnels beaucoup plus variés qu'auparavant. Pour la première fois dans l'histoire d'IRC, la maîtrise technique importe moins que les compétences communicationnelles et sociales.

**[suite](#) -->**

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## 2.3 Les formes de la sociabilité ircéenne

### 2.3.1 Archéologie du temps réel

Dans la section précédente, nous avons entr'aperçu la nature systémique du processus qui a permis la réunion des conditions nécessaires au développement d'une vie sociale endogène à IRC. Il n'y a véritablement ni déterminisme technique, ni déterminisme social, mais une influence réciproque et évolutive du social et du technique. Plus précisément, Baym (1995, p. 139) décrit ce processus comme

l'interaction constante entre les structures préexistantes et les stratégies d'appropriation et d'exploitation que les usagers adoptent vis-à-vis des ressources et des règles offertes par ces structures. [63]

Après cette esquisse d'analyse diachronique, historique, des sociétés IRC encore dans l'enfance, nous allons à présent nous intéresser à l'organisation interne du fourmillement d'activités virtuelles que l'on y observe aujourd'hui, de façon à situer plus précisément le type de sociabilité qui fera l'objet d'une étude plus poussée de notre part. Certes, il serait facile de postuler que toutes les formes de comportement rencontrées dans les sociétés complexes *réelles* se retrouvent, transposées, sur IRC. La société virtuelle serait en quelque sorte le reflet de la société *tout court*. Mais cela nous paraît éluder la validation même de la métaphore qui, sinon, ne fait que s'auto-justifier.

Néanmoins, l'analyse synchronique de la distribution globale des usages, et en particulier des diverses formes de sociabilité pratiquées sur un réseau IRC, se heurte à plusieurs difficultés de taille. La première est l'impossibilité de saisir dans son ensemble un système en évolution très rapide. Tandis qu'une relative stabilité semble s'installer à une échelle intermédiaire - celle des canaux -, c'est un régime transitoire qui prévaut encore à l'échelle globale. Tout d'abord, les réseaux IRC connaissent une explosion démographique : entre 1991 et 1997, le nombre moyen de personnes connectées sur EFnet a été multiplié par cent. Ensuite, cette « population » s'est transformée radicalement, par « vagues » successives, à l'instar de ce qui se produit en terre de forte immigration. Elle a notamment subi un rajeunissement considérable au cours des deux dernières années, l'utilisateur typique passant du jeune adulte à l'adolescent. En outre, son profil socio-professionnel s'est éloigné de celui d'une élite informaticienne, pour se rapprocher de plus en plus de celui de la population générale [64]. Enfin, la langue anglaise, utilisée naguère comme *lingua franca* sur les principaux canaux, a peu à peu cédé le pas à une mosaïque de communautés linguistiques, notamment sur Undernet où les Québécois tendent à créer systématiquement des versions francophones de canaux appartenant au « tronc commun » anglophone, tandis que sur le même réseau, depuis quelque temps, la langue malaise s'affirme comme celle dont l'essor est le plus rapide [65].

L'autre difficulté dans l'analyse structurelle de cette « société électronique » - *qui fait quoi, et quand ?* - n'est pas propre à IRC, mais inhérente à toute société, par nature *complexe*. Même si l'on

pouvait bénéficier d'outils de collecte de statistiques programmés sur mesure et installés avec la complicité d'*IRC admins*, deux variables échapperaient inéluctablement à la mesure automatisée. En effet, si l'on choisit le *canal* comme unité d'analyse - et en faisant l'hypothèse idéale que l'on peut identifier une forme de sociabilité prépondérante sur chaque canal et négliger les autres -, d'une part il n'existe aucun moyen *a priori* de déterminer à quelle catégorie un canal appartient, et d'autre part, les participations aux canaux en question n'étant pas mutuellement exclusives, un effet de « chevauchement » entraîne une marge d'erreur impossible à évaluer, dès lors que l'on additionne simplement les populations de tous les canaux d'une catégorie donnée. Enfin, on doit compter avec les incertitudes engendrées par la possibilité qu'ont les usagers et les canaux d'échapper à tout recensement, de même que l'utilisation de connexions multiples (*clones*) ou de *bots*.

Toutefois, sans outrepasser le cadre exploratoire de ce mémoire, il est possible de dresser un tableau approximatif de la répartition des canaux et des usagers par type de sociabilité, et à tout le moins, nous proposons une méthode, basée sur l'exploitation du *listing* des canaux (*voir* sect. 1.1). Nous avons vu qu'il est possible à tout moment de produire un fichier extrait de la base de données du serveur, contenant la liste des canaux « visibles » [66] au moment précis où la commande a été exécutée. Il est même possible de restreindre cette liste en spécifiant des critères, tels les nombres minimum et maximum d'usagers par canal. On peut donc effectuer des « coupes » et n'étudier que certaines strates de l'amas que forme cette kyrielle de canaux. On remarque d'ailleurs immédiatement qu'une forte majorité de ces canaux sont occupés par moins de deux personnes [67]. Par exemple, un décompte effectué sur Undernet le 3 février 1998 montrait que sur un peu plus de 10 000 canaux formés, moins de 2% des canaux avaient 25 participants et plus, tandis que près de 70% avaient deux participants et moins. En revanche, ces mêmes 2% des canaux attirent *grosso modo* le tiers des usagers. Comme seuls les canaux *stables*, et consacrés à une forme quelconque de sociabilité, nous intéressent, il paraît naturel de ne prendre en compte que les canaux ayant une population assez conséquente, et de considérer la fraction de canaux les plus peuplés comme un échantillon assez représentatif de l'utilisation d'IRC comme creuset d'une sociabilité en-ligne.

Nous avons donc analysé deux *listings* des canaux comportant au moins 25 participants sur Undernet - que nous appellerons par la suite : « canaux les plus fréquentés » -, le premier datant du 20 septembre 1997, le second du 2 février 1998 [68]. Pour simplifier, nous nous servons de la population cumulée des canaux comme une évaluation approximative du nombre de personnes distinctes fréquentant ces canaux [69]. Le nom des canaux suffit souvent à déterminer de quelle catégorie ils relèvent. Lorsque cela n'est pas le cas, nous avons procédé de la manière suivante. Si le canal était enregistré auprès d'Undernet, nous demandions directement au *bot* de nous afficher le descriptif que le fondateur du canal a fourni. Souvent, il comporte l'adresse de la page Web officielle du canal, riche de nombreux renseignements. Une autre méthode consiste à demander l'affichage des adresses Internet des usagers présents sur le canal. Un nom de domaine récurrent permet de repérer une éventuelle origine géographique commune des usagers. Quand ces deux techniques d'enquête « passive » ne suffisaient pas à nous éclairer, nous allions directement interroger un des opérateurs du canal, mais en dernier recours uniquement; en effet, dans bien des cas, la personne refusait de collaborer, nous ignorant, plaisantant, brouillant les pistes, où adoptant un comportement agressif (bannissement du canal).

### 2.3.2 De tout pour faire un monde

Pour rendre compte des diverses formes de sociabilité rencontrées sur IRC, nous proposons une grille d'analyse, qui permet la classification des canaux selon trois niveaux successifs

d'analyse [70] : les modalités, les finalités, et les qualités. Les *modalités* renvoient à l'usage prépondérant de tel ou tel type de commandes IRC. Elles permettent de distinguer quatre catégories de sociabilité : la *conversation*, le *troc*, l'*assistance* et la *nuisance*. Le niveau des *finalités* permet de définir plusieurs sous-catégories dans les deux premiers cas. La conversation peut ainsi avoir un but *ludique*, *érotique*, ou *convivial*. Le troc concerne essentiellement des logiciels piratés et du matériel pornographique, mais d'autres types de fichiers sont échangés (musique, extraits vidéo...). Enfin, ce que nous appelons « qualités » consiste en cinq variables permettant de *qualifier* le canal par la langue d'usage, l'identité, l'âge et la localisation des participants, et enfin la thématique ou métaphore qui situe les échanges.

Le premier résultat intéressant de notre étude est que la ventilation des canaux par catégorie est sensiblement identique à celle que l'on obtient pour les usagers. Ainsi, en considérant les moyennes sur les deux échantillons, on constate qu'environ 58% des canaux les plus fréquentés, et 61% des usagers de ces canaux, sont classés dans la sous-catégorie « conversation conviviale »; 12% des canaux, et 11% des usagers, dans la sous-catégorie « conversation érotique »; 26% des canaux, et 25% des usagers, dans la catégorie « troc »; 3,5% des canaux, et 2,5% des usagers, dans la catégorie « assistance ». En ce qui concerne la catégorie « nuisance », les chiffres sont trop faibles pour être exploitables, et surtout significatifs. En effet, il s'agit par essence d'une forme de sociabilité *occulte*.

Sur IRC, le *troc* doit être compris comme un échange réciproque de renseignements ou de fichiers informatiques. Le transfert de fichiers est une option du mode *dcc* dont on peut dire sans exagération qu'elle a révolutionné IRC qui, de lieu de bavardage, est devenu une plaque tournante pour toutes sortes de « commerces » plus ou moins licites. Grâce à la commande *dcc send/get*, deux usagers d'IRC peuvent échanger, anonymement et en toute sécurité, n'importe quel objet sous forme numérisée, que ce soit une image, un extrait sonore, un texte, un script pour client IRC, ou la dernière version piratée d'un logiciel célèbre. Également appelés « warez » [71], les logiciels piratés sont l'objet d'un trafic important et notoire sur IRC, sur lequel les *ircops* semblent préférer fermer les yeux ; il mobilise environ 10% des canaux stables et 13% des usagers. Il dispute la vedette au troc de matériel pornographique (respectivement 12% et 10%), qui consiste principalement en photographies numérisées et en mots de passe permettant d'accéder à des sites Web diffusant un contenu érotique payant. Mais d'autres canaux sont consacrés à des échanges plus anodins, comme *#celebpics* qui rassemble des collectionneurs de photographies de personnages célèbres. Plus récemment, la percée du format MPEG3, pour la compression de données audiovisuelles, a favorisé l'essor d'un nouveau trafic, celui des extraits vidéo et, plus encore, des copies pirates de morceaux de musique commerciale, approchant la qualité « CD ». Enfin, signalons que le troc est une activité de plus en plus organisée sur IRC, où l'on voit se répandre depuis peu un nouveau type de *bots*, spécialisés dans le transfert de fichiers à la demande : les *Fservers* (serveurs de fichiers).

La frontière est parfois difficile à établir entre les activités « souterraines » que les initiés regroupent sous la dénomination *HPCV* (*Hack, Phreak, Crack, Viri* [72]), dont la description sort du cadre de ce mémoire, et pour lesquelles IRC est devenu un centre névralgique, et le vandalisme perpétré aux dépens du réseau IRC et de ses usagers. Mais en schématisant un peu, on peut dire que les premiers ne font que fournir, pour le prestige, des armes aux seconds. En effet, rien ne distingue un usager « délinquant » d'un autre; le plus souvent, la délinquance ircéenne joue le rôle d'exutoire et s'exprime au détriment des usagers du canal « d'à côté », parfois même de son propre canal, en cas de conflit de pouvoir. L'une des formes de nuisance, appelée *bashing* (« passage à tabac »), consiste à se rendre à plusieurs sur un canal choisi pour cible, et à en perturber l'activité de diverses manières, la plus simple étant de déverser un flot d'injures (*flood*) sur le canal public jusqu'à ce que

les opérateurs réagissent. C'est la version IRC des « flames » bien connus des groupes de discussion Usenet (cf. Dery, 1994). Les canaux affichant une orientation sexuelle minoritaire en font régulièrement les frais (*gaybashing* [73]). Certaines agressions, appelées *nuking* et ciblées sur des individus, ont pour but de provoquer la déconnexion d'IRC, voire d'Internet, et même, dans certains cas, le « crash » de leur micro-ordinateur, qu'ils doivent alors réinitialiser. Exploitant diverses failles du logiciel client ou du système d'exploitation, ces attaques sont parfois utilisées pour vider un canal de ses usagers afin d'en prendre possession. Dans certains cas, l'agression est directement dirigée contre un serveur, par exemple dans le but de provoquer un *netsplit*. Enfin, on a vu apparaître récemment un « virus IRC », qui contaminait le logiciel *mIRC*, principal client IRC sous Windows [74].

Le pendant positif de la nuisance est l'activité d'assistance, que nous définissons comme l'aide dispensée par des usagers à d'autres usagers, et exclusivement relative à l'environnement IRC. Plusieurs canaux, tels #irchelp, #beginner, #newbie, etc., sont en fait de véritables « institutions », et on les retrouve, sous des noms divers, dans tous les réseaux IRC. Les canaux officiels des *ircops*, tels #twilight\_zone sur EFnet et #ircop (qui a supplanté le #wasteland des fondateurs) sur Undernet, relèvent aussi de cette catégorie, mais gare à celle ou celui qui y posera une question de débutant... il se verra conseiller abruptement de « lire le fichu manuel » (*RTFM* [75]), comprendre : les *Frequently Asked Questions* (FAQ). Sur Undernet toutefois, deux canaux officiels ont été créés par l'organisation sans but lucratif Undernet.org ; il s'agit d'une part de #cservice (*channel service*), qui aide les usagers dans leurs démarches d'enregistrement d'un canal et l'utilisation des *bots* X et W ; et d'autre part de #zt, c'est-à-dire « tolérance zéro », qui est spécialement destiné à porter secours aux victimes d'agressions, notamment les attaques visant à la prise de contrôle d'un canal (*takeover*). Il est intéressant de noter que plusieurs canaux non officiels sont apparus dans le sillage de #cservice, pour offrir un service complémentaire et bénévole lui aussi. Ainsi, sur des canaux tels #eggys, il est possible d'obtenir les services d'un *eggdrop* qui effectuera le même « travail » que les *bots* officiels, pendant la période critique d'une dizaine de jours entre l'enregistrement d'un canal et l'octroi effectif de la protection de X/W.

Dans une très forte proportion, c'est logiquement la conversation (*chat*) qui constitue la forme prédominante d'interactions sociales sur IRC. Nous lui avons trouvé trois finalités principales : le jeu, le cybersexe, et la convivialité, dans laquelle nous incluons à dessein d'éventuelles autres sous-catégories, dont les frontières seraient trop floues pour permettre un classement réel. Par exemple, un certain nombre de canaux sont voués à des discussions techniques, sur tous les thèmes imaginables : le système Unix, les ordinateurs Macintosh, le langage C++, etc. Mais en y regardant de plus près, on s'aperçoit qu'une part importante des échanges relève de la camaraderie, de la plaisanterie, du bavardage sur des sujets souvent sans rapport avec le nom du canal. Nous aurions pu aussi évoquer la dimension *didactique*, très présente sur ces canaux. À ce propos, il faut signaler que de temps en temps, des sessions de formation en-ligne aux diverses tâches de *chanop* ont lieu sur le canal #opschool. Mais il ne s'agit pas d'un canal permanent, et de toute façon il pourrait entrer dans la catégorie « assistance ».

Les canaux IRC à vocation ludique forment un petit monde à part. S'ils semblent quasi absents de nos échantillons, c'est que le plus souvent, leur accès est limité à un petit nombre de participants, pour des raisons de praticabilité. On peut aussi attribuer leur relative rareté aux compétences exigées pour la programmation des automates animant ces jeux, dont on ne sera pas surpris d'apprendre qu'ils sont souvent basés sur le langage. Ainsi, sur Undernet, les canaux #acro et #boggle, sont respectivement des adaptations des jeux Acrophobia et Boggle. Sur #acro par exemple, un *gamebot* lance des acronymes aléatoires, pour lesquels les usagers proposent des

significations; on passe ensuite au vote et l'automate attribue les points aux joueurs en fonction du pourcentage recueilli par leur proposition. Dans le même ordre d'idées, #riskybus est une version véritablement « interactive » du jeu télévisé américain Jeopardy. En effet, l'automate-arbitre RobBot possède un répertoire de plusieurs milliers de questions, fournies pour la plupart par les joueurs eux-mêmes (Goldsmith, 1995). Pour d'autres jeux, tels le Scrabble, les échecs ou même le jeu Tetris, un logiciel spécifique doit être utilisé en parallèle à IRC. Dans certains cas, le rôle d'IRC se limite à la mise en relation et à la coordination des joueurs, dans d'autres, l'imbrication des deux logiciels est plus étroite. Mais on sort ici de la catégorie « conversationnelle », voire de la sphère d'IRC, pour entrer dans l'univers en pleine expansion des jeux en-ligne.

Par contraste, le « sexe médiatisé par ordinateur », ou cybersexe, est une activité intensément pratiquée sur IRC. Il n'est pratiquement aucun usager d'IRC qui ne confesse avoir tenté au moins une fois l'expérience. Dans la plupart des cas, les partenaires se contentent d'échanger des propos suggestifs qui décrivent un phantasme commun; on peut le considérer comme une activité autoérotique synchronisée et partagée par le truchement du langage. Mais avec l'essor de logiciels de téléphonie ou de vidéoconférence par Internet (Cyberphone, CU-SeeMe), les rapports deviennent de moins en moins « virtuels », et des canaux comme #phonesex et #cuseemesex sont essentiellement des lieux de rencontre, des antichambres où s'expriment les désirs, les séductions, et où s'échangent les localisations exactes dans Internet (adresses IP) nécessaires à l'établissement d'une connexion par un autre système de CMO. IRC remplit là encore une fonction de coordination.

Les canaux IRC se répartissent donc en un large et riche éventail de formes de sociabilité électronique, qui semblent parfois folkloriques ou ésotériques. Pourtant, une majorité d'entre eux relèvent de la *convivialité*. Le terme de *téléconvivialité* fut originellement employé par l'administration française des télécoms à propos de son service de téléphonie multipolaire (Briole, 1992), qui préfigurait les messageries dites « conviviales » du Minitel, telle la messagerie « Axe » décrite par Josiane Jouët (1989). Le mot évoque les soirées décontractées entre amis, et renvoie au caractère *festif*, ludique et « pour lui-même » de ce type de regroupement, qui le distingue des formes de sociabilité précédentes, en ce qu'il n'a pas d'autre but que l'instauration et le maintien d'un « climat » de connivence entre ses membres. La convivialité est probablement la figure la plus élaborée de la fonction phatique du langage : ici, la conversation sert le culte d'un certain idéal d'être-ensemble.

Au début de cette sous-section, nous avons défini cinq variables « qualificatives » pour tenter de cerner ce qui fait la singularité, ou la spécificité, d'un canal consacré à la convivialité. Dans la plupart des cas, ces caractéristiques se reflètent directement dans le nom du canal. Par exemple, s'il s'agit d'un nom commun, la langue à laquelle il ressortit est presque toujours la langue communément utilisée sur le canal [76]. Ainsi, #ircbar est sans confusion possible, un canal anglophone, et #mi\_pueblito un canal hispanophone. La *localisation géographique* joue également un rôle prépondérant dans la formation des canaux IRC. Sur les 196 canaux les plus fréquentés lors d'un de nos sondages, plus du *quart* avaient pour nom une localité : pays (#chile, #france...), état ou province (#arizona, #quebec...), ou ville (#auckland, #istanbul, #manila...). L'âge, ou la tranche d'âge, est également un repère important dans l'autodéfinition des canaux IRC. On trouve ainsi toute une série de canaux de la forme #18-25, #30+, #40ans&+, #50something, sans oublier les #ados, #irc4kids...

Nous rassemblons sous la rubrique « identité », toute autre caractéristique permettant de fédérer les membres du canal sous un même dénominateur. C'est le cas de #hellas, qui se veut le point de rassemblement de la diaspora grecque, de #asian, et du classique #gblf (gays, bisexuels, lesbians, and friends) qui est l'un des plus anciens canaux sur EFnet. Enfin, un certain nombre de canaux se

définissent par une thématique (#bible, #philosophy, #ufo), ou par une métaphore, comme le fameux #hottub, qui veut représenter un jacuzzi. Dans les deux cas, l'accent est mis sur le *quoi*, tandis qu'en privilégiant la variable identitaire, on met l'accent sur le *qui*. Mais comme nous allons le voir dans la section suivante, seule une minorité de canaux sont polarisés sur un seul critère de regroupement d'usagers. Plusieurs facteurs concourent à provoquer un « découpage » toujours plus fin de la société IRC.

**[suite](#)** -->

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## 2.4 L'émergence de « tribus »

### 2.4.1 Spécialisation et essaimage

Si l'on voulait représenter par un arbre le système socio-technique IRC, on pourrait dire que la première section de ce chapitre en décrivait les racines; la deuxième, le tronc; et la troisième, les branches. Pour filer la métaphore, on peut dire que cette dernière section a pour objet les branches secondaires, les feuilles et enfin les fleurs de l'arbre. Le passage de la branche à la feuille correspond au saut qualitatif souligné par J.-P. Sartre (1960), entre le *regroupement* de personnes et le *groupe*. On peut noter que sur IRC, les regroupements à caractère convivial se fondent presque toujours sur la recherche du *même*. Ce sont les « effets de bande » décrits, entre autres, par Anzieu et Martin (1979). Il en résulte que plus l'effectif d'un tel regroupement est élevé, plus les chances sont grandes qu'il se morcelle en sous-ensembles plus homogènes quant aux cinq caractères définis plus hauts. On assiste alors à un « essaimage », une partie de la population du canal quittant celui-ci pour en fonder un autre.

Mais le premier facteur d'essaimage nous paraît être la démographie du canal. En effet, les caractéristiques intrinsèques d'un système de communication textuelle rendent problématiques, voire impossibles, les conversations *publiques* lorsqu'un canal réunit trop de participants. Sur le canal #chatzone, qui détient probablement le record de fréquentation d'Undernet, avec des pointes à plus de 300 participants simultanés, le texte défile si rapidement à l'écran qu'il est absolument impossible de suivre une conversation sur le canal public. Ce dernier n'est donc pratiquement utilisé que pour solliciter des conversations en privé. Pour tenter de contrer ce phénomène, sur certains canaux, tels #hellas, un *bot* auxiliaire expulse automatiquement toute personne qui écrit plus d'un certain nombre de lignes par intervalle de x secondes. Sans quoi, la convivialité s'étirole, voire disparaît, et l'équilibre du canal s'en trouve menacé.

La barrière linguistique constitue une autre contrainte qui, dès que la démographie le permet, pousse les usagers à quitter le « tronc commun anglophone ». Par exemple, le canal #aide offre une alternative au canal #irchelp pour les usagers francophones d'Undernet. L'âge est une autre donnée qui détermine des lignes de clivage dans les canaux IRC. Ainsi, le canal #quebec25+ est le résultat d'un essaimage provoqué par le rajeunissement du canal #quebec.

Mais de tous les facteurs de scission, nous constatons que la localisation géographique des usagers est peut-être le plus déterminant. On peut envisager plusieurs explications. Tout d'abord, le *lag*, que l'on peut définir comme la durée minimale d'aller-retour d'un message entre deux ircistes [77], a naturellement un pouvoir structurant sur les regroupements d'usagers, qui préféreront dialoguer avec des usagers « temporellement proches ». Ainsi, avant qu'EFnet ne se scinde lui-même, la façon dont le réseau était structuré, et le *routage* des données effectué, amenait les usagers à se regrouper par continents ou grandes zones géographiques, afin de minimiser le *lag*. Toutefois, avec le renforcement des liaisons Internet internationales et intercontinentales, le *lag* est désormais moins lié à la géographie. L'autre raison qui permet d'expliquer ce tropisme géographique, est l'effort moindre que nécessite une conversation dans un contexte riche (Hall, 1989); et le fait de vivre sur le

même fuseau horaire, dans la même actualité médiatique, ou parfois tout simplement dans la même réalité climatique, enrichit considérablement le contexte communicationnel. Enfin, la possibilité, ne serait-ce que *virtuelle*, de se rencontrer en personne, où au moins par téléphone sans que cela soit ruineux, s'est avérée, dans les témoignages que nous avons recueillis, une motivation non négligeable. Il est intéressant de noter également que les spécialisations géographiques ont tendance à se faire de plus en plus précises avec le temps, les canaux devenant véritablement *locaux*.

Fait remarquable, le nom d'un canal résultant d'un essaimage est presque toujours forgé en ajoutant un suffixe (ou un préfixe) au nom du canal « père » [78]. On peut donc, dans certains cas, retracer les filières « généalogiques » des canaux au vu de leur nom. Dans le cas que nous étudierons dans ce mémoire, #gaymtlfr, on voit que le canal résulte d'une première spécialisation géographique [79], puis d'une autre, linguistique cette fois [80].

## 2.4.2 Un « rêve américain » virtuel

À bien des égards, IRC a toutes les caractéristiques d'un système *vivant*. Considérés du point de vue sociologique, l'ensemble des canaux d'un réseau IRC forme en quelque sorte un « écosystème », dont la dynamique évoque fortement la *phylogenèse*, c'est-à-dire l'évolution d'espèces vivantes. En effet, pour chaque canal qui parvient à s'« institutionnaliser », on compte des dizaines de tentatives infructueuses, des « canaux d'un soir », des agrégats éphémères suscités par l'engouement pour un nom, un concept fédérateur, mais qui s'essouffle aussi vite qu'il s'est formé; bref, des dynamiques sociales avortées. La concurrence est âpre entre canaux visant le même « créneau » d'utilisateurs, car dès qu'un canal commence à atteindre une taille respectable, le prestige de son fondateur fait des envieux, qui ne voudront pas tous se contenter d'un statut d'opérateur, ou pire, de simple usager du canal.

Nous avons pu assister à plusieurs reprises à des tentatives de création de nouveaux canaux, ce qui nous a permis de dégager un certain *pattern*. Un canal doit presque toujours sa naissance à un coup de tête, un mot de ralliement lancé à la cantonnade sur un canal déjà prospère. Faute de quoi, perdu dans le « fond de la liste », ses chances de « décoller » sont pratiquement nulles. Après avoir convaincu un certain nombre d'amis de le suivre, l'instigateur doit se livrer sans relâche à un double travail d'animation et de promotion de son canal. On a pu constater l'existence d'un seuil critique d'environ sept participants. En-deçà de ce seuil, un usager, attiré par une invitation, ne restera guère plus d'une seconde sur le canal. Inexorablement, les quelques usagers encore présents auront tendance à désertir. Au-delà de ce seuil, tout nouveau participant contribuera à renforcer l'effectif du canal, qui aura plus de chance de retenir ses visiteurs, et finira par poindre dans les listes de canaux, attirant cette fois des curieux non sollicités. Un effet « boule de neige » s'amorce alors. L'attribution du statut d'opérateur constitue également un incitatif puissant; d'ailleurs, lorsque d'aspirants *channel managers* viennent « racoler » sur d'autres canaux, l'un des arguments récurrents est la promesse « d'ops gratuits » !

Tandis que du point de vue *territorial*, l'expansion d'IRC rappelle le mythe de la Frontière, sur le plan *social*, IRC semble donc ressusciter le « rêve américain » de la réussite. À condition, toutefois, de substituer le capital symbolique au capital économique. En effet, les 70% de canaux occupés par deux personnes et moins entretiennent l'impression - au demeurant trompeuse - d'un « humus électronique » d'où pourrait éclore à tout moment un canal qui, demain, attirera des centaines d'utilisateurs, consacrant le prestige de son fondateur.

### 2.4.3 L'« ancrage » de la communauté

Un canal IRC est avant tout un lieu de passage; seule une fréquentation régulière des mêmes usagers peut finir par faire naître une *communauté*. Nous nous contenterons ici de la définir par le sentiment d'appartenance et d'attachement à un groupe aux contours flous, mais dont on a conscience de partager certaines valeurs, préoccupations et références culturelles. La cohésion d'une communauté étant fortement liée à l'interconnaissance de ses membres, la vitalité d'une communauté IRC dépend largement de la présence d'un « noyau dur » d'usagers connectés des heures par jour - les « piliers du canal » - parmi lesquels sont recrutés les *ops*. Ces derniers n'assument donc pas seulement un rôle de gendarme; ce sont également les hôtes et les hôtesse, les animateurs qui, en principe, accueillent et s'efforcent d'intégrer les nouveaux [81].

Ces dernières années, on a vu se confirmer une tendance, qui consiste, pour les canaux IRC ayant atteint une certaine maturité, à se doter d'une page Web officielle, à la fois port d'attache pour les membres de la communauté, et vitrine pour le reste de la société IRC d'abord, pour le reste du monde « Internet » ensuite. De Singapour à New York en passant par Buenos Aires, le contenu du site d'un canal IRC est très similaire. Le plus souvent, il offre la liste des opérateurs « permanents » du canal, ainsi que la « charte » où les règlements du canal, qui explicitent autant les devoirs et obligations des opérateurs, que les règles à respecter par les visiteurs. Il est fréquent de trouver également une galerie de portraits numérisés des usagers (ou « trombinoscope ») avec leurs adresses électroniques ou des liens hypertexte vers leurs pages Web personnelles; plus rarement, un historique de la fondation du canal est aussi disponible. Enfin, c'est sur ce site que, le cas échéant, sont annoncées les activités organisées pour les membres du canal, comme les *get together* ou rassemblements d'usagers, dont nous parlerons ci-après.

Le site Web joue donc à la fois le rôle de miroir pour la communauté, et d'outil de communication complémentaire à IRC. En effet, l'exigence de synchronisme propre au système IRC n'a plus lieu sur le Web, chacun ayant la possibilité de s'informer sur la vie du groupe au moment qui lui convient. Mieux, des usagers qui ne se sont jamais croisés sur le canal en raison d'horaires de fréquentation différents, peuvent se connaître, faute de se rencontrer vraiment, par l'intermédiaire du site; voire, s'ils le désirent, échanger du courrier électronique. Enfin, des comptes-rendus d'activités, illustrés de photographies [82], permettent à la fraction du groupe qui n'a pu y prendre part physiquement, de l'intégrer tout de même à son vécu, par l'imagination.

### 2.4.4 Quand la virtualité s'actualise

L'essence d'IRC peut se résumer à la *virtualisation de la rencontre*, et ce, dans les deux sens du mot « virtuel ». Au sens où l'entend Pierre Lévy (1995) d'abord, puisque le réseau est un *champ des rencontres possibles*; la rencontre n'y est pas célébrée en tant qu'événement accidentel et singulier, mais plutôt comme une pratique récurrente, une connexion éternellement recommencée avec un Autre *indéfini*, échantillon d'humanité infiniment renouvelable. Au sens courant également, puisque de l'aveu de nombreux ircistes, toute démarche de séduction dans le « virtuel » comporte, en filigrane, l'espoir d'une concrétisation dans la « vraie vie ». Et il est un fait que les rencontres en face-à-face entre usagers d'IRC sont loin d'être exceptionnelles. De longues correspondances électroniques suscitent souvent un déplacement, de plusieurs milliers de kilomètres parfois. Et les couples « internationaux » formés grâce à IRC sont des cas de moins en moins isolés. Shaw (1997, pp. 135-136) fait même remarquer que ce « phénomène » - les rencontres en-ligne qui évoluent en relation « physiques » - fait l'objet d'une large couverture médiatique, et « alimente la fascination du public pour l'autoroute électronique » [83].

Mais à côté de ces démarches individuelles, on constate que sur les canaux de « convivialité », le développement d'une conscience de groupe va souvent de pair avec l'organisation de réunions « extra-IRC », partielles ou plénières, de ses membres. Les appellations de ce qu'il faut bien appeler une *actualisation* de la virtualité du groupe, varient selon les contextes linguistiques et culturels. Mais qu'on les appelle rassemblements, conventions, ou *get together (GT)*, ces réunions en face-à-face se déroulent selon un schéma sensiblement identique : quelqu'un lance un rendez-vous sur le canal; si l'idée, et son auteur, sont accueillis favorablement, le mot d'ordre est repris en écho, affiché dans le bandeau-titre, et le cas échéant, officialisé sur la page Web du canal. Les uns et les autres organisent le co-voiturage, voire l'hébergement des personnes éloignées du lieu de rassemblement. Ce lieu peut être un domicile, un restaurant, ou un bar; c'est en tout cas, bien sûr, un lieu de *convivialité*. Avec le développement des « cybercafés », voire le branchement des bars classiques, on trouve de plus en plus souvent, sur le lieu même du *GT*, un ordinateur relié à IRC, faisant le pont entre les versants virtuel et actualisé du canal.

La suite de ce mémoire sera consacrée à l'étude d'une de ces communautés d'ircistes, pour lesquelles les *GT* sont devenus si réguliers et fréquents, que la vie du groupe oscille constamment entre le virtuel et l'actuel. Plus rigoureusement, elle repose sur une communication multimodale : immédiate et synchrone (face-à-face), médiatisée et synchrone (IRC), et enfin, médiatisée et asynchrone (Web, babillard, courrier électronique). Il en résulte ce que Michel Maffesoli appelle une « tribu urbaine », dont les membres sont reliés par des fils invisibles, car tissés dans l'environnement IRC. Fait remarquable, cette « tribu » appartient à deux sociétés : d'une part, une société « réelle », établie sur le territoire géographique concerné; et d'autre part une société « virtuelle », fondée sur un réseau IRC.

[suite](#) -->

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## CHAPITRE III

# LE QUOTIDIEN D'UNE TRIBU IRC

Ne nous y trompons pas, cet idéal communautaire peut être, par bien des aspects, illusoire. Cette communication peut être également vide de sens. Là n'est pas le problème. Nous n'avons pas à dire le « devoir-être », ou à porter un jugement de valeur, mais, tout d'abord, à constater ce qui est.

Michel Maffesoli [\[84\]](#)

### 3.1 Mémoire collective

Étrangement, sur les sites Web perpétuellement « en construction » des canaux IRC, la rubrique « historique » du canal est souvent absente ou vierge, laissée à l'abandon, remise à plus tard. L'accent est plutôt mis sur le présent - comme sur ces pages automatisées reliées à IRC et qui indiquent en temps réel qui se trouve sur le canal - ou sur les *GT* à venir. Pourtant, chaque mot de l'histoire d'une « tribu IRC » a été écrit, et probablement enregistré dans les *logs* [\[85\]](#) de l'un ou l'autre de ses membres. D'autres traces du passé du canal se retrouvent dans les bases de données de ses gardiens automatiques, les *bots*, ou encore dans des courriers électroniques archivés sur des disques durs personnels, sans oublier, à côté des mots, les nombreuses photos numérisées qui témoignent des moments de convivialité extra-ircéenne... Il n'est pas exagéré ici de parler d'une mémoire collective *hybride* : à la mémoire informatique distribuée dans le Réseau, se combine la mémoire vivante, certes moins précise, mais plus sélective, et ô combien plus *signifiante*, du réseau des usagers.

D'après ceux qui forment la communauté du canal #gaymtlfr, sur Undernet, la « tribu » serait née de la rencontre de deux « lignées » d'ircistes. La lignée « Undernet » aurait essaimé à partir du canal #gayquebec, fondé en 1994 (EliteBug [\[86\]](#)) et destiné aux homosexuels masculins de tout le Québec, pour créer #gaymtlfr, résolument francophone et métropolitain, au printemps 1996. Son « noyau dur » était constitué, entre autres, de Sequoia, Energizer, PowerCat, et Krhom. Leur « départ » serait en partie dû à un conflit de pouvoir avec EliteBug (PowerCat), qui administra #gayquebec jusqu'en avril 1997. Sur EFnet, un canal #gaymtlfr existait déjà depuis le début de 1996. Issu d'une scission avec le canal #gaymtl, pour des raisons linguistiques et ce, dans la foulée du référendum québécois, son tout premier *GT*, qui eut lieu le 10 février 1996, réunit notamment Lynx et JediBoy qui devaient former, avec Styx, ChocoPop, et quelques autres, le « noyau dur » de la lignée EFnet.

Au début de l'été 1996, EFnet connaît des « tempêtes de *lag* » et des vagues de *netsplits* qui culminent avec la partition définitive du réseau (Voir chap. 2). Peu à peu, les usagers de #gaymtlfr/EFnet migrent vers Undernet. Fin juillet, la région du Saguenay-Lac-St-Jean, au Québec, est dévastée par des inondations. Comme cela s'était déjà produit auparavant, cette situation de crise fait gagner à IRC de nouveaux adeptes, incités par les journalistes de la presse en-ligne à se rassembler sur le canal #quebec (sur Undernet). Ce canal devient le pôle de ralliement des internautes de la province. Le réseau Undernet, plus praticable qu'EFnet, est le principal bénéficiaire de ce *momentum*. Comme par hasard, le canal #gaymtlfr est officiellement enregistré auprès d'Undernet le 1<sup>er</sup> août 1996.

La première « grosse » fête du canal a lieu chez Escape le 14 décembre 1996 et réunit une bonne trentaine d'usagers réguliers (Hadrien). En janvier 1997, Gémeaux organise un *GT* de #gaymtlfr à Ottawa (il réside non loin, aux confins du Québec, à Hull). Avant de découvrir IRC, Gémeaux - dont c'est le véritable *nick* - avait hésité à entrer en religion : « *Ce qui m'attire dans la religion, c'est de rompre l'isolement, [c'est] le rapprochement positif avec les autres.... Je suis allé chez les moines d'Oka [mais] je me suis dit : il y a moyen de faire quelque chose sans être enfermé.* » Le 16 février 1997, il crée la page Web qui allait devenir « La Gang d'IRC [87] », le site des « usagers des canaux gais francophones québécois sur Undernet » qui, avec 550 usagers inscrits, et 55 000 visites, est devenu en moins d'un an le plus important site du genre [88].

À la même période (Hadrien), les usagers montréalais de #gaymtlfr prennent l'habitude de se réunir les vendredis soir dans une discothèque en vogue du Village gai, le Sky Club. Peu après, d'autres « mini-*GT* », plus intimistes, commencent à se tenir régulièrement le dimanche soir au Sud-Sud-Est, un bar de quartier du Plateau Mont-Royal que les habitués appellent « le SSE ». Particularité de ce bar « ouvert à tous » : un PC y est branché presque en permanence sur IRC, et trois de ses barmen sont des réguliers de #gaymtlfr, parmi lesquels Copain et Igor. Le 1<sup>er</sup> août 1997, le premier anniversaire de #gaymtlfr est célébré lors d'un « méga-*GT* » chez Krhom, qui réunit entre cent et cent-cinquante personnes et auquel nous avons assisté. Dans la foulée, le 12 septembre, Khrom fonde les grands *GT* mensuels du « Web Boy Club » au Sky dont, pour l'occasion, un espace est transformé en « cybercafé » avec deux PC reliés à IRC.

Le dimanche 9 novembre, le *GT* du SSE est un peu particulier, puisque la ligue d'improvisation théâtrale du canal #gaymtlfr [89] y présente son premier match, opposant deux équipes conduites respectivement par Mikado et Mandraque. Aboutissement de deux mois d'efforts, la ligue, ses joueurs étoiles, ses séances d'entraînement, et ses matches hebdomadaires, deviennent rapidement une « institution » dans la vie du canal, au même titre que les « Web Boy Club ». Justement, c'est lors du *GT* du 14 novembre, au Sky, que se produit un incident particulier, de type « orgiaque », au centre duquel se retrouve PowerCat - l'un des chefs du canal -, et pour lequel le groupe a forgé un néologisme : « frenchothon », c'est-à-dire, pour rester dans l'euphémisme : un festival de baisers. L'événement fait scandale et ravive les vieux débats internes sur l'expression sexuelle (le canal #gaysexefr est créé), tandis qu'Angelot met en cause un fossé générationnel entre les « petits nouveaux » (arrivés avec la rentrée de septembre) et les « anciens » du canal.

Ainsi s'égrène la vie d'une « tribu » en plein essor de jeunes hommes gays, rythmée par des rites et des routines, marquée par des temps forts, et organisée autour de quelques thèmes-clés, dont, pour certains d'entre eux au moins, ce mémoire ne pourra déterminer s'ils sont singuliers, propres à cette communauté particulière, ou s'ils reflètent des caractères fondamentaux de ces formes inédites de socialité.

## 3.2 Phénomènes de groupe

### 3.2.1 Une convergence de trajectoires individuelles

Pour nombre d'usagers, l'accession à IRC a constitué un véritable parcours initiatique. IRC est un univers, un média qui se « mérite ». Shaw (1997, p. 137) décrit IRC comme « une communauté fondée sur le bouche-à-oreille » [90]. Si les ircistes informaticiens, professionnels ou amateurs (EliteBug, PowerCat, Piment26, Doc20), ont souvent plusieurs années d'expérience à leur actif, une proportion élevée des membres de #gaymtlfr sont « arrivés sur IRC » grâce à l'aide d'un parrain. Ainsi, Boléro, 17 ans, a découvert IRC par un ami proche, Boy, déjà bien intégré à #gaymtlfr : « *c'est lui qui m'a "initié" à IRC* ». Mais le plus souvent, ce guide a lui-même été rencontré sur Internet. Car dans bien des cas, l'internaute commence par rechercher un système de CMO en temps réel sur le Web, et fait donc ses débuts sur les *webchats*.

C'est le cas de Mikado, monteur graphique (26 ans), qui se décide à se brancher sur Internet après avoir regardé une émission télévisée (« Pignon sur rue »), qui annonce à ses téléspectateurs qu'elle offre une « jasette » en français sur le Web [91]. Les discussions y sont « généralistes », mais « *un réseau gay s[']y] formait par le bouche à oreille* ». C'est ainsi qu'il « rencontre » Krhom, qui lui parle d'IRC et du canal #gaymtlfr, et surtout, lui indique comment se procurer et installer le logiciel client IRC spécifique aux utilisateurs de Macintosh, *Ircle*. Pour Hadrien, étudiant en enseignement du français (21 ans), le parcours est similaire : il fréquente un *webchat* basé en France qui, en soirée, du fait du décalage horaire, est surtout visité par des Québécois. Il y fait la connaissance d'un Montréalais qui l'invite à son domicile et lui fait une démonstration d'IRC. Flamme19, étudiant en musique et en sciences de la santé (19 ans), « butine » sur divers *webchats*, et finit par se lier d'amitié avec DragonBall, qui lui vante la supériorité technique d'IRC et surtout sa plus grande rapidité.

Étant donné qu'il existe à Montréal une « communauté homosexuelle » très structurée, avec son quartier spécifique (le Village gay), son centre communautaire, ses journaux gratuits, etc., nous nous sommes demandé comment se situait l'intégration à la « tribu », par rapport, ou dans le contexte de l'intégration à cette communauté plus vaste. Or, nous avons pu constater une grande diversité de cas, fortement corrélée à l'âge du sujet. Ainsi, Mikado et Horace26, tous deux âgés de vingt-six ans, se sentaient déjà « bien intégrés » à la communauté homosexuelle. Horace26 faisait déjà partie d'une association; Mikado et Krhom habitent tous deux le quartier gay, de même que PowerCat. Lynx, qui a dépassé la trentaine, était déjà un « militant » de longue date avant de participer à la création de #gaymtlfr sur EFnet.

Pour les plus jeunes, en revanche, IRC est cité comme un élément-clé de l'intégration au « milieu gay » des grandes villes québécoises, quand il ne constitue pas le seul lien avec cette communauté, pour ceux qui habitent les régions isolées des grands centres. Pour nombre d'adolescents ou de jeunes adultes, nous avons pu constater qu'IRC constitue en quelque sorte une antichambre de la « vraie vie », où ils peuvent « expérimenter » en matière de sexualité, et, plus généralement, se

mesurer aux autres socialement. Flamme19 est de ceux-là : « Ça a été pour moi une façon de faire mon come out. Je n'étais jamais allé dans le Village. [J'avais besoin de] parler [à d'autres gays], [de] voir si j'étais normal... ». Quant à lui, Hadrien avait « beaucoup de préjugés sur le Village ». Il ne fréquentait alors que ses collègues de travail et d'anciens camarades de cours, rencontrés au Cégep. Selon lui, « tous les nouveaux moyens de communication aident les jeunes à s'intégrer dans la communauté gay beaucoup plus rapidement » [92].

Avant de découvrir #gaymtlfr sur Undernet, Hadrien s'était fait dirigé vers le canal #gaymtl, sur EFnet; un canal fréquenté majoritairement par des Montréalais de langue anglaise, étudiants des universités McGill et Concordia. « Je ne maîtrisais pas l'argot anglais [mais] j'ai vite appris les expressions, les abréviations, les transcriptions phonétiques... [Sur IRC,] les anglophones utilisent une langue écrite plus « sonore » [que les francophones]. » Hadrien se fait une amie lesbienne qui l'intègre à son cercle d'amis, mais au bout de quelque temps, il bute sur la différence culturelle avec les Canadiens anglais. « Ils n'aiment pas aller au ciné ou prendre un café... On ne se voyait que dans des clubs [discothèques]. [De plus,] ils n'ont pas le même humour [et] le sexe est un sujet tabou. » Et puis, son amie rompt avec l'homosexualité et ses amis homosexuels, et du jour au lendemain, Hadrien perd contact avec la communauté gay. En août 1996, il « enten[d] parler de #gaymtlfr sur Undernet. Sur EFnet, il y avait très peu de monde [sur le canal homonyme] ». Il y fait la connaissance de Styx, qui habite près de chez lui, en banlieue de Montréal.

Le parcours d'Inconnu, avocat (26 ans), contraste nettement avec les précédents. La rencontre avec IRC a pris la tournure d'une découverte, ou plutôt d'une confrontation, avec l'incertitude sur sa propre sexualité. Il est arrivé sur Internet en mai 1997 « par curiosité », dans l'optique aussi de réduire ses frais de téléphone interurbain - grâce à l'Internet Phone -, et pour se procurer des logiciels de jeux piratés. « Un copain m'avait conseillé d'aller sur IRC pour ça. [...] Lors de ma première fois sur IRC, je me suis fait bannir du canal #newbies parce que j'avais demandé où étaient les « warez » [93] ! [...] Mais on ne peut pas jaser sur ces canaux, les gens sont là pour le troc... On ne se parle en privé que pour s'échanger nos adresses IP, [à condition que l'autre] accepte que tu te branches sur lui ». C'est sur #quebec qu'il fait sa première expérience de conversation conviviale. Et puis, il se met à explorer la liste des canaux : « Je suis tombé complètement par hasard sur #gaymtlfr »; c'était en novembre 1997, peu avant notre entrevue. Son véritable pseudonyme reflète parfaitement le caractère indéfini d'une personne qui « se cherche » : « Au début, j'ai pris ce nick par hasard, mais [je l'ai conservé car il] me décrit assez bien... [...] Le premier soir [sur #gaymtlfr], j'ai parlé jusqu'à quatre heures du matin... »

### 3.2.2 Accueil virtuel

Le premier contact en-ligne avec le groupe constitue souvent une expérience à la fois excitante et frustrante pour le nouveau venu, parfois étourdissante s'il n'est pas, de surcroît, un irciste expérimenté. L'exemple de « New » (Voir app. A.1) est assez typique. New arrive sur le canal, s'annonce, salue poliment l'assistance, mais personne ne lui répond. Les autres, les « réguliers », sont trop absorbés dans leurs entrelacs de conversations. New persévère et pose une question; cette fois, il est « entendu » par les autres, qui le bombardent brusquement de questions et de commentaires, puis semblent s'en désintéresser parce qu'il n'est pas dans leur tempo. D'autres paraissent l'ignorer, alors qu'ils ont simplement un décalage temporel avec lui (lag). Quand ils s'adressent enfin à lui, il en résulte une certaine confusion. Stendhal lui souhaite la « bienvenue à bord ». Smiley, l'un des ténors du canal, lui fait même l'honneur d'une mention spéciale dans le bandeau-titre (topic), mais New ne gardera pas la vedette plus de quelques instants. Malgré tout, on le sent déjà séduit par cette effervescence, dont il pressent le caractère addictif :

<New> c des plans pour passer la nuit debout...arrrgghh

[...]

<Thermo20> New : cé le but !

À ce stade, il a déjà probablement reçu plusieurs offres de dialogues en privé. Sur son écran, les petits rectangles (fenêtres) de dialogue se multiplient, les correspondants s'impatientent, et il ne sait déjà plus où donner de la tête :

<New> thermo20 laisse moi le temps de m'habituer d'avoir les yeux partout...

[...]

\* New aime quand meme thermo20 hahaha!!!!!!!

[...]

<Thermo20> new : j'espère bien !

Le premier pas est fait. Mais il lui faudra revenir souvent sur le canal, avec le même pseudonyme, pour se voir graduellement accepter comme un membre à part entière de la « tribu ».

Flamme19 décrit ainsi ses débuts sur IRC : « *Les deux premiers mois, je ne jaisais qu'en privé avec DragonBall [son « parrain »]. Sur le « public », j'avais de la misère à suivre, et je ne tapais pas assez vite. [...] Mais il arrivait que DragonBall ne soit pas là... J'ai commencé à parler avec Copain [le barman]. C'est lui qui m'a invité à mon premier GT [au SSE]* ». Tout se passe donc comme si, pour le débutant, le flot verbal de plusieurs dizaines de locuteurs simultanés, de surcroît structuré par des règles implacables - l'extrait de *log* en question débute par l'expulsion d'un usager jugé importun -, apparaissait comme un torrent furieux dans lequel on hésite à tremper le pied, préférant rester « au bord ».

Outre la *netiquette* [\[94\]](#) qu'il faut respecter et qui diffère légèrement d'un canal à l'autre, l'irciste débutant doit en effet assimiler un véritable « dialecte » comportant non seulement des expressions et abréviations dont certaines sont spécifiques au canal alors que d'autres relèvent d'une branche linguistique donnée de la « culture IRC », mais également une série de « glyphes » ou « icônes » descripteurs d'émotions (*emoticons*), des combinaisons de caractères dont la signification se stabilise peu à peu [\[95\]](#) dans ce qu'il est convenu d'appeler la « cyberculture » (Lévy, 1997), ou « culture Internet » (Porter, 1997).

Outre les vocables décrivant des concepts propres au système IRC (*split*, *lag*, « pinguer » : placer une commande *ping* sur quelqu'un...), les usagers québécois ont traduit les abréviations anglaises « *LOL* » et « *ROTFL* » (« *laughing out loud* » et « *rolling on the floor laughing* ») par MDR et CBR (« mort de rire » et « crampé ben raide »). Comme en anglais, certains mots sont orthographiés phonétiquement. « C'est » devient « cé » ou simplement « c »; « quoi de neuf » devient « koi 2 9 ». De nombreuses onomatopées, parfois empruntées à l'anglais (trait qui distingue les usagers québécois des autres francophones) émaillent des répliques par ailleurs truffées de fautes d'orthographe. À ce sujet, il faut noter qu'écrire sans faute est mal perçu sur IRC : ce gain de précision se fait au détriment de la vitesse de frappe, qui seule compte dans un média qui n'emploie en fin de compte l'écrit que comme véhicule de l'oralité.

### 3.2.3 Normes formelles et informelles

Comme sur n'importe quel autre canal IRC, la présence d'un usager peut-être considérablement écourtée s'il enfreint certaines règles; il s'agit en fait de normes formelles, c'est-à-dire explicitées et imposées par l'autorité officielle (Richard, 1995, p. 115), en l'occurrence, les opérateurs du canal.

PowerCat, consultant en informatique (26 ans), fait partie du triumvirat qui règne sur le canal, avec Sequoia et Styx. Vers la fin de l'hiver 1997, soit environ six mois après l'officialisation du canal, les trois *channel managers* organisent une « réunion virtuelle » sur le canal en vue d'en établir collectivement les « règlements ». Pour se faire, ils configurent le canal en mode « modéré » (Voir chap. 2, sect. 2.2.2), ce qui permet d'attribuer successivement la « parole » à chacune des personnes présentes. Cette réunion est suivie d'une réunion des trois *ops* en face-à-face chez PowerCat : « *on a fait la synthèse des commentaires, puis on a demandé à Lynx de rédiger la charte du canal* » (Voir app. B).

Cette charte, qui ressemble à celle de nombreux autres canaux IRC, définit essentiellement un « savoir-vivre » de la convivialité électronique, fondé sur le respect mutuel des usagers, et notamment un usage pondéré de la bande passante : les répétitions, l'emploi des majuscules (jugées agressives), l'abus de l'« art ASCII » [96] sont à éviter. L'usage public d'une autre langue que le « français » est vivement découragé (exception faite pour les « touristes »), de même que les annonces - voire les pseudonymes - à caractère explicitement sexuel (« propos vulgaires »). Les annonces à caractère commercial sont également proscrites. Nous retiendrons particulièrement l'interdiction pour les usagers de se quereller dans l'espace public du canal. Mikado résume le bien-fondé de ces normes en disant du canal qu'il est « *un espace commun que l'on veut garder propre* ».

Quant aux opérateurs, leurs prérogatives sont également assorties d'un code de conduite, qui leur prescrit notamment de « toujours prévenir un usager avant de procéder à une sanction », et de se « récuser », autrement dit de s'ôter eux-mêmes leur statut d'opérateur « lorsqu'ils ne sont pas en mesure d'accomplir leurs fonctions ». C'est-à-dire, le plus souvent, lorsqu'ils ne prêtent pas attention à ce qui se passe sur le canal.

Toutefois, nos observations pratiquées lors de nombreuses sessions IRC nous montrent que ces règles ne sont pas toujours appliquées à la lettre, et que dans les faits, la sociabilité est régie par un système de normes informelles qui ne sont explicitées qu'en de rares occasions, auxquelles viennent s'ajouter un certain nombre de rituels tout aussi importants à respecter. Par exemple, un *chanop* ne doit jamais quitter le canal sans crier gare. Il doit préalablement « rendre ses privilèges » en se « déopant », et ce, après avoir vérifié qu'il se trouverait encore un nombre suffisant d'opérateurs après son départ, au besoin en « opant » un usager en qui il a confiance, ou mieux, en sollicitant un opérateur permanent (i.e. ayant accès au *bot W* [97]) pour qu'il prenne le relais. Il en résulte parfois des situations cocasses, où un opérateur ne parvient pas à quitter le canal, les autres n'ayant cessé de le « re-oper » (Voir app. A.2). En fait, en dehors de ce contexte ludique particulier qui implique des individus liés par une forte complicité, il est discourtois d'« oper » un autre usager sans son accord préalable - car cela revient à exiger de lui un service -, et inversement, le retrait de son statut d'opérateur à un autre usager sans le consentement de celui-ci est un geste grave que seul un opérateur supérieur hiérarchiquement peut se permettre sans risquer des représailles de la part des autres.

Deux normes tacites semblent revêtir une importance plus fondamentale. D'une part, l'interdiction d'inciter au conflit, de semer la discorde (Voir app. A.3) : les querelles publiques sont critiquées car elles sont contagieuses [98]. D'autre part, il est mal vu d'inciter publiquement les membres du canal à se joindre à un autre canal. Dans les deux cas, cela semble traduire une angoisse de la fragmentation de la communauté. En particulier, les instigateurs de nouveaux canaux - phénomène que nous avons appelé « essaimage », voir chap. 2, sect. 2.4.1 - se font fréquemment bannir lorsqu'ils font la promotion du nouveau canal.

Toutes ces normes formelles ou informelles sont discutées, remises en question par de nombreux usagers, qui contribuent ainsi à leur évolution, dans la mesure où ils appartiennent à un « clan » influent au sein du canal. Par exemple, Flamme19 déplore que « *certaines annonces [personnelles] [ne soient pas] permises quand [elles sont le fait] d'usagers réguliers* ». Flamme19 souhaiterait que le bandeau-titre soit davantage utilisé à cet effet, par exemple pour annoncer une activité susceptible d'intéresser une partie du groupe. Ainsi, Flamme19 a eu l'idée un soir d'inviter les membres de #gaymtlfr à assister à un concert de jazz dans lequel il jouait : « *ça a déclenché une bataille de topic [bandeau-titre]... Il changeait toutes les cinq secondes. [...] Il y avait ceux qui étaient pour l'annonce et ceux qui préféreraient une niaiserie du genre « topic à louer » ou « bonne soirée sur #gaymtlfr »...* ».

### 3.2.4 Les cercles du pouvoir

Comme nous l'avons évoqué au chapitre précédent, la délégation de la gestion d'un canal à un *bot* brise l'égalité initialement prévue par le protocole IRC entre les opérateurs d'un même canal. En effet, nous avons vu que celui (ou ceux) qui détient le contrôle sur le *bot* se voit de ce fait conférer un pouvoir discrétionnaire sur le canal, puisqu'il est seul décisionnaire quant aux personnes à inscrire en tant qu'opérateurs dans la mémoire de l'automate. En fait, cela va beaucoup plus loin, puisque tout *eggdrop* un peu sophistiqué offre la possibilité de spécifier plusieurs *niveaux d'accès* : plus le niveau d'accès est élevé, plus le pouvoir de l'utilisateur en question est grand. En gravissant ces « échelons », comme dans un jeu vidéo, l'utilisateur a accès à des commandes de plus en plus puissantes.

Sur Undernet, le *bot* « W » - qui garde le canal #gaymtlfr - comporte cinq cents degrés de niveau d'accès. En pratique, il n'y a que cinq « paliers » véritables : 0 (simple usager, inconnu du robot), 100 (pouvoirs d'opérateur standard; l'utilisateur peut se opérer lui-même et *suspendre pour un délai déterminé un usager de niveau d'accès inférieur*), 400 (l'opérateur peut ajouter ou supprimer des usagers de la liste du *bot*), 450 (l'opérateur peut demander au *bot* de quitter le canal, ce qui a pour conséquence de désactiver son contrôle sur le canal), et 500 (chef du canal, peut définir un certain nombre de paramètre, et ne peut être suspendu par quiconque, sinon l'administration Undernet).

Le fait que d'une part, Undernet refuse généralement que plusieurs usagers aient le niveau 500 (alors que techniquement rien ne s'y oppose) et que, d'autre part, il soit possible d'établir un ordre de préséance entre usagers vis-à-vis de la commande *suspend*, tend à relativiser fortement l'idée d'une organisation sociale démocratique du réseau Undernet. En fait, si, au départ, le protocole IRC proposait un ordre social binaire (*op* ou non-*op*) qui faisait écho au caractère digital fondamental de l'univers informatique, l'« invention » du *bot* a réintroduit un ordre de nature analogique, sans doute plus conforme à la structure réelle du pouvoir dans les groupes humains.

Ainsi, on retrouve, sur le canal #gaymtlfr, une structure de pouvoir pyramidale : pour quelques centaines d'utilisateurs, on compte quelques dizaines d'ops permanents, et moins d'une dizaine d'opérateurs ayant un accès supérieur à cent, deux seulement ayant un accès 300 (Hadrien et Angelot), tandis que trois utilisateurs ont un accès supérieur à 450 : Sequoia, PowerCat et Styx. Ce sont eux qui décident, périodiquement, d'étudier l'opportunité de créer un nouvel accès pour un opérateur permanent. « *On regarde s'il manque un opérateur dans telle ou telle plage horaire* », explique PowerCat. « *Si c'est le cas, on propose un accès à une personne qui se connecte souvent à ces heures-là. [Les critères de choix sont : ] un bon jugement, et que la personne veuille s'impliquer dans la vie du canal* ».

Perçu comme valorisant, le statut d'opérateur permanent sur le canal est un privilège dont la perte

peut entraîner d'importantes conséquences affectives. Ainsi, Eloi24 a vu son accès supprimé par PowerCat, à la suite de plaintes répétées - logs à l'appui - d'utilisateurs expulsés abusivement du canal. « *Il me téléphonait et me suppliait en pleurant de lui rendre son accès!* », se souvient PowerCat. Hadrien, pour sa part, a lui-même demandé à ce que son accès 300 soit annulé. EliteBug était en conflit ouvert avec les « grands ops » du canal, et Hadrien, alors grand ami d'EliteBug, avait choisi de « disparaître » purement et simplement d'IRC. « *J'ai abandonné mon accès 300 de mon plein gré, j'ai abandonné la communauté virtuelle.* » Certes, il retournait de temps à autres sur #gaymtlfr, mais jamais avec le même pseudonyme : « *La personnalité « Hadrien » était morte* ». Au bout de quelques semaines, les relations se normalisant, Hadrien a demandé à PowerCat de lui restituer son accès, ce qui lui fut accordé. Hadrien confesse que « *ça donne un certain prestige d'avoir un op, et plus il est élevé, plus le prestige est grand... Dans le temps, on venait parler à Hadrien rien que parce qu'il était « accès 300 »; le leadership réel dépendait de la hiérarchie des ops...* ».

En fait, Hadrien n'a pas tort de constater que le pouvoir technique n'a plus, en pratique, la prépondérance qu'il avait au début. D'autres formes de *leadership* ont émergé, à la fois en-ligne et hors-ligne. Tout d'abord, sur le canal, il est patent que les vrais meneurs sont avant tout ceux qui ont le pouvoir de diriger le cours des conversations, et que PowerCat appelle « les tribuns ». Smiley est de ceux-là; il suffit de consulter les extraits de logs à la fin de ce mémoire pour s'apercevoir de son influence sur l'« ordre du jour ». Le cas de Flamme19 est assez intrigant. Bien qu'il n'existe pas dans la mémoire de « W », il est presque à coup sûr « opé » par les autres. Son pouvoir, quoique reposant exclusivement sur ses relations sociales avec les autres, et notamment la « caste » des opérateurs, est néanmoins aussi élevé, à toutes fins pratiques, que celui, purement technique, des opérateurs « officiellement » permanents. Si l'on demande à Flamme19 comment il se fait qu'il n'ait jamais été désigné à son tour, il répond : « *Je n'ai jamais manifesté d'intérêt pour la technologie. PowerCat m'a vu utiliser les ordinateurs et il s'est rendu compte que je ne suis pas très habile, alors il s'est dit « on ne va pas le mettre "op" »* ». Mais il enchaîne aussitôt : « *Être en bas ou en haut [99], moi je ne vois pas d'importance. Être op n'est pas une valorisation, c'est un service que je rends. Les gens me mettent op parce qu'ils trouvent que j'ai un bon jugement.* »

À côté de ces *leaders* de la sociabilité ircéenne, on trouve d'autres utilisateurs tout aussi influents sur le groupe, mais beaucoup plus « humbles » sur le canal proprement dit. Parmi ceux-ci, nous avons déjà cité Gémeaux, administrateur du site Web du canal. Il avoue recevoir parfois des pressions de la part de certains opérateurs de niveaux élevés. Mais en fait, il est seul maître de son site, et préfère s'en remettre à la décision collective des membres de la « tribu ». Ainsi, face aux plaintes de certains utilisateurs qui recevaient des messages publicitaires non sollicités (« spam ») du fait que leur adresse électronique était affichée dans le « bottin », Gémeaux a effectué un sondage en-ligne pour savoir si les utilisateurs désiraient que le site soit protégé ou non au moyen d'un mot de passe, suggestion qui a été finalement rejetée.

Mikado se définit comme « un homme d'action ». S'il demeure relativement effacé sur le versant « virtuel » du canal, il a tout de même acquis beaucoup d'influence depuis qu'il a fondé la ligue d'improvisation du canal, qui a constitué, pour lui comme pour plusieurs de ses joueurs, un puissant moyen d'intégration : « Du jour au lendemain, les joueurs d'impro sont devenus des « vedettes » sur IRC ». On peut donc, en quelque sorte, considérer Mikado comme un *leader* du versant *concret* de l'espace social de la tribu, même si ce « concret » consiste en une activité théâtrale.

**suite -->**

### 3.3 Pratiques communicationnelles

Les différents aspects de la vie du groupe #gaymtlfr semblent donc dénoter une « hybridité des modes de communication » déjà observée par Jouët (1989, p. 64) à propos d'une communauté de télématique conviviale basée sur le Minitel. Son hypothèse est que

les rencontres en face-à-face alimentent l'échange télématique et celui-ci favorise, en retour, les rapports de visu. Le social et la technique s'inter-pénètrent et construisent un espace de communication nouveau et profondément original.

Dans cette dernière section, nous allons tenter de montrer en quoi l'exemple de la tribu IRC #gaymtlfr tend à confirmer cette hypothèse.

Ce n'est pas parce qu'ils se situent à l'avant-garde de l'usage des NTIC que les membres de #gaymtlfr négligent pour autant les médias de communication interpersonnelle plus anciens, et analogiques. Il est intéressant notamment de constater le rôle intermédiaire du téléphone entre IRC et le face-à-face. Par exemple, PowerCat utilise le téléphone lorsqu'il s'agit de rappeler « ses » opérateurs à l'ordre : « *Moi, quand ça va pas, j'appelle... [Il y a certains usagers interdits d'« ops » et] si j'en vois un [leur] donner un op, je lui téléphone* ».

Il arrive que Mikado, en tant que capitaine d'une équipe d'improvisation, ait besoin de parler à l'un de ses joueurs par téléphone. « *Si la ligne est occupée, c'est presque à coup sûr qu'il est sur Internet. Donc je rentre sur IRC sous un nick spécial, qui est en fait un code pour que les autres ne me dérangent pas... Souvent, on se voit sur IRC et on se dit « Oh! Je viens de laisser un message sur ton répondeur. Oublie-le, voici ce que je voulais te dire... ».* »

Le courrier électronique, en revanche est très peu utilisé pour la communication intra-groupale, même pour les « cliques » d'usagers aux liens plus resserrés.

En revanche, le site Web, que les usagers appellent la « page à Gémeaux », est l'objet de consultations très fréquentes, comme en témoignent les statistiques du serveur (plus de 55 000 visites en moins d'un an). Gémeaux reconnaît que cela lui vaut une renommée appréciable : « *Ça a été ma façon à moi de me faire connaître... Je suis bien accueilli dans les GT* ». Mais c'est au prix d'un travail assez considérable, qui consiste essentiellement en l'intégration au site des mises à jour réclamées par les usagers pour leurs fiches personnelles, de même que la mise à jour du « babillard ». « *Parfois, cela va beaucoup plus loin* », note Gémeaux; « *les gens me demandent des conseils... ils peuvent aussi bien me demander de l'aide en français [pour le texte de leur description], qu'en HTML [100], ou bien un avis [101] sur leurs problèmes personnels* ».

Mais pour Gémeaux, le site est et doit rester un complément à la sociabilité qui s'élabore sur les canaux IRC concernés. Il remarque que « *les gens se servent beaucoup du site pour faire passer des messages* ». Par exemple, suite à un dépit amoureux avec un autre membre du canal, un usager a demandé à Gémeaux de remplacer sa photo par l'image d'une tombe, avec pour toute légende, les

mots « Rest In Peace ». Cela a suscité des réactions « *très négatives* » de la part des autres usagers. Et Gémeaux de constater : « *Je ne peux pas faire ce que je veux... [Le site] ne m'appartient plus vraiment... c'est ma création, [combinée] avec beaucoup, beaucoup d'idées des autres* ».

Les *get together*, où réunions « physiques » du groupe, constituent également un lieu privilégié pour observer ce phénomène de synthèse entre l'espace « naturel » et l'espace médiatique. Du fait que, de plus en plus souvent, les lieux de rassemblement comportent des ordinateurs reliés à IRC, les deux espaces s'interpénètrent. Les « GTistes » peuvent s'enquérir de ce qu'il advient sur le canal tout autant que les ircistes en-ligne peuvent savoir qui assiste au *GT*, et même demander à parler en privé à une personne en particulier. Parce qu'une telle « passerelle » existe en permanence entre le canal #gaymtlfr et le bar Sud-Sud-Est, on pourrait presque considérer ce dernier comme une « extension » du canal, n'étaient-ce les autres clients du bar qui, pour la plupart, ignorent tout d'IRC et de ce qui s'y trame.

Diverses formes de « convivialité » se déploient dans les *GT*. Tandis que les rencontres mensuelles du « Web Boy Club » se déroulent surtout dans « l'ombre de Dionysios », pour reprendre la formule de Maffesoli (1985), les dimanches soir d'improvisation au SSE se passent sous les feux des projecteurs.

L'une des manifestations les plus surprenantes de la convivialité « physique » des *GT* est cet épisode fusionnel autour du *leader* PowerCat, et que nous ne connaissons que par la cascade de commentaires en-ligne qu'il a provoquée (voir app. A.4). Cet incident « orgiaque » révèle de manière éclatante l'ambivalence de la « tribu » à l'égard de l'érotisme et de l'expression sexuelle. PowerCat aura par la suite ce commentaire mi-humouristique, mi-sérieux : « *Si j'avais pu me faire crucifier, j'aurais été lapidé, je serais mort!* ». Plus sérieusement, il qualifiera laconiquement Flamme19, principal instigateur de la révolte, de « *putschiste* ».

Enfin, la convivialité des *GT* se traduit en un véritable rituel cathartique, les matches d'improvisation. Mikado et Mandraque en ont eu l'idée en remarquant une forte similitude entre la structure des échanges sur IRC, le type d'humour qui y est pratiqué, et qui se construit cumulativement, par répliques successives, la surenchère, la tendance à broder, à dériver vers le farfêlu... et les caractéristiques du spectacle offert par l'improvisation théâtrale. Mikado l'artiste - qui dit « tout styliser, même [s]es relations » - souligne « *le comique de certains dialogues [sur IRC], qui sont observés par les autres comme un spectacle, parfois [de façon] complice* ».

Un soir, la boucle s'est refermée, lors d'une improvisation dont le sujet était, une fois n'est pas coutume, technicien; plus encore, ircéen :

*Sujet : Le « lag »*

*Durée : 30 secondes.*

*Deux personnages, tapant sur des claviers imaginaires :*

*Personnage 1: "Sa-lut-tout-le-monde!"*

*Personnage 2: "Je me cherche un chum. Qui c'est qui veut?" (rires)*

*Personnage 1: "Mais y en a pas un maudit qui me répond!"*

*Personnage 2: "Je suis désespéré" (appuyé, rires ironiques dans la salle)*

...

*Pénalité de l'arbitre, pour manque de collaboration entre les deux joueurs.*

*Réponse du capitaine: « Mais justement, quand on « laggue », la communication ne fonctionne pas très bien! »*

**[suite](#)** -->

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## CONCLUSION

Nous nous étions fixé deux objectifs dans le cadre de ce mémoire. En premier lieu, nous voulions contribuer à actualiser les connaissances sur un système de communication médiatisée par ordinateur, l'*Internet Relay Chat*, qui fait encore figure de parent pauvre des recherches dans ce domaine. Étrangement, même le courant des *cultural studies* tarde à investir ce qui constitue pour nous un champ de recherches prometteur. Nous pouvons nous demander si l'IRC n'a pas souffert jusqu'à présent de sa réputation de média *vulgaire*, essentiellement utilisé comme un « minitel rose » à l'échelle mondiale, ou à tout le moins comme une activité qui ne crée rien de noble. Le caricaturiste américain Scott Adams ne décrit-il pas les usagers des systèmes de *chat* comme des individus qui « prouvent [leur] manque total de personnalité en passant d'interminables heures à saisir des bouts de phrases stupides et souvent obscènes » [\[102\]](#) ?

Howard Rheingold (1995) préfère n'y voir que le bistrot du Net. Or, non seulement Michel Maffesoli (1993) a-t-il souligné, en substance, qu'il n'est point d'objet ignoble pour les études en sciences humaines et sociales, et que le bistrot constitue un lieu au moins aussi riche d'enseignements que l'agora, mais nous espérons également avoir montré que cette réputation de vulgarité et de *trivialité* est largement imméritée.

Au contraire, et c'est là le deuxième objectif que nous nous étions assigné, la complexité des formes de sociabilité émergeant *par* et *dans* ce système technique peut apporter un éclairage nouveau sur le débat autour de la notion de « communauté virtuelle », en dénuant de fondement l'opposition entre « réalité virtuelle » et « vraie vie », pour reprendre des expressions consacrées. Sans faire de bruit, IRC se socialise, et des personnes du monde entier se socialisent par lui. Dans certains cas, il en résulte des collectifs inédits, qui ne se définissent plus selon une modalité particulière de communication, mais qui, au contraire, conjuguent tous les modes de communication à leur portée pour se tisser un dense réseau de liens sociaux.

Dès lors, nombre de questions demeurent en suspens. Si l'on considère IRC comme un laboratoire où s'expérimente la socialité du prochain siècle, peut-il permettre d'anticiper des changements sociaux profonds, qui seraient plus évidents ou à un stade plus avancé sur IRC ? Par ailleurs, si les « tribus » que nous observons ne font que poursuivre une convivialité hédoniste et autosuffisante, ne faut-il point y voir le signe d'un désengagement vis-à-vis de tout projet citoyen ? Du moins, tel que nous concevons la citoyenneté jusqu'à présent. Dès lors, faut-il se réjouir de cette émergence de collectifs « naturels » - quand bien même leur nature est fortement technicisée -, ou promouvoir des « communautiques » d'intérêt, créées artificiellement mais dotées d'une mission politique ? Ne s'agit-il pas, en fin de compte, toujours de la même question récurrente, celle du rôle socio-politique des communautés ?

[suite](#) -->

# APPENDICE A

## EXTRAITS DE LOGS

Pour simplifier la lecture des extraits de sessions IRC qui suivent, certaines répliques redondantes ou concernant des conversations parallèles ont été retirées. Nous avons mis certains éléments du texte en caractères gras, pour permettre au lecteur de distinguer plus facilement les répliques se rapportant à la situation illustrée. Nous rappelons que tous les pseudonymes ont été changés. Les fautes de frappe ou d'orthographe ont été laissées telles quelles, car elles font partie intégrante de ce style de CMO. Précisons également que :

- Les lignes commençant par une astérisque (\*) correspondent à une commande *me* (auto-description).

- Les lignes commençant par trois astérisques (\*\*\*) sont des commentaires générés automatiquement par le serveur IRC. Les messages de la forme « X sets mode... » indiquent, en général, soit une attribution ou un retrait de statut d'opérateur (+o et -o), soit l'établissement ou l'annulation d'un ban (+b et -b).

### A.1 L'accueil d'un nouveau

```
*** New has joined #gaymtlfr
<argos> un ping s.v.p
*** argos was kicked by C-ZoRRo
*** C-ZoRRo sets mode: +b *!*@***.net
<Smiley> Est-ce que tout le monde a reçu le message de argos
là????
<New> salut le monde!!!!!!!!!!!! first time here
<Stendhal> Smiley, et il veut se faire pinger, moi je touche pas a
ca :)))
<Smiley> Stendhal: ben... pas à un étranger entk ;)
<DD> smileyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy!! Salut :)
<Smiley> DD: messieu 2 minutes de lag!!!! Comment va?
<Elizo> allo les garçons...hi hi hi
*** Elizo has left #GaYmTLfR
<Thermo20> Le silence fut !!!
<Smiley> Thermo: pis mon toi quoi de 9???
* Smiley est ben d'accord avec Thermo, ça parle plus...
<DD> smiley: bon enfin tu réponds:))
<Thermo20> mon beau bibi est pu là :( maudine kossé j'vas faire !
```

<DD> smiley: meric du conseil, je le savais pas:))  
<DD> lol  
<Smiley> Thermo: ben... euh... attend qu'il revienne :)  
<Smiley> Thermo: parle nous de toi en attendant... :)  
<Thermo20> smiley : mdr  
**<New> c quoi la moyenne d age ici????????**  
<Smiley> **New**: bonne question... ya un peu de tout :)  
\* Thermo20 tappe plus vite que son âge !  
<Thermo20> **New** : yen a de tout âge...  
<Thermo20> **New** : quelle âge as-tu ?  
\* Smiley tape encore plus vite que Thermo20...Yé plus jeune, plus de réflexes... :)  
<Borneo35> **New** : tu parles de l'âge réel, l'âge perçu, l'âge affiché, l'âge mental... ??  
<Circus> Go Johnny go...go..Johnny be good...  
\* Thermo20 est de Brossard qqun veut lui parlé ?  
<DD> salut thermo20 :))  
<Thermo20> **New** : tu es là ?  
<Thermo20> smiley : faut voir pour le croire !  
<Smiley> Thermo: NON personne veut te parler reste chez vous!!!!  
<Smiley> joooooke  
\* Smiley fait des jokes  
<DD> smiley: qui aille chier:))  
**<New> ok merci borneo g compris**  
<Thermo20> si on enlève les fautes de smiley, y fait 20 mm ! mdr  
<DD> smiley: mouahahahaha  
<SunKiss17> Ti gars de Sainte-julie icite... Ya tu qqun dans le boute???  
<DD> salut **new** :))  
<Thermo20> **New** : c'était pas un reproche  
<Smiley> Thermo: QUELLES FAUTES???  
<Thermo20> **New** : ya pas vraiment de moyenne... ca dépend des heures du jour !  
<Thermo20> personne veut me parlé :((  
\* Smiley s'est trompé, DD a 8 minutes de lag  
<Circus> Mini-fée...mini-fée..depuis qu'on la connaît..on ne s'ennuit jamais...avouer que c'est pratique ..d'avoir une amie magique..  
**<New> lachez les oreilles et partez un bon sujet et on embarquera...**  
<DD> moi je suis complètement soul :((((  
<Stendhal> Circus, tu es plus avec Abba ? :)))  
<Smiley> Secret powers all so new to her, she is the one named Sailor Moon...  
<Smiley> DD: c ah bon... comment ca don?  
<Smiley> Bon!!! Write error sur Thermo... modite affaire  
<Stendhal> Bonne fete trokeur28 :) je t'ai manquer tout a L'heure :)  
<Smiley> Fête??? Bonne fête trokeur28!!! :)

\*\*\* Thermo20 has joined #gaymtlfr  
<Thermo20> re et foque les splits ! mdr  
<Smiley> Thermo!!!!!!!!!!!!!!  
<Thermo20> c'était ma pensée du jour !  
<Thermo20> le split ma mis tout a l'envers... j'fais plein de  
faute !  
<Smiley> Bon! topic time... qqun a une idée?  
<Smiley> Thermo: ben oui maudit taouin toé!  
<Thermo20> C-ZoRRo : envoie mon topic  
\*\*\* C-ZoRRo changes topic to "Abba time!!! ... le groupe préféré  
des quilleurs !!! mdr "  
<Smiley> Thermo t'as tu entendu là, **New** a 20.  
**<New> salut thermo20**  
<Thermo20> salut !  
<Thermo20> **new** : ya une première fois a tout ! Moi ca fait un bon  
6 mois  
**<New> smiley est drôle**  
<DD> smiley: il y avait un party chez mon chum de gars  
<Thermo20> smiley : mouhahahahahahaha  
<Smiley> Moi ca fait 2 mois!!! yééé  
<Smiley> **New**: c parce que je suis dedans aujourd'hui  
<Smiley> DD: aha!!! Messieu c soulé la yeule!!!?!!? ah les jeunes!  
<Thermo20> DD : maudit alcoolique va ! ;)  
**<New> je viens de m'acheter un ordi et je decouvre le chat c le  
fun je trouve.... (j'avais envie de partager) héhéhé**  
<Thermo20> **new** : tu parles pas fort  
<Smiley> **New**: ben saches que t pas le premier à qui ça arrive!!!  
Moi je trouve ca ben ben cooooooooool encore...  
<DolceVita> Un ame charitable pour m'envoyer un ping svp!:) )  
<Stendhal> **new**, bienvenue a bord!!!  
\*\*\* Smiley changes topic to "Tout le monde parle à **New** ce soir, yé  
nouveau!!! :)"  
<Smiley> doh! ah ben si vous voulez changer de topic.. gênez vous  
pas :)  
<Thermo20> smiley : j'vois ben ca, y me répond pas !  
\*\*\* C-ZoRRo changes topic to "Thermo-20 ....Smiley est quand meme  
bien conservé pour son age !! mdr"  
<Smiley> Thermo: ben y te répond, mais je pense que vous laggez  
trop les 2  
<DD> thermo : c la vie:)) mouhahaha  
<Circus> Je cherche une discussion !  
<Circus> Y a ben du monde pis ché pas avec qui!  
\* Smiley trouve que Thermo-20 est bien conservé aussi, pour une  
vieille croûte de 20 ans...Ça devrait déjà être en poussière  
staffaire-là...  
<Smiley> jooookeee  
<Smiley> Circus: ben parle dans le canal comme ca tu jases avec  
tout le monde en même temps :)  
<Thermo20> mouhahahahahahaha



<Circus> La chicane mène nul part...  
\* Flammel19 se demande comment va DolceVita!?  
<Thermo20> **new** : j'espère bien !  
\* Thermo20 est un célibataire endurci par l'âge !  
\* Flammel19 prend un extasy virtuel (pour suivre les jeunes enarves comme Smiley! mouahahhahaha!::))  
<Circus> Flamme tu pratiques ta frappe..  
**<New> c quoi lagguer??????????**  
\* DolceVita sent la peinture... et est un peu doppé a cause de l'odeur....  
**<New> c quoi lagguer??????????**  
**<New> smliley repond moi**  
<Thermo20> flamme : powr répond pas ?  
<Thermo20> ou y dors ?!?!?!?  
<Smiley> Flamme: hey là comme si t'étais pas totalement hors de contrôle de ta libido... ah les jeunes  
<Flammel19> Thermo...il est parti me servir a boire!  
<Smiley> **New**: stun délai un lag  
<Thermo20> **New** : c'est quand tu lis ce que le monde écrive 30 secondes plus tard....  
<Flammel19> Circus??? tu n'aurais pas un autre nick,la??  
<Thermo20> flamme : mouhahahaahahah  
[...]  
**<New> new a 20 ans**  
<Oaks17> ..... vous êtes pas oubligés de répondre tous en même temps... :(  
**<New> excusez mais je connais pas le sky!!!!!!!!!!!!**  
\* BoY ouvre un coucours POILS!!!!  
<Smiley> Flamme: pis c pas pcq t un gros poilu que les autres ont pas de poil ok là :)  
<Thermo20> flamme : mdr  
<Flammel19> Smiley...chu sur que t'en a meme pas dans l'cul...gna gna!  
<Smiley> Boy: hey!!! de quoi tu te mêle! :)  
**<docblue> Qui connait pas le SKy?**  
**<New> moi**  
<Smiley> Flamme: tu te trompe encore!!! :) ehehhehhehe  
**<New> c'est ou le sky**  
<chuckblue> Et y'a des nostalgiques du Sécurité Maximum ici?  
<Flammel19> Smiley...entk chu sur que j'en ai plus!  
<Oaks17> **New** : c un bar gay a montreal, c très grand et ya presque pas de drag-queens :)

**[suite -->](#)**

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

# À LA RENCONTRE DES TRIBUS IRC

## Appendice A : Extraits de logs

[section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#) • [auteur](#)

### A.2 Jeux avec le statut d'op

```
<VillajBoy> Smiley tu nous quittes deja?
*** Smiley sets mode: -o Smiley
<Smiley> Villaj: ben.. oui je travaille de bonne heure là
* Swing donne deux gros becs a tous, il va aller dans les bras de
morphée, là!!
* Softy souhaite bonne nuit dans les bras de morphé
<VillajBoy> shit
<horace> swing, bye!
<Smiley> Tata Softy!!!
<Swing> salut!!!
<Smiley> ouain ben m'as être en forme demain moi sti
*** lutin sets mode: +o Smiley
<lutin> hehe ;-))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))
* Dopamin arrive a MTL demain!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
wowowoowooowwowowwow...je dois y alle...mon temps est écoulé
<Index19> Dopamin: ok ok! Dopamin EN DIRECT DE Montréal!
<Dopamin> xxxxx
*** Smiley sets mode: -o Smiley
<lutin> ;-))))))
<Smiley> bo commentaire Lutin :)))
<Dopamin> ahahhaahaha
*** PlAnAnT20 has joined #gaymtlfr
<lutin> Prochaine fois, je te ban!! ;-))
*** lutin sets mode: +o Smiley
<Index19> SaLuT PlAnAnT20
<lutin> mouahahaha ;-))))))))))
<Smiley> How dare u
*** Smiley sets mode: -o Smiley
<PlAnAnT20> Salut lutin!
*** Softy sets mode: +o Smiley
<lutin> smiley: i will push you out!!!!!!!!!!
<Smiley> BON c quoi le complot là :))
<Softy> ta pas le choix smiley
<lutin> Dopamin: oui.. je sais ;-))
<Smiley> Softy: je pourrais déconnecter mais ça serait sage et
rationnel han fake je le ferai pas
*** lutin sets mode: -o Smiley
<lutin> Pleure pas, mon bô ;-))
<Smiley> Bon c quoi le kick là
<Smiley> eheehehe
```

**\*\*\* Softy sets mode: +o Smiley**

<Index19> Softy: ki se couche tard ou ki se douche tard? mdr

<Smiley> Softy: je sais ben mais crisse c les examens de fin de session là.. je pourrais avoir un ti peu plus de discipline... mais tk... dans le cul :))

<Smiley> en effet sage = pas Smiley

<PlAnAnT20> cliss qu y en a des op aujourd'hui

**\*\*\* Smiley is now known as PassAge**

\* Trokeur28 annonce que Météo-IRC annonce une averse d'Ops pour la présente nuit...

**[suite](#) -->**

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

# À LA RENCONTRE DES TRIBUS IRC

## Appendice A : Extraits de logs

[section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#) • [auteur](#)

### A.3 Querelle dans le virtuel

<Danny> Dites, on pourrais changer le topic du canal pour "lieu de bitch"!

<Tarzan19> INSANE: hehehe... power trip ben raide à soir toi!!

<Proton25> mouin il n'y a que zeus qui pogne depuis tout a l'heure

<Zeus18> proton: tu n'as pas a guider mon esprit, il est simplement guider par le besoin de faire comprendre a L'imbécilité des imbéciles qu'il se vautre dans L'imbécilité

<Proton25> Zeus tu t'enfarge dans ta prose!!!

\*\*\* [INSANE] changes topic to "Bitch un jour, Bitch toujours! ;o)"

<Zeus18> proton: que veux-tu ca l'air que je pogne juste les énergumène a la tete enflée

[...]

<Borneo37> **Hadrien** : on s'est cru en pleine guerre civile avec un détraqué du nom de INSANE !

<Borneo37> Un takeover, il était OP !!!

<Hadrien> Borneo37: Insane? connait pas... ;o(

<Hadrien> Borneo37: ah ouin?

<Hadrien> Borneo37: l'important c'est qu'il est parti!

<Borneo37> T'as de la chance de ne pas avoir vu ça !

**\* Hadrien est là, vous n'avez plus rien à craindre! ;o)**

<Proton25> Zeus c'est bien mais c'est une mauvaise pedagogie que de prendre l'idiot pour un idiot en fait c'est toi qui devient le simple d'esprit dans ce temps là

<Proton25> **Hadrien** alors delivre moi de ce personnage qui fustige contre moi depuis tout a l'heure alors que je disais simplement avoir d'autre champ d'interets que lui!!!! bonjour la tolérance

<Zeus18> proton: je suis simple d'esprit aussi, je suis l'idée de Socrate: seul est ignorant celui qui cé qu'il lé, mais ceux qui ne le réalise pas vivent la double ignorance

<Hadrien> **Proton: arrêtez de vous parler ou ben faites ca en privé VIARGE! on est pu des enfants!**

<Zeus18> proton: J'ai tenté de faire la paix, mais aussitot tu as attaqué, désolé mais les imbéciles dans ton genre me tappe carrement sur les nerfs

<Borneo37> Hadrien : :-)

<Zeus18> tu te prends calicement pour un autre pis ca ca me fait chier

<DeLuxe-> **Hey!!!!!!! Y'a un vrai OP ici! Mon dieu... Différent des dix derniers qui viennent de passez... En passant... Salut mon Bo Hadrien!**

# À LA RENCONTRE DES TRIBUS IRC

## Appendice A : Extraits de logs

[section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#) • [auteur](#)

### A.4 L'incident « orgiaque »

\* Flamme19- songe serieusement a proposer qu'on organise un GT dans un sauna bientôt...ca serait plus decent pour le scenes de manque de civisme auxquelles on a eu droit vendredi...  
<Flamme19-> au moins le monde qui veulent se voir serieusement pourraient le faire!  
\* Cervantes trouve FLAMME pas mal réaliste!!!!:)  
<Vega\_> Flamme mouhahahah d accord!  
<Bolero> Flamme: c'était si pire que ca?  
<Smiley> Bol: OUI!!!!  
<Vega\_> Bolero..mets en.. t as manquer ca?  
<Smiley> Bol: mais très "stimulant"  
<Smiley> :)))  
<Bolero> Smiley: pis toi, j'imagine que t'en as profité.....chanceux! j'aurais aimé être là!  
<Sexe> allo!  
\* Flamme19- va publier tres bientôt un article sur l'Hepatite B qui se transmet tres facilement par la salive...personne osera pu embrasser si gratuitement!  
<Smiley> Bol: entk c sur qu'on va en entendre parler trèèèèèèèèèèèès longtemps  
<Flamme19-> Smiley...avec raison!  
\* Cervantes a fait attention à pas mettre sa langue dans des internautes vendredi! :)  
<Smiley> Flamme: je sais  
<Hidalgo> Flamme-19-: hehe! faut faire comme moi: SE FAIRE VACCINER!!!  
\* Vega\_ croyait que c etait un cour de langue.. maudit que je suis blonde... ahhhhhhhhhhhh  
<Smiley> mais pareil là on en revient, ça m'étonnerais ÉÉÉÉNORMÉMENT que ça se reproduise avant 100 ans là tsé  
<Bolero> Sans blagues, je suis vraiment TRÈS déçu d'avoir manqué ca!  
\* Vega\_ croyait que c etait un cour de langue.. maudit que je suis blonde... ahhhhhhhhhhhh  
\* Cervantes se peut pus de savoir que Sonic a des épaules!!!!  
<Flamme19-> Smiley...on peut pas revenir d'un manque de respect pour les autres...c un gros manque de civisme...si ca avait ete que du necking...les GT du sky vont se limiter a 10 personnes si ca continue de meme!  
<Fly19> c bo charmeur va te couccher:)

\* Flammel9- est en cycle SPiN la...apres avoir brassé...

<Smiley> Flamme: pardon????? quesse tu veux dire "si ça avait été que du necking"??????

<Bolero> Flamme: QUOI??y a eu plus que du necking??????????????

\* Cervantes déteste le potinage de canal par contre...

<Flammel9-> Smiley...vois-tu...le tripotage y etait tres present pour certains...meme que si ca n'avait ete de l'espace géographique...(genre si ca avait ete dans un sauna) le monde ne se seraient pas privés!

<Smiley> Flamme: ?????????????????????? ça je pense pas

\* Sonic est DAC avec CERV arretez dont de memerer sur vendredi....pis surtout ne faite pas vous vierge offusquée...;)

\* Smiley est d'Accord avec Sonic :)))ihihih

<Bolero> Sonic: je fais pas ma vierge offusquée.....sauf que si j'avais su.....je me serais p-ê arrangé pour y aller!!!! mdr! :)

[...]

<Smiley> Flamme: ça je m'en doutais ben... mais moi ce que j'essaye de dire c que c devenu la grosse orgie dégueulasse oui, mais que c CERTAIN que ça arrivera pu jamais...

\* Surfboy vous conseille de pas aller sur gaysexfr ...c emmerdant.....

<Flammel9-> Sonic...eille...l'endroit pour se rencontrer est la...tant qu'a aller me promener ailleurs...j'va y aller pis j'va y rester...C pas a moi a m'isoler dans ce cas-la!!!

\* Cervantes trouve ça intéressant que les gens qu'on perçoit comme une gang de nerds fasse des orgies!!! :)))

<trip> cherche gars de granby?????????

<Flammel9-> Surfboy...ouan bin les gt vont ressembler a ca si ca change pas!

\* Fly19 trouve ca chiant que le seul gt qui manque soit celui qui a plus fait sccandale:)

\* Hidalgo pense que vous généralisez, là...

\* Vega\_ trouve qu il a bien faite de ne pas inviter sa soeur au SKY vendredi.. j aurais ete tres mal vu de ma famille s il elle aurait vu ce koi qui font les gaies..

\* Aiglou regrette pas son absence de vendredi...

<Cervantes> Faudra-t-il énoncer des règles pour les GT?

**[suite](#) -->**

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés  
 Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>

## APPENDICE B

# CHARTE OFFICIELLE DU CANAL #GAYMTLFR [\[103\]](#)

## B.1 Règles et usages du canal #gaymtlfr

*« Sans qu'aucune exception ne soit permise, le respect d'autrui est la règle sur #gaymtlfr.*

*Aucun propos discriminatoire à l'endroit d'individus, de groupes sociaux ou raciaux n'est toléré. De tels propos sont immédiatement sanctionnés.*

*La politesse est de mise et les propos vulgaires sont à proscrire.*

*Le français est la langue d'usage sur le canal. Les conversations en d'autres langues doivent être tenues en privé (/msg). N'oublions cependant pas que la politesse est de rigueur avec les « touristes » ou unilingues anglophones qui viennent nous saluer.*

*Les conflits personnels se règlent en privé (/msg). Les amateurs de chicanes peuvent toujours écouter leurs téléromans.*

*Les majuscules sont interdites. Vous ne trouvez pas qu'il y a déjà assez de monde qui nous crie après ?*

*Les messages à répétition sont interdits. Tous les usagers ont au moins quelques megs de mémoire dans la tête.*

*Les sons et les scripts de plus de 3 lignes sont aussi interdits.*

*Aucune publicité n'est acceptée sur le canal. Les entreprises qui désirent communiquer avec nos usagers sont invités à communiquer avec un des administrateur du réseau. Divers véhicules publicitaires seront disponibles; entre autres, ces entreprises peuvent commanditer un de nos GT, ou un des sites Web. »*

**[suite](#) -->**

## B.2 LES OPERATEURS

*« Les opérateurs sont là pour aider les usagers à mieux connaître le canal, les gens, ses règles et répondre à leurs questions.*

*Les opérateurs doivent faire preuve de GROS BON SENS dans l'exécution de leurs tâches. Ils doivent toujours prévenir un usager avant de procéder à une sanction.*

*Les opérateurs doivent se récuser (dé-op) lorsqu'ils ne sont pas en mesure d'accomplir leurs fonctions.*

*Lorsqu'un unilingue anglophone entre sur le canal, vous pouvez toujours le référer au canal #gaymontreal. »*

**[suite](#) -->**

## NOTES

[1] Rondeau, 1980, p. 69

[2] Dans lequel on inclura les listes de diffusion ou de distribution.

[3] Bergeron, Marcel; Kempa, Corinne; Perron, Yolande, *Vocabulaire d'Internet*, 2e éd. rev. et augm., coll. Cahiers de l'Office de la langue française, Saint-Foy : Publications du Québec, 1997.

[4] D'après notamment la quatrième enquête du RISQ sur les internautes québécois, septembre 1997, <http://www.risq.qc.ca/enquete/4/>

[5] Par comparaison avec le nombre élevé de commandes et de sous-programmes (objets) propres à chaque MOO.

[6] Cf. les systèmes de communication asynchrone, tels les forums Usenet ou les listes de diffusion de courriers électroniques.

[7] L'anonymat des réseaux permet à l'individu de faire fi de l'aspect physique, du genre sexuel, etc., et d'emprunter alternativement diverses identités...

[8] Chayko, M., " What is real in the age of virtual reality ? "Reframing" frame analysis for a technological world ", *Symbolic Interaction*, 16(2), 1993, p. 172, cité dans Jones, 1995a, p. 12. " It is one of the tasks of sociologists to problematize "what is real." "

[9] Nouvelles technologies de l'information et de la communication.

[10] En ce sens, Perriault rejoint et même précède l'auteur culturaliste Steven Jones (1995a, p. 32), qui fait lui aussi remarquer que : " these machines are seen as "linking" machines (they link information, data, communication, sound, and image through the common language of digital encoding) ".

[11] Il nous apparaît, par exemple, que le succès du système CU-SeeMe (vidéoconférence par Internet) par rapport à d'autres protocoles analogues et concurrents, ne peut s'expliquer que par le rôle catalyseur de l'environnement IRC, au sein duquel se rencontrent les usagers " pratiquants " -- et prosélytes -- et les usagers potentiels de ce dispositif. De même, le succès phénoménal (plusieurs millions d'utilisateurs en quelques mois) du logiciel " ICQ " (*I seek you*, " je te cherche ") doit sans doute beaucoup à la pré-existence de groupes de discussion asynchrones sur Internet.

[12] " emerging social formations online ".

[13] " CMC, of course, is not just a tool; it is at once technology, medium, and engine of social relations. It not only structures social relations, it is the space within which the relations occur and the tool that individuals use to enter that space. "

[14] " Computer-mediated communication is, in essence, socially produced space ".

[15] " Why should face-to-face communication serve as an ideal ? ".

[16] " In fact, all communities larger than primordial villages of face-to-face contact (and perhaps even these) are imagined. Communities are to be distinguished, not by their falsity/genuineness, but by the style in which they are imagined. "

[17] " aimless connectedness ".

[18] (Souligné par nous). " The methods used in this research may include unobtrusive observation, participant-observation, quantifiable questionnaires, and structured and unstructured interviews conducted via e-mail, chat connections, phone, and/or face-to-face contact. Combining strategies is probably the most powerful approach. "

[19] " this may simply be a logical result of the strangely solitary work that many CMC researchers are engaged in, sitting alone at their computers, but surrounded by a global multitude. "

[20] " much of what is most valuable is the absence of information, the silence and pauses between words and phrases. "

[21] En raison de l'éloignement géographique dans un cas, et du désir d'anonymat dans l'autre, les entrevues correspondantes ont été menées par téléphone.

[22] À l'exception d'une personne, le gestionnaire du site, dont nous ne pouvions donner l'adresse sur le Web sans révéler le pseudonyme, et qui nous a d'ailleurs autorisé à le citer.

[23] " I have tried to create alternatives names which embody the essence of their chosen nicks. "

[24] Double protocole du réseau Internet. IP (Protocole Internet) définit les caractéristiques des paquets de données ou datagrammes, tandis que TCP (Protocole de Contrôle du Transfert) s'assure de leur arrivée à bon port.

[25] Le code ASCII (American Standard Code for Information Interchange) comprend, outre les lettres de l'alphabet et les chiffres, un certain nombre de signes typographiques ou symboles tels: ! & # \$ %...

[26] Connus respectivement sous les pseudonymes WiZ et Avalon dans le " milieu " IRC.

[27] Nous estimons qu'en 1997, le nombre cumulé d'utilisateurs des quatre principaux réseaux IRC était de l'ordre d'un million.

[28] En France, l'équivalent télématique du mot " *chat* " est l'expression : " messagerie en direct ".

[29] Du fait précisément qu'ils ne fonctionnent pas avec un protocole de commutation par paquets, et que chaque usager occupe une ligne téléphonique et un modem.

[30] Il faut noter qu'avant IRC, le seul système de *chat* opérant sur Internet était le rudimentaire programme *talk* fonctionnant dans l'environnement Unix, et qui ne permettait rien d'autre qu'un dialogue entre deux utilisateurs dont l'un au moins connaissait l'adresse Internet (IP) de l'autre.

[31] Ordinateur branché en permanence sur Internet, ou logiciel fonctionnant sur cet ordinateur et délivrant un service (Web, FTP, IRC ou autres) en partage à plusieurs usagers du réseau munis d'un

logiciel client.

[32] Logiciel dialoguant avec un serveur pour obtenir de l'information. Le client demande à se connecter au serveur, qui peut accepter ou refuser. Le serveur propose de l'information, que le client interprète.

[33] " IRC's networking capabilities were [...] tested on a suite of three machines in southern Finland. Once tested it was installed throughout the Finnish national network -- FUNET -- and then connected to NORDUNET, the Scandinavian branch of the Internet. By November of 1988, IRC had spread across the Internet. "

[34] Notons que la métaphore de la " C.B. " (*Citizen's band*) avait déjà été utilisée par CompuServe pour son système de *chat*.

[35] Le terme *lame* évoquant la faiblesse, l'impuissance, on pourrait traduire l'expression *lame users* par " simples usagers " ou " usagers *lambda* ". Mais on ne manquera pas de savourer le jeu de mots avec l'homonyme " looser ". Notons que ce terme désigne aussi plus généralement toute personne connectée à IRC, et peut donc être compris comme synonyme de *user*. Ces plaisanteries encodées dans la terminologie sont l'un des traits typiques de la culture Internet et plus généralement, de la culture informaticienne (cf. Breton, 1990).

[36] À moins que l'on spécifie comme critère un nombre minimum de participants, mettons supérieur à dix; l'espérance de vie d'un canal est en effet fortement liée à sa démographie à un instant donné.

[37] Sur EFNnet et Undernet, il est fréquent de se retrouver avec une liste de 8000 à 10000 canaux, qui aura pris plusieurs minutes à se stabiliser à l'écran.

[38] Voir l'édition spéciale des *Chroniques de Cybérie*, <http://www.cyberie.qc.ca/sinistre.html>

[39] Nous entendons ici le système constitué du protocole IRC, des ordinateurs impliqués, et de l'ensemble des usagers.

[40] Il n'y a pas lieu, dans ce mémoire, de s'étendre sur le vaste débat concernant le degré de " réalité " des actes *virtuels*, pas plus que des actes de langages en général. Remarquons toutefois qu'une commande IRC (*me*), dite descriptive et héritée des MUD, constitue en fait une figure de style permettant à l'utilisateur de parler de lui à la troisième personne, ce qui autorise sa propre *mise en scène*. Un usager surnommé Axel pourra ainsi faire afficher sur l'écran des autres, la phrase : " Axel se précipite vers Gloria, la prend dans ses bras, et lui donne un baiser sur la joue ". Mais les ircistes font clairement la distinction entre un tel *pseudo-acte* et le fait, par exemple, d'attribuer ou d'ôter le statut d'opérateur à un usager, acte lourd de significations et de conséquences pratiques dans le contexte du réseau.

[41] Ove Ruben R. Olsen, " The Tao of Internet Relay Chat ", 1994, inédit. " In the beginning there was only channel 0, thus channel 0 is the soil of IRC. Channel 1 to channel 10 then was open as the sea. Channel 11 to 999 was the trees and forests of IRC. Channels above 999 should not be mentioned, and channels below 0 were unborn and contained many secrets. "

[42] Ce mode de fonctionnement est particulièrement adapté à la tenue de réunions ou conférences formelles.

[43] En principe, une telle " remarque " n'appelle pas de réponse, ce qui signifie que son auteur ne

souhaite pas amorcer de dialogue.

[44] Le pseudonyme est en fait l'équivalent, et la plus simple expression, de la notion d'*avatar* (ou incarnation virtuelle) que l'on rencontre dans les environnements interactifs graphiques (cf. Worlds Chat, AlphaWorld, Palace...).

[45] Dans les premières années d'EFnet, un service appelé *nickserv* permettait l'enregistrement d'un pseudonyme et sa protection par mot de passe. Les controverses qu'il suscita lui valurent d'être aboli; il est aujourd'hui disponible sur le réseau Dalnet.

[46] Il est significatif que l'un des principaux organismes de défense des droits du " cybercitoyen " se nomme " Electronic Frontier Foundation ". À propos de sa création, Rheingold (1995, p. 251) évoque " une certaine ambiance de western, de nouvelle frontière ". Commentant le succès de cette métaphore, Wilbur (1997, p. 8) souligne la ressemblance entre l'actuel Internet et " les conditions quasi primitives " de la Frontière américaine.

[47] Le qualificatif *virtuel*, à propos de l'espace ou du territoire, nous semble ici pleinement justifié, puisqu'il s'applique, au sens cybernétique, à une entité qui, par son " comportement " -- comprendre : du point de vue informationnel -- peut se substituer à l'entité de référence, dans des limites et en vue de tâches bien définies.

[48] Grant et Mirashi, 1996. " Think of channels as houses. The owner of the house can decide to share ownership with someone else or decide to disallow any individual he chooses into his house. In your own house, *you* call the shots. "

[49] On peut reconnaître l'expression " IRC cop ", qui signifie " flic d'IRC ". D'ailleurs, le statut des ircops est symbolisé par une \* (astérisque), qui n'est pas sans évoquer une étoile de shérif...

[50] Nous avons repris la traduction française du titre de la série télévisée américaine *The Twilight Zone*, à laquelle fait référence la dénomination du canal.

[51] Terme signifiant littéralement " étiquette du réseau ", et qui renvoie à l'ensemble des normes comportementales auxquels l'utilisateur d'un service Internet doit se conformer.

[52] Un masque est une expression réunissant les diverses coordonnées d'un usager d'IRC : pseudonyme, nom d'utilisateur sur Internet, adresse Internet de l'hôte par lequel l'utilisateur est connecté à IRC (sous la forme " pseudonyme!nom\_d'utilisateur@adresse.de.l'hôte "), dont un ou plusieurs éléments peuvent être remplacés par des \* (appelés jokers), ce qui indique que l'élément en question est indifférent. Par exemple, le masque *\*!Bibi@\*.uqam.ca* correspond à l'ensemble des utilisateurs dont le nom d'utilisateur Internet est Bibi, et qui sont connectés à partir du domaine uqam.ca.

[53] Nous reviendront plus loin sur le détail des formes de nuisance, tant technique que sociale, rencontrées sur IRC.

[54] Les " \*-lines " sont des sections du fichier de configuration d'un serveur, contenant une liste d'entités identifiées par leur localisation dans Internet, et placées sous un régime particulier. (voir " Undernet K: Line and G: Line FAQ ", sur le site d'Undernet : <http://www.undernet.org>)

[55] Le conflit aurait opposé des opérateurs européens soucieux de durcir les règles d'utilisation du réseau, notamment pour lutter contre que la diffusion de pornographie ou de logiciels piratés, aux opérateurs américains, plus libéraux. Des divergences sur des évolutions en ce sens à apporter au protocole lui-même auraient précipité la rupture. Ce point est fort peu documenté, mais nous a été

confirmé par plusieurs opérateurs IRC et se traduit aujourd'hui dans les faits.

[56] Unix est le système d'exploitation pour ordinateurs en vigueur dans la plupart des réseaux universitaires, tandis que le marché des micro-ordinateurs personnels est dominé par Windows.

[57] La prononciation du mot *bot* n'est pas fixée : en principe, on le prononce " botte ", mais certains " initiés " préfèrent le prononcer comme le mot *boat* (bateau).

[58] " Even now it can be difficult to know whether one is communicating with a person or a bot on Internet Relay Chat ".

[59] Le lecteur intéressé pourra consulter cet article très complet sur le bestiaire des " robots " qui hantent les divers domaines de l'Internet : Andrew Leonard, " Bots Are Hot! ", *Wired*, no 4.04, avril 1996, pp. 114-117; 166-172.

[60] Pour l'anecdote, le nom fait référence à une soupe aux oeufs impliquée dans un événement familial qui a marqué l'auteur du programme.

[61] X et W sont deux versions d'un même programme, écrit et mis à jour par Robin Thellend (Seks), installées chacune sur un serveur IRC dédié. Semblable à un *eggdrop* classique dans son interface et son comportement, ce " service " -- de préférence à " *bot* " -- n'en conserve que les fonctions essentielles à la gestion d'un canal, et met l'accent sur la hiérarchisation des utilisateurs.

[62] L'option de *channel service* tend à se généraliser dans les nouveaux réseaux IRC, tels DALnet.

[63] " the interplay between preexisting structures and the participants' strategic appropriation and exploitation of the resources and rules those structures offer in ongoing interaction "

[64] On consultera à ce sujet les enquêtes successives menées par le RISQ :

<http://www.risq.qc.ca/enquete/>

[65] Cela s'inscrit dans le dynamisme inforoutier de la Malaisie, qui a accueilli la conférence INET '97.

[66] C'est-à-dire pour lequel aucuns des modes *privé* ou *secret* n'a été activé.

[67] On s'aperçoit, en les visitant, qu'il s'agit souvent de canaux éphémères destinés à un usage personnel (discussion avec un ami, utilisation du bandeau-titre comme espace publicitaire, etc.), ou encore des canaux " en germe "; dans la plupart des cas, il s'agit de canaux subsidiaires pour leurs occupants, qui se trouvent en même temps sur un canal plus achalandé.

[68] L'heure de la journée importe peu sur Undernet, qui est un réseau où la plupart des fuseaux horaires sont également représentés.

[69] En réalité, ce nombre est un *majorant* du nombre réel; toutefois, il nous paraît relativement fiable dans la mesure où, comme nous avons pu l'observer, une minorité d'ircistes s'investit simultanément dans plusieurs canaux à forte fréquentation.

[70] Nous rappelons que la classification des canaux se fonde sur la forme de sociabilité identifiée comme prépondérante. Dans la majorité des cas, plusieurs des formes de sociabilité que nous avons définies peuvent être observées, à divers degrés, sur le même canal.

[71] Dans l'argot des *hackers*, il est courant de substituer le *s* final par un *z*. On doit donc lire *warez*

comme un diminutif de *softwares* (logiciels).

[72] Pluriel de " virus " (informatique).

[73] Pour Shaw (1997, p. 137), on doit y voir le prolongement dans le virtuel d'un type d'" expériences sociales " déjà vécues par les homosexuels dans la " vraie vie ".

[74] Le virus " script.ini " consistait en une macrocommande qui, tirant parti d'une option de réception automatique de fichiers, se propageait auprès des usagers des canaux sur lesquels se trouvait l'usager infecté. Une fois présent, le " cheval de Troie " permettait à son auteur de prendre partiellement le contrôle de l'ordinateur de la victime, et notamment d'épier ses conversations privées. Une nouvelle version du logiciel a provisoirement réglé le problème.

[75] " Read The F\*\*\*ing Manual ".

[76] Notons à ce propos que la plupart des canaux utilisent les caractères latins (IRC se conforme à la norme ISO-Latin), y compris les canaux russes, grecs ou japonais. Toutefois, des outils logiciels commencent à se répandre, qui permettent l'utilisation d'alphabets différents ou d'idéogrammes. Mais certains canaux les proscrivent en raison de la forte proportion d'utilisateurs qui continuent à se connecter à IRC sous Unix, qui ne tolère que les caractères ASCII standard.

[77] Un usager peut connaître son *lag* avec un autre usager, au moyen de la commande *ping* (en référence au mouvement de " ping-pong " qui se joue entre les serveurs concernés), qui lui retourne une réponse en secondes.

[78] Cette tradition informelle a probablement été influencée par les règles de dénomination des forums Usenet.

[79] " Mtl " est l'abréviation courante de Montréal.

[80] Le suffixe " fr " renvoie ici à " francophone ". Notons au passage que dans le cas du canal #gayfr sur EFnet, la particule correspond plutôt, comme il est d'usage sur Internet, au nom de domaine .fr (France). Incidemment, on constate ici encore la confluence de deux " cultures d'utilisateurs " : celle des informaticiens, " pères fondateurs " du Réseau, et celle des usagers de la " deuxième vague ", non techniciens.

[81] À moins que ces derniers, à peine arrivés, ne quémandent le statut d'opérateur (*op begging*). Ils se font alors ignorer ou rabrouer sans ménagement.

[82] Les appareils photographiques numériques, qui commencent à se répandre sur le marché, sont particulièrement prisés des ircistes car, l'étape de numérisation n'étant plus requise, ces témoignages visuels peuvent être mis en ligne dans les heures qui suivent l'activité.

[83] " the [...] phenomenon [...] fuels the public's fascination with the electronic superhighway ".

[84] Maffesoli, 1996, p. 70.

[85] La plupart des logiciels clients IRC permettent d'enregistrer intégralement tout ce qui s'écrit aussi bien en public qu'en privé. Le fichier informatique d'un tel " verbatim " est appelé *log* (que l'on traduit parfois par *journal* en français).

[86] Les pseudonymes entre parenthèses correspondent à la personne-source. Nous rappelons que,

sauf avis contraire, nous avons substitué des pseudonymes fictifs à *tous* les pseudonymes réels. Si l'un des pseudonymes semblait correspondre à celui d'un usager du canal IRC étudié, ce serait fortuit.

[87] Au Québec, le mot " gang " est féminin et signifie " bande ". On peut consulter le site à : <http://pages.infinit.net/gemeaux/irc/> ou <http://www.gangirc.montreal.qc.ca/>

[88] En fait, il s'agit d'un " site-parapluie " qui regroupe les usagers de sept canaux IRC différents.

[89] Depuis, c'est devenu la Li@sse (Ligue d'improvisation au Sud-Sud-Est).

[90] " IRC exists as a word-of-mouth community ".

[91] <http://jasette.pignon.com:8080/>

[92] L'interviewé fait également allusion aux messageries téléphoniques interactives.

[93] Voir n. [71](#)

[94] Voir n. [51](#)

[95] Encore appelées *smileys* (l'Office québécois de la langue française recommande la traduction " binettes "), ces assemblages de signes de ponctuation stylisant l'expression d'un visage incliné à quatre-vingt-dix degrés ( :-) :-) etc.) ont été assez largement décrits dans la littérature pour que nous ne revenions pas dessus. Il est important de noter, toutefois, que les usagers d'IRC ne respectent pas un " lexique " rigoureux de ces émoticons. Certains essaient même de se démarquer par l'usage de variantes. C'est le cas de PowerCat qui a découvert qu'en substituant des " o " au tiret central, il pouvait figurer un " gros nez " ( :O ) permettant d'attendrir l'interlocuteur; c'est sans doute un élément important de la transposition de son charisme dans l'espace virtuel.

[96] Dessins ou ornements obtenus à partir de caractères standard, colorés ou non, et affichés au moyen de scripts sommaires.

[97] Voir n. [61](#).

[98] Phénomène bien connu dans les lieux de convivialité réels, tels les bars.

[99] Avec le logiciel mIRC (et la plupart des logiciels clients sous Windows), les opérateurs apparaissent en tête de liste des usagers, donc " en haut " de la fenêtre correspondante.

[100] Langage de programmation des pages Web.

[101] Notons que le choix du pseudonyme de Gémeaux n'est pas étranger au vif intérêt de ce dernier pour l'astrologie, qui se reflète dans les contenus de son site (par exemple, en regard du pseudonyme de chaque usager, on trouve un icône représentant son signe astrologique. En cliquant dessus, on accède même à une fiche décrivant le signe en question).

[102] Scott Adams, *Le Principe de Dilbert*, Paris : First, 1997, p. 133.

[103] Reproduit d'après la page Web de #gaymtlfr : [http://www.pubnix.net/~pgaston/le\\_site/](http://www.pubnix.net/~pgaston/le_site/), telle qu'elle était au moment de la rédaction de ce mémoire, et aujourd'hui disparue. Une version révisée de ce règlement est disponible sur le nouveau site du canal (<http://www.gaymtlfr.org/>).

## RÉFÉRENCES

- Altman, Irwin, et Chemers, Martin. 1984. *Culture and environment*, New York : Cambridge University Press.
- Anderson, Benedict. 1991. *Imagined Communities : reflections on the origin and spread of nationalism*, éd. révisée, London : Verso.
- Anzieu, D., et Martin, J.-Y. 1979. *La dynamique des groupes restreints*, 6ème édition revue et corrigée, Paris : PUF.
- [Baym](#), Nancy K. 1995. « The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication », Voir Jones, Steven G. (dir. publ.). 1995, pp. 138-163.
- Bolle De Bal, Marcel. 1985. *La tentation communautaire. Les paradoxes de la reliance et de la contre-culture*, coll. Psychosociologie, Bruxelles : Éd. de l'Université de Bruxelles.
- Breton, Philippe. 1990. *La tribu informatique*, Paris : Métailié.
- Breton, Philippe, et Proulx, Serge. 1994. *L'explosion de la communication. La naissance d'une nouvelle idéologie*, Paris : La découverte; Montréal : Boréal.
- Briole, Alain. 1992. « La réunion téléphone grand public : alliance du social et de la technique », dans Périn, Pascal et Gensollen, Michel, *La communication plurielle. L'interaction dans les téléconférences*, Paris : La Documentation française, pp. 249-67
- Byrne, Elisabeth. 1994. *The Formation of Relationships on Internet Relay Chat (IRC)*, mémoire déposé à l'University of Western Sydney, faculté des Humanités et des Sciences sociales, Nepean (Australie), éd. élec : <http://www.magna.com.au/~max/liz/irc.html>
- Chambat, Pierre. (dir. publ.). 1992. *Communication et lien social*, Paris : Descartes.
- Chambat, Pierre. 1994. « NTIC et représentation des usagers », dans *Médias et nouvelles technologies. Pour une socio-politique des usages*, sous la direction de A. Vitalis, Rennes : Éditions Apogée, pp. 45-59.
- Dery, Mark. (dir. publ.). 1994. *Flame Wars, The Discourse of Cyberculture*, Durham: Duke University Press.
- Dubost, Jean. 1995. Éditorial, *Revue Internationale de Psychosociologie*, vol 2, no 3, automne 1995, pp. 3-6.
- Fichet, Brigitte. 1995. « Petite note sur un grand classique : Ferdinand Tönnies », *Cultures et société*, n°6, pp. 33-40.
- Fischer, Gustave-Nicolas. 1989. *Psychologie des espaces de travail*, Paris : A. Colin.

- Flichy, Patrice. 1995. *L'innovation technique. Récents développements en sciences sociales vers une nouvelle théorie de l'innovation*, Paris : La Découverte.
- Flichy, Patrice. 1996. Présentation du dossier « Les usages d'Internet », *Réseaux*, 77.
- Gingras, Martine. 1996. *Le cyborg, sa langue, sa loi, son territoire : promenades ethnographiques dans les environnements textuels multi-utilisateurs*, mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal.
- Girard, René. 1981. *La violence et le sacré*, Paris : Grasset.
- Goldsmith, Jeffrey. 1995. « This Bot's for You », *Wired*, no 3.04, avril 1995. Disp. en ligne: <http://www.wired.com/wired/archive/3.04/irc.html?pg=6&topic=>
- Hall, Edward T. 1969. *The Hidden Dimension*, New York : Anchor Books.
- Hall, Edward T. 1989. *Beyond Culture*, New York : Doubleday.
- Harvey, Pierre-Léonard. 1995. *Cyberespace et communautaire. Appropriation, réseaux, groupes virtuels*. Québec: Presses de l'Université Laval.
- Hertz, J. C. 1996. *Alice au pays d'Internet. Les mille et une nuits d'une Cybersurfeuse*. Paris : Austral.
- [Jones](#), Steven G. (dir. publ.). 1995. *CyberSociety*, Thousand Oaks (Calif.) : Sage. [[Extraits](#)]
- Jones, Steven G. 1995a. « Understanding Community in the Information Age ». Voir Jones, Steven G. (dir. publ.). 1995, pp. 11-35.
- Jones, Steven G. (dir. publ.). 1997. *Virtual Culture*, Thousand Oaks (Calif.) : Sage. [[Extraits](#)]
- Jones, Steven G. 1997a. « The Internet and its Social Landscape ». Voir Jones, Steven G. (dir. publ.). 1997, pp. 7-35.
- Jouët, Josiane. 1989. « Une communauté télématique : les Axiens », *Réseaux*, no 38, pp. 49-66.
- Jouët, Josiane. 1992. « Relecture de la société de l'information ». Voir Chambat, Pierre. (dir. publ.), pp. 177-190.
- Jouët, Josiane. 1993. "Pratiques de communication et figures de la médiation", *Réseaux*, no 60, pp. 99-120.
- Laramée, Alain, et Vallée, Bernard. 1991. *La recherche en communication, éléments de méthodologie*, Montréal : Presses de l'Université du Québec.
- Lévy, Pierre. 1994. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Lévy, Pierre. 1995. *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris: La Découverte.
- Lévy, Pierre. 1997. *Cyberculture*, rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet « Nouvelles technologies : coopération culturelle et communication », Paris : Odile Jacob/Ed. du Conseil de l'Europe.
- Maffesoli, Michel. 1984. *Essais sur la violence banale et fondatrice*, Paris : Méridiens-Klincksieck.

- Maffesoli, Michel. 1985. *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*, Paris : Méridiens-Klincksieck.
- Maffesoli, Michel. 1991. *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, rééd., coll. Le livre de poche, Paris : Librairie générale française.
- Maffesoli, Michel. 1995. *La Transfiguration du politique. La tribalisation du monde*, rééd., coll. Le livre de poche, Paris : Librairie générale française.
- Maffesoli, Michel. 1996. *La contemplation du monde. Figures du style communautaire*, rééd., coll. Le livre de poche, Paris : Librairie générale française.
- Mattelart, Armand, et Mattelart, Michèle. 1995. *Histoire des théories de la communication*. coll. Repères, Paris : La Découverte.
- Mirashi, Mandar. 1993. « The History of the Undernet », éd. élec. : <http://www.doco-com.undernet.org/documents/uhistory.html>
- Perriault, Jacques. 1989. *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris: Flammarion.
- Pioch, Nicholas. 1993. *A Short IRC Primer*, éd. élec. : <ftp://cs-ftp.bu.edu/irc/support/IRCprimer1.1.txt>
- Porter, David. (dir. publ.). 1997. *Internet Culture*, New York : Routledge.
- Proulx, Serge. 1996. « La vie quotidienne à l'heure de la mondialisation des médias : les paradoxes de la réception médiatique », communication au Colloque international "Approches de la mondialisation : universalisme technique et recomposition des sociétés", Bordeaux, 7-8 novembre 1996.
- Quittner, Joshua. 1995. « Automata Non Grata », *Wired*, no 3.04, avril 1995. Disp. en ligne: <http://www.wired.com/wired/archive/3.04/irc.html>
- Reid, Elizabeth. 1991. *Electropolis : Communication and Community on Internet Relay Chat*, mémoire déposé à l'University of Melbourne, Dept. d'histoire, Australie; éd. élec. : <http://www.crosswinds.net/~aluluei/electropolis.htm>
- Rheingold, Howard. 1995. *Les communautés virtuelles*, Paris: Addison-Wesley.
- Richard, Bruno. 1996. *Psychologie des groupes restreints*. Cap-Rouge (Qué.) : Presses Inter Universitaires.
- Rondeau, Roger. 1980. *Les groupes en crise ?*, Bruxelles : Pierre Mardaga, Montréal : Fidès.
- Rose, Helen T. 1994. « IRC Frequently Asked Questions », F.A.Q du groupe Usenet alt.irc, version 1.39 (août 1994). Éd. élec., dernière version disponible à : <ftp://cs-ftp.bu.edu/irc/support/alt-irc-faq>
- Sartre, J.-P. 1960. *Critique de la raison dialectique*. T. 1 : Théorie des ensembles pratiques, Paris : Gallimard.
- Shaw, David F. 1997. « Gay Men and Computer Communication : A Discourse of Sex and Identity in Cyberspace ». Voir Jones, Steven G. (dir. publ.). 1997, pp. 133-145.
- Suler, John. 1996. *The Psychology of Cyberspace*, éd. élec. :

<http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>

Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York : Simon & Schuster.

Wilbur, Shawn P. 1997. « An Archeology of Cyberspaces. Virtuality, Community, Identity ». *Voir*  
Porter, David. (dir. publ.). 1997.

[haut](#) • [section précédente](#) • [section suivante](#) • [sommaire](#) • [accueil](#)

© Guillaume Latzko-Toth, 1998 - Tous droits réservés

Adresse originale de ce document: <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc/>