



Thématic'IC 2014

Rencontre interdisciplinaire entre chercheurs et professionnels

COMMUNAUTÉS EN LIGNE ET CONSTRUCTIONS IDENTITAIRES

Ouvrage coordonné par Patricia Caillé
avec la participation de Marion Béchet, Emmanuelle Chevry,
Sophie Kennel, Franz Luthi

**Actes de la journée d'étude
du 6 juin 2014**



Thémat'IC 2014

Publication de l'IUT ROBERT SCHUMAN

72 rte du Rhin

67400 Illkirch

☎ 03 68 85 89 00

☎ 03 68 85 86 05

<http://iutrs.unistra.fr/>

ISBN en cours

Sommaire

| | |
|---|----|
| Introduction | 5 |
| <i>Patricia Caillé</i> | |
| Un communisme numérique : Tracer l'être-en-commun avec Jean-Luc Nancy..... | 13 |
| <i>Cléo Collomb</i> | |
| Enjeux et limites de la notion de « communauté en ligne » : le design techno-politique du singulier et du collectif | 30 |
| <i>Laurence Allard</i> | |
| De la politique des identités à la politique des affects : communautés et controverses en ligne | 44 |
| <i>Maxime Cervulle et Fred Pailler</i> | |
| « Sans pote trop une perdu » : Comprendre les processus d'exclusion entre pairs adolescents | 55 |
| <i>Claire Balleys</i> | |
| Le Jeu, une « auberge espagnole » | 64 |
| <i>Lina Trémisi</i> | |
| Jeux vidéo et construction identitaire | 69 |
| <i>Antoine Simonin</i> | |

Introduction

Patricia Caillé

*Maîtresse de conférences – Département Information-Communication
IUT Robert Schuman – Université de Strasbourg*

Thémat'IC, journée d'étude annuelle du département Information-Communication de l'IUT Robert Schuman, rassemble chaque année universitaires et praticiens désireux d'explorer de nouveaux territoires de la recherche en sciences de l'information et de la communication et de confronter les questionnements, l'expérience et le vécu des uns et des autres. Au point de rencontre de deux ensembles de préoccupations, les nouveaux terrains des SIC, d'une part, et la transformation du monde de l'enseignement supérieur, de l'autre, l'objectif de ces journées et des volumes qui en sont issus est de nourrir les réflexions concernant les enjeux de nos formations, leur évolution à la lumière des échanges que soulève la recherche dans le contexte des mutations technologiques, culturelles et économiques contemporaines. Ces journées nous permettent enfin d'amener les étudiants dans le cadre de leur mémoire de recherche vers ces thématiques. Cette nouvelle édition, « Communautés en lignes et constructions des identités », peut-être plus encore que les précédentes.

Il y a quelques années, Laurence Allard remarquait qu'à l'ère de l'individualisme sans cesse déploré par les conservateurs de tout poil, Internet semblait « intronisé en terre d'exil de la communauté, du collectif, le royaume du paradigme du commun. Prolifèrent ainsi toutes sortes de « communautés » : de pairs, adhocratiques, réticulaires, de partage et d'échange, de coopération... » sans qu'on s'intéresse vraiment à la façon dont de telles communautés ont été constituées, ni par qui (Allard 2008, 105). Même si celles-ci n'étaient pas au cœur de leur propos, évoquer les communautés en ligne revient à revisiter certaines des questions soulevées par les critiques de la modernité pour les prolonger. Tout d'abord celle du vaste espace d'influences sociales qui traversent et donnent forme au local par la mise en relation de tant d'autres pourtant si distants du fait d'un nouvel espace-temps... (Giddens 1997). Et aussi celle de l'« éthique de l'authenticité » caractéristique de l'individu moderne dans une société industrielle, bureaucratique et technologique qui fait de « l'épanouissement de soi la principale valeur de la vie » au risque d'un subjectivisme égocentrique qui ne répondrait qu'à la raison instrumentale et ne reconnaîtrait que peu

d'engagements à l'égard des autres (Taylor 1992, 34, 63). Qu'est-ce qui, dans une société fragmentée et atomisée, pourrait donner du sens aux choix des individus et à leur liberté, si par liberté on entend l'adhésion à un nous et la redéfinition possible de nos conditions d'existence dans la conscience des enjeux communs de notre rapport à l'environnement ? Alors que la technologie affecte les formes de l'organisation sociale, l'expérimentation inhérente à de nouvelles constructions de soi produit de nouvelles manières d'être et d'agir (Allard et Blondeau 2007). Celles-ci nous amènent à interroger les processus de subjectivation, les traits à partir desquels des identités s'élaborent en ligne ainsi que la façon dont les plateformes relationnelles les rendent visibles et donc accessibles (Cardon 2008), dans un clair-obscur qui brouille et redessine en permanence la distinction entre espace privé et espace public (Cardon 2010). Nous avons donc abordé cette journée d'étude « communautés en ligne et constructions identitaires », le 6 juin 2014, avec un ensemble de questions. Que signifie « être en ligne » ? Quelles sont les articulations possibles entre communautés en ligne et production d'identités ? Comment reconceptualiser la production d'identités à l'ère des dispositifs socio-techniques, des usages qui en sont faits et des interactions qu'ils engendrent ? Les enjeux sont de taille puisqu'il s'agit de définir les termes du lien entre le « je » et le « nous », ainsi que ceux de l'agir ensemble à un moment de doute concernant le lien social, l'action politique, les cultures communes, ou plus largement au regard des choix de société auxquels nous sommes confrontés dans un monde globalisé.

Quelques jalons

À propos de communautés

Les travaux sur la communauté font de *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure* de Ferdinand Tönnies paru en 1887, une référence obligée¹. Dans cet ouvrage, l'auteur distingue deux types de l'en commun, le premier étant la communauté naturelle régie par la « volonté organique » que constituent la famille rurale ou même le village, et dans laquelle les biens communs ne peuvent avoir valeur d'échange. Par elle, le groupe ne fait qu'un en répondant à ses besoins et à la coutume (mémoire d'une vie commune). À la différence de la communauté, la société que marque l'avènement de l'industrie, du commerce, de l'argent, remplace la coutume par le contrat et l'échange dans la conscience de la valeur. Cette société est régie par la « volonté réfléchie » d'individus indépendants qui, à partir d'un objectif qui leur est propre, peuvent pratiquer l'échange, autant de volontés difficilement contenues dans un lien commun. La relecture d'Émile Durkheim (1889) conteste la vision trop idéologique de Tönnies ainsi que sa conception de la société, récusant l'idée que celle-ci pourrait être moins organique.

¹ Communauté et société sont la traduction de *Gemeinschaft* et *Gesellschaft*.

Les questionnements

Et ce sont justement les nouvelles formes potentielles du fonctionnement et de l'activité en réseaux (Flichy 2004), et de l'être en commun engendré par internet qui ont suscité beaucoup de curiosité puisque cette activité est productrice de nouvelles formes sociales du « nous » qui sont « le fruit de l'interconnexion des subjectivités » (Allard 2008). Les pratiques d'évaluation, d'échange, de partage et de coopération en ligne—chats, forums, listes de discussion, plateformes de sociabilité—sont aujourd'hui nombreuses². Des collectifs se forment et se dissolvent ainsi sous des modalités diverses autour d'institutions, de causes, d'activités : l'éducation, les partis politiques, les achats, des débats de société, la santé, l'aide à l'utilisateur novice en informatique, la religion, la musique, les sorties, la cuisine, etc.

À partir de quels échanges et de quel moment, un groupe d'utilisateurs connectés constitue-t-il une « communauté » pour ceux qui en sont membres ou pour ceux qui les regardent ou les imaginent interagir ? Comment une communauté en ligne se définit-elle ? Qu'est-ce qui caractérise l'appartenance à celle-ci ? Quelles actions individuelles ou collectives, quelles interactions rassemblent, incluent ou excluent des membres ? Comment se dessinent les rapports de force au sein des dispositifs sociotechniques et quelle est la capacité d'agir des internautes ? Cet espace participatif et réjouissant de collaboration et de création n'est-il qu'une façade livrant nos pratiques quotidiennes à une fouille en règle orchestrée par des appétits commerciaux ? (Beer 2009).

Si les affiliations multiples des individus ne datent pas ni ne s'arrêtent au développement d'Internet ou d'autres technologies, comment saisir l'imbrication entre les activités, les interactions en ligne et hors ligne d'un groupe ancré dans un ou des territoires à un moment donné, et la façon dont les activités en ligne affectent les autres ? Comment appréhender les différentes formes que prennent aujourd'hui ces interactions, le sens et la valeur qu'on peut leur attribuer ?

Cet opus n'offre qu'un infime aperçu des questions que pose aujourd'hui la construction des identités dans la grande diversité des mises en réseau, le formidable laboratoire expérimental d'Internet n'en constituant d'ailleurs qu'une partie. Le chiffre vertigineux du milliard et demi d'abonnés sur Facebook laisse dans l'ombre beaucoup d'autres plateformes et d'autres dispositifs créant d'autres modalités de l'être en commun qui demeurent ignorées ou sous-explorées. Le téléphone

² Voir, par exemple, l'article de Danah Boyd « Productions d'identités dans une culture en réseaux » paru dans *Médiamorphoses* 21 (2007) et aussi disponible en ligne <http://www.danah.org/papers/talks/AAAS2006-French.pdf>. Voir aussi le numéro de *Réseaux* consacré en 2014 aux jugements, évaluations et commentaires des internautes, « Evaluations profanes : le jugement en ligne » sous la direction de Dominique Pasquier.

portable supplante aujourd'hui les autres technologies d'expression et de communication (Allard, Creton et Odin, 2014). Dans des espaces comme le Sahara, par exemple, où les connexions internet sont inexistantes, la multifonctionnalité du portable en fait un disque dur permettant l'écoute mais aussi l'échange de musique (Kirkley 2014, 107-115). Le portable devient ainsi le support privilégié de la préservation et du développement de la culture musicale touarègue. Ce faisant, il dissémine non seulement une culture populaire mais aussi des messages politiques. Ainsi, que peut-on entrevoir de ces nouveaux univers qui frappent l'imagination ? Quelles en sont les limites ?

Les textes

Les textes rassemblés dans ce mini-volume nous semblent particulièrement stimulants dans la manière dont ils interrogent la construction des relations de communautés en ligne au regard des conditions technologiques de leur émergence. Le premier est une réflexion philosophique. Lorsque Google se targue de laisser les choix et les décisions à la grande communauté d'Internet « cristallisée dans l'architecture calculatoire des automates » (13) de classement, il aimerait nous convaincre qu'Internet devient ainsi un vecteur d'intelligence collective supérieur à la somme des subjectivités qui composent la communauté. Partant d'une lecture de *La Sagesse des foules* (Surowiecki 2008), une foule pensée comme un « être ensemble » d'individus qui ne peuvent « entrer en relation » et donc « hostile à l'idée de toute dimension véritablement collective de l'existence » (16), Cléo Collomb démontre comment cette communauté fondée sur l'individualisme méthodologique disqualifie la possibilité d'une existence collective comme d'un agir collectif. Bien qu'issus de deux démarches très différentes, les deux premiers textes s'accordent sur l'idée que la communauté ne peut relever du « même », là où Laurence Allard propose le « et », Cléo Collomb revient à « l'avec » de Jean-Luc Nancy, qui « exprime l'être-ensemble sans que le pluriel ne se fasse fusion » et dans lequel l'être-en-commun n'efface pas le multiple (20). Elle voit dans cette conception nancéenne minimale de la communauté, une possible « réinvention de la spécificité du politique » et un langage pour dire la communauté en ligne loin de toute forme de communautarisme, de nostalgie pour la communion et l'identité. La communauté nancéenne est « une exigence qui nous permet de mettre en jeu une philosophie de l'acte de lier » (25).

Fidèle à l'ethnographie des usages, Laurence Allard revient sur son exploration de la construction des subjectivités à partir des traces expressives laissées par les individus connectés à travers la panoplie d'écrans. Transécranique et transmédiatique dans ses pratiques, l'être en ligne est aussi multimodal, il se compose de textes, photos, et vidéos, et relève de la curiosité qui amène des usagers de compétences très diverses au bricolage, à la réinvention permanente et au détournement, dans le partage d'un quotidien au moment même de son vécu. Et cela,

grâce aussi au téléphone mobile devenu le premier écran et le « média de la voix intérieure »³. Se demandant comment peut émerger un « nous » de ces bricolages du « je », Laurence Allard identifie quatre types d'articulation du singulier et du collectif insistant sur le fait que le « nous » à l'ère des individualités expressives est celui d'un « et » plus que d'un « même ». En premier lieu, la communauté des fans considérée comme une « forme sociale authentique issue de l'interconnexion des subjectivités et non pas comme entité préexistante » (36), peut aussi revendiquer plus explicitement un engagement. Elle relève alors du fanactivisme. C'est le cas de communautés œuvrant pour des causes choisies même si le degré d'engagement peut poser question. En second lieu, la « communauté des marques » fondée sur une myriade d'influenceurs en quête d'une validation chiffrée leur garantissant une place dans le réseau, relève du mésusage. Le troisième type, celui du « phénomène collectant » issu des travaux de Bruno Latour, constitue une nouvelle matérialisation du collectif qui nous invite à sortir du rapport individu (petit)/collectif (grand), les deux étant intimement liés par le fonctionnement en étoile de la visibilité. Dans la quête de ce que pourraient être de nouvelles formes d'engagement politique connecté, Laurence Allard prône enfin la formation d'un « citoyen capteur producteur et interprète de ses propres données » doté d'un répertoire d'outils, d'usages et de mobilisations participant de l'intelligence collective environnementale, qui accepte au nom de l'intérêt général la mise en commun de ses données (41).

Maxime Cervulle et Fred Pailler s'intéressent aux hashtags dans le débat sur le mariage pour tous qui s'est développé sur Twitter. Les identités politiques ne pouvant être distinguées du contexte techno-relationnel dans lequel elles s'élaborent, celles-ci sont l'effet et non le précédent à la constitution d'une ou de communautés. Elles relèvent de l'identification et du statut. Les hashtags sur Twitter permettent aux internautes d'indexer leurs messages et de les inscrire dans des ensembles discursifs. Ils exercent ainsi une force au sein d'un champ de relations qui trace les contours d'identités collectives. C'est le concept d'affect, « une force dont l'exercice et l'application découpent des ensembles, clôturent des espaces, définissent et stabilisent des positions et le cadre de certaines actions » (45), qui permet aux auteurs de rendre compte du mode opératoire des hashtags, les plateformes web et leur outils ayant une capacité d'agir sur les entités non-humaines et humaines. Parmi tous les hashtags qui ont produit des conversations, Maxime Cervulle et Fred Pailler extraient deux arènes discursives distinctes, l'une sous le hashtag #manifestationpour tous qui, tout entière mobilisée dans une opposition tournée vers l'extérieur, contre l'Etat, la police, les médias, ignore les membres des communautés LGBT et se rapproche d'un processus d'identification à

³ Voir aussi, Laurence Allard « Express Yourself 3.0! Le mobile comme technologie pour soi et quelques autres entre double agir communicationnel et continuum disjonctif soma-technologique » dans Laurence Allard, Laurent Creton et Roger Odin (dir.), *Téléphone mobile et création* (Paris : Armand Colin/Recherches, 2014).

un parti politique. À la différence, l'autre arène qui n'engage pas de processus de représentation est un espace de commentaires sur les débats qui ont lieu dans les arènes politiques que sont l'Assemblée et le Sénat, et de réactions émotionnelles aux actions de la Manif pour tous.

L'émancipation des adolescents, à mi-chemin entre le monde de l'enfance et celui des adultes, passe par le développement de liens d'amitié ou d'amour forts qui sont à la fois un signe de maturité et une garantie de prestige social auprès des pairs. Claire Balleys examine la mise-en-scène de tels liens sur Facebook, et par là même les processus de valorisation de soi et d'exclusion à l'œuvre sur ce réseau social. Le mur par les messages postés, les photos et les « likes », devient à la fois le lieu de la matérialisation de ses liens et de l'expression publique selon des normes précises de l'intensité de l'attachement en même temps que de leur exclusivité. Claire Balleys insiste sur l'idée que les mouvements de « rationalisation et de hiérarchisation du lien social repérables à travers les modes d'expression relationnelle des adolescents sur les médias sociaux ne sont pas, ou pas uniquement, imputables aux effets des outils numériques en tant que tels » (58). Les dispositifs ainsi créés contribuent au développement d'un individualisme capitaliste et produisent des modes de gestion identitaires inédits.

Un deuxième temps de cette journée était consacré à une table-ronde « Gamers et constructions identitaires », dans laquelle sont intervenus des adeptes des jeux en ligne mais aussi IRL (in real life) pour confronter leur expérience et la façon dont une pratique assidue construit des liens. Les jeux vidéo constituent un terrain particulièrement fertile et labile pour la construction des identités au sein de « communautés en ligne ». Dans ce que nous dit Lina Tremisi de sa pratique d'Ingress, un jeu de rôles massivement multijoueur, de la place qu'il a dans sa vie quotidienne et de la façon dont il a transformé non seulement le regard qu'elle porte sur la ville, mais également son travail, il est clair que les passages du jeu, source importante de sociabilité, à la réalité sont nombreux. Dans ce cadre, ce texte nous paraît important puisqu'il étend la réflexion à la façon dont les technologies mobiles constituent des dispositifs socio-techniques qui créent du lien tout en recréant à partir de la réalité une nouvelle cartographie collective du monde. Au carrefour de sa propre pratique assidue et de ses responsabilités professionnelles qui l'amènent à développer la présence du jeu vidéo en bibliothèque, Antoine Simon offre un regard distancié sur les va-et-vient qui s'opèrent entre le joueur et le jeu. Ceux-ci affectent à la fois la vie par le temps et l'intensité du jeu et la personnalité du joueur par les profils qu'il adopte. De la même façon, les plateformes disponibles affectent les choix des joueurs qui peuvent, par exemple, privilégier la compétition ou la collection. Antoine Simonin voit trois niveaux dans la construction de l'identité du joueur, dans le jeu, à propos du jeu et avec les joueurs. Suggérant le développement d'une subjectivité plus complexe avec une adaptabilité qui permette de tirer le maximum de profit du jeu, Antoine Simonin en déduit que l'identité de *gamer* n'est pas subie mais vécue activement: c'est la raison pour laquelle il est souvent possible de reconnaître des inflexions dans la même identité générale. L'impact du jeu sur la

vie dans la réalité ne passe pas nécessairement par l'imitation des comportements, mais concerne plutôt la logique qui permet de faire des choix. Enfin, la pratique du jeu peut être valorisée par les employeurs en quête de certaines compétences ou valeurs. Antoine Simonin examine ensuite le vécu dans le rôle pour constater que les rapports sociaux sont assez similaires à ceux de l'entreprise. Ils valorisent la hiérarchie, l'expérience, et le respect des rôles dans des univers soumis aux règles et aux normes.

Quelques pistes à poursuivre...

Penser les communautés revient ici à envisager l'émergence possible de nouvelles formes d'engagement ou de mobilisation dans lesquelles le rapport entre le singulier et le collectif n'est jamais subordonné à la revendication programmatique d'une identité préexistante. Pour Laurence Allard, comme pour Maxime Cervulle et Fred Pailler, les études postcoloniales ont été le lieu de l'exposition des failles et des limites de l'identité, de la dénonciation des postures hégémoniques prônant l'identique. Elles n'ont eu de cesse de rappeler la nécessité d'une pratique réflexive et critique de la différence par laquelle les « je » dans leur hétérogénéité peuvent constituer un « nous ». De la même façon, ces analyses des pratiques d'expression en ligne renvoient également, selon les auteurs, aux travaux de Michel Foucault, plus précisément, ceux de « L'écriture du soi » (2001), de la « culture du soi »⁴ comme geste politique, et des techniques de soi (ou « technologies of the self ») (2001 [1988])⁵, nous rappelant ainsi au détour que les communautés en ligne sont ancrées dans un travail des corps. Enfin, ces textes pointent le fait que les recherches sur les communautés en ligne ne sauraient être modélisées sur diverses conceptions du social qui prévalaient puisque que celles-ci rendent caduques la bipartition singulier et collectif.

Enfin, qu'elles traitent des pratiques d'indexation qui sont devenues des pratiques politiques et l'œuvre de tous, ou de la curiosité et du bricolage inventif de l'expressivisme ou du citoyen capteur, ces réflexions laissent transparaître l'obsolescence de la distinction entre expert et profane, dans l'expérimentation permanente du rapport entre le singulier et le collectif. Cet en-commun fragmenté, éphémère de la mobilisation pour une politique inédite et « non-représentationnelle » constitue aussi une révolution sociale dans la constitution d'identités jamais fixées. Sont posées ici les prémisses de la reconceptualisation des rapports de forces

⁴ Voir le deuxième chapitre dans *Le Souci de soi* de Michel Foucault (Paris : Editions Gallimard, 1984), pp. 51-85.

⁵ Dans cette communication, Michel Foucault explique qu'il passe d'un intérêt, sans doute trop marqué, pour les technologies de la domination/pouvoir à celles des techniques de la domination individuelle, une histoire de la façon dont un individu agit sur lui-même. « Techniques du soi » in *Dits et écrits* (Paris : Gallimard, 2001). Le texte anglais, « Technologies of the self » est accessible en ligne <http://foucault.info/documents/foucault.technologiesofself.en.html>

au sein desquels se constituent de telles communautés, mais cela pourrait faire l'objet d'une prochaine édition de Thémat'IC.

Références

- ALLARD L. et BLONDEAU O. (2007), « L'Activisme contemporain : défection, expressivisme, expérimentation », *Rue Descartes*, n°55, pp. 47-58.
- ALLARD L. (2008), « L'Impossible politique des communautés à l'âge de l'expressivisme digital », *Cahiers Sens Public*, Vol. 3, n°7-8, pp. 105-126.
- ALLARD L. (2014), « Express Yourself 3.0! Le mobile comme technologie pour soi et quelques autres entre double agir communicationnel et continuum disjonctif soma-technologique » dans Laurence Allard, Laurent Creton et Roger Odin (dir.), *Téléphone mobile et création*, Paris, Armand Colin/Recherches.
- BEER D. (2009), « Power through the algorithm? Participatory web culture and the technological unconscious », *New Media and Society*, Vol. 11, n°6, pp. 985-1002.
- BOYD D. (2006), « Identity production in a networked culture: Why Youth heart MySpace? », traduction en français par Noël Burch, « Productions d'identités et cultures en réseaux », *Médiamorphoses* 21 (2007), <http://www.danah.org/papers/AAAS2006-French.pdf>
- CARDON D. (2008), « Le Design de la visibilité : un essai de Cartographie du Web », *Réseaux* n°152, pp. 93-137.
- CARDON D. (2010), *Démocratie Internet*, Paris, Seuil, 2010.
- DÜRKHEIM E. (1889), « Communauté et société selon Tönnies », *Revue philosophique*, n°27, octobre, pp. 416-422.
- FLICHY P. (2004), « L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société », *Réseaux* n°124, pp. 17-51.
- FOUCAULT M. (1984), *Le Souci de soi*, Paris, Éditions Gallimard.
- FOUCAULT M. (2001 [1983]), « L'écriture de soi », *Dits et Ecrits II*, D. Defert et F. Ewald (dir.), Paris, Gallimard.
- FOUCAULT M. (2001 [1988]), « Les techniques de soi », cours à l'Université du Vermont, *Dits et Ecrits II*, D. Defert et F. Ewald (dir.), Paris, Gallimard.
- GIDDENS, A. (1997). *The Consequences of Modernity*, Stanford, Stanford University Press.
- KIRKLEY C. (2014), « Musique, téléphone mobile et identité touarègue au Sahel », in *Téléphone mobile et création*, L. Allard, L. Créton et R. Odin (dir.), Paris, Armand Colin (Collection Recherches), pp. 107-115.
- PASQUIER, D. (dir.) (2008), « Les évaluations profanes : le jugement en ligne », *Réseaux*, V.1, n°183.
- TAYLOR, C. (1992), *Le Malaise de la modernité*, Trad. Charlotte Melançon, Paris, Editions du Cerf, 2015.
- TÖNNIES, F. (2010 [1887]), *Communauté et société. Catégories de la sociologie pure*, Paris, PUF (Collection Le lien social).

Un communisme numérique : Tracer l'être-en-commun avec Jean-Luc Nancy

Cléo Collomb

*ATER en Philosophie et en Sciences de l'Information et de la
Communication
Sorbonne universités, Université de Technologie de Compiègne,
laboratoire COSTECH
& Université Libre de Bruxelles, PHI – Centre de recherche en Philosophie*

À Olivier.

Des communautés et des foules

« In our view, the web is built by people. You are the ones creating pages and linking to pages. We are using all this human contribution through our algorithms. The final ordering of the results is decided by our algorithms using the contributions of the greater Internet community. » (Singhal 2008)⁶ Le message de Google, porté ici par le responsable de l'équipe moteurs de recherche, est très clair : la façon dont le web est organisé par leurs algorithmes repose sur les contributions de la grande communauté d'Internet. Mais qu'est-ce que cette grande communauté ? Comment est-elle comprise et cristallisée dans l'architecture calculatoire des automates de *ranking* (classement) ? Quelles valeurs, visions du monde, mais surtout quelle ontologie et donc quel politique se trouvent engagés dans ces algorithmes de hiérarchisation de l'information qui font appel à la notion de communauté ?

⁶ Traduction de la citation proposée par Dominique Cardon (2014, 82) : « De notre point de vue, le web est construit par les gens. Vous êtes ceux qui créent des pages et des liens vers d'autres pages. Nous utilisons toute cette contribution humaine à travers nos algorithmes. L'ordonnancement final des résultats est décidé par nos algorithmes utilisant les contributions de la grande communauté de l'Internet. »

Le référencement, sur Google, dépend du nombre et de l'importance des citeurs : chaque lien vers une page web est un vote, mais tous les votes ne se valent pas dans la mesure où un coefficient de pondération leur est attribué selon leur importance. Et si la firme de *Mountain View* se targue de faire appel aux contributions de la grande communauté d'Internet, c'est parce qu'elle se défend d'intervenir stratégiquement et d'imposer un schéma organisationnel au web. Ce sont les internautes qui font le web, pas les ingénieurs, ni – pire peut-être – les annonceurs. Google se présente comme ne faisant que rendre aux internautes le fruit de leur travail, que leur restituer au niveau global les effets de leurs interactions locales. « Dans son principe, le PageRank ne fait que rendre aux internautes les jugements qu'ils se sont portés les uns les autres à travers leurs liens. » (Cardon 2014, 77) Ce principe de séparation entre le référencement instrumental publicitaire et le référencement organique est d'une importance cruciale, au point où les liens publicitaires portent toujours expressément la marque de leur condition : consignés sur la droite de l'écran, précédés d'un « Ad. » jaune, soulignés, etc. Personne n'intervient donc stratégiquement et manuellement pour ordonnancer le web : son organisation ne fait que refléter les actions et interactions des internautes.

Si cette posture permet à l'entreprise de rejeter les attaques qui chercheraient à lui faire porter la responsabilité des résultats qu'elle propose, elle incarne surtout le postulat d'une supériorité épistémique de la « communauté d'internet » sur l'individu. « We believe that the subjective judgment of any individual is, well ... subjective, and information distilled by our algorithms from the vast amount of human knowledge encoded in the web pages and their links is better than individual subjectivity. » (Singhal 2008)⁷ Mais cette supériorité ne peut être atteinte qu'à condition que les individus agissent le plus « spontanément » et le plus « sincèrement » possible, sans se soucier de ce qu'il faudrait ou non faire pour augmenter son ranking, c'est-à-dire sans penser aux algorithmes. Dominique Cardon a génialement mis en évidence la façon dont les porte-parole de Google s'adressent aux webmasters, internautes et spécialistes SEO⁸ : « ne vous préoccupez pas de nous ! » (Cardon 2014, 83)... ou on vous déclassera. Quand on connaît l'idéal non-interventionniste de Google, il faut croire que le résultat vaut le sacrifice consenti. A vrai dire, plus que de le valoir, il le requiert absolument en raison du principe à l'œuvre derrière l'idée que le plus grand nombre produit de meilleurs résultats. Un principe au moins aussi ancien que la loi des grands nombres, mais qui bénéficie d'un engouement exceptionnel non seulement depuis les débuts d'Internet, technique permettant la connexion et l'expression d'un grand nombre de

⁷ Traduction (Cardon 2014, 82) : « Nous pensons que le jugement subjectif de n'importe quel individu est, disons... subjectif et l'information extraite par nos algorithmes de l'énorme somme de savoir encodé par les pages du web est meilleure que la subjectivité individuelle. »

⁸ Pour *Search Engine Optimization* : activité visant à affecter la visibilité organique d'une page web.

personnes et souvent considérée comme vecteur d'intelligence collective, mais surtout depuis le succès du livre de vulgarisation de James Surowiecki *La sagesse des foules* (2008 [2004]).

L'individualisme méthodologique de la sagesse des foules

La sagesse des foules (Surowiecki 2008) – initialement publié en anglais en 2004 – mérite une certaine attention ne serait-ce que dans la mesure où il a largement circulé et été repris pour décrire le cœur de ce web des années 2000 qu'on a parfois qualifié de « 2.0 » (O'Reilly 2007). Parmi les nombreux exemples qui jalonnent le livre, on trouve plusieurs références à Google et à la façon dont l'entreprise cultive et récolte la sagesse (*wisdom*) des foules. « En 0,12 seconde, Google demande au Web tout entier de décider quelle page contient les informations les plus utiles (...). À la fin, c'est tout de même la foule qui tranche. » (Surowiecki 2008, 49) La grande communauté d'Internet dont parle Singhal peut donc être rapprochée des foules de Surowiecki. Mais jusqu'où y a-t-il de la communauté dans la foule sage ? Pour répondre à cette question, il faut commencer par entrer plus en détail dans les propositions de Surowiecki, afin de comprendre ce qui est en jeu dans la notion de foule sage. Nous aborderons seulement ensuite le concept de communauté.

L'idée maîtresse du livre est que la plupart du temps, les foules prennent de meilleures décisions que les individus et sont capables de répondre à des problèmes complexes. En plus d'une volonté de faire pâlir le pouvoir de l'expert et le leadership (351), l'ouvrage invite à reconsidérer le statut des foules : loin d'être ces entités impulsives, manipulables et idiotes qu'aurait décrites Gustave Le Bon (23), elles peuvent être douées de sagesse. Mais pour cela, quatre conditions doivent être satisfaites : i) il doit y avoir une *diversité* d'opinions, ii) les individus doivent être *indépendants* les uns des autres, iii) une forme de *décentralisation* doit permettre le développement de savoirs locaux et iv) un mécanisme d'*agrégation* doit être mis en place pour transformer les jugements privés en décision collective (41).

La diversité d'opinion est la première des conditions nécessaires pour qu'une foule puisse faire preuve de sagesse. Chaque personne « doit détenir des informations en propre, quand bien même ce ne serait qu'une interprétation excentrique de faits par ailleurs connus » (41). Pour le dire autrement, si plus un groupe s'élargit et moins il se trompe (46), c'est notamment parce que les grands groupes ont plus de chances de se voir garantir un certain niveau de diversité. Question de probabilité, mais aussi parce qu'il est plus difficile pour un individu d'exercer une influence illégitime biaisant le résultat si la foule est nombreuse. Selon Surowiecki, « la diversité, en elle-même, a de la valeur, et donc le simple fait de composer un groupe diversifié le rend plus apte à résoudre un problème. » (65) Mais que faut-il cependant entendre par « diversité » ? Surowiecki semble avant tout faire référence à une diversité cognitive, c'est-à-dire que ce qui compte, c'est de garantir différentes perspectives sur un problème présenté. La diversité permet d'éviter tout « penser de

groupe » qui ferait corps et se fermerait aux opinions extérieures, amenuisant ainsi les possibilités de problématisations nouvelles et la production d'alternatives.

Pour que ce premier critère de la diversité soit garanti, il en faut un second : l'indépendance. Car si la diversité implique l'existence de perspectives différentes, encore faut-il que chacun puisse exprimer sincèrement (76) ses opinions. Par *indépendance*, il faut donc comprendre non pas l'isolement, mais « une liberté relative par rapport à l'influence des autres » (78). Ce critère est important pour maintenir la diversité et pour que les erreurs n'aillent pas toutes dans le même sens. L'indépendance permet à l'irrationalité et à la partialité d'exister sans abêtir le groupe car maintenues dans le statut d'élément de la diversité. Peu importe la qualité d'une perspective ou le contenu d'une opinion, ce qui compte c'est qu'il y en ait plusieurs, assez de différentes et qu'elles soient autonomes les unes par rapport aux autres. Si le conformisme, c'est-à-dire l'amenuisement de la diversité par le manque d'indépendance des individus est reconnu comme une stratégie sensée par Surowiecki, il n'en reste pas moins qu'il abêtit le groupe. Quant aux « cascades d'information » où les individus s'alignent, cessant de prêter attention à leur propre savoir, croyant que les autres peuvent leur apprendre quelque chose d'important, elles nuisent elles aussi à la qualité du résultat final. Mais heureusement, explique l'auteur, les cascades ont des effets limités en raison du grand nombre de personnes présomptueuses, surestimant leur compétence, cherchant à faire primer leur jugement sur celui du groupe (101). L'information complète est donc considérée comme existant en tant que telle, bien que dispersée entre les mains des individus. Il est donc nécessaire d'être ensemble, mais paradoxalement sans entrer en relation – puisqu'il faut à la fois additionner les bribes informationnelles, mais sans qu'elles ne se contaminent les unes les autres. Il y a donc un postulat d'individualisme méthodologique dans l'idée de sagesse des foules, Surowiecki le reconnaît. Mais il est aussi obligé de concéder que l'indépendance est un critère difficile à satisfaire : « Nous sommes des êtres autonomes, mais nous sommes des êtres sociaux. Nous voulons apprendre les uns des autres » (79). D'un côté, « les meilleures décisions collectives sont le produit de désaccords et d'affrontement, non de consensus et de compromis » ; de l'autre, plus chaque personne qui constitue le groupe « pensera et agira en toute indépendance, plus le groupe sera astucieux » (27). Il faut donc s'affronter sans entrer en relation, être en désaccord mais sans se rencontrer, bref : être différent... tout seul.

C'est le quatrième critère, celui de l'*agrégation*, qui va permettre de satisfaire cette double exigence d'apparence paradoxale. Mais il faut au passage évoquer le troisième critère, à savoir la *décentralisation*, que je me contente de mentionner puisqu'il y est simplement question d'encourager les deux premiers critères, l'indépendance et la spécialisation (diversité). L'agrégation permet quant à elle de « rendre le savoir individuel globalement et collectivement utile (comme nous savons qu'il peut l'être), sans l'empêcher de demeurer résolument spécifique et local » (114). Mais l'agrégation n'est pas – Surowiecki insiste – une

forme de centralisation : « La centralisation n'est pas la solution. L'agrégation l'est. » (121) L'agrégation est le geste qui permet, de façon non centralisée, de récolter les fruits de la diversité tout en maintenant l'indépendance des individus. Elle fonctionne d'autant plus idéalement que les décisions individuelles sont prises simultanément, plutôt que successivement – la simultanété garantissant la non-concertation. C'est même l'agrégation elle-même qui permet à la simultanété d'être maintenue et d'être productive. Si l'interaction et la concertation peuvent nous faire devenir « plus intelligents individuellement et plus bêtes collectivement » (80), l'agrégation permet à la foule d'être sage, quitte à maintenir certains individus dans la bêtise. L'individu, dans tout ce qu'il a de spécifique, peut être utile au groupe, mais à condition qu'il n'interagisse pas avec les autres. Les foules peuvent donc être sages, mais au prix d'exonérer chaque individu du coût temporel et subjectif inhérent à tout investissement dans la vie collective. Mais jusqu'où peut-il encore y avoir communauté avec une telle exonération ?

L'intérêt pour la sagesse des foules s'est fait particulièrement grandissant avec le développement des technologies de l'information et de la communication. Cela tient sans doute au fait elles ont rendu possibles « la communication des masses ainsi que la coordination de leurs activités » (136), c'est-à-dire l'agrégation de grands groupes à une échelle qui n'a sans doute pas son équivalent dans le passé. Internet a facilité l'expression individuelle de chacun des membres d'un groupe même très grand et surtout permis qu'elle soit prise en compte. Or les grands groupes ont ceci de caractéristique qu'ils garantissent plus facilement le respect des quatre critères – qui ont d'ailleurs été formulés en fonction d'eux – que ne le font les petits groupes. Le petit groupe en effet, « est doué d'une identité qui lui est propre. Et l'influence des gens sur le groupe et sur leurs jugements réciproques est inévitable. » (232) Il favorise le consensus, qui représente l'antithèse de la sagesse. Si l'idéal de sagesse des foules est incarné par le marché, la meute en incarne la dérive dangereuse : « Une foule émeutière a tout d'un seul organisme mû par un seul esprit. Et de toute évidence, le comportement de la foule en colère a une dimension collective qu'un groupe de hasard où chacun va et vient n'a pas. » (322-323) La différence entre la foule émeutière et la foule sage est que la diversité préserve la seconde de tout esprit de corps. Finalement, ce que l'on pouvait lire en filigrane tout au long du livre de Surowiecki est dans ce passage écrit noir sur blanc : l'idée de sagesse des foules est hostile à toute dimension véritablement collective de l'existence. Si les algorithmes de hiérarchisation de l'information de Google peuvent jouer le rôle d'agrégateur de ce très grand groupe qu'est Internet et si la firme veille – par ses conseils et déclassements – à ce que les individus ne se contaminent ni ne se coordonnent, peut-on encore vraiment parler de grande *communauté* d'Internet ? L'individualisme méthodologique présumé par la sagesse des foules – qui n'est pas autre chose que l'agrégation technique des actions d'un très grand nombre d'individus diversifiés, postulés comme autonomes et maintenus en indépendance – n'est-il pas profondément opposé au concept de communauté ? Mais alors comment comprendre ce mot de

communauté ? Et doit-il nécessairement être réservé aux petits groupes et leur esprit de corps ?

Un communisme numérique

Il ne s'agit pas d'évaluer qui aurait ou non le droit de parler de communauté, au nom d'une définition qui serait considérée comme « la bonne », seulement d'interroger dans quelle mesure les moteurs de recherche – incontournables dans la structuration du monde en ligne – permettent ou court-circuitent les processus de constitution d'un agir collectif, d'un commun. Si les ingénieurs des moteurs de recherche parlent de grande communauté d'Internet et présentent les outils qu'ils mettent en place comme ne faisant rien d'autre que de récolter le fruit des contributions des internautes pour le leur rendre, quels collectifs avec quelle capacité d'agir assemblent-ils ? Si l'idée de sagesse des foules anime bien la vision du monde portée par la firme de *Mountain View*, alors ses algorithmes sont conçus dans le but d'agrèger les diverses actions individuelles locales afin de produire de bons résultats. Les individus sont posés comme autonomes, et s'ils sont agrégés en foule sage, c'est tout en étant maintenus dans un état d'indépendance les uns par rapport aux autres. Cette vision idyllique ne tient cependant pas longtemps à l'épreuve du réel. Dominique Cardon (2014) a bien montré comment les internautes ne restent pas sagement dans leurs isoloirs mais agissent bien moins spontanément qu'il ne le faudrait, tenant compte et des autres individus et du méta-coordonateur. Mais il n'en reste pas moins que l'idéal de la foule sage, en raison de son individualisme méthodologique, n'est pas la communauté. Car la communauté, si elle ne nécessite pas d'être réservée au petit groupe, l'équipe de Google soulève ici un point important, exige cependant que l'existence soit comprise dans sa dimension collective. Tels sont du moins deux éléments que l'on peut tirer de la pensée de Jean-Luc Nancy.

Jean-Luc Nancy a, toute son œuvre durant, été exposé à « l'amphibologie, l'équivoque et peut-être l'aporie, mais aussi l'insistance obstinée, non nécessairement obsessionnelle que traîne avec lui le mot de « communauté ». » (Nancy 2001, 42) Si la contre-culture libertaire (Turner 2008 ; Cardon 2010) qui a accompagné l'aurore d'Internet a revendiqué l'idée de communauté (virtuelle), si une certaine rhétorique communautaire imprègne le web 2.0 et l'idéal californien, il n'empêche que le mot de communauté est également tout chargé de l'ombre du XXe siècle. Dans sa présentation à la traduction italienne de *La communauté inavouable* (Blanchot, 1983), Jean-Luc Nancy (2001) revient un instant sur l'histoire des textes philosophiques portant sur la communauté dans les années 1980. On y apprend que la traduction allemande de *La communauté désœuvrée* (Nancy 1986) aura aussi bien pu être traitée de nazie dans un journal gauchiste de Berlin en 1988 que de « retour du communisme » dans un autre journal de Berlin issu de l'ex-Est en 1999. Voyant venir différents dangers suscités par l'usage du mot « communauté » (dérives fascisante ou communautarienne, référence religieuse), Jean-Luc Nancy a peu à peu préféré lui substituer « les

expressions disgracieuses d'« être-ensemble », d'« être-en-commun » et finalement d'« être-avec ». » (2001, 42)

Sans pouvoir ici être fidèle à toute la profondeur avec laquelle le philosophe de Strasbourg a pensé la communauté, je vais toutefois en restituer quelques mouvements afin de pouvoir poursuivre la question qui m'anime, à savoir est-ce que la vision du monde portée par les algorithmes de structuration du web traditionnel facilite ou court-circuite la constitution de communautés en ligne. Jean-Luc Nancy a toujours conçu l'avec – la communauté – de façon à ce qu'il ne puisse être réduit ni à la suressence qu'est la communion, ni au suréchange qu'est le commerce. Il évite ainsi à la communauté les deux écueils classiques que sont le holisme, qui justifie l'existence des parties à partir du tout, dans une forme de culte de la communion ; et l'émergence, où l'en-commun est ramené à une sorte de génération spontanée à partir de l'addition des individus. Dès 1983, parution de « La communauté désœuvrée » dans le numéro 4 de la revue *Aléa* intitulé « La communauté, le nombre », la communauté a été pensée avec le nombre. Comment penser la communauté, qui implique nécessairement d'être plusieurs, sans qu'elle ne puisse être réduite à la pure masse dénombrable ? On ne savait en effet que trop combien « les fascismes avaient été des opérations conduites sur les « masses », tandis que les communismes l'avaient été sur des « classes ». » (Nancy, 2001, 29) La communauté, le nombre : d'un côté, le nombre doit résister et empêcher la communauté de se faire unité réalisée, c'est-à-dire communion, masse ; de l'autre, la communauté prévient le nombre d'une réduction à la pure addition mécanique, telle qu'on peut la trouver dans les caricatures de l'individualisme libéral, démocrate, républicain ou de sagesse des foules. Mais alors qu'est-ce que la communauté et comment la penser pour qu'elle ne soit réductible ni à une totalisation ni à une atomisation ?

La réponse de Jean-Luc Nancy, inspirée de Jacques Derrida (1967), est que l'ajout d'un de plus, loin de ne rien changer à la donne de départ, change au contraire absolument tout. On n'est jamais « plus d'un » sans être « plus qu'un », explique-t-il (2011, 38). Cela revient à affirmer deux choses inséparables : d'abord, que la multitude, la multiplication, le « plus d'un » ne peut pas, ne doit pas devenir masse en étant reconduit à la juridiction de l'Un. Le grand nombre disperse en lui toute unité, l'addition est toujours dissémination de ce qui n'est donc pas une nouvelle somme : « bientôt 7 milliards et pas un homme » a-t-il un jour écrit (2012a). Deuxièmement, l'« un » ajouté et l'« un » auquel on ajoute sont eux-mêmes affectés par l'ajout. En passant de un à deux, « et donc de un « un » à deux « un », je ne juxtapose pas *seulement* des unités – qui de surcroît sont nécessairement supposées identiques pour autant qu'on puisse les ajouter l'une à l'autre – mais j'affecte *aussi* la nature ou l'état de l'« un » (et par conséquent non seulement du premier, mais du deuxième et tout autre « un » à venir). » (Nancy 2011, 30) L'un n'est pas l'identique ni l'équivalent, il est le singulier et il l'est par le pluriel et parce qu'il y a pluriel. C'est le plusieurs, le plus d'un qui fait de chaque un autre chose qu'un « un », autre chose qu'un identique ou qu'un interchangeable. Autrement dit, c'est le pluriel qui fait de l'« un » un

singulier plus qu'un équivalent. Et comme c'est dès l'origine que nous sommes plus d'un, être c'est toujours *être singulier pluriel* (1996). La pluralité, loin d'être un accident, est au fondement de l'être – qui est donc toujours *être-avec*.

L'avec exprime l'être-ensemble sans que le pluriel ne se fasse fusion. Il faut parvenir à dire le lien tout en maintenant une séparation, gage de multiple. L'avec, écrit Nancy, « est sec et neutre : ni communion ni atomisation, seulement le partage d'un lieu, tout au plus un contact : un être ensemble sans assemblage. » (2001, 43) L'avec est une modalité de contact qui maintient une séparation et ouvre sur le *cum*, le *co*, la communication. L'avec est l'être-en-commun où le multiple est maintenu. Mais l'avec imprime également une fissure au cœur de l'être – qui se fait alors ouverture, extase. C'est l'exposition au dehors, au pluriel, qui définit la singularité. Il y a donc un espacement au cœur de soi et par le plusieurs qui implique aussi l'inverse d'une toute présence comme totalité – c'est-à-dire une forme d'absence à soi dans/par le plusieurs. Qui se traduit entre autres par une absence à la communauté *comme projet*, communauté qui ne peut donc être que *désœuvrée* (1986). La communauté expose la singularité, l'ouvre d'un avec, imprime un écart au cœur de son intimité – ce qui est tout l'inverse d'une mobilisation, d'un rassemblement intérieur en vue de la formulation d'un projet individuel et *a fortiori* communautaire. Non seulement la communauté ne peut pas être une finalité, dans la mesure où elle serait ramenée à la juridiction de l'un comme totalité, elle qui est par co-essence plurielle, mais elle ne peut pas non plus faire l'objet d'une stratégie psychologique ni d'un accord intersubjectif puisqu'elle expose la singularité, dans un écartement à elle-même et à sa « belle totalité ». La communauté ne forme jamais pour l'individu une occasion de se rassembler en vue d'un plan collectif ou à partir de lui – elle est plutôt du côté d'une « déconstruction » de l'individu comme totalité que du côté d'une construction identitaire (bien qu'il faille aller jusqu'à délaisser ces mots et parler de « struction » (Nancy 2001, 2011)). L'être-avec ne présuppose pas de préoccupations communes, ni (surtout pas) de nécessité de se représenter en tant que collectif. Elle n'est pas un projet à réaliser ni une œuvre à faire, elle n'est pas objectivable ni productible (dans des lieux, des personnes, des institutions, etc.), elle est désœuvrée. La communauté, écrit Nancy, « a nécessairement lieu dans ce que Blanchot a nommé le désœuvrement. En deçà ou au-delà de l'œuvre, cela qui se retire de l'œuvre, cela qui n'a plus à faire ni avec la production, ni avec l'achèvement, mais qui rencontre l'interruption, la fragmentation, le suspens. La communauté est faite de l'interruption des singularités, ou du suspens que sont les êtres singuliers. Elle n'est pas leur œuvre, et elle ne les a pas comme ses œuvres, pas plus que la communication n'est œuvre, ni même une opération des êtres singuliers : car elle est simplement leur être – leur être suspendu sur sa limite. » (Nancy 1986, 78-79) Mais il faut prendre le désœuvrement, l'inachèvement « comme un terme actif, désignant non l'insuffisance ou le manque, mais l'activité du partage (...) Il ne s'agit pas de faire, ni de produire, ni d'installer une communauté ; il ne s'agit pas non plus d'y vénérer ou d'y redouter une puissance sacrée – mais il s'agit d'inachever son partage. » (1986, 87)

Le travail de Jean-Luc Nancy nous permet de ne pas rejeter trop rapidement le concept de communauté, par exemple sous prétexte qu'il renverrait à la réification d'un « Nous » comme « tiers transcendant » (Allard 2008) ou encore parce que comme « agrégat de consciences si fortement agglutinées qu'aucune ne peut se mouvoir indépendamment des autres » (Durkheim 1889, 4), il ne s'appliquerait qu'à la famille ou la cité de petite taille. Il n'y a pas de raison pour que la grande ville, la grande société, les grands groupes et donc Internet se voient confisquer toute prétention à faire communauté – tel est un des grands intérêts de la pensée de Jean-Luc Nancy pour aborder les communautés en ligne. Mais d'un autre côté, on pourrait dire que son concept est à ce point minimal et peu exigeant qu'on voit assez mal comment on pourrait ne pas y souscrire. Le thème du caractère apolitique ou antipolitique de la philosophie de Jean-Luc Nancy est un classique pour ses commentateurs. Que pourrait encore avoir de politique cette réalité ontologique indépassable qu'est la communauté ? On lui reproche de configurer l'avec d'une façon telle « que l'on ne saisit pas comment il éprouve les personnes. Pourtant, c'est bien lors de telles épreuves que les personnes sont amenées à s'en soucier et à la prendre en charge. » (Stavo-Debaugé 2009) L'en-commun semble se tenir là, exposé et exposant dans sa nudité, sa sécheresse, sa neutralité. Mais il n'y aurait pas d'action, pas d'échec ni de réussite, pas d'enjeu. Comment cet état d'indétermination dans lequel serait laissé l'avec pourrait-il bien nous engager ? La sobriété du geste spéculatif de Nancy ne serait-elle pas en fait profondément décevante ? Un autre type de critique lui reproche de donner la primauté à l'exposition ontologique en défaveur du caractère fondamentalement situé de l'existence. Ou pour le dire autrement, de subordonner le concret de l'ontique à l'ontologique (Marchart 2012 cité par Crowley 2014), d'établir une hiérarchie logique entre l'existence (comme donné premier, dans toute sa nudité ontologique) et le politique (comme pluralité conflictuelle, comme antagonisme situé).

A ces critiques, différentes réponses – plus ou moins audacieuses et convaincantes – ont été apportées. Crowley (2014) a ainsi par exemple cherché, prenant appui sur *Identité* (Nancy 2010), à établir une équiprimordialité entre l'exposition ontologique de l'existence et le caractère profondément situé de l'ontique. Pour lui, l'exposition existentielle est en elle-même située – l'être-avec révèle ainsi tout son héritage heideggérien – puisque chaque existence arrive dans un contexte déterminé et contingent, dans et par la comparution. L'ontologie nancéenne engagerait donc plus un matérialisme qu'une logique (Wagner, 2006). D'un côté la situation sociohistorique, de l'autre l'exposition commune de l'existence venant fissurer tout sentiment d'appartenance. « Everything is, *at once*, ontological *and* political: neither resolution nor cohabitation, this relation is rather, in classic Nancean style, the mutual exteriority of contact-as-separation, the two insistently pressing on each other, making their demands each of the other »

(Crowley 2014, 141)⁹. Joan Stavo-Debaugue répond quant à lui que ce serait volontairement que le geste spéculatif de Jean-Luc Nancy serait déceptif : « Il ne s'agit pas pour lui de se préparer à recevoir le politique en repensant son avènement, il entend au contraire le décevoir et souhaite « nous » en décevoir. Ce geste transporte une intention thérapeutique, communiquée par un redoutable mode d'expression (...) c'est dans son écriture même qu'il réussit à inscrire le « retrait du politique ». » (2009) La pensée de Jean-Luc Nancy serait ainsi hantée par l'ombre du XXe siècle au point où elle ne pourrait se rapporter à l'avenir qu'avec l'inquiétude que le pire puisse à nouveau surgir. Autant dire que cette interprétation disqualifie la problématisation nancéenne, fortement située, de toute capacité à agir entre les mains de ceux qui cherchent à découvrir les questions du XXIe siècle. Quelle pertinence peut-il dès lors y avoir à mobiliser le philosophe de Strasbourg pour penser le web ? Ces questions sont importantes, à l'heure où l'on cherche encore les références théoriques pour nous aider à exprimer la sensibilité au collectif dans les nouveaux agencements numériques, mais on ne règlera pas le sort d'un philosophe en quelques pages. Avant de chercher des alternatives, essayons d'abord de comprendre les raisons d'être des limites de la pensée nancéenne et voyons si elle doit vraiment rester sur le banc de touche dès lors qu'il s'agit d'aborder les communautés en ligne.

Le « retrait du politique », concept proposé par Jean-Luc Nancy et Philippe Lacoue-Labarthe en 1981 comme motif de travail pour le « Centre de recherches philosophiques sur le politique »¹⁰ n'a bien entendu cessé d'être compris dans le sens d'un renoncement à penser le politique. Or il s'agissait d'exprimer une exigence de retracement, non de recul de l'instance politique – alors privée de contours distincts, en témoigne le mot d'ordre « Tout est politique ». Le retrait du politique visait une réinvention et de la spécificité du politique et de l'autre de la politique. Le retrait du politique comme résistance à la colonisation par la politique de tout ce qui est son dehors et qui doit être retracé par ce retrait. Mais la ligne tracée par le retrait du politique n'est pas qu'une ligne de démarcation entre la politique et son dehors, elle est aussi un mode d'articulation des deux. Et cet au-delà ou en deçà du politique, c'est précisément l'être-en-commun. Comme Jean-Luc Nancy l'écrit encore en 2012 « Une politique doit montrer avec le visible – ce qui n'est ni clinquant ni gris – et plus loin que lui (plus loin qu'elle-même) qu'elle sait qu'il y a de l'invisible. Ici, non pas ailleurs. Commun et non réservé. Sans prix et non monnayable (...) La politique n'est pas tout, il s'en faut de beaucoup. Mais elle doit rendre possible l'accès à tout ce qui la

⁹ Traduction de la citation par Patricia Caillé : « Tout est à la fois ontologique et politique : ni résolution, ni cohabitation, cette relation est plutôt, dans un style tout à fait nancéen, l'extériorité mutuelle du contact comme séparation, chacun exerçant une pression insistante sur l'autre, chacun faisant ses demandes l'un de l'autre ».

¹⁰ Le Centre était accueilli à l'Ecole normale supérieure de la rue d'Ulm, par Derrida et Althusser. Ses recherches ont été interrompues en 1984.

dépasse, c'est-à-dire à tout ce qui met en œuvre le sens de l'existence, celle de chacun, celle de tous, celle du commun. » (2012b) La politique n'est pas fondation, elle doit laisser être ce qui l'excède, ce qui précède toute association et qui « est » l'être-en-commun. On ne peut pas produire du commun ou de la communauté puisque le commun est ce que notre existence révèle dans/par son exposition. La communauté est un fait, notre donné premier qui est aussi une exigence infinie. Elle n'est pas une hypothèse à réaliser. Avant tout, nous sommes en commun – c'est ainsi que l'on peut comprendre le retrait du politique.

La première grande force du geste nancéen réside en ceci qu'il nous permet de dire « nous ». Un « nous » pour ainsi dire imprenable – dans toute la fragilité et la nudité de son exposition. Un « nous » dont la possibilité est inattaquable, de quel côté qu'on l'aborde. Les concepts de Jean-Luc Nancy sont à la fois précaires et radicaux, on peut s'en saisir pour les renverser et les brutaliser, on ne ferait qu'exposer leur limite et leur radicale exigence, une fois de plus¹¹. La communauté existe, comme proposition ontologique, comme être-avec qui ne s'instituera pas et ne se résorbera pas. Être singulier pluriel veut dire en partage, espacé, exposé : la singularité située est toujours ouverture, dans toute sa différence elle ne s'auto-suffira jamais. C'est le rapport qui nous fait exister et c'est cet ordre du réel que Jean-Luc Nancy nous fait penser, loin de toute nostalgie. La communauté n'est pas un paradis perdu que l'industrialisation et l'urbanisation ou la segmentation toujours plus fine des audiences permise par la traçabilité numérique et la massification du profilage auraient fragmenté. Le « nous » que Jean-Luc Nancy nous permet de formuler se dit à même les recompositions du capitalisme avancé.

Sans nostalgie d'une unité soit disant perdue, la communauté nancéenne résiste et accompagne les changements du capitalisme qui nous laisserait esseulés et abandonnés dans les marges, qui ne ferait alors du propre de la communauté plus que « l'impropriété généralisée de la banalité, de l'anonymat, de la foule solitaire et de l'esseulement grégaire » où « les plus simples solidarités, les plus élémentaires proximités semblent s'y disloquer. » (Nancy 1996, 85) Dès lors la comparution (être-avec comme exposition) « pourrait n'être qu'un non pour le capital » (85) et l'être-avec, qu'une « pensée consolatrice, secrètement résignée ». Mais ce danger n'est pas, pour Jean-Luc Nancy, une raison suffisante pour se contenter d'une critique externe du capital qui postulerait un « autre sujet » (de l'histoire, de l'économie, de l'appropriation). Le capital

¹¹ Christopher Fynsk (1991) écrit, "Nancy's is a hands-on approach that constructs precarious conceptual formulas only to turn them inside out in an unrelenting effort to expose their limits once more" (Cité par Crowley, p. 141), et qui donnerait en français, à suivre la traduction proposée par Patricia Caillé, la phrase suivante : « L'approche de Nancy est une pratique qui ne construit des formules conceptuelles précaires que pour mieux les retourner dans un acharnement permanent à en exposer encore une fois les limites ».

– et cette intuition serait déjà enfouie dans Marx – expose à la fois l’aliénation du propre « et la mise à nu de l’avec comme trait de l’être ou comme trait du sens. » (1996, 86) L’enjeu dès lors « n’est pas une réappropriation de l’avec (de l’essence d’un être commun), mais un avec de la réappropriation (où le propre ne revient ou ne vient qu’avec). » (1996, 86-87) Raison pour laquelle, il faut en passer par une ontologie et non par la figuration d’un sujet de l’émancipation. Le capital est ainsi le revers et le révélateur de l’exposition dénudée de l’avec. Le capitalisme n’est pas « le négatif dialectique d’une communauté préalable » (1996, 97), il est l’exposant violent de la configuration singulière-plurielle de l’être. Mais l’être-avec « y est escamoté en même temps qu’il est exhibé dans sa nudité », parce qu’il est ramené à l’échange où la simultanéité du singulier est posée comme la particularité indifférente interchangeable et où le pluriel est ramené au réseau de la circulation marchande. Mais la violence exhibitionniste du capital donne la mesure de ce qui est exposé : l’être-avec singulier pluriel. Le capital révèle l’être-avec, mais, et bien que révéler ne soit pas produire, le problème est qu’il « l’expose comme commerce – non pas, pourrait-on dire, comme laisser-être, mais comme laisser-faire » (Neyrat 2002). S’il ne *produit* pas la communauté, le capital – en dénudant le partage de l’avec – maquerelle.

Le caractère soit disant apolitique de l’ontologie de Nancy – dont nous avons vu qu’elle a plus trait au retrait du politique qu’à une anti-politique – prend sans doute ses sources dans cette opposition à une théorie de l’être comme productivité que le capitalisme mais aussi le communisme dit réel auraient accomplie. Les armes d’une forme d’action collective adéquate à notre temps, pour reprendre une formule de Frédéric Neyrat, ne peuvent être affûtées que dans une ontologie non-productiviste de la finitude – c’est-à-dire de l’être-avec. Le cercle de l’auto-production, c’est-à-dire « la faille dans laquelle ne peut que s’abîmer, y compris en le déniait, tout projet communautaire » (Neyrat 2002), se trouve rompu par l’ontologie nancéenne de l’être-avec. Le partage expose le singulier pluriel sans produire une « communauté » – à son tour productive. Le lien qui caractérise l’en-commun doit être pensé comme un partage, comme l’« entre » des singularités comparaisantes, toujours données et non produites. La finitude comme non-suffisance, comme ouverture, est la condition de possibilité de toute composition d’existences. L’avec n’est pas une production, mais l’acte du nouage, un acte « à chaque fois singulier, à chaque fois rejoué et se jouant [qui] fonde comme tels les individus de telle sorte que l’ensemble créé jamais sur soi ne se referme en quelque substance auto-suffisante. Ce qui est premier est le nouage (...) en un sens donc, rien ne pré-existe au nouage, et celui-ci est sans fin. » (Neyrat, 2002) L’ontologie de Nancy évite ainsi l’atomisation (même créative et anarchique d’une multitude négriste) tout en nous permettant de dire « nous », sans nostalgie, à l’heure du capitalisme globalisé. L’être-en-commun est un donné qui préexiste à sa valorisation/révélation capitaliste. L’avec résiste à une appropriation politique et économique par sa finitude comme incomplétude et comme ouverture, comme partage. L’être-en-commun existe comme désœuvrement – c’est-à-dire au plus loin d’une ontologie productiviste (telle qu’on peut la trouver chez Negri par exemple). Le dénudement

ontologique de l'être-avec s'oppose ainsi aussi bien au capital comme agent de déliaison qu'à son infini transformisme. L'avec ne doit pas être compris comme un auxiliaire prépositionnel : l'être-avec est un verbe transitif, une opération de partage comme différence et liaison.

De la sagesse au commun

À l'occasion d'une réflexion sur les communautés en ligne, je me suis penchée sur les discours de ceux qui organisent le web et se présentent comme faisant appel à la grande communauté d'Internet. Mais dans quelle mesure peut-il encore réellement s'agir de communauté puisque c'est l'idée de sagesse des foules qui anime la vision du monde de l'équipe *search quality* de Google ? Sagesse des foules dont j'ai pu montrer à quel point elle reposait toute entière sur un individualisme méthodologique fabriquant artificiellement une surdité à la dimension collective de l'existence, pourtant nécessaire à toute communauté. À s'inscrire dans une perspective nancéenne, la « grande communauté d'Internet » dont parle Amit Singhal n'a rien d'une communauté. Elle ne fait en effet qu'exposer la diversité des individus dans une simultanéité obscène dans la mesure où ils sont considérés comme autonomes et producteurs de décisions locales, valorisés par une mise en réseau – ce qui est différent d'un rapport. Plus généralement, c'est toute la thématique de l'intelligence collective ou en essaim – telle qu'on peut la trouver par exemple chez Hardt et Negri (2004), avec bien plus de profondeur que chez Surowiecki qui n'a ici que valeur d'exemple simplifié – qui voit sa multiplicité mise en difficulté par les thèses de Jean-Luc Nancy. Si cette thématique de l'intelligence en essaim vise à tracer les contours d'une action collective adéquate aux recompositions du capitalisme avancé à l'aide d'une ontologie productiviste, on pourrait toutefois lui demander si son motif ne dissimule pas les modes de constitution du commun, les modalités de réinvestissement créatif et collectif des réseaux. Autrement dit, est-ce que le thème de l'intelligence collective (où la multitude est présentée comme d'emblée distribuée) n'efface pas quelque part la façon dont les réseaux organisent/produisent l'être-en-relation du commun ? Ou, pour le formuler encore différemment, comment la multiplicité – dont l'intelligence est considérée comme distribuée – peut-elle dire « nous » (Nancy 2003) ? Or c'est un tel « nous » que Jean-Luc Nancy nous permet de formuler, grâce à une ontologie de l'avec comme exposition mutuelle qui rend le lien indisponible à toute appropriation. Il nous donne un langage pour dire la communauté, la communauté en ligne. Loin de toute forme de communautarisme, de nostalgie de la communion et de l'identité, elle est une exigence qui nous permet de mettre en jeu une philosophie de l'acte de lier et de refuser les prémisses de l'individualisme méthodologique à l'œuvre dans la sagesse des foules. L'intérêt d'un tel refus réside en ceci qu'il ouvre une autre lecture de *La sagesse des foules*. Dès l'introduction de son texte, Surowiecki annonce qu'il va s'intéresser aux problèmes cognitifs, mais aussi aux problèmes dits de coordination et de coopération. S'il faut bien avouer que c'est surtout des premiers que traite le livre et que les deux autres n'occupent qu'une mince partie de

l'attention, ils n'en sont pas moins intéressants tant ils poussent l'auteur à commettre des maladresses et à s'enfoncer dans les explications les plus douteuses de l'ouvrage.

Les problèmes de coordination concernent les situations où les individus essaient tous de faire la même chose, comme par exemple dans la répartition des places assises dans le métro. « Le propre d'un problème de coordination est que, pour le résoudre, une personne doit tenir compte non seulement de ce qui est selon elle la bonne réponse mais aussi de ce que les autres en pensent. Et pour cause : ce que chacun fait affecte ce que tous les autres font et vice versa. » (Surowiecki 129) La donne d'un problème de coordination complique déjà au moins deux des quatre critères : la diversité, puisque tout le monde cherche à réaliser la même chose et l'indépendance, puisqu'il faut tenir compte des autres avec lesquels il est pour une fois posé que par définition l'on interagit. La prise de décision indépendante n'ayant pas de sens dans ces cas-ci, « il n'y a aucune garantie que les groupes tombent sur de bonnes solutions. » (130) D'autant que contrairement aux problèmes de cognition où il faut tenter d'évaluer « une réalité qui existe indépendamment du groupe » (134) (pensons au bœuf de Galton), les problèmes de coordination impliquent une « spirale auto-réflexive » où il faut évaluer une réalité que les décisions individuelles contribuent à construire. Et ce serait tout le problème. Enchaînant les maladresses, le chapitre dédié aux problèmes de coordination sonne creux et n'a rien de satisfaisant. Mais cela n'a rien d'étonnant dans la mesure où les problèmes de coordination ont pour donnée initiale ce que Surowiecki doit supprimer pour que de la sagesse puisse émerger, à savoir le caractère commun de l'existence.

Toutefois, si les problèmes de coordination avaient encore une maigre chance de se voir proposer une solution (à condition que chacun poursuive son intérêt bien compris), ce n'est plus du tout le cas pour les problèmes de coopération qui quant à eux demandent aux membres d'un groupe d'« en faire davantage » : « Il leur faut élargir leur définition de leur intérêt bien compris, ce qui s'oppose à une vision myope exigeant des profits maximaux à court terme. Et il leur faut pouvoir faire confiance à ceux qui les entourent, car en l'absence de confiance, la poursuite myope de son intérêt bien compris est la seule stratégie sensée. » (157) Coopérer n'étant pas rationnel, on ne pourra résoudre « le mystère de la coopération » (ce sont les mots de Surowiecki) que par « le mystère de l'idée d'un comportement pro-social » (163), explique-t-il. Or un tel comportement ne peut être expliqué qu'en comprenant que les transactions individuelles ne sont pas des opportunités ponctuelles mais qu'elles sont inscrites dans une chaîne temporelle plus longue et dans un jeu plus large.

C'est donc à partir du moment où les interactions sont comprises comme une dimension essentielle de l'existence que ce « quelque chose de plus » arrive et que les problèmes de coopération peuvent trouver leur miracle. La conclusion à tirer ne serait-elle pas que la « solution » aux problèmes de coopération réside simplement dans leur condition de

possibilité ? « Nous pouvons disséquer ces actes [de coopération] et expliquer ce qui les suscite. Mais il y a quelque chose d'irréductible dans leur cœur, et c'est ce qui fait toute la différence entre la société d'une part et une bande de gens qui vivent ensemble d'autre part. » (192-193) Si Surowiecki n'explique pas ce qui fait la différence entre « la société » et « une bande de gens », on peut tout de même supposer qu'il y a dans le premier cas quelque chose de l'ordre d'une communauté là où dans le second il ne serait que question de juxtaposition d'individus. Les problèmes de coopération, s'ils n'ont pas toujours de solution, ne sont-ils pas intéressants du simple fait qu'ils existent ? Et c'est peut-être en ce sens que l'on pourrait comprendre la phrase qui clôt l'ouvrage : « Les décisions que prennent les démocraties ne témoignent peut-être pas de la sagesse des foules. Ce qui en témoigne, c'est la décision de les prendre démocratiquement. » (339) Au-delà d'une simple parade rhétorique, n'y a-t-il pas quelque chose à voir ? Surowiecki n'en arrive-t-il pas finalement à abandonner l'addition sage d'individus indépendants comme résultat inoffensif, pour le multiple comme exigence de départ qui ne garantit rien ? Ne fait-il pas primer le rapport sur l'individu, rapport qui ne peut être réduit à un outil de résolution de problèmes ? Et n'y a-t-il pas quelque chose de cette lecture alternative à l'œuvre dans la « crise du PageRank » (Cardon, 2014) où les critères d'affinité du web social en viennent à peser de plus en plus lourdement relativement aux critères d'autorité (Pariser 2011 ; Cardon 2013) ? Si le PageRank mesure les liens entre documents pour les classer, cette logique n'est-elle pas de plus en plus contaminée par le web des personnes, où les déterminants de l'organisation de la visibilité dépendent des interactions et des relations entre utilisateurs ? Au risque peut-être de voir nos identités se clore sur elles-mêmes, risque qui doit sans doute se faire incitation à renforcer la structure extatique de nos co-existences, créant de nouvelles affinités, nous ouvrant à des débats contradictoires.

Les technologies de l'information et de la communication et en particulier Internet ont facilité la communication et la coordination du *nombreux*, en témoigne l'intérêt grandissant pour les foules (crowdsourcing, crowdfunding, etc.). Serait-ce parce qu'elles sont essentiellement développées par les grands acteurs du capitalisme cognitif, dont on a vu à quel point il pouvait révéler et exposer le multiple ? Quoi qu'il en soit, on peut y voir une bonne occasion de penser un communisme qui soit véritablement... numérique.

Références

- ALLARD L. (2008), « L'impossible politique des communautés à l'âge de l'expressivisme digital », *Cahiers Sens public*, n° 7-8, pp. 105-126.
- ARMSTRONG P. (2009), *Reticulations: Jean-Luc Nancy and the Networks of the Political*, Minneapolis, the University of Minnesota Press.
- BLANCHOT M. (1984), *La communauté inavouable*, Paris, Editions de Minuit.

- CARDON D. (2014), « Dans l'esprit du PageRank », *Réseaux*, n°177(1), pp. 63-95.
- CARDON D. (2013), « Du lien au like sur Internet : deux mesures de la réputation », *Communications*, n°93(2), pp. 173-186.
- CARDON D. (2010), *La démocratie Internet : promesses et limites*, Paris, Le Seuil.
- CROWLEY M. (2014), « Being Beyond Politics, with Jean-Luc Nancy », *Qui Parle: Critical Humanities and Social Sciences*, n°22(2), pp. 123-145.
- DERRIDA J. (1967), *L'Écriture et la Différence*, Paris, Le Seuil.
- DURKHEIM E. (1889), « Communauté et société selon Tönnies », *Revue philosophique*, n°27, pp. 416-422.
- FYNSK C. (1991), « Experiences of Finitude (Preface) », in *The Inoperative Community*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- HARDT M., NEGRI. T. (2004), *Empire*, Paris, 10x18.
- MARCHART O. (2012), « Being With Against: Jean-Luc Nancy on Justice, Politics and the Democratic Horizon, in *Jean-Luc Nancy: Justice, Legality and World*, London, Benjamin Hutchens.
- MOULIER-BOUTANG Y. (2010), *L'abeille et l'économiste*. Paris, Carnets Nord.
- MOULIER-BOUTANG Y. (2008), *Le capitalisme cognitif*. Paris, Editions Amsterdam.
- NANCY J.-L. (2012a), *L'équivalence des catastrophes : (Après Fukushima)*, Paris, Galilée.
- NANCY J.-L. (2012b), « La politique doit montrer ce qui la dépasse », *Le Monde.fr*, 12 avril.
- En ligne : http://www.lemonde.fr/idees/article/2012/04/12/la-politique-doit-montrer-ce-qui-la-depasse_1684455_3232.html
- NANCY J.-L. (2011), *Dans quels mondes vivons-nous ?*, Paris, Galilée.
- NANCY J.-L. (2010), *Identité : fragments, franchises*, Paris, Galilée.
- NANCY J.-L. (2003), « Un peuple ou des multitudes ? », *L'Humanité*, 26 décembre.
- En ligne : <http://www.multitudes.net/Un-peuple-ou-des-multitudes/>
- NANCY J.-L. (2001), *La communauté affrontée*, Paris, Galilée.
- NANCY J.-L. (1996), *Être singulier pluriel*, Paris, Galilée.
- NANCY, J.-L. (1986), *La communauté désœuvrée*. Paris, Christian Bourgois.
- NEYRAT F. (2002), « « Ici le monde » : politique de la finitude pour une époque éco-technique », *Actuel Marx en Ligne*, n°15. En ligne : <http://actuelmarx.u-paris10.fr/alp0015.htm>
- NORRIS A. (2000), « Jean-Luc Nancy and the Myth of the Common », *Constellations*, n°7(2), pp. 272-295.
- O'REILLY T. (2007), « What is Web 2.0. : Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software », *Communications & Strategies*, N°65(1), pp. 17-37.
- PARISER E. (2011), *The Filter Bubble*, New York, NY, Penguin Press.

PARMETT H. M. (2012), « Community/Common : Jean-Luc Nancy and Antonio Negri on Collective Potentialities », *Communication, Culture & Critique*, n°5, pp. 171-190.

ROUVROY A., BERNS T. (2013), « Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation », *Réseaux*, n°1(177), pp. 163-196.

SINGHAL A. (2008), « Introduction to Google Ranking », Google Official Blog, 9 juillet.

En ligne : <http://googleblog.blogspot.fr/2008/07/introduction-to-google-ranking.html>

STAVO-DEBAUGE J. (2009), « Dé-figurer la communauté ? Hantises et impasses de la pensée (politique) de J.-L. Nancy », *Collectifs, collectifs politiques, Raisons Pratiques*, Paris, Editions de l'EHESS.

SUROWIECKI J. (2008), *La sagesse des foules*, Paris, Jean-Claude Lattès.

TURNER F. (2008), *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago, University of Chicago Press.

WAGNER A. (2006), « Jean-Luc Nancy : a negative politics ? », *Philosophy & Social Criticism*, n°32(1), pp. 89-109.

Enjeux et limites de la notion de « communauté en ligne » : le design techno-politique du singulier et du collectif

Laurence Allard

Maître de conférences, IRCAV-Paris3/Lille 3

Il existe des façons plurielles d'appréhender la problématique des communautés en ligne productrices d'identités. Il importe d'abord de savoir ce que signifie « être en ligne ». Ensuite il convient de s'attacher à la concurrence d'acceptions contemporaines des problématiques de « communautés en ligne ». Par souci de synthèse et en convoquant différents acteurs et actants du numérique mobilisés ou mobilisant la notion de communauté dans leur discours et/ou leurs pratiques, nous avons retenus quatre types qui proposent des formats d'articulation du singulier et du collectif en ligne. D'une part, la communauté de fans comme institution discursive de la validation des interprétations déviantes (détournements, mashup) avec des investissements identitaires de la remix culture et ses appropriations expressives. Ensuite, il sera question de la « communauté marketée », qui va construire l'identité comme stratégie à travers les problématiques de l'influence et de la topocratie. Un format émergent de communautés en ligne a été défini par Bruno Latour qui consiste à considérer l'individu comme un « centre de calcul c'est à dire du point de vue d'une identité calculée à saisir dans le « phénomène collectant » représenté par le corpus des graphes des réseaux socio-numériques. Enfin, nous avancerons qu'à l'hypothèse de ce "soi calculé" il peut être opposé la figure du citoyen capteur et du design techno-politique du « nous quantifiant » dans le cadre du tournant post-digital du « tout connecté » assurant une nouvelle rematérialisation du hardware et du web.

Qu'est-ce qu'être en ligne ?

Cette question-titre s'avère double puisqu'elle exige de définir « l'être en ligne » contemporain. Notre réponse déclinera « l'être en ligne » en termes de « numérique connecté » et « d'individuation expressive ».

Une constellation transécranique, transmédiatique et multimodale

Saisi depuis la méthodologie d'ethnographie des usages que nous développons depuis de nombreuses années, associant entretiens semi-directifs, observations et analyse sémio-pragmatique des productions des usagers, le numérique connecté peut se décrire comme une panoplie de terminaux, de services, de contenus. En France, en 2014, le multi-équipement personnel concerne 64% des Français entre ordinateur (fixe/portable), mobile et tablette selon le CREDOC tandis que 24% se connectent chaque jour à ces 3 écrans tandis qu'on comptabilise 6,5 écrans en moyenne par foyer selon Médiamétrie¹².

Ainsi, le transmédia avant d'être un genre renvoie à la pratique même du digital au double sens anglo-saxon et français de numérique et tactile—en référence aux terminaux mobiles—caractérisée par cette traversée des écrans et des contenus. Les contenus ainsi créés par les utilisateurs glissent d'un service à l'autre comme par exemple un SMS recopié sur Facebook, une capture d'écran d'une photographie mobile postée sur Snapchat¹³ ou encore une application de podomètre commentée pour revendiquer des temps de transport difficile comme nous l'avons observé au cours de nos enquêtes et collectes de corpus¹⁴.

En l'abordant à travers cette constellation transécranique et transmédiatique, c'est également le caractère multimodal du numérique connecté qui se doit d'être mis en avant. Images, sons, textes se trouvent agencés dans ces pratiques transmédiatiques et transécraniques comme l'illustrent par exemple le fait de se disputer par soundcloud, de photographier des livres, de regarder la télévision en lisant les tweets, de demander sur Facebook que l'on vous contacte par téléphone¹⁵.

Le hack d'usage ou la créativité digitale ordinaire des praticiens curieux

Cette constellation est pratiquée non pas tant par des amateurs que par des curieux qui vont ajuster sur mesure, entre contrainte et désir, entre besoin et plaisir, cette constellation ou encore une combinaison d'écrans, d'outils, de services, de contenus et de fonctionnalités. En effet, contrairement à la doxa d'une culture numérique qui existerait en tant que telle et qui supposerait des compétences délimitées, le numérique connecté est pratiqué dans un mix d'incompétences et de pratiques virtuoses. Le hack d'usage, c'est-à-dire le détournement créatif des

¹² Médiamétrie – Web Observatoire – 3ème trimestre 2014

¹³ cf. Laurence Allard, "De l'hypertexte au mobtexte. Les signes métisses de la culture mobile : écrire quand on agit" in *Les objets hypertextuels : pratiques et usages hypermédiatiques*, sous la direction de Caroline Angé, Lavoisier, à paraître courant 2015.

¹⁴ cf. notre blog mobactu.fr qui collecte et analyse ces corpus digitaux.

¹⁵ "Dire et voir la fiction. #doublescreening #blackmirror" in *D'un écran, l'autre*, sous la direction de Jean Châteauvert et Gilles Delavaud, Paris, INA, à paraître courant 2015.

fonctionnalités, la réinvention des fonctionnalités, le bricolage des services est ainsi la règle, venant pallier un manque de compétences pour tel ou tel élément de sa panoplie transécranique et transmédiate¹⁶.

Ainsi, cette agent DRH de 36 ans de Seclin qui ne sachant pas créer d'événement sur Facebook préfère utiliser le service doodle qui permet le plus souvent de préparer une réunion à plusieurs afin de répartir les préparatifs d'une fête. Ou encore ce lycéen de 17 ans de Paris qui m'explique que « *Quand on a manqué un cours ou qu'on a oublié son manuel on se les envoie sur Twitter* ». Ou enfin cette comédienne de 32 ans de Saint-Denis qui raconte « *Quand je reçois un mail sur un casting du type 'Appelle moi tout de suite', comme je suis un peu timide j'envoie un MMS avec une photo de moi et mes coordonnées* ».

Le praticien du numérique connecté est donc plus un curieux qu'un spécialiste ou un même un amateur¹⁷. Se trouve ainsi revitalisée la « culture de la curiosité » décrite par Krzysztof Pomian¹⁸. Comme le thématise fort judicieusement ce retraité SNCF de 61 ans vivant à Strasbourg : « *Il n'y a pas ceux qui vont sur Internet d'un côté et ceux qui n'y vont pas de l'autre : il y a ceux qui sont passionnés ou curieux, et ceux qui ne le sont pas.* » Certaines vont même jusqu'à pointer avec lucidité une emprise de la curiosité que le numérique connecté aiguillonne et nourrit : « *C'est devenu un réflexe de prendre mon iPhone quand je me pose une question... L'autre fois je me demandais à quelle hauteur était la Tour Eiffel. Mon fils me dit « t'es folle avec ton téléphone ». Moi je suis juste curieuse* », me raconte C., 52 ans, opticienne, vivant à Paris.

Le mobile, premier écran dans le monde et premier média de la voix intérieure

Au sein de cette panoplie transécranique, le mobile occupe une place spécifique à la fois parce qu'il est devenu, de par le monde en 2014, le premier écran supplantant le téléviseur¹⁹ et qu'il représente pour les individus un compagnon d'existence, une topique de la subjectivité, le média de la voix intérieure²⁰. Tout au long d'une journée, il constitue un terrain d'exercice de l'intériorité à travers l'expression des affects sous

¹⁶Cf. Laurence Allard, « Express Yourself 3.0! Le mobile comme média de la voix intérieure », *Téléphone mobile et création*, sous la dir. de Laurence Allard, Roger Odin, Laurent Creton, Paris, Armand Colin, 2014.

¹⁷cf. Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur*, Paris, Le Seuil, 2010.

¹⁸ Krzysztof Pomian, *Collectionneurs, amateurs, curieux: Paris-Venise, XVIe - XIIIe siècles*, Paris, Gallimard, 1987.

¹⁹« Mobile to Television: We Interrupt this broadcast (Again) », November 2014 <http://www.flurry.com/blog/flurry-insights/mobile-television-we-interrupt-broadcast-again#.VTZPd5NYAkg>. On

²⁰Laurence Allard, « Express Yourself 3.0... », op.cit.

des formes plurielles que cela soit le message écrit ou une photographie mobile.

Ennui, colère, passion sont transfigurés en tweet, snap ou texto. Ces récits nous font partager ces communications de soi avec soi et quelques autres que rend possible le téléphone mobile.

« Quand j'ai pas le moral, quand j'ai une contrariété, quand j'en ai marre, le SMS, c'est une petite coupure dans le boulot. On partage les soucis et on reçoit en retour des marques d'affection. Quand on y réfléchit, c'est de la connerie mais on ne veut pas lutter » (A., conseillère financière, 39 ans).

« « Dans une salle d'attente, il y a du temps à tuer. On envoie des messages. Pendant le RDV, les réponses sont arrivées. À la sortie, il y a plein de réponses et là plus possible de répondre. C'est un enfer entretenu. » (rires) » (J., gérant de sociétés, 30 ans, Paris).

Les usages qu'en ont les plus jeunes tendent à transformer leur quotidien banal passé entre quatre murs d'établissement scolaire en « ready made by mobile ». Micro-vidéo, live mobile ou story, les services d'interactions par image sont usités pour créer des jeux avec le temps pour scénariser l'existence en un sketch plus ou moins drôle.

« Je filme tout, tout le temps dans l'enceinte du lycée mais jamais en cours. Je fais des vidéos d'humour et ça plait. J'ai 16000 personnes qui me regardent », me raconte ce lycéen parisien de 17 ans qui possède une impressionnante panoplie créative transmédiatique et transécranique entre mobile ordinateur applications, chaînes et comptes.

Partager son quotidien filmé dans le même temps et mouvement que l'on vit et agit comme l'accomplissent les plus jeunes relève typiquement d'un « être en ligne » contemporain marqué par le contexte de l'individualisme expressif d'une vie sociale médiée par les écrans. Être en ligne ne signifie plus être devant les écrans mais vivre avec des caméras/stylos mobiles.

Qu'est-ce que l'être en ligne à l'heure de l'Individualisme expressif ?

Dans la lignée de travaux amorcés avec le développement des premiers newsgroups, pages personnelles et blogs qui ont trouvé leur confirmation avec la massification des réseaux socio-numériques, nous abordons « l'être en ligne » à travers ces expressions digitales qui viennent donner forme à l'intériorité des sujets²¹. Sont ainsi composés des bricolages esthético-identitaires en quête de validation à la fois sur la dimension esthétique mais également jugeant le caractère authentique de ce soi

²¹ cf. le tournant expressiviste décrit par Charles Taylor, *Les Sources du moi : La formation de l'identité moderne*, Paris, Seuil, 1998.

exprimé. Cette authentification réflexive²² trouve avec le selfie un terrain de probation des plus populaires. Genre emblématique de la photographie mobile venant réordonner autour de codes de prise de vue (cadrage indiciel et vertical) des pratiques vernaculaires, le selfie comme photographie prise à la main constitue pour les people et autres célébrités un gage d'authenticité comme le couple présidentiel aux USA Barack et Michèle Obama le performant idéalement.

Les techniques du soi

Les différents écrans, services, fonctionnalités, comptes de la panoplie transécranique et transmédiatique s'apparentent à des « techniques du soi » donnant forme à un soi exprimé à travers des agencements langagiers singuliers. Cette notion a été imaginée par Michel Foucault pour caractériser la « culture de soi » des anciens qui supposait des « procédures », comme il en existe sans doute dans toute civilisation, qui sont proposées ou prescrites aux individus pour fixer leur identité, la maintenir ou la transformer en un certain nombre de fins²³.

Parmi elles, Michel Foucault cite les *hypomnēmata* dans lesquelles il était d'usage « de noter lectures, conversations, rêves »²⁴ tout comme aujourd'hui le mobile est usité pour conserver et converser avec une part de soi-même déposée là sous des formes métissant les signes entre textes, images et dessins.

L'individuation expressive

Ainsi, sans hypostasier le contexte sociétal qui habilite tout un chacun à s'exprimer à travers une panoplie numérique connectée, il s'agit de mettre en avant le fait que l'expression de soi en ligne est devenue l'un des éléments constitutifs de la formation de l'identité personnelle et collective contemporaine. C'est en ce sens que nous avons forgé en 2003 le concept d'individualisme expressif²⁵ à la fois conçu comme un problème et une opportunité.

Le problème en question renvoie au contexte mis en évidence de dé-traditionnalisation, de la mutation et mise en crise des institutions pourvoyeuses d'identités (Famille, Salariat, Etat Providence, République...) qui induit la nécessité de réfléchir *a minima* sur qui l'on

²² Laurence Allard, FrédéricVandenbergh, "Express yourself! Les pages perso Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer", *Réseaux* vol. 2003/1 (no 117).

²³ Michel Foucault, « L'Écriture de Soi » in *Dits et Écrits*, Volume II (1976-1988), Paris, Gallimard, 2001.

²⁴ Michel Foucault, *Qu'est-ce que la critique ?* Suivi de *La culture de soi* (Paris : Vrin, 2015), p.96.

²⁵ Laurence Allard, Frédéric Vanderbergh, "Express Yourself", op. cit.

veut être et avec qui, sans reproduction des identités sociales toutes faites qui délimitent nos identités personnelles²⁶.

L'opportunité est de reconsidérer la contingence observée par tous au plan des identités personnelles et sociales, qui se traduit par une distanciation à l'égard des modèles et des rôles sociaux traditionnels et suppose donc une exploration de la subjectivité.

Contingence des identités, distanciation des rôles et exploration des subjectivités offrent l'occasion d'un retour aux sources plurielles du moi moderne, à la voix expressiviste romantique rappelée par Charles Taylor ou à la culture de soi des anciens exhumée par Michel Foucault conduisant à une « stylistique de l'existence » forme de réponse originale opposant formes de vie biopolitique au biopouvoir.

En effet, pour Michel Foucault travailler autour de la « culture de soi » des anciens constituait un geste politique ouvrant à la possibilité de « nouvelles formes de subjectivités et refusant le type d'individualité imposée depuis plusieurs siècles »²⁷. C'est pourquoi, il importe de se demander quelles sont les formes du collectif à l'heure de l'individualisme expressif et plus spécifiquement celles qui se revendiquent comme « communautés en ligne ».

Intermezzo : retour sur une impossible politique des communautés

Dans un précédent travail intitulé « L'impossible politique des communautés »²⁸ qui prenait comme point de départ l'hypothèse de l'individuation expressive rappelée plus haut, nous émettions des interrogations sur l'heuristique de la notion de communauté en ligne. Plus précisément, nous en pointions la dimension aporétique. S'il s'expérimente des processus de subjectivation à travers les bricolages esthético-identitaires digitaux, pourquoi de ces jeux digitalisés sur le « je » résulterait naturellement une « communauté », une « entre-nous » alors même que le social comme agrégation d'individus doit aussi se comprendre hors de cette entité organique de la communauté que la famille ou le village incarnent. Emile Durkheim a ainsi discuté la notion de communauté (*Gemeinschaft*) proposée par Tönnies : « Au sein du groupe il n'y a pas de mouvements, pas de changements dans la distribution des parties, puisqu'il n'y a pour ainsi dire pas de parties. La vie du groupe n'est pas l'œuvre des volontés individuelles, mais elle est tout entière dirigée par les usages, les coutumes, les traditions [...]. Or je crois que la vie des grandes agglomérations sociales est tout aussi naturelle que celle des petits agrégats. Elle n'est ni moins organique ni moins interne. En

²⁶ cf. par exemple à ce sujet Anthony Giddens, *Modernity and Self Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge, Polity Press, 1991.

²⁷ Michel Foucault, *La culture de soi*, op.cit., p.108.

²⁸ cf. Laurence Allard, "L'impossible politique des communautés à l'ère de l'expressivisme digital" in *Sens public, L'Internet entre savoirs, espaces publics et monopoles*, 2008/3, n°7-8.

dehors des mouvements purement individuels, il y a dans nos sociétés contemporaines une activité proprement collective qui est tout aussi naturelle que celle des sociétés moins étendues d'autrefois »²⁹. Cette « activité collective » issue de l'agrégation des individus doit se penser nécessairement hors de la communauté dans un premier temps pour échapper à ces formes imposées d'individualité et de sociation et se prémunir notamment des prédatons économiques du marketing des communautés et autres niches de marchés. C'est pourquoi en prolongeant de manière cohérente notre première hypothèse du réseau Internet comme laboratoire social-identitaire, en tant qu'observatoire des modes contemporains d'expérimentations de l'individualité et de la subjectivité conçues comme pratiques expressives, il nous a semblé heuristique de s'intéresser également aux propositions de Donna Haraway quant aux modalités d'instanciation d'une connexion, d'une articulation entre sujets sous le mode du « et » et non du « comme » sous-entendu avec le paradigme communautaire. Reprenant la revendication célèbre de la première féministe noire, Sojourner Truth, rapportée sous une intrigante forme interro-négative « Ne suis-je pas une femme ? », la théoricienne Donna Haraway suggère de s'intéresser aux « récentes théories féministes qui ont élaboré des figures post-coloniales, non universalisantes et irréductiblement singulières de la subjectivité, de la conscience et l'humanité. Et ce, non pas dans la sacralisation du même mais à travers une pratique réflexivement critique de la différence, où le 'Je' et le 'Nous' ne sont jamais identiques à eux-mêmes et peuvent ainsi espérer entrer en connexion³⁰. »

Dans le cadre de cette réflexion initiale, il nous avait semblé devoir faire place à la théorie endogène qu'a suscitée le développement des collectifs en ligne sur Internet : des néologismes ont fait leur apparition tels « adhocraties », « essais », « micro-structures », « réseaux organisés », « multitudes interconnectées »³¹. Ce nominalisme collectif constituant l'une des ressources de la mobilisation.

Durant ce premier temps de notre réflexion, s'est ouvert la possibilité de sortir d'une pensée de la communauté pour décrire les formes sociales de l'Internet, quitte à redécouvrir, dans un second temps présent, un « nous » comme produit, comme fruit de l'interconnexion des subjectivités et non pas comme entité préexistante, allant de soi.

²⁹ Emile Durkheim, "Communauté et société selon Tönnies" (1889), in *Revue philosophique*, n°27, 1889, pp. 416-422. Reproduit in Émile Durkheim, *Textes. 1. Éléments d'une théorie sociale*, pp. 383 à 390, Éditions de Minuit, 1975.

³⁰ Donna Haraway, « Ecce Homo, Ain't (Ar'n't) I a Woman, and Inappropriate/d Others: The Human in a Post-Humanist Landscape » in *The Haraway Reader*, Routledge, 2004, p.48, traduction française dans l'anthologie *Manifeste Cyborg et autres essais. Sciences, Fictions, Féminismes*, sous la direction de Laurence Allard, Delphine Gardey, Nathalie Magnan, ed Exils, 2007.

³¹ cf. ce corpus notionnel endogène analysé dans Laurence Allard, « L'impossible politique des communautés à l'âge de l'expressivisme digital », op.cit.

La communauté idéale des fans et son institution critique : le fandom

Dans ce second temps de recherche qui nous occupe depuis la rédaction de l'essai de 2007, observations, analyses de discours et entretiens avec des praticiens du numérique connecté ont validé l'hypothèse d'une « communauté en ligne » revendiquée par ses membres comme forme sociale authentique issue de l'interconnexion des subjectivités exprimées. C'est le cas emblématique du *fandom* ou communauté de fans qu'Henri Jenkins a su mettre en lumière de façon pionnière. Dans *Convergence Culture*, il établit comment « à la fin des années 1980 et au début des années 1990, les universitaires travaillant dans le domaine des *Cultural Studies* comme moi-même, parlaient des pratiques des fans de médias comme d'un terrain d'expérimentation privilégié en matière de consommation active et de création populaire. Nous nous attachions à l'idée d'une *fan-culture* œuvrant dans l'ombre de la culture commerciale, mais qui réagissait à elle et proposait une culture alternative. La *fanculture* était alors définie par l'appropriation et la transformation de matériaux empruntés à la culture de masse³² ». Le fandom est alors défini par Henry Jenkins comme institution critique de fans rassemblés en une communauté imaginée dans l'ouvrage *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*³³.

Du fandom au fanactivisme

Les études sur les pratiques re-créatives juvéniles ont pointé la vitalité de la culture *fandom*. Suivant l'anthropologue culturel Mizuko Ito³⁴, il existe deux types de pratiques numériques juvéniles : l'une centrée sur l'amitié sur la base des pratiques d'expression et de conversation décrites plus haut et l'autre centrée sur les goûts, les passions. Elle a montré avec d'autres chercheurs dans *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project* qu'explorer ce que l'on aime peut donner lieu à des investissements, des compétences, des formes de socialité hors cercles amis et groupe scolaire. Les formes de reconnaissance entre pairs sont, dans ce cadre, à prendre au sérieux notamment la culture *fandom* et ses communautés interprétatives. Aux enjeux identitaires typiques de l'individuation expressive qui suppose désormais « de se mesurer à sa propre originalité » suivant les termes de Charles Taylor³⁵, le *fandom* assure la reconnaissance de la singularité au sein d'un collectif qui se revendique comme une communauté.

³² *Convergence Culture*, NYUP, 2007, op.cit., pp.337-338

³³ Routledge, 1992.

³⁴ Mizuko Ito (dir.), *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*, 2008

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>.

³⁵ Charles Taylor, op.cit., p.461.

La logique d'engagement dans une communauté de fans revendiquée en tant que telle est observable dans le passage de la *fanculture* au fanactivisme. Le cas exemplaire de « l'armée de Dumbeldore » créée par la Harry Potter Alliance vient conforter le pouvoir constituant du *fandom*.

L'Harry Potter Alliance (HAP) a généré une nouvelle forme d'engagement civique qui permet aux participants de réconcilier des identités citoyennes et le plaisir de la fiction grâce à une communauté de fans œuvrant tous ensemble à des actions de charité, de dons de livres, de porte-à-porte pour le mariage gay etc. Suivant Henry Jenkins, l'activisme du fan fonctionne beaucoup plus de cette façon : il permet aux gens de comprendre ces questions de manière différente en développant leur implication personnelle, en créant des liens entre ces causes et leur vie quotidienne³⁶. Le fondateur de la HPA qui compte près de 100 000 membres, Andrew Slack évoque la notion « d'acupuncture culturelle » comme le rapporte l'universitaire spécialiste des études culturelles de fans, Mélanie Bourdaa³⁷. La HPA a malgré elle inspiré la problématique du slacktivismisme ou du clicktivismisme aux essayistes étatsuniens Evgeny Morozov³⁸ ou Malcolm Gladwell³⁹ dénonçant un mode d'engagement civique à distance où le clic de souris et le symbole like sur les pages Facebook se substituent à l'action.

Les critiques du slacktivismisme, un genre d'activisme en ligne utilisant les sites de réseaux sociaux et leurs actions pré-formatées — liker, partager, commenter, mettre en favori, etc. — estiment qu'il s'agit d'une forme molle d'engagement dont l'effet pratique est très limité. Zeynep Tufekci, sociologue des mobilisations en ligne, estime quant à elle que le slacktivismisme concerne des individus qui ne sont pas forcément militants par ailleurs et qu'ainsi ces formes d'activisme en ligne parfois minimales et automatisées concernent des publics politiques nouveaux et dont les causes d'engagement sont beaucoup plus larges que le militantisme politique traditionnel. Elle prend l'exemple d'un débat sur Internet autour d'une vidéo qui s'est disséminée fortement à partir de février 2012

³⁶ Cf. Henry Jenkins et al., « Up, up, and away! The power and potential of fan activism », *Transformative Works and Cultures* Vol 10 (2012)

<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305><http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305>

³⁷ Mélanie Bourdaa, « L'activisme des fans de Harry ». Entretien avec Paul de George, co-fondateur de l'alliance Harry Potter

<https://etudesfans.wordpress.com/2014/05/14/lactivisme-des-fans-de-harry-potter/>, 14 mai 2014.

³⁸ Evgeny Morozov, *Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*, 2011, Public Affairs.

³⁹ Malcolm Gladwell, « Small change in *The New Yorker*, 4 octobre 2010 http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell?currentPage=all0

dénonçant l'enrôlement d'enfants soldats par Joseph Kony⁴⁰. Ce débat sur un sujet d'exactions mal connues mis à part de quelques experts, a pris des formes variées et a mobilisé des audiences massives. Cette mobilisation manifesterait plutôt un signe de vitalité de la part des publics interconnectés plutôt que leur paresse supposée d'action et d'esprit⁴¹.

À noter également que ce n'est pas uniquement sur les plateformes standardisant les formes d'expression et de communication comme Facebook mais le plus souvent en utilisant le site Tumblr comme le décrit Paul de George co-fondateur de la HPA que s'exprime le fanactivisme : « nous avons identifié Tumblr comme le point nodal de ces communautés nomades de fans dont nous parlions plus tôt. Il existe d'autres *fandoms* plus anciens (Star Wars, Star Trek,...) et il se peut qu'ils interagissent sur d'autres plateformes et d'autres réseaux. Mais la plupart des activités quotidiennes des *fandoms* actuels—et cela concerne également des *fandoms* avec lesquels nous n'avons pas encore travaillé comme Game of Thrones par exemple—se passent sur Tumblr et sont ensuite partagées sur d'autres plateformes⁴². » Et de fait l'usage activiste sur Tumblr a été encore une fois observable au moment des émeutes qui ont suivi le meurtre de Mickael Brown à Ferguson en novembre 2014.

La fin de la communauté ? Topocratie, phénomène collectant : traces, calculs et visualisations

Nous avons initié cette réflexion sur les formes d'articulation du singulier et du collectif en mettant en question la notion de communauté en ligne sur un plan théorique pour observer sa revendication au sein des publics interconnectés de fans en tout genre.

Cependant il existe une autre forme d'usage de la notion de communauté ou plutôt de mésusage. Le marketing digital use et abuse de cette forme

⁴⁰ Ce documentaire de 30mn diffusé sur YouTube depuis le 20 février 2012 a rassemblé plus de 60 millions de vues. Réalisée pour le compte de l'ONG Invisible Children, cette vidéo fait partie d'une campagne visant à faire arrêter Joseph Kony, fondateur de l'Armée de Libération du Seigneur qui a enrôlé suivant les chiffres d'Amnesty International publiés en 2006, 25000 enfants soldats en Ouganda. Cette vidéo a suscité une controverse notamment sur Twitter avec le hashtag #kony2012 devenu un trending topic. La principale objection contre cette campagne vidéo est l'usage de la dramatisation, de l'émotion et de la simplification d'un problème qui stigmatise un pays, l'Ouganda, alors même que Joseph Kony se cacherait actuellement dans une zone frontalière entre Centrafrique, Congo et Sud-Soudan, où son armée ultra-réduite vit du pillage des populations locales.

⁴¹ Zeynep Tufekci, #Kony2012, Understanding Networked Symbolic Action & Why Slacktivism is Conceptually Misleading, 10 mars 2012 <http://technosociology.org/?p=904>

⁴² Mélanie Bourdaa, op.cit.

sociale naturalisée pour segmenter, délimiter, cibler les individus et les renfermer dans une « communauté de marques ».

À la figure du fan doit ici être mentionnée la catégorie sociale montante de l'influenceur. Blogueur, youtubeur et autres talents numériques dont l'une des principales caractéristiques est de quêter l'audience à travers followers et autres standards automatisés de validation comme les like et les retweets embarqués au sein des plateformes socio-numériques. À ces nouveaux talents numériques correspondent de nouveaux intermédiaires (plateformes, agences) et outils d'analyse des réseaux sociaux afin d'aménager des carrefours d'audience (et des places de marchés) par la construction socio-technique de super nœuds (hubs) de réseau. Comme l'a fait remarquer César A. Hidalgo⁴³, chercheur au MIT Media Lab (en charge du Macro Connections Group) et spécialiste des visualisations de données complexes, il est trompeur de considérer l'économie créative des talents numériques comme une méritocratie. À la logique expressiviste de reconnaissance du caractère authentique de l'être en ligne mis en signes à travers des vidéos ou des billets de blogs qui est parfois l'intention première de ces dits talents numériques, se double une sélectivité qui ne doit rien à la culture de l'authenticité. C'est ce qu'il désigne comme un système topocratique, c'est-à-dire un système dans lequel la place dans le réseau plutôt que le talent individuel assure la réussite. L'analyse des graphes sociaux des influenceurs sur Instagram, YouTube, Page Facebook débouche sur une configuration en étoile confortant l'hypothèse d'un star system rémâché à l'âge expressiviste. À travers tout un arsenal d'outils socio-métriques, il s'agit d'abord de favoriser l'identification à une singularité qui se conçoit désormais comme l'ambassadeur d'une marque auprès de consommateurs qui se recommandent les uns les autres au sujet de leurs répertoires d'achat. La méritocratie de surface de la page d'accueil se double en back-office d'une véritable topocratie instrumentée.

Cette démonstration par le spécialiste en topocratie, Cesar A. Hidalgo au sujet des artefacts d'une économie de la célébrité p2p fait écho aux hypothèses de Bruno Latour et alii d'un changement de paradigme dans l'appréhension du social connecté formulée en termes de « phénomène collectant »⁴⁴, qui vient redéfinir l'individu et le collectif à la faveur du numérique. D'après Bruno Latour, l'individu peut désormais être conçu comme un « centre de calcul » car plus un profil est individualisé plus il

⁴³ César. A. Hidalgo et al., « To Each According to its Degree: The Meritocracy and Topocracy of Embedded Markets » in *Nature*, janvier 2014

<http://www.nature.com/srep/2014/140121/srep03784/full/srep03784.html>

⁴⁴ Bruno Latour, Pablo Jensen, Tommaso Venturini, Sebastian Grauwin, Dominique Boullier « 'Le tout est toujours plus petit que ses parties' *Une expérimentation numérique des monades de Gabriel Tarde* », *Réseaux, Politiques des algorithmes*, 2013/1 (n°177)

https://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_177_0197

est singulier, plus il est connecté, plus il est étendu. En effet, aujourd'hui « grand » veut dire plus « connecté ». La raison en est que le mode de collection numérique ne redonne pas la même version du social tel qu'il a été pensé dans une bipartition entre individuel et collectif. Il n'est dès lors plus possible de penser en termes d'individu et de collectif mais de « phénomène collectant » constitué par des « obtenus » (que la doxa qualifie abusivement de « data »). D'où la nécessité de créer des catégories nouvelles pour ces nouveaux artefacts, pour ces matérialisations du collectif et individu par leurs traces numériques. Il devient nécessaire de remplacer les oppositions entre grand (collectif) et petit (individu) par un changement d'échelle que Bruno Latour et alli désigne comme « le global localisé ».

Cette hypothèse du phénomène collectant s'avère cruciale à questionner à l'heure du Big Data qui de fait instancie l'individu comme un être en ligne non pas tant « sujet calculateur » comme le typifie Bruno Latour que « consommateur calculé » à travers notamment l'offre technologique d'applications de trackers d'activité (podomètre connectés, montres intelligentes etc.).

Le design techno-politique du Nous Quantifiant

Depuis une architecturation socio-technique issue de l'agrégation de contenus expressifs et de leur capacité à faire collectif et expérimenter des formes de vie communes auxquelles nous invitons dans notre réflexion de 2007 inspirée par le médiactivisme des premiers temps du web, les questions de grandeur et de visibilité de subjectivités interconnectées demeurent plus que jamais d'actualité dans le contexte du Big Data et du tout connecté. Au « Soi Calculé » par les objets connectés parfois perçus comme mouchards à données personnelles des consommateurs venant nourrir le marché du Big Data⁴⁵, il paraît opportun de faire pendant par un « Nous Quantifiant » se donnant pour mission de former un citoyen capteur producteur et interprète de ses propres données et mesures mises en commun de façon volontaire, au service de l'intérêt général, pour une intelligence collective environnementale⁴⁶. Afin de guérir des pathologies sociales du Soi Calculé telles que la « panique métrique » abandonnant les usagers à leurs données sans interprétation⁴⁷ ou le « paranoptisme » (Olivier Aïm),

⁴⁵ cf. Laurence Allard, « Anthropologie du Soi Calculé. Dans quel monde voulons-nous être connectés ? », Conférence à l'IHEST, 14 février 2014 <http://fr.slideshare.net/laurenceallard/anthropologie-du-soi-calcul-dans-quel-monde-voulons-nous-tre-connects-33222479>

⁴⁶ Ceci dans le cadre de la co-fondation d'une association Labo Citoyen/Citoyens Capteurs <http://www.citoyenscapteurs.net/>

⁴⁷ Cette notion de « panique métrique » nous a été inspirée par l'observation d'échanges autour de la restitution des graphes sociaux dans le programme Algotop où les usagers cobayes qualifiaient de façon interrogative les formes ainsi calculées en termes métaphorique de « méduse », « hérisson ».

qui consiste en la paranoïa de la surveillance, arme discursive des praticiens du numérique qui demeurent des tacticiens désarmés en l'absence d'une culture publique de la sécurité informatique. Fidèle à l'équation-clé des mobilisations du web des premiers temps supposant d'articuler une cause, une scène et des outils connectés pour réaliser une action collective en ligne⁴⁸, il importe de proposer un design transmédia de capacitation citoyenne, design d'un répertoire d'outils, d'usages et de mobilisations imaginés avec des citoyens capteurs et ceci dans un continuum forgé entre physique et numérique, que l'on pourrait nommer le hard web et ouvrant à une autre rematérialisation possible du collectif en ligne.

Bibliographie et webographie⁴⁹

ALLARD L. et VANDENBERGHE F. (2003), « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux* vol.1, n°117, pp. 191-218.

ALLARD L. (2008), « L'impossible politique des communautés à l'ère de l'expressivisme digital » in *Cahiers Sens public*, L'Internet entre savoirs, espaces publics et monopoles, vol. 3, n° 7-8, pp. 105-126.

ALLARD L. (2014), « Express Yourself 3.0 ! Le mobile comme média de la voix intérieure », *Téléphone mobile et création*, sous la dir. de Laurence Allard, Laurent Creton, Roger Odin, Paris, Armand Colin, pp. 139-161.

ALLARD L. (2014), « Anthropologie du Soi Calculé. Dans quel monde voulons-nous être connectés ? », Conférence à l'IHEST, 14 février <http://fr.slideshare.net/laurenceallard/anthropologie-du-soi-calcul-dans-quel-monde-voulons-nous-tre-connects-33222479>.

ALLARD L. (2015), « De l'hypertexte au mobtexte. Les signes métissés de la culture mobile : écrire quand on agit », *Les objets hypertextuels : pratiques et usages hypermédiatiques*, sous la direction de Caroline Angé, Paris, Lavoisier.

ALLARD L. (à paraître), "Dire et voir la fiction. #doublescreening #blackmirror" in *D'un écran, l'autre*, Jean Châteauvert et Gilles Delavaud (dir.), Paris, INA.

BLONDEAU O. et ALLARD L. (2007), *Devenir Media. L'activisme en ligne entre défection et expérimentation*, Paris, Amsterdam.

BOURDAA M. (2014), « L'activisme des fans de Harry ». Entretien avec Paul de George, co-fondateur de l'alliance Harry Potter <https://etudesfans.wordpress.com/2014/05/14/lactivisme-des-fans-de-harry-potter/>, 14 mai.

⁴⁸ cf. Olivier Blondeau, Laurence Allard, *Devenir Media. L'activisme en ligne entre défection et expérimentation*, Paris, Amsterdam, 2007.

⁴⁹ Tous les liens ont été vérifiés le 11 juillet 2015.

- DURKHEIM E. (1975 [1889]), "Communauté et société selon Tönnies", *Revue philosophique*, n°27, pp. 416 à 422. Reproduit in Émile Durkheim, *Textes. 1. Éléments d'une théorie sociale*, Paris, Éditions de Minuit.
- FLICHY P. (2010), *Le sacre de l'amateur*, Paris, Le Seuil.
- FOUCAULT M. (2001), « L'Écriture de Soi », *Dits et Écrits*, Volume II (1976-1988), Paris, Gallimard.
- FOUCAULT M. (2015), *Qu'est-ce que la critique ? suivi de La culture de soi*, Paris, Vrin.
- GLADWELL M. (2010), « Small change », *The New Yorker*, 4 octobre http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell?currentPage=all0
- GIDDENS A. (1991), *Modernity and Self Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge, Polity Press.
- HARAWAY D. (2007), « Ecce Homo, Ain't (Ar'n't) I a Woman, and Inappropriate/d Others: The Human in a Post-Humanist Landscape », traduction française dans l'anthologie Manifeste *Cyborg et autres essais. Sciences, Fictions, Féminismes*, L. Allard, D. Gardey, N. Magnan (dir.), Paris, Exils, pp. 221-244.
- HIDALGO C. A. et al. (2014), « To Each According to its Degree: The Meritocracy and Topocracy of Embedded Markets », *Nature* (janvier): <http://www.nature.com/srep/2014/140121/srep03784/full/srep03784.html>
- ITO M. (dir.) (2008), *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*: <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>.
- JENKINS H. (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, London and New York, Routledge.
- JENKINS H. (2007), *Convergence Culture*, New York, NYUP.
- JENKINS H. et al. (2012), « Up, up, and away! The power and potential of fan activism », *Transformative Works and Cultures*, Vol. 10: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305>
- LATOURE B. et al. (2013), « 'Le tout est toujours plus petit que ses parties' Une expérimentation numérique des monades de Gabriel Tarde », *Réseaux, Politiques des algorithmes : Les métriques du web*, Vol. 1, n° 177. https://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_177_0197
- TAYLOR C. (1998), *Les Sources du moi : La formation de l'identité moderne* [1989], trad. Charlotte Mélançon, Paris, Seuil.

De la politique des identités à la politique des affects : communautés et controverses en ligne

Maxime Cervulle

Maître de conférences

Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis, CEMTI

Fred Pailier

Doctorant

Université de Nantes, CAPHI

La revendication identitaire a souvent été perçue comme un moment *nécessaire* des mobilisations politiques, au sein desquelles l'identité opérerait comme un « mot-clé » fédérateur plus ou moins pétri d'essentialisme. Les travaux d'inspiration poststructuralistes qui, à partir des années 1990, ont interrogé les différents modèles de politique identitaire ont toutefois profondément remis en question la centralité de l'identité dans la mise en forme politique. Dans son célèbre ouvrage *Trouble dans le genre* (2005), Judith Butler a ainsi développé une critique de l'identité « femme » comme socle du féminisme, prescrivant de remplacer la politique identitaire par une « politique de la parodie », caractérisée par une subversion de l'identité et la prolifération des modèles d'identification. De leur côté, les auteurs situés dans le champ des études postcoloniales ont souligné la fracture intérieure, les failles internes de l'identité, le fait qu'elle représente toujours nécessairement une « clôture arbitraire » (Bhabha 1990). Dans la mesure où l'identité serait une sorte d'arrêt-sur-image problématique, qui fixe le sujet, c'est le processus d'identification lui-même qu'il semble important d'interroger. Cette interrogation est d'autant plus capitale que l'identification apparaît jouer un rôle déterminant dans la formation des relations sociales et des rapports sociaux, que l'on considère sa fonction dans la définition de « communautés épistémiques et de pratiques » (Dell'Omodarme, 2014 ; Lave et Wenger 1991), aussi bien que dans le processus même d'individualisation (Beck et Beck-Gernsheim, 2001). Lorsqu'ils n'ont pas

idéalisé les conditions d'accès à la délibération démocratique, les travaux sur l'espace public et ses transformations ont eux aussi eu tendance à comprendre les revendications d'accès et de reconnaissance comme marqués par une dimension identitaire. Nancy Fraser (2012) a toutefois largement critiqué cette compréhension des contre-publics engagés dans des luttes pour la reconnaissance. L'enjeu porte moins selon elle sur la reconnaissance d'un tort fait à une communauté fondée sur une identité commune que sur une volonté de reconnaissance normative de l'égalité des statuts. Cette prise de distance vis-à-vis de l'identité – au profit de la question de l'identification ou du statut – a désormais pris un nouveau tournant avec le développement de réflexions nouvelles fondées sur le thème d'une politique des affects. Ce chapitre propose de dégager à grands traits quelques pistes pour une mise à l'épreuve empirique de cette politique des affects largement mobilisée dans la littérature anglophone contemporaine. Pour ce faire, nous reviendrons sur une recherche conduite en 2013 et 2014 à partir de l'étude de traces d'usages récoltées sur la plateforme de micro-blogging Twitter, à l'occasion du débat public relatif à l'ouverture du mariage aux couples de personnes de même sexe (Cervulle et Pailler 2014).

Cette recherche a principalement étudié l'usage des hashtags – ces mots-clés précédés du signe dièse qui permettent d'une part d'indexer un message et d'autre part de composer/recomposer des ensembles de messages. Elle a notamment montré l'importance de ces « technomots » (Paveau 2013), qui adjoignent à la dimension strictement discursive une capacité à définir des espaces numériques de sociabilité. L'étude du débat sur le « mariage pour tous » tel qu'il a pris forme sur Twitter donne en effet à voir combien les pratiques d'indexation participent désormais pleinement du répertoire des pratiques politiques. Le recours des internautes à ces pratiques d'indexation permet d'activer et d'intensifier des tensions à la fois de l'ordre du discours et de la sociabilité. Il intervient dans un contexte marqué par un véritable tournant de la documentarisation, au sein duquel les opérations de traitement documentaires (cataloguer, indexer, archiver, etc.) se sont généralisées avec les outils numériques (Ertzscheid 2010). Le rôle culturel de l'archiviste est en effet désormais largement partagé du fait d'expériences ordinaires de traitement de l'information (telle que la gestion des mails) ou de conservation de données (par exemple l'organisation de fichiers sur un disque dur de sauvegarde).

Nous nous proposons ici d'analyser les pratiques d'indexation politique que nous avons repérées comme participant d'une politique des affects. Au travers de ce concept d'affect, que nous empruntons au champ des *Affect Studies* (Gregg et Seigworth 2010), il s'agit de montrer que les pratiques d'indexation tendent à exercer une force au sein d'un champ de relations. Cette force trace alors les contours d'identités collectives qui ne préexistent pas à son exercice mais qui, au contraire, en constituent l'effet. En entendant le concept d'affect comme une force dont l'exercice et l'application découpent des ensembles, clôturent des espaces, définissent et stabilisent des positions et le cadre de certaines actions, il s'agit de penser la formation en situation des identités politiques en ligne,

sans les extraire de leur contexte techno-relationnel. Il s'agit aussi de ne pas présupposer l'identité, et donc de ne pas prendre pour acquis l'existence d'une quelconque communauté dans les espaces numériques considérés. Nous cherchons plutôt à comprendre comment un ensemble documentaire (des messages produits par des internautes et disséminés sur une plateforme) en vient à se fragmenter, dessinant des communautés politiques vivantes et mouvantes, qui font écho aux dynamiques et tensions sociales sans s'y réduire entièrement. La participation politique en ligne est donc ici pensée non pas tant comme caractérisée par l'identité et son corollaire, la représentation ; mais plutôt par une sorte de « devenir machinique » des identités (Merzeau 2010). Nous souhaitons souligner ainsi le rôle spécifique des dispositifs sociotechniques dans l'édification en ligne d'une politique en partie non-représentationnelle, qui se distingue nettement des modalités de mobilisation et d'affrontements politiques perceptibles dans l'espace public.

Les débats autour du « mariage pour tous » sur Twitter

En février 2013 se tient, à l'Assemblée Nationale, le débat concernant le projet de loi sur le mariage des couples de personnes de même sexe. Lors des mois précédents déjà, mais surtout lors des semaines qui encadraient ce débat, un ensemble d'acteurs particulièrement bien médiatisé s'est opposé au projet de loi, rassemblant principalement des tendances variées de la droite française et du catholicisme sous l'appellation Manif Pour Tous. Ce mouvement s'est déployé à maintes reprises au cours de manifestations à Paris, aux alentours des institutions parlementaires, mais aussi dans certaines grandes villes du pays. Le web et les réseaux sociaux numériques ont servi la constitution de ce mouvement en favorisant l'apparition d'arènes discursives articulées autour du projet de loi. La plateforme Twitter a par exemple pris une place intéressante dans ce débat à plus d'un titre : elle a d'abord été le lieu d'une altercation sans précédent à l'Assemblée entre opposition et majorité, obligeant le président de l'hémicycle à interrompre momentanément les échanges afin de spécifier l'usage qui pouvait être fait de Twitter durant les débats (Chibois 2014). Ensuite, la plateforme a accueilli un flux important de messages concernant le projet de loi, les enjeux juridiques autour de la famille et les droits des personnes LGBT. Enfin, elle a constitué un outil de mobilisation (principalement pour les opposants à la réforme), mais aussi de commentaire et de documentation (liens web et/ou photographies *in situ*) des manifestations défendant ou contestant le projet de loi.

Collecter des données sur Twitter n'est pas sans contrainte puisque l'entreprise, de droit privé américain, impose la manière dont les tweets seront collectés en ne permettant la constitution de corpus que sur la seule base des tweets contenant un ou plusieurs mots-clés déterminés. Pour cette étude, nous nous sommes appuyés sur les tweets collectés au fur et à mesure sur une période allant de mars à mai 2013 et contenant les hashtags #mariagepourtous, #manifpourtous, #taubira,

#directsénat, #manifdelahonte, et #mariagehomo, auxquels nous avons ajouté, à partir de la fin du mois de mars 2013, les hashtags #onlacherien, #veilleurs, #hommen et #printempsfrançais50. De cette collecte, nous avons extrait un corpus de 450.000 tweets, qui couvre les moments du passage du projet de loi au Sénat, la seconde lecture à l'Assemblée nationale, ainsi que la validation de la loi par le Conseil constitutionnel. Si de multiples types d'analyses peuvent être effectués à partir de données collectées sur Twitter ou autour de ses usages – analyses de réseaux, ethnographies des pratiques, analyses sémantiques, par exemple – il s'est principalement agi de comprendre la manière dont les hashtags prenaient place dans la constitution des tensions entre différents groupes, entre différentes positions dans le débat, et surtout entre différentes forces politiques largement en transformation à l'époque. Nous avons tenté de comprendre comment les hashtags participaient à la fois à nommer des entités et mettre en séries des messages intégrant ces entités tantôt comme destinataire, comme thème, comme énonciateur.

Nous avons, dans un premier temps, opéré un comptage des hashtags. À partir de la dizaine de hashtags qui ont servi notre collecte, environ 37.000 hashtags différents associés à cette première dizaine ont été comptés, dont la quasi-totalité n'a pas été utilisée plus de 100 fois. Nous avons ainsi pu repérer trois types de hashtags qui n'avaient pas le même « rendement conversationnel » (Cervulle et Pailler 2014), entendu ici comme la capacité à indexer et mettre en série des tweets. Le rendement conversationnel le plus intensif concerne les hashtags #mariagepourtous et #manifpourtous. Ils sont l'outil d'une indexation collective, distinguant deux arènes discursives plutôt imperméables l'une à l'autre, l'ensemble des usagers s'accordant sur la signification mutuellement exclusive des deux hashtags.

Si le comptage est simple, l'interprétation des résultats demande une attention particulière : au vu de la présence écrasante des hashtags #mariagepourtous et #manifpourtous, il n'est pas absurde d'envisager qu'un hashtag marque l'appartenance à un camp ou la revendication d'un discours spécifique, cependant il serait peu prudent d'en déduire que l'usage d'un hashtag dans un tweet constitue systématiquement un mode d'identification, et encore moins systématiquement le même mode (voir boyd *et al.* 2010). En pratique, on utilise indifféremment le hashtag qui désigne un groupe pour invectiver ou revendiquer l'appartenance à ce groupe. Compter les hashtags seuls ne permet donc pas de saisir la façon dont ils s'insèrent dans la syntaxe et la signification des tweets, ni de

⁵⁰ Nous nous sommes intéressés aux différents types d'acteurs impliqués dans un débat qui dépassait largement le seul cadre de Twitter, et où il semblait exister plusieurs manières, pas forcément coordonnées, de s'inviter au travers de plusieurs hashtags sur la plateforme. Notre analyse se distingue – par l'aspect « multifacettes » – de celle opérée par Pierre Ratinaud (2014) qui se fonde sur des questionnements méthodologiques et se déploie pour ce faire sur un seul hashtag, en l'occurrence #mariagepourtous.

comprendre les motifs pour lesquels ils ont été utilisés. Pourtant, si l'usage d'un hashtag dans un tweet ne permet pas de deviner automatiquement la position de l'auteur du tweet qui le contient, nous pouvons toutefois considérer que les hashtags sont l'agent, le médium, de jeux de forces qui, certes, leur sont irréductibles, mais qui ne sauraient impliquer les mêmes forces sans eux. Comment penser ces forces, et comment rendre compte de leur distribution ? Comment comprendre l'indexation comme une pratique politique, une pratique complexe visant à *affecter* aussi bien la mise en série de ces ensembles discursifs que sont les tweets que les autres participants au débat sur la plateforme ?

Affects et seuils d'intensité

Si la notion d'affect trouve son origine dans les considérations spinozistes sur les modes de connaissance, elle prend pied dans les sciences sociales actuelles à partir de la relecture anthropo-philosophique de Spinoza par Deleuze et Guattari (1980) d'une part, et des travaux en psychologie de Tomkins relus par Sedgwick (1995) d'autre part. Bien que ces deux options théoriques soient loin d'être incompatibles, elles ne formulent pas les problèmes exactement de la même manière : la première insiste sur les modalités de transformation des corps pris dans des jeux de forces de nature diverse, la seconde élabore son analyse à partir de l'établissement d'un registre des émotions possibles, visibles et dicibles. Brian Massumi, représentant de la première tendance, synthétise ainsi la conception deleuzo-guattarienne de l'affect : « [L'affect] est une intensité pré-personnelle qui correspond au passage d'un état expérientiel du corps à un autre, et qui implique une augmentation ou une diminution de la capacité du corps à agir » (1987, p.xvii). « Pré-personnel », « état expérientiel du corps », il semblerait au premier abord que les affects relèvent d'une dimension particulièrement tissulaire et nerveuse de la psychologie. Pourtant, il s'agit bien de moduler la capacité d'agir des corps et d'exercer sur eux un pouvoir, au sens foucauldien du terme.

On retrouve cette conception foucauldienne du pouvoir chez Eve K. Sedgwick, *Le déploiement d'une épistémologie du placard* par Sedgwick (2008) montre combien une portion centrale de « la sexualité » telle qu'elle a été élaborée au cours du XX^{ème} siècle trouve ses fondations pratiques dans une manière particulière d'affecter les corps, en instaurant entre autres choses des silences et des ignorances qui forment l'envers constitutif de savoirs spécifiques sur les pratiques sexuelles, les modalités d'identification sexuelle et la gestion des sociabilités masculines. Ils fondent l'essentiel des régulations, des interdits et des rituels qui régissent les interactions. Les silences et l'ignorance, dans ce cas, ne laissent pas de traces, ou du moins pas de celles dont on fait aisément des corpus. Les situations qui en résultent ne sont jamais composées d'éléments exclusivement discursifs, ni exclusivement matériels, mais sont tissées d'interactions entre ces deux dimensions et déterminent la possibilité d'agir des corps de façon assez directe au point de parfois en engager la destruction (voir par exemple la

mort inévitable de Billy Budd, le matelot de Melville [Sedgwick 2008 : p.107-143]).

Étudier une situation dans une perspective affective n'est pas nouveau en sciences sociales ; il suffit de voir comment Jeanne Favret-Saada fonde son ethnographie de la sorcellerie autour des phrases et des gestes qui l'ont affectée, ou encore comment Michel Foucault et Arlette Farges déploient la manière dont les gens utilisent le système des lettres de cachet au XVIII^eme, en invoquant la figure symbolique du Roi pour régler, par exemple, leurs différends de voisinage. La notion d'affect offre l'opportunité de chercher à cerner chaque force en jeu, dans un jeu à double sens entre l'individuel et le collectif, sans sombrer dans la réification d'un modèle uniforme et préétabli *du social*⁵¹. Cette remarque est tout à fait importante dès lors que l'on aborde des dispositifs de médiation et de communication qu'il s'agit de ne pas réifier eux non plus, en tout cas dont il s'agit de ne pas réifier les composantes technologiques au point de leur conférer une fonctionnalité et une efficacité univoques. Prendre en compte l'extériorité et le contexte d'usage de la plateforme de Twitter, pour ce qui nous concerne ici, demande de la penser comme un acteur à part entière, jouant d'un ensemble de forces spécifiques dans le nœud des forces en présence. La plateforme rend visible des discours et des expériences qui resteraient disséminés dans le champ social (les commentaires des gens qui assistent au débat devant leur télévision ou leur ordinateur), fait côtoyer des acteurs qui ne se côtoieraient pas sans cela (les opposants au mariage comme mouvement politique et les personnes, LGBTQ ou non, susceptibles de s'intéresser au débat). Elle travaille tout autant, mais sans jamais l'énoncer explicitement dans son interface, à valoriser financièrement les données qui sont produites par les abonnés, notamment en vendant des encarts publicitaires autour des messages les plus lus circulant sur son réseau, en instaurant notamment un classement des hashtags les plus utilisés du moment, les fameux « *trending topics* ». De cette manière des intérêts propres à l'entreprise qui gère les flux de données voient leur besoin de raffinement et d'évaluation de la plus ou moins grande visibilité des hashtags déborder potentiellement sur la pratique des abonnés.

Comme pour toute situation de communication et de médiation, des entités non-humaines (la plateforme, les services, les « outils » tels que les hashtags) participent des actions, et la médiation même est toujours fondée sur l'articulation d'éléments aux ontologies disparates. Affecter, c'est « avoir un effet sur », et les entités non-humaines disposent de cette capacité à affecter la capacité d'agir des autres non-humains ou des

⁵¹ Nous pensons ici à nouveau à Favret-Saada cherchant à ne jamais invalider les modèles de compréhension du monde que sa position de scientifique devrait lui faire appréhender comme « arriérés », ou bien à Foucault et Farges évitant de plaquer un modèle transcendant de la figure du Roi comme modèle analytique, alors même que c'est la figure de cette transcendance qui est employée localement par les individus qui se querellent. Bruno Latour (2006) a largement synthétisé ces précautions dans son manuel méthodologique.

humains. La médiation n'est pas construite sur le modèle personne/objet médiateur/personne, et tout type de relation, même ténue, même étalée dans la durée, entre humains et/ou non-humains peut être entendue suivant une perspective affective de transformation d'un corps à partir d'un jeu de forces que d'autres corps exercent sur celui-ci. Un élément matériel peut affecter une personne, une personne peut affecter une personne sans s'adresser à elle, un groupe peut affecter un autre groupe sans s'en rendre compte, ni même sans disposer des ressources culturelles qui lui permettraient d'identifier l'autre groupe.

Il est important, en parallèle, d'imaginer qu'un dispositif médiatique et les outils techniques qui le supportent puissent être pris dans des univers d'expérience relativement différents, voire antagonistes, propres à chacun des individus qui s'y confrontent. De ce point de vue, une plateforme web ou ses outils/services, dans le cadre d'un « même débat », sert des intentions différentes, et, dans le cas des techniques d'indexation par les utilisateurs surtout, produit un ensemble discursif qui sera travaillé et exploité de manière relativement distincte selon les individus, qui en auront en conséquence une expérience tout aussi distincte. Si tous les hashtags permettent alors bien de mettre en série des tweets, ils ne le font pas forcément suivant les mêmes perspectives, ni les mêmes conditions. Pour autant, il n'est pas impossible que les mêmes internautes s'accordent sur ce que des hashtags désignent (#manifpourtous, par exemple), quitte à ne pas en avoir le même usage ensuite, ou bien ne s'accordent pas spécialement sur ce que d'autres hashtags désignent (#mariagepourtous, par exemple), quitte à en faire un usage croisé et donc commun. En effet, le hashtag #mariagepourtous en tant qu'il désigne le projet de loi et les commentaires formulés à son propos durant les débats à l'Assemblée nationale, aurait dû a priori constituer un hashtag neutre (Yardi et boyd 2010). Pourtant, au sein de l'arène #manifpourtous, la notion même de mariage entre personnes de même sexe est plus souvent indexée par les hashtags #mariagehomo ou #mariagegay. Pour les opposants au projet de loi, #mariagepourtous n'est pas un hashtag neutre en ce qu'il paraît renvoyer à la stratégie de cadrage du débat par le gouvernement, consistant à présenter le projet de loi comme une universalisation de l'accès au mariage (Cervulle 2013).

Sur notre terrain, les hashtags sont des moyens de définir plus ou moins collectivement le cadre de l'action d'autres utilisateurs de la plateforme tout en constituant le cadre de son action à soi. Dans un débat au sein duquel les positions sont loin d'être assises sur des rhétoriques argumentatives rationnelles⁵², il est essentiel de voir comment les traces d'usages peuvent voir leurs significations varier suivant les sémiotiques individuelles ou collectives qui les filtrent (et qui leur confèrent ou leur ôtent leur capacité à affecter). Il est aussi important d'étudier l'effet que ces traces ont sur les autres traces en les rendant plus ou moins visibles dans la hiérarchie générée par l'indexation collective.

⁵² Sur la prééminence de l'émotion sur la rationalité au sein des débats en ligne, voir Yardi et boyd, 2010.

Les affects ne disent rien en eux-mêmes, ils spécifient des seuils, ce sont des intensités. Le changement de rendement conversationnel d'un hashtag illustre parfaitement ce que peuvent être ces seuils variables d'intensité : le hashtag change de fonction globalement sans forcément avoir, dans un premier temps, changé de fonction pour chacun des internautes qui l'utilisent. Ces changements de seuils ne peuvent être aisément objectivés par les abonnés, toutefois, les changements d'usages qui découleront du passage d'un seuil à un autre pourront être perçus plus clairement⁵³. Les changements de seuil seront peu perceptibles pour une majorité de points de vue et le seront clairement pour d'autres, qui bénéficient de moyens différents (des technologies offrant un panorama des hashtags étant utilisées par les chercheurs, les journalistes, les publicitaires, etc.)⁵⁴. Si tous les internautes ont bien compris qu'indexer un tweet à l'aide d'un hashtag avait une efficacité et une utilité pour eux ou pour d'autres, il n'est pas évident que tous puissent se représenter la variété des usages des hashtags, voire la variété des usages d'un même hashtag par d'autres usagers qu'eux-mêmes.

Le pouvoir d'affection d'un hashtag varie suivant les environnements technique, relationnel, indexical et discursif auxquels il est associé par les internautes. Il varie dès lors que les usages s'articulent plus ou moins directement à des cadres d'expériences autres que celui de l'indexation elle-même : le contenu de l'indexation, les politiques sexuelles et identitaires, les positions sur l'échiquier politique, ou encore le fait même de le concevoir comme un échiquier plutôt que comme un match de boxe ou une course au scoop. Aucun discours individuel n'est produit volontairement par l'indexation des tweets, une indexation hétérogène de surcroît ; et pourtant, des positions, des univers lexicaux ainsi que des angles-morts discursifs, se trouvent ainsi mis à la disposition des internautes, par un effet de seuil. Le discours généré par cette mise en série des tweets se voit conféré les moyens d'une présence et d'une visibilité, qui peut relever de la représentation dans l'espace que constitue la plateforme. De quelle représentation s'agit-il toutefois ? Un hashtag indique finalement plus facilement ceux à qui il est destiné, ceux sur qui il peut ou devrait avoir un effet, bien qu'il n'en soit certainement pas le signifiant direct. Un hashtag permet ainsi de générer un public imaginé, public dont la puissance d'évocation sera fonction du rendement conversationnel du hashtag. De cette manière, on constate que, sur trois mois du printemps 2013, les conversations sur la plateforme à propos du projet de loi ont été relativement structurées, d'abord autour de deux grands pôles ne se recouvrant que peu, puis suivant des événements, des personnalités ou des entités remarquables. À partir des rendements

⁵³ Ceci pour diverses raisons : par exemple parce que d'autres sources, des médias ou des abonnés plus prescripteurs viendront désigner ces changements ; ou parce que les utilisateurs se voient contraints de s'adapter face à la visibilité de nouveaux hashtags ou face au constat de leur disparition.

⁵⁴ Il faut ici souligner l'intérêt de la prise en compte des choix opérés par Twitter dans la mise ou non à disposition de fonctions permettant une objectivation relative de la plateforme, et surtout des flux de données qu'elle accueille.

conversationnels, nous avons cherché quels étaient les interlocuteurs, les publics imaginés, de chacun des deux hashtags les plus à mêmes de générer de la conversation. Pour ce faire nous avons procédé à une analyse ALCESTE des contenus des tweets et avons cherché à comprendre pour chaque univers lexical obtenu, quel en était le public désigné, celui que les tweets faisaient exister au sein d'un hashtag, afin de pouvoir recomposer les relations qui unissent ces publics au-delà de chaque univers lexical.

Ainsi, dans la classe lexicale associée au hashtag #manifpourtous, on constate à la fois l'absence complète d'adresse aux personnes LGBTQ, l'opposition à l'État, à la police et aux médias, et le caractère mobilisateur du discours déployé (y trouvent place la majorité des hashtags-slogans et tous les hashtags désignant des groupes militants catholiques, tels que les Veilleurs). Cet ensemble constitue une arène discursive à part entière et dénote de surcroît une forte homophilie⁵⁵ (pas de débat, les tweets signifient une opposition à quelque chose d'extérieur à l'arène). L'usage du hashtag #manifpourtous sert donc un processus de représentation : il participe de la formation d'une identification à un mouvement politique⁵⁶.

Le deuxième ensemble constitue une autre arène discursive, beaucoup plus tournée vers le commentaire des débats à l'Assemblée nationale ou au Sénat et vers l'expression d'une réaction émotionnelle face aux actions liées à l'arène #manifpourtous. Il y a donc débat, mais il est à sens unique. Cette seconde arène dénote un autre usage de l'indexation, qui construit la possibilité d'une expression collective sans toutefois engager de processus de représentation intrinsèque d'un ou plusieurs groupes, ni même la nécessité d'une représentation « à soi-même » : il s'agit de partager une parole, un intérêt, un rythme peut-être, plus que de s'accorder sur un discours unique et une identité construite et cohérente.

Usages de la représentation et de l'identité

Les hypothèses de recherche que nous avons dégagées ici à partir d'une réflexion sur la question des affects présentent non pas tant une disparition du processus de représentation et de son corollaire identitaire que des usages différenciés de la représentation. Les débats autour du « mariage pour tous » sur Twitter donnent à voir la dimension politique d'une activité d'indexation qui implique des formes de représentation différentes : d'un côté, avec #manifpourtous, l'émergence d'une identité politique construite dans une opposition forte aux représentants des institutions et aux médias ; de l'autre, avec #mariagepourtous, la constitution d'un ensemble hétérogène où l'expression émotionnelle

⁵⁵ Voir Yardi et boyd, 2010 : 8.

⁵⁶ C'est aussi le cas de la majorité des hashtags à rendement conversationnel moyen qui lui sont associés tels que #veilleurs, #printempsfrançais ou #onlacherien.

prend le pas sur la discussion rationnelle. L'on voit ici combien ce sont des règles d'affection qui organisent le débat, bien plus que des règles de discussions (entendues au sens des règles qui structurent rationnellement un débat politique). C'est la forme même que prend le débat en ligne qui repose sur une organisation affective : le jeu des effets de seuil traçant une ligne de confrontation entre un mouvement fondé en identité et un mouvement où le hashtag sert d'instrument d'articulation de positions disparates. En somme, on retrouve ici des dynamiques que l'on a pu observer dans la médiatisation du débat au sein de la presse nationale quotidienne : face à la montée de La Manif pour tous en tant qu'acteur politique nous n'avons pas assisté à un renforcement de la politique identitaire LGBT, mais plutôt à sa dilution dans une revendication universaliste amalgamant des intérêts divers et pas toujours associés (soutien au gouvernement, opposition à l'homophobie, engagement en faveur de la réforme, critique de la réforme ou souhait qu'elle aille plus loin, défense de la laïcité face à un mouvement conservateur d'inspiration catholique, etc.). En tant qu'il permet d'organiser des espaces de discours, de mettre en sociabilité des univers lexicaux, le hashtag permet précisément de rendre visible la complexité de telles tensions. Les rapports d'affection que mettent en jeu les hashtags donnent ainsi à voir des partages émotionnels qui troublent la confrontation politique terme à terme et la politique de l'identité catégorielle.

Références

- BECK U. et BECK-GERNSHEIM E. (2001), *Individualization : Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences*, Londres, Sage Publications.
- BHABHA H. (1990), « Interrogating Identity : The Postcolonial Prerogative », in David Goldberg (dir.), *Anatomy of Racism*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 188-209.
- BOYD D., GOLDER S. et LOTAN G. (2010), « Tweet, Tweet, Retweet : Conversational Aspects of Retweeting on Twitter », System Sciences (HICSS), 43rd Hawaii International Conference, [Disponible en ligne : <http://www.danah.org/papers/TweetTweetRetweet.pdf>].
- BUTLER J. (1990), *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, trad. de C. Kraus, Paris, La Découverte, 2005.
- CERVILLE M. (2013), « Les controverses autour du "mariage pour tous" dans la presse nationale quotidienne : du différentialisme ethno-sexuel comme registre d'opposition », *L'Homme et la société*, vol. 3-4, n°189-190, pp. 207-222.
- CERVILLE M. et PAILLER F. (2014), « #mariagepourtous. Twitter et la politique affective des hashtags », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°4, en ligne.
- CHIBOIS J. (2014), « Twitter a-t-il bousculé le débat parlementaire ? Le jour où le #directAN s'est invité dans l'hémicycle », communication lors

du colloque international « Formes et fonctions de la participation politique dans un monde numérique », Université de Bourgogne, 6-7 novembre.

DELL'OMODARME M. (2014), *Pour une épistémologie des savoirs situés. De l'épistémologie génétique de Jean Piaget aux savoirs critiques*, thèse de doctorat en philosophie, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

DELEUZE G. et Guattari F. (1980), *Mille Plateaux*, Paris, Minuit (coll. « Critique »).

DELEUZE G. (1986), *Foucault*, Paris, Minuit.

ERTZSCHEID O. (2010), « Culture documentaire et folksonomie : l'indexation à l'ère industrielle et collaborative », *Documentaliste – Sciences de l'information*, n°47, vol. 1, p. 45-47.

FRASER N. (2012 [2000]), « Pour une politique féministe à l'âge de la reconnaissance. Une approche bidimensionnelle de la justice de genre », trad. de B. Marrec, in *Le féminisme en mouvements. Des années 1960 à l'ère néolibérale*, Paris, La Découverte, pp. 217-238.

GREGG M. et SEIGWORTH G. (2010), *The Affect Theory Reader*, Durham, Duke University Press.

LATOUR B. (2006), *Changer de société. Refaire de la sociologie*, Paris, La Découverte.

LAVE J. et WENGER E. (1991), *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge, Cambridge University Press.

MASSUMI B. (1987), 'Notes on the translation and acknowledgments' in *A Thousand Plateaus, Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.

MERZEAU L. (2010), « La présence plutôt que l'identité », *Documentaliste – Sciences de l'information*, n°47, pp. 32-33.

MERZEAU L. (2012), « La mémoire toile », *Poli – Politique de l'image*, n°6, pp. 24-32.

PAVEAU A.-M. (2013), « Technodiscursivités natives sur Twitter. Une écologie du discours numérique », *Epistémè*, n°9, p. 139-176.

RATINAUD P. (2004), « Visualisation chronologique des analyses ALCESTE : application à Twitter avec l'exemple du hashtag #mariagepourtous », communication lors des 12èmes Journées internationales d'Analyse statistique des Données Textuelles, 2004 [disponible en ligne : <http://lexicometrica.univ-paris3.fr/jadt/jadt2014/01-ACTES/46-JADT2014.pdf>].

SEDGWICK E. K. (2008), *Épistémologie du Placard*, trad. de M. Cervulle, Paris, éd. Amsterdam.

SEDGWICK E. K. et FRANK A. (1995), *Shame and Its Sisters: A Silvan Tomkins Reader*, Durham, Duke University Press.

YARDI S. et BOYD D. (2010), « Dynamic Debates: An Analysis of Group Polarization Over time on Twitter », *Bulletin of Science, Technology and Society*, vol. 5, n°30.

« Sans pote trop une perdu » : Comprendre les processus d'exclusion entre pairs adolescents

Claire Balleys

*Chercheuse postdoctorale, Observatoire Jeunes et Société, INRS,
Québec.*

Amitié, amour et prestige adolescent

Au moment de l'entrée de l'adolescence, l'un des défis majeurs auquel l'individu est confronté est celui d'opérer une double distinction : vis-à-vis des « petits » et vis-à-vis des « vieux » (de Singly 2006). Le principal souci du jeune adolescent est de « faire grand » (Metton-Gayon 2009), c'est-à-dire de se distancer du monde des enfants sans pour autant pénétrer encore le monde des adultes. L'un des principaux résultats défendus dans ma thèse de doctorat est que ce mouvement d'émancipation se réalise prioritairement par la capacité à tisser des liens forts—à savoir intimes et exclusifs—avec ses pairs (Balleys 2015). Pour la population de collégiens que j'ai suivie pendant une année sur les différentes scènes de la sociabilité scolaire, construire et entretenir des liens d'amitié et d'amour entre pairs constitue une preuve de maturité et un gage de prestige social. En effet, les liens forts représentent la clef de voûte des processus de négociation du prestige entre adolescents, et sont également porteurs d'enjeux identitaires majeurs. Que ce soit au sein de l'enceinte scolaire ou par le biais des médias sociaux, l'activité principale des adolescents est de gérer collectivement les liens sociaux tissés entre eux (Balleys 2015).

Je propose de problématiser ici la corrélation qui existe entre 1. Les processus de valorisation de soi opérés à travers la valorisation des liens forts entre pairs adolescents, et 2. Les processus d'exclusion collective qui en sont le versant. Nous allons considérer, dans un premier temps, les pratiques de mise en scène du lien social entre pairs adolescents sur le site de réseau social Facebook, afin d'en comprendre le sens d'un point de vue du positionnement statutaire. Dans un second temps, nous allons aborder les pratiques de mise en scène de l'absence de ce lien social entre pairs adolescents, afin de comprendre comment et pourquoi il s'agit

d'un procédé discriminant et excluant particulièrement efficace. Les résultats présentés dans ce texte sont issus d'un terrain ethnographique exploratoire effectué dans la continuité de la thèse de doctorat. Pendant 18 mois, j'ai observé et analysé les profils Facebook d'adolescents âgés entre 12 et 16 ans⁵⁷. A noter que les adolescents utilisent aujourd'hui beaucoup moins ce site de réseau social, préférant utiliser Instagram et Snapchat.

Officialiser et authentifier le lien social

Sur les sites de réseaux sociaux tels que Facebook, les adolescents n'ont de cesse de témoigner des liens qui les unissent les uns aux autres. Cette « fonction de témoignage » (Lachance 2013) est également présente dans d'autres pratiques de sociabilité médiatisées, comme la publication ou le partage de photos sur des applications comme Instagram ou WhatsApp. L'acte engagé dans le fait, par exemple, de se laisser prendre une photo par un ami proche ou un partenaire amoureux, doit être compris comme une preuve de confiance, voire une injonction à prouver sa confiance : « (...) la photo ou la vidéo vont de soi, car tenir une position contraire, c'est-à-dire refuser de se laisser photographier ou filmer, symbolise précisément un manque de confiance dans l'autre. Il s'agit d'un don de soi, de sa réputation, essentielle parfois aux yeux de jeunes comme signe d'engagement envers l'autre » (*ibidem*, 171).

Il existe donc de nouvelles normes sociales de mise en scène médiatisée du lien social, qu'il soit amical ou amoureux. Ainsi, dès la formation d'un nouveau couple, celui-ci doit être visible médiatiquement afin d'annoncer officiellement aux différents réseaux de pairs, des deux protagonistes, leur union. Cet acte peut se réaliser par différentes formes, la plus fréquente étant de publier une photo du couple s'embrassant, et la plus minimale étant de simplement modifier son statut personnel, de « célibataire » à « en couple ». Dans les deux cas, les réactions des pairs ne se font pas attendre, et prennent une tournure très formelle. Il s'agit invariablement de souhaiter au jeune couple « tout le bonheur » possible et de valider ce faisant le choix respectif des partenaires : « vous êtes magnifiques ». Le site de réseau social Facebook constitue un espace de présentation de soi et du lien social hautement conventionnel, qui répond à des règles strictes que le collectif se charge de faire respecter. Les commentaires les plus fréquents représentent des formules de politesse que l'on énonce avec le même type d'automatisme que lorsque l'on dit « bonjour » et « ça va ? » à une connaissance croisée dans la rue. Lorsqu'un couple s'affiche sur Facebook et officialise par cet acte son union, il est socialement attendu de l'auteur de la publication qu'il remercie ses camarades pour les marques de reconnaissance dont ils le

⁵⁷ Pour le détail de la méthodologie du terrain, Claire Balleys, *Grandir entre adolescents : À l'école et sur internet* (Lausanne : Presses Polytechniques et Universitaires Romandes, 2015).

gratifiant. Dans l'extrait ci-dessous, un garçon de 14 ans, que nous appellerons Thomas, a posté une photo de lui et de sa petite amie s'embrassant. Il s'agit pour lui d'une première officialisation amoureuse, sur son mur Facebook. Ce statut va recevoir 100 « j'aime », ce qui constitue un record pour Thomas. On peut observer dans cet extrait qu'il remercie chaque personne lui souhaitant « tout le bonheur » dans sa relation amoureuse :



Le même type de processus s'observe dans la gestion des relations amicales. Par exemple, la « meilleure amie » d'une adolescente s'attend à occuper une place de choix dans les contenus que cette dernière réalise et échange médiatiquement. Un très grand nombre de « déclarations d'amitié » sont ainsi publiées quotidiennement sur Facebook, majoritairement entre filles, parfois entre garçon et fille et beaucoup plus rarement entre garçons. En effet, les filles entretiennent des liens d'amitié plus exclusifs que les garçons (Balley 2015).

Les filles veillent entre elles au respect d'un devoir réciproque de témoignage constant du lien. Sur Facebook, il est socialement nécessaire de consacrer des statuts à sa meilleure amie, de poster des photos d'elle,

de lui écrire de longs commentaires personnalisés et bien sûr de « liker » régulièrement ses publications, c'est-à-dire de cliquer sur le bouton « j'aime » y étant accolé. Beaucoup de pages de communautés Facebook sont ainsi dédiées à l'amitié entre filles et servent de scènes de témoignages mutuels, sur lesquelles les jeunes filles sont invitées à « taguer » leur meilleure amie, c'est-à-dire à rédiger un commentaire personnalisé sur elle, avec insertion de son identifiant Facebook⁵⁸.

La majorité des statuts publiés sur Facebook par des adolescents ont pour objet et comme sujet les amis proches, leurs auteurs multipliant les petits signes du lien, dans un objectif de réassurance réciproque. Pour consacrer encore la force et l'authenticité de ces liens sociaux ainsi célébrés, les adolescents utilisent souvent la fonction « d'identification » décrite plus haut, afin de créer des listes de leurs amis et de rendre ces listes accessibles aux différents membres de leur réseau. Ces processus de distinction permettent aux adolescents de signifier à leurs amis proches leur statut particulier (Schneider 2013) mais aussi de soumettre ces liens à l'approbation du groupe de pairs (Delaunay-Téterel 2010).

Le lien social comme ressource symbolique

Ce que Philippe Juhem a montré en ce qui concerne les relations amoureuses est également vrai des relations amicales : « Nouer une relation de flirt est, pour le lycéen, un moyen d'exprimer et de manifester sa position sociale : mieux il sera considéré par ses pairs plus il aura de chance de sortir avec les partenaires les plus enviés, mais plus les ressources de ses partenaires seront élevées et plus la considération de ses camarades sera grande » (1995, 31). De fait, les enjeux hiérarchiques observés sur la scène de sociabilité directe du lycée investi en 1995 par Philippe Juhem avaient déjà une connotation fortement marchande. Les logiques relatées par l'auteur font écho à ce que Richard Sennett nommait à la fin des années 1970 « le marché d'échange des intimités » (1979, 19) caractéristique de la gestion de la vie privée dans les sociétés occidentales contemporaines. Par conséquent, les mouvements de rationalisation et de hiérarchisation du lien social repérables à travers les modes d'expression relationnelle des adolescents sur les médias sociaux ne sont pas, ou pas uniquement, imputables aux effets des outils numériques en tant que tels. Ils s'inscrivent dans la continuité de nouvelles logiques sentimentales que la sociologue Eva Illouz a qualifiées de « capitalistes » : « Dans la culture du capitalisme émotionnel, les émotions sont devenues des entités évaluables, examinables, discutables, quantifiables et commercialisables » (2006, 193).

Cependant, si les dispositifs de présentation de soi que les médias sociaux créent et entérinent s'inscrivent dans une évolution sociale que

⁵⁸ Ce qui a pour effet de créer un lien renvoyant à son profil.

l'on pourrait qualifier d'individualisme capitaliste, il n'empêche qu'ils créent, ou fixent, des modes de gestion identitaire inédits et parfaitement en accord avec ces nouvelles logiques. Ce que Fabien Granjon a défini comme un processus « d'autoréification » (Granjon 2011), s'active, au moment de l'adolescence, davantage dans un processus de réification des liens sociaux. Ainsi, sur le modèle de « l'aparté à la cantonade » (Cardon 2009), les adolescents n'ont de cesse de matérialiser en ligne l'existence, l'authenticité et l'exclusivité des liens qui les unissent les uns aux autres : « Cette communication privée-publique leur permet de susciter, chez le destinataire et chez tous ceux qui en sont les spectateurs, toutes sortes de réactions (trouble, gêne, moquerie, agacement, fierté, reconnaissance...), qui reproduisent en les amplifiant les formes vives des relations de groupes. L'affichage de ses communications interpersonnelles devient ainsi une des modalités de l'expression de soi » (*ibidem*, 65). Je pense que « l'affichage de ses communications interpersonnelles » vise essentiellement un affichage du lien social et, plus spécifiquement, de la vie privée en tant que ressource symbolique. En effet, posséder une vie privée à valoriser socialement en ligne et hors ligne constitue une norme sociale. L'individu a le droit de choisir ses amis et ses amours, mais il ne peut pas choisir de ne pas en avoir, sous peine d'être socialement stigmatisé.

Le « sans ami » comme figure du dépourvu social

Ce qui nous intéresse de comprendre est la manière dont les médias sociaux constituent aujourd'hui les supports de processus d'individualisation des liens (Delaunay-Téterel 2010) et, par conséquent, des supports de l'exclusion collective de ceux qui ne participent pas à ces processus. En effet, si le prestige d'un adolescent se mesure à l'aune de l'importance de son capital symbolique constitué de liens forts, le bas de l'échelle hiérarchique adolescente est composé de ceux qui ne possèdent pas ces ressources. Les relations amoureuses étant encore relativement rares au sein de la population des 12-16 ans, leur absence n'est pas le premier facteur d'exclusion sociale. Être en couple est fortement valorisé mais pas indispensable pour jouir de la considération de ses pairs. En revanche, ne pas avoir d'ami est autrement plus stigmatisant. Les adolescents désignés comme étant des « sans-ami » représentent la figure par excellence de la déviance au moment de l'entrée dans l'adolescence.

Dans l'extrait ci-dessous, nous allons analyser plusieurs mécanismes à l'origine de la gestion collective du lien social entre pairs adolescents et des différents statuts y étant relatifs, mais également les nouvelles modalités d'affichage public de ces négociations, notamment ce que les jeunes nomment eux-mêmes : « l'affiche ». Le terme de « l'affiche » désigne une pratique visant à faire en sorte qu'un camarade se « paye la honte » publiquement. Un des moyens fréquemment utilisés par les adolescents est la capture d'écran d'appareil numérique, *I Pod* ou *smartphone* par exemple. Il s'agit de prendre en photo le contenu visuel et/ou textuel de l'écran. La situation la plus fréquente est de

photographier les échanges d'une conversation privée, qui a lieu sur une application de partage par exemple, et de les sortir de leur contexte restreint pour les publier sur Facebook. Un garçon fait par exemple une proposition de rencontre sexuelle à une jeune fille par texto, qui va être capturée par cette dernière et postée sur Facebook, avec une légende désobligeante soulignant l'inadéquation de cette demande. Les membres du réseau Facebook de l'adolescente, ainsi que ceux du garçon (si elle l'a identifié formellement), vont dès lors devenir les témoins de cette requête et vont pouvoir la commenter publiquement.

L'extrait de données que nous allons considérer maintenant concerne un enjeu identitaire et relationnel extrêmement sensible entre adolescentes : l'amitié féminine. En effet, les jeunes filles entretiennent souvent entre elles des liens d'amitié très exclusifs (Balleys 2015) et de nombreux conflits naissent du sentiment d'être « délaissée » voire « abandonnée » par ses amis proches. L'expression consacrée pour décrire les tentatives des unes de « piquer » les amis des autres est sans équivoque : « sucer les amis ». Ce terme ne désigne pas l'acte sexuel de la fellation, mais bien l'acte de prendre les amis, au sens de les aspirer littéralement.



Dans l'extrait ci-dessus, publié sur le mur Facebook d'une adolescente que nous appellerons Noémie, une dispute a eu lieu en ligne entre elle et une camarade d'école, que nous appellerons Sandra. Le contenu de cet échange a fait l'objet d'une capture puis d'une publication. À noter que cet échange de commentaires a eu lieu sur le mur Facebook d'une tierce personne, une jeune fille que Noémie considère comme une amie très proche et que nous appellerons Myriam. Noémie a donc pris en photo le fil des commentaires du profil de Myriam, afin de le transposer sur son propre mur Facebook et de le commenter. Cette pratique a pour objectif et pour effet, notamment, de mettre en exergue une publication qui aurait eu, autrement, peu d'impact car peu d'audience. Comme nous le verrons, elle permet également à Noémie de s'approprier les propos tenus sur un autre mur Facebook que le sien et ce faisant de leur donner une nouvelle résonance.

Nous allons analyser successivement le contenu de la page de gauche, qui représente la trame du conflit, puis la page de droite où apparaît le contenu du statut relatif à la capture, ainsi que les réactions des pairs, qui jouent ici un rôle de public-témoin. La scène du litige s'ouvre sur le fil de discussion de la page de gauche, avec le commentaire de Noémie qui reproche à Sandra son attitude vis-à-vis de ce qu'elle interprète comme une tentative de lui « sucer » Myriam. En l'occurrence, elle fait référence au commentaire posté par Sandra en amont, dans lequel elle complimente Myriam, lui disant qu'elle est « magnifique ». Suite à cette intervention de Noémie, Sandra va se défendre en indiquant qu'elle connaissait Myriam avant de la connaître elle, et par conséquent qu'elle ne peut pas être accusée de la lui « voler ». Noémie réagit alors très violemment en traitant Sandra de « perdue », c'est-à-dire de personne qui n'a « pas d'ami » et est par conséquent obligée de s'adresser aux amis des autres. A signaler que cet échange a eu lieu sur l'espace public, ou semi-public, du mur Facebook de Myriam. Il ne s'agit donc pas d'une communication privée entre Noémie et Sandra, qui aurait ensuite été rendue publique afin de solliciter les réactions des pairs et faire en sorte que Sandra devienne l'objet de moqueries. Néanmoins, la capture d'écran puis sa transposition sur le mur de Noémie vise à créer une nouvelle perspective sur cet échange, et surtout à illustrer le statut qu'elle poste en guise de légende : « sens pote trop une perdu !!!!!!! ».

Considérons maintenant le contenu de la page de droite de cet extrait. La capture d'écran postée par Noémie vise à illustrer le sens de l'expression : « sens pote trop une perdu ! », mais également à apporter la preuve, publique, de sa pertinence. En effet, Noémie joint à sa déclaration une liste de ses propres amis, en les citant avec leurs identifiants, c'est-à-dire en créant des liens vers leurs profils Facebook respectifs. Ce faisant, elle objective son propre capital symbolique et renforce la légitimité de son propos. Contrairement à Sandra qui n'aurait « pas d'ami », Noémie en a et elle le prouve, en invoquant et en matérialisant le soutien amical dont elle peut se targuer. Ce procédé permet d'authentifier son propos et laisse peu de marge de manœuvre à Sandra, qui est placée en quelque sorte face à un « bloc » de profils Facebook lui faisant front, même si, et c'est important de le signaler, les

personnes dont les identifiants ont été ajoutés dans le statut de Noémie n'ont pas choisi d'être pris à partie de la sorte.

La désignation du « sans-ami » cible des individus des deux sexes. En effet, sur les terrains d'enquête que j'ai effectués sur la sociabilité adolescente en présence physique, il apparaît que des garçons sont rejetés par leurs pairs masculins sous le prétexte qu'ils sont des « sans-ami » (Balley 2015). Cette appellation n'est pas spécifiquement féminine. Cependant, l'exemple ci-dessus articule deux enjeux fondamentaux de la sociabilité adolescente, donc concerne davantage les filles. Premièrement, la nécessité de faire valoir un capital social constitué d'amis proches et de partenaires amoureux, qui est transversal aux deux sexes. Deuxièmement, la nécessité de préserver une sorte de « territoire sentimental » constitué d'amis intimes avec lesquels on entretient des rapports exclusifs, ce qui constitue une caractéristique plus féminine de la gestion de l'intimité et du lien. De manière générale, il faut ajouter que les usages de Facebook visant à orchestrer les liens sociaux entre pairs sont davantage investis par les filles que par les garçons, en ce qui concerne cette population d'âge.

Conclusion

Les dispositifs offerts par Facebook, notamment la pratique d'indexation des amis, peuvent donc être utilisés pour épingler une personne de manière relativement inédite. En effet, s'il n'est pas nouveau que certains collégiens fassent l'objet de moqueries ou de mises au ban au sein de l'enceinte scolaire, les médias sociaux offrent des supports particulièrement efficaces aux mécanismes de la stigmatisation sociale. Trois notions permettent de qualifier les caractéristiques de ces processus d'inclusion et d'exclusion sociales :

1. *La réification* du capital symbolique constitué de liens forts, et par conséquent la réification de l'absence ou de la faiblesse de capital.
2. *La visibilité* des processus d'inclusion et d'exclusion sociale, accessibles à un public de spectateurs-acteurs constitué par les différents réseaux d'amis Facebook.
3. *La permanence* de ces processus qui prennent acte dans un espace-temps aux contours flous et élastiques.

Par conséquent, l'exposition de soi qui prend acte dans les pratiques de sociabilité adolescente médiatisée est prioritairement une exposition du lien social, ou en d'autres termes d'un capital symbolique constitué de liens forts. L'importance de ce capital doit être à la fois quantitative et qualitative (Balley 2015), c'est-à-dire que le nombre d'amis ou de conquêtes amoureuses que peut faire valoir un individu ne suffit pas, mais doit être complété par la preuve de l'authenticité et de l'exclusivité des liens ainsi tissés. L'amitié, comme l'amour, devient alors un territoire sentimental à afficher et à défendre contre d'éventuelles intrusions. La désignation des « sans ami » constitue l'acte d'objectivation par excellence des mécanismes de l'exclusion sociale, la figure du « perdu »

incarnant un personnage errant dans une sociabilité adolescente où il est dépourvu de lien, donc de repère.

Références

BALLEYS C. (2012), « *Je t'aime plus que tout au monde.* » *D'amitiés en amours, les processus de socialisation entre pairs adolescents*, thèse de doctorat, Faculté des sciences économiques et sociales de l'Université de Fribourg. Disponible en ligne :

<http://ethesis.unifr.ch/theses/downloads.php?file=BalleysC.pdf>

BALLEYS C. (2014), « De la scène aux coulisses et des coulisses à la scène: les modes d'appropriation juvéniles des réseaux sociaux en ligne ». *Cultures et Sociétés*, n°29, pp. 78-84.

BALLEYS C. (2015), « Dynamiques d'inclusion et d'exclusion dans la gestion du capital social entre pairs adolescents sur Facebook », *Jeunes et médias, les cahiers francophones de l'éducation aux médias*, n°7.

BALLEYS C. (2015), *Grandir entre adolescents, à l'école et sur Internet, Lausanne, Presses polytechniques et universitaire romandes.*

DELAUNAY-TETEREL L. (2010), « L'affichage public des amitiés. Le blog au lycée », *Ethnologie française*, n°40-1, pp. 115-122.

CARDON C. (2009), « L'identité comme stratégie relationnelle », *Hermès, La Revue*, n°53-1, pp.61-66.

GRANJON F. (2011), « Amitiés 2.0. Le lien social sur les sites de réseaux sociaux », *Hermès*, n°59-1, pp.99-104.

ILLOUZ E. (2006), *Les sentiments du capitalisme*, Paris, Seuil.

JUHEM Ph. (1995), « Les relations amoureuses des lycéens », *Sociétés Contemporaines*, n°21, pp. 29-42.

LACHANCE J. (2013), *Photos d'ados. A l'ère du numérique*, Presses universitaires de Laval.

METTON-GAYON C. (2009), *Les adolescents, leur téléphone et Internet : « tu viens sur MSN ? »*, Paris, L'Harmattan.

SCHNEIDER E. (2013), « Indexer et classer sur Facebook : contraintes et ressources des adolescents pour expérimenter le lien social », *Hermès*, n° 66-2, pp. 230-236.

SENNETT R. (1979), *Les tyrannies de l'intimité*, Paris, Seuil.

SINGLY F. de (2006), *Les Adonaissants*, Paris, Armand Colin

Le Jeu, une « auberge espagnole »

Lina Trémisi

Gameuse Ingress passionnée de pédagogie

J'aurais aimé pouvoir intituler cette réflexion « Le Jeu = une « auberge espagnole » : on y amène ce qu'on est, on y construit ce qui nous plaît ». La première chose qui m'interpelle est que les jeux à succès le sont majoritairement, me semble-t-il, MONDIALEMENT, ce qui signifie qu'ils dépassent la culture de chacun par leur caractère transculturel et donc qu'ils touchent à quelque chose d'UNIVERSEL chez l'humain. Je ne dirais pas que je me considérais comme une gameuse avant cette invitation. Je ne pratique régulièrement qu'un seul jeu et ce, depuis décembre 2012, uniquement parce qu'il se joue sur mobile et nécessite que je me déplace.

Ingress est un jeu en réalité alternée massivement multijoueur développé par un laboratoire de recherche de Google : Niantic Lab. :

- un « MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueur) futuriste dans lequel vos déplacements réels sont géolocalisés et retranscrits sur la carte: c'est comme si le monde du jeu était superposé à la réalité » comme le décrit Timothée Fournié-Taillant (2014) dans *Pixel Conscient*.
- un « JEU MOBILE – Imaginez Google Maps transformé en terrain de bataille. C'est l'expérience proposée par Ingress, un jeu ... en réalité augmentée qui fait marcher et découvrir de nouveaux recoins de sa ville », comme l'indiquait Romain Gouloumès (2013) pour *20minutes*.

Ingress et ma pratique du jeu :

Pour ce jeu, et je ne sais pas s'il en est de même pour les autres, il me semble que chacun y trouve ce qu'il y apporte (un peu le concept de l'auberge espagnole). Si j'affirme cela, c'est sans doute du fait de mon âge (50 ans) ou parce que je considère que mon identité est déjà fortement construite.

En tout état de cause, il a renforcé chez moi certains de mes traits de caractère « attendus » pour ce jeu :

- collaboration / mise en réseau
- création de communautés pour atteindre cet objectif
- création de liens inter-communautés

Jouer n'a pas créé chez moi de qualités qui n'étaient déjà présentes ou que je n'ai pas eu envie de développer : je n'aime pas la stratégie, je n'ai pas développé cet aspect pourtant important dans le jeu. Autrement dit, je n'ai pas saisi l'opportunité que ce jeu m'offrait pour développer cette compétence spécifique que j'aurais pu acquérir, contrairement à mon fils de onze ans.

En revanche, il a créé des comportements nouveaux (que je qualifierais d'addictifs), lesquels sont liés au plaisir et à la satisfaction que ce jeu procure, ce qui se traduit par la tentation constante de le pratiquer régulièrement.

Ce jeu, basé sur une virtualité superposée au réel, a aussi changé mon regard sur le monde qui m'entoure en me permettant de découvrir mon environnement sous un nouveau jour, en me rendant plus attentive aux détails de l'architecture, aux sculptures, aux statues, aux églises, bref tout ce qui dans la réalité sert de support au virtuel. Le "prisme du jeu" rend les joueurs sensibles à leur environnement comme l'histoire genèse du jeu l'affirme mais crée aussi une « dimension parallèle » propre à la réalité virtuelle du jeu. Et parfois, je me suis surprise—avec effroi—à confondre fiction et réalité en m'attendant à trouver sous mes yeux des objets fictifs qui n'existent que dans mon mobile !

En observant mon fils de onze ans y jouer depuis un an et demi, je constate en revanche que lui a développé des compétences certaines notamment en matière de calcul et de stratégie. Il a aussi cherché et trouvé sa place dans un groupe de joueurs composé principalement d'adultes. Ce qui me conduit à poser l'hypothèse que chez les plus jeunes et les personnalités les moins affirmées, les interactions et collaborations du jeu génèrent des apprentissages (qui doivent varier selon les jeux) et produisent des comportements d'intégration à la communauté ! Ceux qui excellent tant dans le jeu que dans leur rôle au sein de la communauté y sont reconnus et parfois même adulés : les meilleurs joueurs se font une réputation dans ce monde-là. Le passage obligé est aussi le respect des règles, à moins de vouloir tricher avec pour risque de se faire exclure du jeu (et de la communauté). Elle est à la fois la famille qu'on adore ou qu'on exècre, elle conduit à imiter ou rejeter des constructions identitaires.

Le jeu auquel je joue (et je ne sais pas si c'est pareil pour les autres) révèle le meilleur et le pire de chacun de nous : du fait de la mise en compétition des deux factions et de la coopération des joueurs à l'intérieur de chacune, mais aussi parce que le terrain de jeu est la Google Map, soit dit autrement le monde.

Quand je parle du pire, je fais référence à des agressions qui se sont produites et parfois répétées en Alsace. Ces dernières, tant verbales que « physiques » (attaques à l'eau mais aussi destruction de biens et bagarre qui ont donné lieu à dépôt de plainte !), pourraient être qualifiées d'interactions dans un jeu si elles n'avaient pas eu pour cadre la vraie vie et pour acteurs des humains (et non des avatars) ! Ce qui souligne le danger du glissement ou de la perméabilité de la frontière entre virtuel et réel ; et c'est ce point qui est le plus souvent évoqué par les détracteurs des jeux notamment vidéo, je ne vous apprend rien. La « compétition » n'a fait qu'être renforcée depuis le début du jeu.

Quand j'évoque le meilleur, c'est la dimension collaborative que soutient l'organisation en deux équipes. Ces deux aspects du jeu sont entretenus par les points à collecter pour progresser (matérialisés par 16 niveaux), les médailles à gagner et surtout par les événements régulièrement organisés qui poussent une partie des cinq millions de joueurs à se mobiliser pour atteindre des objectifs précis (soit localement en les regroupant pour un temps limité dans une ville, soit mondialement en les incitant à coopérer).

Construction collective et dispositifs sociotechniques :

Ingress est aussi défini comme un « Jeu de rôle » et un « réseau social » (Sanz 2014). Comme toutes les virtualités que je pratique, un des effets attendus et avérés est la rencontre de personnes que je n'aurais jamais croisées dans mes activités ou cercles habituels, soit qu'elles sont trop distantes géographiquement, soit qu'elles sont trop éloignées sociologiquement... Et je sais de quoi je parle dans ce domaine : j'ai rencontré mon mari sur Internet. L'autre dimension, liée à la notion de faction est la dynamique de groupe : les rôles se répartissent en fonction de la taille des groupes selon une géométrie variable efficace dans et hors du jeu.

La "planète Google" (créateur d'Ingress à travers son Labo de recherche Niantic) a créé, testé et développé des outils collaboratifs, qui servent notamment ce jeu. Les communautés datent de décembre 2012, soit un mois après le lancement de la Béta fermée du jeu, et font partie du dispositif qui contribue à conquérir de nouveaux adeptes pour rattraper FaceBook qui reste bon premier dans les réseaux sociaux (cf. l'annonce en novembre 2015 de Marc Zuckerberg de 1,5 milliard d'amis sur Facebook dont 1 milliard se connecte au moins une fois par jour) !

Ces outils (communauté, hangout texte ou vidéo, compte G+, et même YouTube) ont permis de construire et développer une vraie communauté virtuelle de joueurs et de nombreuses communautés réelles.

Ils permettent de :

- Communiquer de manière publique ou privée (mondial/local) de chez soi ou sur le terrain

- Organiser des opérations qui dépassent le local, qu'elles soient nationales ou internationales
- Rendre compte des actions dans le jeu (report textes/images) pour « gagner » en visibilité dans les communautés et être cité sur la chaîne YouTube du jeu (une vraie présentatrice, un format de journal TV ... comme si ces actions se déroulaient dans la réalité !)
- Se retrouver dans la vraie vie autour d'une table, entre joueurs d'une même faction ou des deux (les "Ingress Cross Factions" sont devenues quasiment une institution).
- Ce sont là les dispositifs sociotechniques inhérents au fonctionnement du seul jeu que je pratique.

Ces interactions formelles ou informelles, centrées sur le jeu ou les réseaux sociaux sont le ciment du jeu pour moi : ce sont finalement elles qui ont évité des abandons trop nombreux quand les objectifs précédents avaient été atteints et que le jeu stagnait.

Au-delà des réseaux sociaux, la connaissance de certains de ces outils (acquise grâce à ce jeu) m'a permis de trouver un emploi en me donnant un avantage concurrentiel. Ma connaissance ludique des communautés Google, transposée dans le monde du travail, a été mise au service de la gestion d'un projet numérique qui supposait la constitution d'une communauté de testeurs.

Cet enrichissement du jeu, devenu professionnel, a participé pour moi d'une forme de construction identitaire, par un mécanisme d'extension de compétences dans la vie réelle.

Pour finir, j'ai envie de souligner le fait que les formes de la construction des identités au sein des communautés de joueurs suivent, à mon sens, les mêmes mécanismes que ceux observés par les sociologues au sein de groupes hétérogènes partageant un centre d'intérêt fédérateur. Étant un jeu, ce dernier est d'autant plus générateur d'interactions tissées de bienveillance et d'entraide (du moins au sein de la même faction). On retrouve le phénomène de compétition entre équipes concurrentes dans de nombreux autres univers et, là aussi, les échanges ne sont pas toujours fair-play ! Enfin, ces communautés – caractérisées par la révolution numérique – ont un ADN collaboratif, elles en ont compris toute la puissance et préfèrent l'agilité de l'effet « bazar » aux schémas « Cathédrales » et à la rigidité des silos. Elles replacent les humains au centre du processus et des interactions. C'est ce qui définitivement me séduit : c'est en cela qu'il y a du sens à faire rimer gamers (et non jeu) avec construction identitaire !

Texte rédigé suite à la table-ronde en août 2014.

Références

ESCANDE P. (2015), « Facebook, 1,5 milliard d'amis », *Le Monde*, 5 novembre.

http://www.lemonde.fr/economie/article/2015/11/05/facebook-1-5-milliard-d-amis_4803855_3234.html

FOURNIER-TAILLANT T. (2014), « Ingress, le jeu en ligne en réalité augmentée selon Google », *Pixel conscient*, 20 juillet.

<http://www.pixelconscient.net/20/07/2014/ingress-jeu-en-ligne-realite-augmentee-google/>.

GOULOUMES R. (2009), « Ingress ou comment je suis devenu hacker et marcheur compulsif », *20Minutes*, 14 novembre.

SANZ D. (2014), « Le monde réel comme terrain de jeu », *Le Figaro*, 22 septembre.

Jeux vidéo et construction identitaire

Antoine Simonin

*Responsable Multimédia à la Médiathèque de Reichstett
et membre de plusieurs projets vidéoludiques*

La pratique des jeux touche une proportion croissante de personnes dans notre société contemporaine. Elle s'insère donc de plus en plus dans les processus de construction identitaire de tout un chacun. Difficile de cerner un ou plusieurs schémas-types de construction identitaire à travers les jeux vidéo, tant ces derniers offrent des possibilités variées et tant la personnalité de chaque joueur détermine sa façon d'appréhender les jeux et le fait de jouer. Il semble plus adéquat de comparer la pratique du jeu vidéo à celle d'une activité plus classique, telle la danse ou le football. Elle peut être pratiquée et vécue simplement comme un passe-temps, sans réelles conséquences. Elle peut aussi être orchestrée comme un exutoire, comme une passion ou comme un pilier de la vie du joueur, avec à chaque fois des implications et des rétroactions différentes.

Plutôt que de proposer une vaste étude d'un ensemble trop difficile à appréhender, cet article propose de se concentrer sur quelques points particuliers de la construction identitaire à travers les jeux vidéo, à partir de ma propre expérience en tant que joueur, investi et passionné par ces univers.

Identité sur le jeu, « identité gamer »

Du profil de jeu à l'« identité gamer »

Avant de se fondre avec la construction identitaire générale de la personne, des processus d'évolution et de maturation identitaire inhérents à l'univers du jeu et à sa pratique sont discernables lors des moments de jeu ou de partage autour du jeu. De fait, la construction identitaire à partir du médium que sont les jeux vidéo me semble obéir à plusieurs étapes de construction, qui amènent elles-mêmes plusieurs identités. Chaque joueur réagit différemment à ces étapes de construction, et tous ne vont pas jusqu'au bout du schéma : en gardant

en tête ce principe, les étapes ci-dessous peuvent être utilisées pour étudier une progression identitaire lors de pratiques vidéoludiques.

Chaque joueur arrive sur son (premier) jeu avec sa propre personnalité et son identité sociale, que nous appellerons identité *IRL* (*In Real Life*⁵⁹) pour plus de simplicité. L'écran fait alors acte de transmutation : l'identité *IRL* du joueur est projetée dans un univers qui lui est étranger et pour lequel elle va devoir s'adapter, selon le caractère du joueur et son investissement dans l'univers vidéoludique.

Selon le jeu auquel il joue, le joueur développe un certain nombre de comportements qui vont dans le sens ou à l'encontre des règles du jeu, des objectifs voulus par les éditeurs, des codes éthiques et des objectifs des joueurs éventuellement rencontrés. Lorsque ces comportements deviennent récurrents et s'inscrivent dans une « manière de jouer », le joueur développe alors ce qu'on peut appeler un « profil de jeu », particulier au jeu, type de jeu ou franchise.

Un joueur peut ainsi se comporter comme une personne serviable, très sociable dans un MMORPG⁶⁰, en prenant le parti de découvrir l'univers du jeu et ses composantes, tant les composants codés que les joueurs qui les utilisent. Parallèlement, cette même personne peut jouer à un RTS⁶¹ dans lequel elle opère un comportement agressif et extrêmement compétitif. Les deux profils sont en surface très différents ; pourtant, le joueur en question ne souffre pas de schizophrénie. Il possède simplement deux ensembles de comportements qu'il différencie tels deux profils, selon sa manière de concevoir son plaisir dans le jeu. Cette caractéristique n'est pas propre uniquement aux jeux vidéo : une personne pratiquant plusieurs sports peut très bien être un joueur de football très porté sur les tacles et le corps à corps, prêt à déstabiliser l'adversaire par de nombreux moyens, tout en se comportant au tennis comme un parfait gentleman et en cherchant les parties longues.

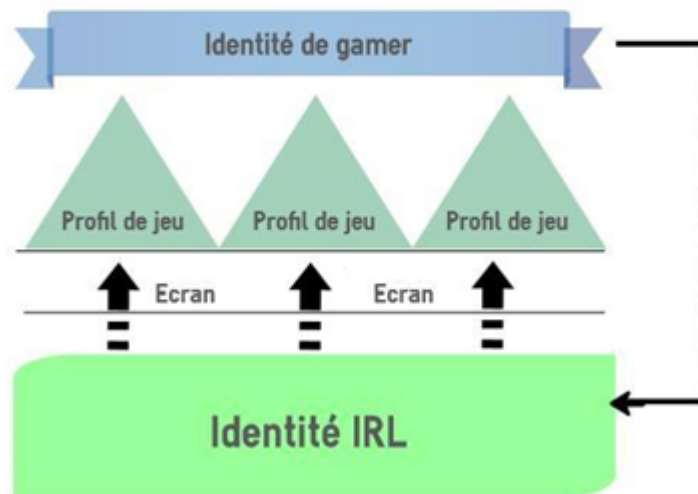
À travers ces différents profils peut se construire une identité de *gamer*, lorsque le joueur s'investit dans ses jeux. L'identité du *gamer* se construit au fur et à mesure que la personne accumule des heures de jeu, et ce sur tous les jeux auxquels il joue et tous types de jeu confondus. Bien qu'au début cette nouvelle identité, ou plutôt ce versant de son identité, mette du temps à se distinguer, elle se traduit ensuite de plus en plus rapidement lors de la prise en main de nouveaux jeux. S'observe alors un passage de rôle, tel un changement de masque dans une tragédie grecque: l'« identité *gamer* », identité globale de la personne en tant que joueur, se superpose progressivement à celle que la personne veut donner dans son jeu en particulier.

⁵⁹ Cet acronyme est couramment utilisé par les joueurs pour désigner toute action qui ne se déroule pas à travers un écran ou au travers d'un jeu (*IG: In Game*).

⁶⁰ Jeu de rôle massivement multijoueur en ligne: (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), à l'instar de *World of Warcraft*.

⁶¹ Jeu de stratégie en temps réel (*Real Time Strategy*), tels les *Age of Empires* ou les *Starcraft*.

Les identités du joueur



Ce stade de l'identité *gamer* est atteint le plus souvent par des joueurs réguliers et des passionnés. Parmi les exemples les plus parlants figurent les identités de joueurs compétitifs : ils vont tenter de donner le meilleur d'eux-mêmes dans chaque jeu, quitte à avoir un comportement et un profil très différent selon les jeux. De même, certains joueurs ont une identité plus orientée vers la collection de jeux, phénomène accentué avec le développement de plateformes comme Steam qui permettent de stocker ses collections immatérielles au même endroit, de voir à quoi ses amis jouent tout en proposant un magasin bien fourni et des soldes récurrentes et conséquentes⁶². De manière caricaturale, ils vont alors chercher à tester et souvent finir un maximum de jeux, en solo ou au niveau des succès pour le multijoueur, employant des profils variés selon les jeux en question.

La rétroaction des identités par trois étapes

⁶² Créée 2003 en par l'éditeur Valve, Steam est rapidement devenu la référence pour les joueurs PC en terme de communauté, de bibliothèque de jeu et surtout de magasin puisqu'elle a été dans les premières à lancer de véritables soldes. Parallèlement, elle s'est conçue comme un propulseur de jeux indépendants, permettant les premiers gros succès économiques de jeux indépendants comme *Castle Crushers* ou *Hotline Miami*.

Sur un plan parallèle, une rétroaction d'influence entre identité *gamer* et identité générale du joueur peut être observée, mais il s'agit d'une question épineuse. Il faut pour cela s'intéresser à un autre ensemble de critères, qui déterminent le degré d'implication du joueur par rapport à son ou ses jeux. La structure interne d'un jeu permet en effet plus ou moins d'interactions, de découvertes et de possibilités d'accomplissements. À partir de cela, la construction peut se faire à trois niveaux :

1. Dans le jeu
2. À propos du jeu
3. Avec les joueurs

Ces trois étapes peuvent se schématiser par un cercle allant de l'*IRL* au jeu, puis de nouveau à l'*IRL*. Ces étapes sont schématiques – elles peuvent par exemple être sautées lorsque la personne découvre les jeux avec un groupe unique de personnes *IRL*.

La première étape est quasi toujours celle de la construction identitaire dans le jeu. Le joueur commence, comme décrit précédemment, à adapter son caractère et son comportement au jeu auquel il joue et aux situations qu'il rencontre. De là se créent donc les profils de jeu et l'identité *gamer*.

La deuxième étape commence généralement très vite après la première : il s'agit d'une phase de construction à partir du jeu mais dans son pourtour. L'intérêt pour le jeu, son univers et les interactions réalisées en son sein amènent le joueur à chercher à en savoir davantage : il se met alors à consulter sites et forums spécialisés, à se procurer des produits dérivés, voire à en produire lui-même. Ce processus l'amène alors forcément à rentrer en contact avec d'autres passionnés, d'autant plus lorsqu'il s'agit de créations (*machinima*⁶³, mods, créations littéraires, guides...). Il amène donc le joueur à montrer de manière plus précise son « identité *gamer* » dans un cadre où prévaut son identité *IRL*. Plus simplement, il se présente avec ses caractéristiques de joueurs auprès d'autres personnes passionnées, mais le tout dans un environnement où transparaissent les identités *IRL* des personnes présentes.

La troisième étape consiste en la construction identitaire avec les joueurs en tant que personnes à part entière. Si le joueur interagit dans la plupart des cas avec d'autres joueurs dans les deux premières étapes, il ne le fait alors quasiment qu'en tant qu'interaction entre plusieurs profils de jeu ou plusieurs « identités *gamer* ». Lorsque le contact s'avère fructueux et régulier, il peut déboucher sur des relations de fraternité ou d'amitié. Les deux personnes interagissent donc avec leur « identité *gamer* » et leur identité *IRL*. La construction de leur identité *IRL* se voit donc agrémentée des nombreux éléments issus de leur identité *gamer*, lors de leur interaction avec ces joueurs en particulier. La boucle *IRL* – jeu – *IRL* s'est donc constituée.

⁶³ Créations de type cinématographiques à partir de moteurs de jeux vidéo.

Partant de ma propre expérience, j'ai pu observer plusieurs profils de jeu qui se sont dessinés au fur et à mesure des années. Un premier s'est construit sur les jeux compétitifs, dans lesquels je jouais pour faire progresser mon niveau face à d'autres joueurs. Opérant sur des jeux très différents tels (chronologiquement) *Quake 3 Arena* et *Counter-Strike* puis *World of Warcraft*, *Starcraft II*, *Street Fighter* et *Hearthstone*, j'y tendais à vouloir m'améliorer et progresser en niveau à moyen terme, voulant être compétitif tout en conjuguant ceci à une volonté de ne pas suivre à la lettre les techniques les plus usitées afin d'être un minimum original et surprenant. Un deuxième profil s'est bâti autour de mes expériences de *modding*⁶⁴, où le partage d'une passion (l'histoire) dans un processus communautaire de création vidéoludique m'a amené autour du mod *Europa Barbarorum* à développer un caractère plus tourné vers le consensus, la patience et la minutie. Enfin, un dernier s'est construit autour de l'ensemble des jeux solos et des jeux dans lesquels je ne m'investissais pas énormément, où l'objectif principal était le plaisir ludique ainsi que la finition des objectifs principaux des jeux en question.

Le rendu final est une identité *gamer* complexe, à géométrie variable et dont les caractères globaux sont plus ou moins prononcés selon l'activité vidéoludique envisagée. Les trois couches de profil *gamer* se confondent, mais les objectifs et ma façon d'y accéder sont bien différents. Il ne m'est ainsi pas rare de faire sortir verbalement et gestuellement mes ressentis immédiats lors de parties de *Street Fighter*, puisque cela peut déstabiliser l'adversaire et relâcher une partie du stress de jeu, tandis que mes propos lors de débats concernant des aspects du *modding* seront très nuancés et ouverts au dialogue. Parallèlement, la tendance à chercher l'originalité dans les techniques de jeu, qui découle d'une technique de compétition, a tendance à également se retrouver dans mes choix opérés lors de sessions purement ludiques ou même dans mes activités de *modding*. L'identité *gamer* n'est pas tant subie passivement que vécue activement: c'est la raison pour laquelle il est souvent simple d'avoir de tels infléchissements dans la même identité générale.

Une relation identité IG/identité IRL complexe

Cette « identité *gamer* » peut avoir des conséquences sur la personnalité générale du joueur, mais il est là encore difficile de dresser un schéma général.

La promotion d'un lien fort entre les deux identités, *gamer* et générale, est un leitmotiv observé actuellement dans les médias et parmi beaucoup de personnes non joueurs, en particulier lorsqu'il s'agit de personnes

⁶⁴ Le *modding* consiste en la modification d'une partie d'un jeu vidéo, souvent en greffant de nouveaux éléments, afin d'en créer une version plus complète aux yeux des modificateurs, voire même totalement différente. Certains *mods* sont très célèbres (*Counter-Strike* pour *Half-Life*, *League of Legends* pour *Warcraft III*).

ayant une « identité *gamer* » agressive⁶⁵. De même, lorsqu'une personne passe beaucoup de temps à jouer, il s'entend souvent dire que son identité *gamer* se substitue à celle générale : il deviendrait alors un « *no-life* »⁶⁶.

De manière intéressante, si le premier lien n'est pas à généraliser, il semble se confirmer que plus un joueur passe de temps sur sa passion vidéoludique, plus son identité *gamer* a d'influence sur sa vie en dehors des jeux. La première raison est assez simple : la chronophagie de sa passion l'amène à réduire ou délaisser de nombreuses autres activités et par extension à concentrer encore plus ses connaissances sur les jeux vidéo. Ses sujets de conversation vont donc sembler, aux personnes l'entourant, être d'autant plus restreints à sa personnalité de *gamer*. Ce phénomène est encore plus accentué par le fait que le joueur aura plus de chances de créer des liens sociaux avec des personnes autant passionnées que lui, amenant un phénomène d'émulation propre à donner encore plus d'importance à son identité *gamer*.

Parmi les autres répercussions observables et observées pour ma part, une peut être liée à l'identification profonde d'un joueur avec sa personnalité *gamer*. Une fois encore, ce phénomène n'est ni intrinsèque ni spécifique aux jeux vidéo : elle s'observe chez certaines personnes œuvrant dans des domaines qui demandent des jeux d'acteur comme la danse, la musique, les productions filmiques ou télévisées, le théâtre ou la rédaction de fictions. Car oui, le joueur endosse des rôles, mais plus important encore, si le jeu est bien fait il aura souvent l'impression d'avoir créé ce rôle. La félicité qui peut ressortir de ces rôles peut l'amener à vouloir en trouver des conséquences sur ses choix et comportements en dehors de l'écran. Il ne s'agit pas alors d'imiter ou de répéter des caractéristiques des jeux ou personnages, mais plutôt d'endosser certaines logiques de choix ou de compréhension du monde similaires à celles des jeux joués.

Pour prendre un exemple, la vision issue des jeux de rôle peut ainsi venir conforter la vision schématique de la réussite dans la vie, souvent elle-même issue des pressions familiales. Cette réussite, généralement perçue dans le triptyque famille – travail – argent⁶⁷, se voit schématiser comme un ensemble de niveau d'expérience ou de compétence, à l'instar des multiples barres à remplir dans les jeux de rôle. Certaines ont bien compris le phénomène, à l'instar de Tyler Renelle dont l'application HabitRPG propose une classique *to-do list* numérique mais dont chaque

⁶⁵ La propension qu'ont les médias à pointer les jeux auxquels différents terroristes (Anders Breivik, Mohamed Merah) ont pu jouer en est un exemple clef.

⁶⁶ Cette expression est couramment utilisée par les joueurs pour désigner ceux qui passent leur temps à jouer, en privilégiant leurs expériences vidéoludiques sur les autres *IRL*.

⁶⁷ Évidemment malléable, interchangeable avec amour - passion - pouvoir par exemple.

tâche remplie permet de faire progresser un avatar⁶⁸. Les utilisateurs passent donc progressivement vers une "gamification" de leur vie, parsemée de tâches à remplir qui possèdent toute une récompense ou font partie d'un système de gratification, chose qui autrement ne se traduit en général pas dans la vie courante.

Un troisième ensemble de répercussions de l'identité *gamer* sur celle générale concerne les effets induits à la thématique des jeux dont les joueurs sont passionnés. De nombreuses passerelles existent entre les jeux vidéo et les autres types de jeu, et d'autres encore envers diverses occupations *a priori* non ludiques, voire envers des institutions. S'il est courant et somme toute logique de voir de nombreux joueurs de jeux de stratégie tour par tour adhérer à des jeux de plateaux stratégiques tels les *Risk*, la connivence entre certains types de jeux et des institutions sociétales est plus complexe à percer à jour. Il semblerait qu'une frange de recruteurs prenne en compte les activités vidéoludiques de leurs candidats avec les atouts qui vont avec : prise de responsabilité et engagement solidaire pour les jeux compétitifs en équipe ou les MMORPG à haut niveau, persévérance pour les jeux de type *try & die* ou les jeux joués à haut niveau, ou encore capacités à la planification et à la création dans le cas de *modding* ou de création autour de l'univers du jeu. Parallèlement, il n'est ainsi pas étonnant de voir différentes institutions militaires utiliser les FPS⁶⁹ afin de sensibiliser des personnes à leur cause: ainsi d'*America's Army* (2002), financé par l'armée américaine pour aider au recrutement, ou à l'inverse de plusieurs jeux de la société syrienne Afkar Media⁷⁰ dont les services secrets israéliens sont les victimes virtuelles. Souvent cependant, la manipulation est plus insidieuse⁷¹ et la glorification de faits d'armes quels qu'ils soient peut être assimilée par le joueur de façon à le conforter dans certaines idées reçues *IRL*.

La construction de l'identité *gamer* est vécue très différemment selon les motivations de jeu et le contexte social *IRL* du joueur. Elle peut-être exutoire et donc émancipatrice, mais elle ne permet jamais d'oublier la vie en dehors des univers de jeu, sauf dans de grands excès généralement pathologiques. À la différence de ce que certains médias peuvent complaisamment s'évertuer de montrer à un grand public souvent conquis aux préjugés sur les joueurs, très rares sont ceux qui calent leur vie entière sur leurs séances de jeux et, dans ces cas-ci, il n'est plus question d'émancipation.

Cette construction identitaire peut souvent être vécue et comprise comme une construction dans un second environnement, sorte de micro-univers, exactement comme un environnement de danse pour quelqu'un

⁶⁸ http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2014/05/14/habitrpg-organiser-sa-vie-comme-un-jeu-video_1011565

⁶⁹ *First Person Shooter* : jeux vidéo de tir à la première personne, à l'instar des *Call of Duty*, *Halo*, *Quake* et *Counter-Strike*.

⁷⁰ *Under Ash* (2001), *Under Siege* (2005).

⁷¹ La plupart des FPS occidentaux, les plus vendus, ont pour terrain l'Iraq et l'Afghanistan, quand avant ils se déroulaient davantage au Vietnam et en Russie.

qui en a fait sa passion ou la musique pour un membre d'un groupe de musique, aussi amateur puisse-t-il être. Il est possible d'étendre ce constat en reprenant le terme, cher aux médiathèques, de « troisième lieu de vie » : la majorité des personnes de nos sociétés occidentales ont comme principaux lieux de vie leur logis et leur lieu de travail ou d'étude. Pour une bonne part de joueurs, à ces deux lieux majeurs s'ajoute un troisième en l'état de leur univers virtuel. Souvent, ils passent déjà beaucoup de temps dans ces univers pour converser, partager et se renseigner. Pour les joueurs, il s'agit également de jouer, de partager des moments de jeu et de se renseigner sur des éléments vidéoludiques. Un tel processus et leur importance dans la construction globale de l'identité des joueurs ont été compris depuis quelques temps par certaines sociétés : le développement de plateformes telles que Steam (Valve), Origin (Electronic Arts) ou Uplay (Ubisoft), qui permettent toutes les actions mentionnées, n'est ainsi pas uniquement lié à la volonté de centraliser un marché particulier. En ouvrant une des plateformes citées, vous avez vos jeux, vos amis joueurs, des propositions de futurs achats, des articles sur les jeux vidéo, le tout concentré au même endroit.

La construction de l'identité *gamer* peut aussi, bien sûr, ne pas dépasser les cadres communs que la personne rencontre dans différents autres contextes. Ainsi lorsque le jeu vidéo n'est qu'une simple activité parmi d'autres, lorsque la réalisation d'activités liées au jeu vidéo relève davantage du passe-temps ; le joueur n'est pas amené à en ressentir les conséquences de manière prononcée.

Quelquefois cependant, la construction de l'identité *gamer* peut être vécue comme castratrice ou infertile, lorsque le rapport du joueur avec ses jeux est mal assimilé par le premier. Il peut se sentir happé par son envie de progresser, par ce qu'il considère comme des devoirs envers ses objectifs de joueur ou vis-à-vis de joueurs coéquipiers. Le joueur vit alors mal son identité *gamer*, à l'instar d'une partie d'un couple qui bat de l'aile. Généralement, il ne s'agit que d'une phase à passer avant une meilleure appréhension de cette identité par le joueur, mais certains s'arrêtent après cette expérience néfaste, d'autant plus que les rapports sociaux, *IRL* et dans les jeux, sont les premiers à en pâtir et que le joueur se sent alors tomber dans les stéréotypes du joueur « *no-life* » cité auparavant. Cette phase semble assez courante chez les gros joueurs adolescents et jeunes adultes, en particulier les adeptes de MMORPG tel que je le fus, une fois la routine de jeu installée. Elle ne s'installe cependant que rarement dans la durée.

Rapports sociaux et comparaison avec IRL

Parmi les éléments les plus importants de la construction identitaire figurent les rapports sociaux. Ceux observables à travers les différents moments où des joueurs sont amenés à interagir entre eux ne sont de fait pas très éloignés de ceux qui ont cours dans la vie de tous les jours. Les différences se retrouvent principalement dans la surévaluation de certains critères par rapport aux environnements non vidéoludiques, ce qui a pour conséquence de redessiner quelque peu la façon dont le statut

social se conçoit entre les différents joueurs. La reconfiguration des bases structurelles sociales dans les environnements vidéoludiques, qui s'opère de manière inconsciente, semble considérer les critères suivants comme essentiels :

Les rôles

D'avantage que dans la vie *IRL*, où généralement le rôle ne se limite qu'à sa propre aire d'effet (par exemple, à travers une spécialisation de métier ou un rôle familial convenu dans des circonstances adéquates), le rôle du joueur lui colle à la peau tel un badge lors d'un salon d'exposants. Son rôle se définit différemment selon l'environnement dans lequel il évolue : dans un jeu de rôle, il aura principalement un rôle dans sa guilde, défini par son investissement et ses choix de jeu (en particulier par sa classe de jeu), un rôle dans les donjons (défini par ses choix de spécialisation), et encore quelques rôles subalternes. Ainsi, avant d'être vu comme un joueur, j'étais aperçu dans *World of Warcraft* comme un chasseur troll (classe et race), spécialisé en survie (choix de spécialisation⁷²) et officier chasseur de ma guilde (investissement au sein de la guilde). L'ensemble me donnait des droits et devoirs particuliers, compris de manière unanime par la quasi-totalité des joueurs du jeu. Je n'étais ensuite moi-même, dans la complexité des profils déjà énumérés, que pour ceux avec qui je partageais davantage que le jeu. De même, dans un forum de passionnés de jeux vidéo, la personne qui écrit et poste sur le forum est définie d'abord par son rôle (simple membre, personnel du forum, administrateur) et ses actions en sont généralement considérées et jugées en partie au travers de ce rôle prédéfini.

L'ancienneté

Autre critère important, l'ancienneté est un symbole important de persévérance et de connaissance, bien plus significatif dans les univers vidéoludiques que l'âge réel des joueurs. La longévité dans les univers vidéoludiques rime en effet généralement avec une grande connaissance des différents aspects du jeu ainsi qu'une capacité d'adaptation appréciée, dans certains types de jeux amenés à évoluer régulièrement (MMORPG, jeux compétitifs). Elle permet généralement de faire entendre ses jugements et de faire passer ses valeurs. L'ancienneté revêt cependant une importance différente selon la personnalité qui a transpiré au cours du temps de jeu du joueur (s'est-il comporté comme un leader, comme quelqu'un de responsable et de fiable? Était-il égoïste? A-t-il fait preuve de comportements infantiles?), éventuellement également selon certaines actions passées (faits héroïques, succès en tournois, comportements dans des situations particulières).

⁷² Les différentes spécialisations permettent, par un système de points, d'augmenter certaines caractéristiques du personnage.

Le respect des « normes »

Les univers non physiques, aux titres desquels figurent les univers vidéoludiques, sont régis par plusieurs ensembles de lois et de normes nécessaires au passage de l'abstraction virtuelle à celui d'un univers concret. Les lois et les règles codées par les développeurs sont importantes dans tous les univers vidéoludiques : les outrepasser revient généralement à tricher ou à dévier de l'intérêt de l'univers vidéoludique dans lequel le joueur évolue. Généralement, les personnes déviantes sont donc très mal considérées dans les univers de jeux vidéo quels qu'ils soient. D'autres règles existent mais sont souvent moins importantes et leur non-respect entraîne moins de conséquences au niveau social, sauf dans le cas de MMO où le jeu en communauté nécessite une strate de règles particulières, nécessaires à la conduite de projets construits par plusieurs dizaines de personnes⁷³.

Certains rituels existent dans des univers vidéoludiques non contraignants, à l'instar des « GG » et « GL HF ». Le dernier sigle est utilisé en début de partie contre d'autres joueurs humains pour leur souhaiter bonne chance et bon amusement (*good luck and have fun*). Le premier est utilisé en fin de partie, généralement d'abord par le joueur perdant puis par le gagnant, lorsque le perdant s'est rendu compte qu'il ne pouvait plus gagner, afin de signaler que la partie était intéressante à jouer (*good game*). Chaque communauté les utilise à sa sauce (dans *HearthStone* par exemple, le joueur gagnant peut lancer le « bien joué » avant le perdant sans être considéré comme se moquant de son adversaire), mais ces rituels sont intégrés comme des signes prouvant les bonnes manières des joueurs qui les pratiquent, à l'instar des « bonjour/au revoir » ou des « cordialement » en bas des e-mails qui ont perdu leur sens littéral.

Ne serait-ce qu'en prenant uniquement ces trois critères en compte, les possibilités d'évolutions chronologiques des rapports sociaux dans les univers vidéoludiques sont pléthores. Elles s'observent donc selon l'ancienneté et l'évolution des règles de jeu, ainsi qu'en fonction des bouleversements au sein des structures importantes des communautés (comme, par exemple, lors du changement de chef de guild, d'administrateur ou de système de *workflow*). De fait, les rapports sociaux dans les jeux vidéo sont extrêmement semblables à ceux observables dans l'univers du travail typique de l'entreprise : prédominance de la hiérarchie et grande valorisation de l'expérience, respect des rôles lors de divisions de tâches ou encore différences de relations entre les moments où des tâches sont réalisées et ceux jugés comme de la détente⁷⁴. Difficile donc de séquestrer les univers vidéoludiques dans une bulle située hors des phénomènes observés IRL.

⁷³ Règles hiérarchiques, procédurières et comportementales.

⁷⁴ Plage de travail et de pause dans l'univers du travail, donjons et moments « libres » dans des jeux de rôle multijoueurs etc...

La nébuleuse des joueurs

Les généralisations observées dans les lignes précédentes pourraient laisser croire qu'une esquisse générale de l'ensemble des joueurs peut être dressée. De fait, il est souvent question, dans les médias ou dans certaines études consacrées, de « la » « communauté de joueurs ». Or force est de constater que peu de choses lient l'ensemble des joueurs entre eux – en fait, aucun ensemble de joueurs ne partage d'éléments communs avec tous les autres, si ce n'est le fait de pratiquer le jeu vidéo à un moment donné de leur existence. Cela ne suffit cependant pas à en faire une communauté dont la définition, malgré des sens variés, possède comme élément collectif le bien commun partagé par ses membres⁷⁵.

Une communauté de joueurs peut être définie comme un ensemble de personnes ayant pour centre d'intérêt un ou plusieurs éléments liés à l'univers vidéoludique et qui interagissent entre eux, initialement autour de ces centres d'intérêts, et ensuite autour de liens sociaux qui en découlent. Elle s'organise souvent autour d'un jeu ou d'une franchise, moins souvent autour d'un type de jeu et quelques fois encore autour de la simple notion du plaisir du jeu (et de la découverte) ou de sa promotion envers les non-initiés. La notion de communauté de joueurs est également plurielle : il n'existe pas une seule entité homogène mais bien un amoncellement de communautés disparates aux centres d'intérêt très variés, dont les interactions obéissent un très large panel qui oscille de l'échange à la confrontation.

La communauté de joueurs n'est, de fait, pas limitée à une communauté virtuelle, puisque souvent les membres se connaissent en partie *IRL*, dans l'espace physique, tandis que d'autres s'y rencontrent ensuite afin de jouer et développent alors d'autres actions de sociabilité. Le fait qu'elle s'organise souvent autour d'un type de jeu ou d'une franchise fait que ces communautés sont de plus en plus sollicitées par les éditeurs de jeux vidéo, qui leur donnent des moyens d'interagir entre eux et de participer aux succès des franchises⁷⁶, amenant des effets de rétroaction complexes entre les communautés et leurs biens partagés. De telles communautés ne sont pas particulièrement récentes, et dès les prémices de massification du jeu vidéo, elles interrogeaient les scientifiques, surtout pour leurs éventuels dangers⁷⁷. Aujourd'hui, elles intéressent

⁷⁵ Pour une approche des différentes communautés, voir Mark K. Smith, « Community », in *The Encyclopedia of Informal Education*, 2001, <http://www.infed.org/community/community.htm>

⁷⁶ Vincent Mangematin et Guy Parmentier, "La double nature du jeu vidéo", *L'Expansion Management Review*, n°126, Vol. 3 (2007), p. 24.

⁷⁷ Pour un aperçu de ces réflexions à l'aube du troisième millénaire, avec une description de ce qu'étaient alors les communautés de joueurs avant l'omnipotence d'internet, cf.: Michel Nachez et Patrick Schmoll, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », *Sociétés*, n°82, Vol. 4 (2003), pp. 5-17.

davantage pour la symbiose entre les joueurs et leurs avatars au sein de toutes les actions entreprises IRL et IG⁷⁸.

La notion de communauté de joueurs n'est donc adaptée que dans son sens pluriel. L'ensemble des joueurs de jeux vidéo relève davantage d'une nébuleuse : amas informe de composantes plus différentes les unes que les autres, elle dispose néanmoins des matériaux suffisants pour constituer des communautés en son sein. De fait, très peu de ces communautés sont imperméables : la plupart sont poreuses et interagissent avec beaucoup d'autres, vidéoludiques ou non. Le ciment de ces communautés relève également de leurs valeurs, façons d'être, elles-mêmes déterminées par une certaine éthique et la volonté de mener à bien un ou plusieurs objectifs communs (finir un *mod* / progresser dans un jeu / faire des donjons / tester différents jeux etc...).

Pour conclure, il est probablement impossible de distinguer des lignes directrices dans les processus de construction identitaire de tous les joueurs. Le jeu vidéo, tout comme ses homologues bien nommés "de société", permet une foule d'interactions diverses et dont les apports dépendent toujours de ce que le joueur veut et va en faire, ainsi que de sa manière de percevoir ses propres actions et d'en déduire des conséquences. Néanmoins, il est intéressant de constater que, même au sein des communautés de joueurs les plus actifs et impliqués dans leurs jeux, les schémas respectés (règles, étiquettes, hiérarchie) sont loin d'être différents des univers non virtuels et sont même plutôt similaires à l'environnement classique en entreprise ou au travail. Ainsi, l'expérience vidéoludique ne peut être comprise comme un phénomène annexe et cloisonné. Bien au contraire, l'expérience acquise au sein de ses propres actes vidéoludiques permet généralement de mieux appréhender la société dans laquelle la personne évolue, en lui donnant des environnements de test et en lui permettant également de prendre le recul qu'elle peut difficilement avoir lorsqu'elle évolue dans le milieu du travail ou dans son environnement social classique.

Références

TORDO F. (2010), « Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relations interpersonnelles réelles », *Psychotropes*, n°16, Vol. 3, pp. 179-191.

MANGEMATIN V. et PARMENTIER G. (2007), « La double nature du jeu vidéo », *L'Expansion Management Review*, n°126, p. 18-25.

⁷⁸ Cf. Frédéric Tordo, « Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relations interpersonnelles réelles », *Psychotropes*, n°16 (2010/3), pp. 179-191 pour un exemple d'étude de ces symbioses.

NACHEZ M. et SCHMOLL P. (2003), « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », *Sociétés*, n°82, Vol. 4, pp. 5-17.

SMITH M. K. (2001), « Community », in *The Encyclopedia of Informal Education*, <http://www.infed.org/community/community.htm>.



Contact Thémat'IC

Sophie KENNEL

03.88.85.84.82

sophie.kennel@unistra.fr

IUT Robert Schuman, Illkirch-Strasbourg
Département Information-Communication

72 rte du Rhin BP 10315

67411 Illkirch cedex

☎ 03 68 85 89 00

☎ 03 68 85 86 05

<http://iutrs.unistra.fr/>

Toute l'actualité Thémat'IC sur :

<http://thematic.u-strasbg.fr>

Comité scientifique

Laurence Allard, MCF, IRCAV- Paris3, Université de Lille 3

Marion Bechet, ATER, Dpt Infocom, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg

Patricia Caillé, MCF, ACCRA EA 3402, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg

Maxime Cervulle, MCF, CEMTI, Université de Paris 8, Vincennes Saint-Denis

Emmanuelle Chevry, MCF, LISEC EA 2310, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg

Sophie Kennel, PRCE, Dpt Infocom, LISEC EA 2310, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg

Franz Luthi, PRAG, Dpt Infocom, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg

Fred Pailler, sociologue - ingénieur d'études, doctorant au Centre Atlantique de Philosophie (CAPHI), université de Nantes

Pascal Marquet, PU, LISEC EA 2310, Faculté des Sciences de l'Éducation, Université de Strasbourg

Florence Thiault, MCF, Université de Lille 3

Carsten Wilhelm, MCF, Dpt Infocom, CRESAT EA 3436, Université de Haute-Alsace

Comité d'organisation

Marion Bechet, ATER, Dpt Infocom, IUT Robert schuman, Université de Strasbourg

Patricia Caillé, MCF, ACCRA EA 3402, IUT Robert schuman, Université de Strasbourg

Emmanuelle Chevry, MCF, LISEC EA 2310, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg

Sophie Kennel, PRCE, Dpt Infocom, LISEC EA 2310, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg

Franz Luthi, PRAG, Dpt Infocom, IUT Robert schuman, Université de Strasbourg

Mialisoa Rahetlah, Doctorante, Ecole Doctorale, Université de Strasbourg

Maher Slouma, Doctorant, Laboratoire I3M, Université de Toulon

Achévé d'imprimer en France

Dépôt légal : Mars 2016

Imprimerie de la DALI

Université de Strasbourg

