Document généré le 25 avr. 2024 07:00

Sociologie et sociétés

La virtualité comme catégorie pour penser le social
L'usage de la notion de communauté virtuelle

Serge Proulx et Guillaume Latzko-Toth

Volume 32, numéro 2, automne 2000

Les promesses du cyberespace. Médiations, pratiques et pouvoirs à l'heure de la communication électronique

URI : https://id.erudit.org/iderudit/001598ar
DOI : https://doi.org/10.7202/001598ar

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

0038-030X (imprimé)
1492-1375 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Proulx, S. & Latzko-Toth, G. (2000). La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle. *Sociologie et sociétés*, *32*(2), 99–122. https://doi.org/10.7202/001598ar

Tous droits réservés © Les Presses de l'Université de Montréal, 2000

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

La virtualité comme catégorie pour penser le social :

l'usage de la notion de communauté virtuelle

serge proulx
Groupe de recherche sur les médias
Département des communications
Université du Québec à Montréal
C.P. 8888, Succ. Centre-ville
Montréal (Québec), Canada H3C 3P8
courriel : proulx.serge@uqam.ca

guillaume latzko-toth
Groupe de recherche sur les médias
Département des communications
Université du Québec à Montréal
C.P. 8888, Succ. Centre-ville
Montréal (Québec), Canada H3C 3P8
courriel : latzko-toth.guillaume@uqam.ca

Le virtuel, tant vanté, est un terme de plus en plus utilisé qui a tendance à remplacer celui de réseau dans le langage courant, et subit les mêmes variations et glissements. En fait, tout comme le concept de réseau, c'est une notion passerelle, qui sert à rejoindre les contraires, à en faire une seule entité, dans une formule qui est le véritable chiffre du réseau contemporain sous la forme d'Internet.

Lucien Sfez (1999, p. 22)

Cet article est né d'un constat : le recours de plus en plus fréquent — dans la littérature scientifique aussi bien que sous la plume des journalistes — à la notion de « virtuel » pour qualifier des phénomènes et des réalités d'ordre social. Ainsi, principalement dans les articles et ouvrages récents de langue anglaise, mais également dans de nombeux travaux de langue française, on retrouve l'adjectif associé à des notions et concepts aussi divers que : culture, société, communauté, démocratie, université, entreprise, territoire et géographie, pour ne citer que les plus marquants. Emblématique de cette tendance, l'expression « communauté virtuelle » s'est diffusée rapidement dans le vocabulaire courant par le biais des médias, au point d'être presque un cliché aujourd'hui. Cette *naturalisation* d'un néologisme mis à l'avant-scène par l'ouvrage de Howard Rheingold (1993, 1995 : trad. française) a accompagné celles de « réalité virtuelle » et de « cyberespace ». S'appuyant sur une étude statistique de la fréquence de l'expression « réalité virtuelle » dans la presse écrite entre 1988 et 1993, Biocca *et al.* (1995, p. 5-6)

parlent à son propos de « trajectoire météorique » et y voient un symbole « à la fois de notre enthousiasme et de notre ambivalence à l'égard des transformations sociales et culturelles [qui accompagnent le développement] technologique[1] ».

Tout se passe comme si l'inflation des discours visant à promouvoir ce que Philippe Quéau (1993) appelle les « techniques du virtuel » avait stimulé l'ouverture ou la réouverture de grands chantiers théoriques dans pratiquement toutes les disciplines des sciences sociales et humaines (sociologie, anthropologie, sciences politiques, histoire, géographie et études urbaines, linguistique, études littéraires, communication), en passant par la philosophie (Holmes, 1997a). Réalité virtuelle, communauté virtuelle et réalité sociale sont les thèmes récurrents de ces réflexions, souvent polémiques, qui proposent généralement un ré-examen de problématiques anciennes à la lumière de la notion de virtuel. Or, en regard de l'abondance de ces écrits, les réflexions sur la pertinence du recours à cette notion pour éclairer des réalités sociales sont pratiquement inexistantes. Cette notion apporte-t-elle quelque chose de nouveau ? Si oui, est-elle toujours appliquée à bon escient ? Ne risque-t-on pas de verser dans l'effet de mode, influencé par le jargon des informaticiens lui-même repris par les spécialistes du marketing ? Comment la notion de virtualité pourrait-elle s'articuler à une description fine des nouveaux usages sociaux liés à la réticulation technique des territoires humains ?

Dans le but d'esquisser une réponse à ces questions, nous proposerons dans ce texte un premier repérage, une première cartographie de l'usage de la virtualité dans un corpus de textes récents et qui nous ont semblé significatifs en sciences sociales[2]. En effet, la première difficulté à laquelle nous sommes confrontés lorsque nous essayons d'aborder de manière critique cet ensemble de travaux, c'est que chaque auteur s'appuie sur sa propre définition du virtuel sans toutefois, en général, l'expliciter. Ainsi, dans la plupart des articles de notre corpus où il est question de *communautés virtuelles*, l'expression n'est définie que vaguement, renvoyant à une notion de virtualité encore plus floue — au point que l'on est tenté de parler de « virtualité » de la virtualité dans les sciences sociales. À cet égard, le constat de Fernback et Thompson (1995) est toujours d'actualité : « La communauté virtuelle est encore un concept amorphe en raison du manque de modèles mentaux partagés sur ce que constitue exactement une communauté dans le cyberespace. »

C'est d'ailleurs parce qu'elle semble cristalliser les principaux malentendus et ambiguïtés qui caractérisent le rapprochement du social et du virtuel que nous avons choisi

1. La plupart des citations de textes en anglais résultent d'une traduction libre de notre part. Dans les cas où une édition traduite en français nous était disponible, c'est d'elle que nous tirons les citations, et c'est elle qui apparaît dans la bibliographie.

2. Cette étude, essentiellement inductive dans son approche, ne prétend pas s'appuyer sur un corpus exhaustif, mais plutôt sur un échantillon *exploratoire* de textes (au sens des méthodologies qualitatives). Nous avons ainsi privilégié une certaine cohérence en ne conservant, à quelques rares exceptions près, que des textes de nature académique (monographies, chapitres d'ouvrages collectifs, articles, textes de communications scientifiques) qui se proposaient de faire le point sur ces objets d'étude en émergence que sont les nouveaux espaces sociaux issus de la rencontre entre les technologies numériques et les réseaux de communication. Nous croyons que notre échantillon, malgré son caractère exploratoire, atteint ainsi une certaine *représentativité* de la production intellectuelle dans ce domaine.

de nous concentrer ici sur l'expression « communauté virtuelle ». Elle se retrouve en effet au cœur d'un débat à plusieurs niveaux, puisqu'elle ravive un questionnement lancinant en sociologie : la définition même de la communauté en tant que forme d'organisation sociale et figure de la vie en société. De fait, si l'on s'en tient à la définition traditionnelle formulée par Tönnies (1887) de la notion de communauté (*Gemeinschaft*), il s'agirait d'un collectif fondé sur la proximité géographique et émotionnelle, et impliquant des interactions directes, concrètes, authentiques entre ses membres. Il est donc *a priori* paradoxal d'y associer le qualificatif « virtuel », qui renvoie dans notre imaginaire à l'idée d'abstraction, d'illusion et de simulation.

La question est également posée de l'utilité de forger un nouveau concept et du choix des mots pour le nommer (Tremblay, 1998). Quel phénomène social nouveau est-il censé décrire et éclairer ? En effet, le contexte d'une prolifération de discours visant à souligner le caractère radicalement nouveau des technologies informatiques de communication (Mosco, 1998 ; Markley, 1996) incite à la circonspection. D'ailleurs, l'effet de flou terminologique créé par la coexistence d'une grande variété d'expressions voisines et souvent employées comme synonymes — communautés en ligne (*online communities*) ou médiatisées par ordinateur, communautés électroniques, télé, cyber- ou technocommunautés, technosocialité, etc. — et la prudence dont font montre certains auteurs dans l'emploi de l'expression « communauté virtuelle » semblent traduire un certain malaise.

Notre propos n'est cependant pas de nous ériger en arbitres du choix des mots, et encore moins de dénoncer ou de légitimer l'emploi de la notion de communauté virtuelle. Au contraire, nous pensons qu'au-delà de ses qualités et défauts intrinsèques, la persistence de cette expression — qui de statut de néologisme est en voie de passer à celui de champ de recherche émergent, s'explique précisément par son caractère dérangeant (Wilbur, 1997), et qu'il ne faut pas négliger non plus son aspect performatif. Plutôt que de nous positionner dans ce débat, nous préférons donc porter sur celui-ci un regard transversal et latéral, et tenter d'en dégager ce qui nous semble être les ressorts et les enjeux principaux de cette propension récente à penser le social à l'aune du virtuel.

1. visions de la virtualité et figures de la communauté virtuelle

1.1 Entre l'ersatz et le sublime : les trois conjugaisons du virtuel

L'étymologie de l'adjectif « virtuel » fait surgir plus d'ambivalences qu'elle n'apporte d'éclaircissements, ce qui explique en partie la grande variabilité de son sens et la confusion qu'elle entraîne (Wood, 1998, p. 4.). Blaise Galland (1999) note que « l'histoire du vocable "virtuel" est tributaire de l'usage social qui en est fait ». Ainsi, Pierre Lévy (1995, p. 13) rappelle que le mot provient du latin médiéval *virtualis* dérivant lui-même de *virtus* qui signifie littéralement « force, puissance ». Serait donc virtuel ce « qui n'est tel qu'en puissance » (*Le Petit Robert*), en puissance par rapport à une actualisation qui peut survenir ou non. En ce sens, le virtuel est *réel* mais « non actuel » (Granger, 1995 ;

Deleuze, 1996). Mais par ailleurs *virtus* signifie aussi *vertu* (Quéau, 1993, p. 26 ; Cadoz, 1994, p. 8) au sens archaïque de « qualité » ou « pouvoir ». Il est intéressant de noter que ce sont surtout les auteurs de langue anglaise qui soulignent les implications éthiques de ce « chevauchement sémantique entre les termes "vertu" et "virtuel" » (Keown, 1998, p. 76). Ainsi, Shawn Wilbur (1997, p. 9) considère que la notion de virtualité s'enracine profondément dans « une vision religieuse du monde dans laquelle pouvoir et bien moral sont unis dans la vertu ».

Comme l'expliquent Gilles-Gaston Granger (1995) et Jean-Michel Besnier (1995), ce sont les sciences physico-mathématiques qui, dès le xviii^e^ siècle, ont répandu l'usage du mot « virtuel », tout en le diversifiant considérablement selon les champs d'application. Son utilisation en mécanique, théorie des forces et du mouvement, renvoie à des phénomènes non observables, mais à valeur étiologique, explicative. D'où la notion de « particules virtuelles » de Dirac, si fugaces qu'elles sont indétectables individuellement, tandis que leur influence est statistiquement mesurable (voir Iliopoulos, 1995). Dans d'autres cas, les réalités virtuelles de la physique sont de pures constructions de l'esprit, mettant de l'avant l'idée que le monde empirique n'est qu'une actualisation particulière parmi « la matrice des [mondes] possibles » (Besnier, 1995, p. 6).

« Assez naturellement, c'est la notion de modèle que connote positivement celle de virtuel », résume Besnier (*ibid*., p. 13). Or, on sait combien le statut du modèle est ambigu aussi bien pour le sens commun que pour les philosophes. Car s'il peut connoter l'idée d'« épure » ou d'« idéal » sous-jacent aux phénomènes empiriques, inversement il peut évoquer la réduction, par abstraction, d'une réalité plus riche, voire l'imitation de l'objet de référence. D'ailleurs l'ambiguïté fondamentale du virtuel provient probablement de son usage en optique. Est dite *virtuelle* l'image qui paraît se former entre l'objet réel et une lentille divergente (loupe). À la différence de l'*image réelle* produite par une lentille convergente, l'image virtuelle ne peut être matérialisée sur un écran : elle n'existe que sur notre rétine. Autrement dit, cette « image » n'est qu'une *perception subjective*. Elle n'existe pas indépendamment du sujet-spectateur. Dans une certaine mesure, l'optique assimile la virtualité à l'*illusion*.

On voit donc s'esquisser dans les sciences physiques deux manières bien distinctes d'envisager le rapport du virtuel au réel, qui ont influé chacune à sa façon sur l'épistémologie du virtuel. Tandis que la théorie des forces oppose le virtuel à l'*actuel*, deux modalités de l'être tout aussi « réelles » l'une que l'autre, la théorie de la lumière, plus proche en cela de l'intuition ordinaire, oppose le virtuel au réel.

Il n'est donc pas surprenant que la philosophie et les sciences sociales aient également suivi des lignes d'interprétation divergentes de la notion de virtuel, divergences pour lesquelles les « nouvelles technologies » se réclamant du virtuel ont servi de révélateur et sans doute aussi de catalyseur. Marcus Doel et David Clarke ont effectué une synthèse particulièrement éclairante sur ces différents courants de pensée, dans laquelle ils notent que « l'erreur la plus importante [généralement commise] est la réduction du réel à l'actuel, et du virtuel au possible : comme si l'actuel et le virtuel étaient respectivement le *donné* et le *pré-donné* » (1999, p. 262). Et ils poursuivent : « C'est la nécessité

de repenser l'espace-temps, plutôt que telle ou telle technologie à la mode, qui constitue le défi le plus pressant. »

À partir de la réflexion de Doel et Clarke, qui repose sur un corpus théorique très vaste, nous avons retenu trois approches principales de la virtualité, que nous avons trouvées particulièrement utiles pour catégoriser les différents discours sur les « communautés virtuelles ». En schématisant, ces approches se distinguent en fonction du type de rapport qu'elles posent entre le réel et le virtuel, et des glissements de sens qu'il favorise. Dans la première approche, le virtuel est « subordonné [au] réel » et renvoie à la *re-présentation* (Doel et Clarke, 1999, p. 262). Autrement dit, à la simulation et donc à la « fausse approximation » de la réalité que constituent les images virtuelles et la réalité virtuelle générée par ordinateur (*ibid.*). Cette dernière est perçue comme un « fac-similé du réel » (p. 265), une *copie*, donc, mais une copie « forcément dégradée » (p. 263), une « réalité divorcée du monde » (Slouka, 1995, p. 13), « du faux réel » (Lebrun, 1996), un « simulacre » ou un « double » du réel (Baudrillard, 1981, 1996), à considérer péjorativement étant donné l'inhérente duplicité de tout duplicata (Doel et Clarke, 1999, p. 264).

Diamétralement opposée à ce discours de dénigrement, la deuxième approche envisage la virtualité comme une « *résolution* » d'un monde frappé d'imperfection du fait même de son actualité, résultant d'un processus de réduction des possibles et donc d'appauvrissement inéluctable. « Dans ce cas, le virtuel est au réel ce que le parfait est à l'imparfait », résument Doel et Clarke (1999, p. 268). Ainsi les penseurs adoptant cette approche n'hésitent-ils pas à inverser le rapport ontologique entre le virtuel et l'actuel. Pour Pierre Lévy (1995), virtualiser une entité, un processus, c'est remonter à son essence, à son être abstrait et général et, par là même, à la matrice de ses actualisations possibles. Ici, la simulation informatique n'est plus considérée comme une dégradation, mais au contraire comme un moyen d'explorer, d'« ausculter la réalité » (Weissberg, 1999, p. 49), voire de l'amplifier ou de la démultiplier. Quant aux réseaux globaux de communication, ils affranchissent l'activité humaine des contraintes de la matière, de l'espace et du temps, ouvrant sur des possibilités inédites. En ce sens, le virtuel est davantage « plein » que l'actuel, il est « hyperréel », et les technologies du virtuel sont perçues comme *libératrices*, dans la mesure où elles ouvriraient une porte sur toute la richesse du réel :

> Le monde réel a toujours été marqué par la rareté. Sur cette base, l'évolution apparaît comme une tentative laborieuse de « remplir » un peu plus le monde, d'en réaliser quelques possibilités supplémentaires (Doel et Clarke, 1999, p. 267).

Comme on peut le constater, les deux courants de pensée présentés plus haut « reposent sur une stricte séparation [fallacieuse] entre le réel et le virtuel » (*ibid*, p. 263). Nous pouvons ajouter qu'ils sont tous deux empreints de déterminisme technique, puisque dans chacun des cas, l'irruption du virtuel dans le quotidien coïncide avec le progrès technologique. Or on peut non seulement envisager une relation beaucoup plus complexe entre virtualité et actualité, mais aussi considérer que le virtuel n'est pas tributaire d'un quelconque appareillage technique pour exister : « La vie quotidienne est toujours-déjà une réalité virtuelle » (*ibid.*, p. 279). La troisième approche que nous avons retenue du travail de Doel et Clarke est ainsi d'inspiration fortement deleu-

zienne. Elle renvoie à l'*hybridation* du réel et du virtuel, ou plus exactement à l'immanence du virtuel dans le réel, et à une conception du réel dans laquelle l'actuel et le virtuel sont en interrelation circulaire et productive ; de leur interaction perpétuelle jaillit un réel en constante « création et expérimentation » (p. 280).

Pour schématiser davantage cette grille de lecture des discours contemporains sur la virtualité, on pourrait dire qu'elle oscille entre deux visions extrêmes, entre l'ersatz et le sublime. La première, « paranoïaque » (Boal, 1995, p. 9), tend à décrier le virtuel comme une « réalité artificielle », opposée un peu naïvement à une Nature « mythique » (Woolley, 1992, p. 8). Brook et Boal (1995), qui se défendent de toute idéalisation simpliste de la « vie naturelle » (p. vii), en appellent néanmoins à « résister à la vie virtuelle » car, écrivent-ils, « les technologies virtuelles sont pernicieuses quand elles déploient leurs simulacres de relations [humaines] à travers la société, en remplacement des interactions en face à face, qui sont intrinsèquement plus riches que les interactions médiatisées » (*ibid*.).

Confinant parfois à l'euphorie, la deuxième vision du virtuel est, à l'inverse, utopique (Weissberg, 1996 ; Robins, 1996 ; Bardini, 1996). Elle appréhende les mondes virtuels comme les pionniers de l'Ouest américain parlaient de la « frontière[3] » (Eudes, 1996 ; Wilbur, 1997, p. 8), ou encore comme « la quête du Saint Graal » technologique (Heim, 1993, p. 124). Kevin Robins ne cache pas son ironie en résumant ces « discours dithyrambiques [...] sur la réalité virtuelle » (Bardini, 1996) qui participent de l'idéologie accompagnant généralement le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication (Breton et Proulx, 1989) :

> la croyance [...] qu'une technologie nouvelle viendra enfin et complètement nous délivrer des limitations et des frustrations de ce monde imparfait. [...] L'espace utopique — le Réseau [*the Net*], la Matrice [*the Matrix*] — sera un nulle-part-quelque-part [*nowhere-somewhere*] dans lequel nous retrouverons le sens et l'expérience de la communauté (Robins, 1996, p. 2).

Certains auteurs s'insurgent toutefois contre ce qu'ils estiment être une dichotomie infondée entre le virtuel et le réel et proposent en quelque sorte une troisième voie, « vers une compréhension plus nuancée (*textured*) des formes variées de la virtualité qui se manifestent à travers différentes technologies, en divers temps et lieux » (Crang *et al*., 1999, p. 3). Michael Ostwald note ainsi que « l'essor des technologies du virtuel est le prolongement naturel du mouvement par lequel les espaces urbains communaux (*urban commonal spaces*) constituent déjà des environnements virtuels » (1997, p. 127). Et d'ajouter : « Il y a souvent très peu voire aucune distance entre les soi-disant mondes "réel" et "virtuel" » (*ibid*., p. 128) ; en conséquence, il estime urgent de s'intéresser « à cette zone où les frontières entre le physique et le virtuel sont complètement brouillées » (*ibid*.).

1.2 Communautés simulées ou communautés stimulées ?

En reprenant les trois perspectives que nous venons de distinguer, nous allons essayer de montrer qu'elles sous-tendent les principaux points de vue exprimés dans la littérature sur les communautés virtuelles. Mais auparavant, nous nous attarderons sur le contexte d'émergence de cette notion dans l'espace public.

3. D'où le nom de l'Electronic Frontier Foundation (eff), dont l'un des co-fondateurs, John Perry Barlow, est « un authentique cow-boy du Wyoming » (Eudes, 1996, p. 38).

Si l'on peut situer précisément l'origine de l'expression « réalité virtuelle » — elle aurait été forgée par l'ingénieur informaticien Jaron Lanier autour de 1989 (Woolley, 1992 ; Pimentel et Teixeira, 1994) —, celle de « communauté virtuelle » est tout aussi nébuleuse que sa signification. Sandy Stone l'attribue au groupe de pionniers de la télématique qui a conçu l'un des premiers *Bulletin Board Services* (bbs) ou « babillards électroniques[4] », *CommuniTree* : « [Ils] avaient développé l'idée que le bbs était une communauté virtuelle, une communauté qui promettait des transformations radicales dans la société existante, et l'émergence de nouvelles formes sociales » (1991, p. 88).

On peut avancer que l'expression « communauté virtuelle » serait apparue comme une synthèse entre, d'une part, la fascination croissante qu'exerçait le mot même de *virtualité* aussi bien sur l'imaginaire des ingénieurs que sur celui de « gourous » tels Timothy Leary et, d'autre part, le terme *online community*. Ce dernier fut introduit dès la fin des années soixante par deux des « pères » de la communication médiatisée par ordinateur, J. C. R. Licklider et Robert W. Taylor, dans un texte visionnaire intitulé « The Computer as a Communication Device » (l'ordinateur comme dispositif de communication), qui les décrivait en ces termes : « [...] elles seront constituées de membres isolés géographiquement [...]. Ce ne seront pas des communautés de lieu, mais des *communautés d'intérêt* [5] » ([1968] 1990, p. 37-38).

Quoi qu'il en soit, c'est surtout grâce au well (*Whole Earth 'Lectronic Link*), un bbs fondé en 1985 à Sausalito en Californie, que la notion de communauté virtuelle a vu sa notoriété monter en flèche (Hafner, 1997), notamment grâce à l'ouvrage très médiatisé de l'un de ses membres les plus fameux, Howard Rheingold. Ce dernier définit les communautés virtuelles comme « des regroupements socioculturels qui émergent du réseau lorsqu'un nombre suffisant d'individus participent à ces discussions publiques pendant assez de temps en y mettant suffisamment de cœur pour que des réseaux de relations humaines se tissent au sein du cyberespace » (1995, p. 6).

Dans un autre passage, il les décrit de manière plus imagée mais aussi plus concrète :

> Les membres des communautés virtuelles font appel à des mots inscrits sur les écrans pour échanger des plaisanteries ; débattre ; participer à des digressions philosophiques ; faire des affaires ; échanger des informations ; se soutenir moralement ; faire ensemble des projets [...] ; tomber amoureux ou flirter ; se faire des ami(e)s ; les perdre ; jouer [...]. Les membres des communautés virtuelles font sur le Réseau tout ce qu'on fait « en vrai » ; il y a juste le corps physique qu'on laisse derrière soi (*ibid.*, p. 3).

Autre usager ou « membre » célèbre du well, John Perry Barlow (1995) y voit un lieu d'ancrage, fût-il virtuel, propre à restaurer aux États-Unis un lien social menacé par un nomadisme croissant :

---

4. Ordinateurs offrant des services de messagerie asynchrone et auxquels on accède directement par modem. Ils ont dû leur succès en Amérique du Nord à la tarification forfaitaire des appels locaux. Mais en contre-partie, leur « enclavement » local, et la limitation drastique du nombre d'usagers connectés simultanément — chaque usager mobilisant une ligne téléphonique et un modem — constituent leurs principaux défauts par rapport à des réseaux distribués de type Usenet.

5. Souligné par les auteurs.

> À nouveau, les gens [...] avaient un endroit où leur âme pouvait s'installer tandis que les compagnies pour lesquelles ils travaillaient ballottaient leurs corps à travers l'Amérique. Ils pouvaient se faire des racines qui ne seraient pas arrachées par les forces de l'histoire économique. Ils avaient un intérêt[6] collectif. Ils avaient une communauté.

Mais le co-fondeur de l'Electronic Frontier Foundation, auteur d'une « déclaration d'indépendance du cyberespace » (Barlow, 1996), a aussi en tête l'idée que les communautés virtuelles pourraient permettre à la société civile de se réapproprier le gouvernement accaparé par un État omniprésent. En ce sens, il s'inscrit dans une tradition politique associée aux États-Unis à la personnalité de Thomas Jefferson, à laquelle se réfère explicitement l'autre co-fondateur de l'eff, Mitch Kapor[7] : « La vie dans le cyberespace semble prendre exactement la forme que Thomas Jefferson aurait souhaitée : fondée sur la primauté des libertés individuelles et un engagement envers le pluralisme, la diversité et la *communauté* » (1993, p. 53 ; souligné par nous).

Pour Sandy Stone, les références à l'arbre que l'on retrouve dans les propos de Barlow et dans le nom *CommuniTree* ne sont pas fortuites ; elles renvoient non seulement à la notion d'arborescence logique exploitée en informatique, mais « également aux qualités organiques des arbres qui étaient de bon ton dans les années soixante-dix » (1991, p. 89). Car, on l'aura compris, la notion de communauté virtuelle prend sa source directement dans les valeurs de la contre-culture californienne des années soixante-dix, et se présente comme un nouveau mythe fédérateur capable de régénérer le rêve communautariste :

> Les [télé-]conférenciers ne se percevaient pas principalement en tant que lecteurs d'un babillard ou tenants d'un discours novateur, mais plutôt comme les acteurs d'un nouveau type d'expérience sociale (*ibid.*, p. 90).

Stone souligne d'ailleurs le fait que ces expériences socio-techniques reposaient sur l'utilisation de logiciels que l'on dirait aujourd'hui « libres », c'est-à-dire en *shareware*. Or, poursuit-elle, « le principe du *shareware*, tel qu'énoncé par de nombreux programmeurs qui écrivaient ce type de programmes, faisait de l'ordinateur un point de passage pour la circulation de concepts communautaires » (*ibid.*, p. 88).

Sherry Turkle (1995) relève cependant une ambiguïté de taille dans ces aspirations communautaires. Comparant les premiers usagers de la micro-informatique aux premiers usagers des mud (*Multi-User Domains*) — ces réalités virtuelles partagées en mode texte (Curtis, 1997) — Turkle note que si les premiers voyaient dans « leur relation avec l'ordinateur — la construction de micromondes sûrs et transparents à la compréhension — [...] une métaphore politique » transposable à la société dans son ensemble en vue d'y instaurer « un système politique plus participatif » (1995, p. 243), elle constate que « lorsque près de vingt ans plus tard, un autre groupe de gens se tourne vers l'informatique comme ressource pour bâtir des communautés, les communautés auxquelles ils pensent n'existent que sur et à travers l'ordinateur » (*ibid.*).

Développant cette idée, Turkle note que « si la virtualité signifie la démocratie en ligne et l'apathie hors ligne, il y a lieu de s'inquiéter » (*ibid.*, p. 244). Cette remarque per-

6. *Stake* : qui signifie aussi au sens propre « tuteur » (pour une plante, un arbre...).

7. Également fondateur de l'entreprise de logiciels Lotus.

met d'introduire au passage une distinction entre les communautés virtuelles et les communautés *en réseau* (*community networks*), parfois appelées « communautiques » (Harvey, 1995). Tandis que la notion de communauté virtuelle renvoie à des formes sociales fondées davantage sur la communauté d'intérêt que sur le voisinage géographique, la notion de communauté en réseau traduit l'appropriation citoyenne des réseaux interactifs au profit du développement de la démocratie *locale* (Schuler, 1996).

Plus généralement, ces considérations posent le problème de la « réalité » de ces communautés virtuelles. Quelle est leur « consistance » sociologique et surtout quelle est l'ampleur du rôle qu'elles peuvent jouer sur le plan macrosocial, ou en d'autres mots, « dans quelle mesure la plupart des communautés virtuelles permettent-elles aux individus de contribuer à la collectivité élargie ? » (Fernback, 1997, p. 42). En déclinant les trois conceptions de la relation du virtuel au réel énumérées plus haut — *représentation*, *résolution* et *hybridation* — on retrouve les grand axes de la réflexion sur la « réalité » des communautés virtuelles.

Commençons par la représentation. Elle renvoie à plusieurs notions, telles la *fiction*. Ainsi, Margaret Morse (1998) envisage les relations médiatisées comme des « fictions de présence » (p. 17), sans pour autant leur dénier une certaine efficacité. Mais la représentation renvoie aussi à l'idée d'imitation, ou — pour employer un jargon informatique dérivé de l'anglais — d'*émulation*. C'est le sens que le mot « virtuel » a acquis en informatique, rappelle Benjamin Woolley (1992, p. 58), depuis qu'ibm a commercialisé, en 1972, une invention du nom de *mémoire virtuelle*, « une simulation [...] parfaite dans les moindres détails excepté qu'elle pourrait être plus lente que la mémoire "réelle" » (*ibid*., p. 60). En ce sens, la communauté virtuelle peut s'interpréter comme une « simulation fonctionnelle » de communauté, non sans bien sûr une certaine perte quelque part.

Cette idée peut paraître exagérée à maints égards. Pourtant, selon Turkle la « culture de la simulation » aurait pénétré notre civilisation aussi sûrement que l'ordinateur, et avant lui la télévision, ont investi notre vie quotidienne. C'est ce qu'elle nomme « l'effet Disneyland » (1995, p. 236), qui nous conduirait à l'aberration de considérer les nouveaux centres commerciaux et autres complexes récréatifs comme des répliques convaincantes des petits villages d'antan, avec leurs places du marché et leurs perrons d'église. Ce qui l'amène à se montrer très critique à l'égard des communautés virtuelles, se demandant : « Est-il vraiment sensé de suggérer que, pour revitaliser la communauté, il suffit de nous asseoir tout seuls dans nos chambres, de taper sur nos ordinateurs connectés au réseau, et de remplir nos vies d'amis virtuels ? » (*ibid*., p. 235).

D'autres vont plus loin en redoutant que des « simulacres de communauté » ne viennent prendre la place des « vraies » communautés. Fernback et Thompson (1995) rapportent notamment les propos d'Ed Schwartz, publiés en 1994 dans un forum de discussion sur le sujet, « Communet » :

> [Les forums électroniques] ajoutent la pièce finale au mécanisme nécessaire pour s'assurer que nous ne parlions jamais de quoi que ce soit sur le plan personnel aux individus situés immédiatement au-delà du cercle d'amis et du cercle familial. La communauté globale, reliée par des terminaux, remplace la communauté où nous sommes.

Frank Weinreich (1997) abonde dans ce sens quand il écrit : « Je ne crois pas que nous en soyons déjà arrivés au point où nous aurions perdu le contact "réel" les uns avec les autres. Mais le danger est imminent si nous continuons à croire que nous pourrions constituer et faire fonctionner des communautés uniquement dans le monde virtuel. »

Pour conclure sur cet ordre d'idées, citons enfin la position de Michael Heim (1993, p. 102) qui s'inscrit tout-à-fait dans cette vision sombre (et déterministe) du virtuel :

> La communication par ordinateur élimine la face physique du processus de communication. [...] Même la vidéoconférence n'apporte qu'une simulation de rencontre en face à face, qu'une représentation ou l'apparence d'une véritable rencontre. [...] La communication en face à face, le lien charnel entre les personnes, apportent la chaleur et la loyauté du long terme, et un sens de l'obligation pour lesquels les communautés médiatisées par ordinateur n'ont pas encore fait leurs preuves.

Nous reviendrons, dans la deuxième partie de cet article, sur les présupposés paradigmatiques qu'implique cette emphase sur la communication en face à face.

Si la deuxième approche du virtuel est celle d'une résolution ou, autrement dit, d'une vertu par laquelle le virtuel peut servir à combler les lacunes du réel, on la reconnaîtra aisément dans le discours enthousiaste et prosélyte de Rheingold — quoiqu'il reconnaisse lui-même que son immersion dans l'expérience ne facilite pas le recul critique — quand il prête aux communautés virtuelles « un potentiel libérateur » (1995, p. 4), les réseaux globaux « ouvr[ant] aux individus de nouveaux modes d'interaction et la perspective de nouveaux projets en commun, comme l'ont fait avant elle le télégraphe, le téléphone ou la télévision » (*ibid*., p. 7). Mais Pierre Lévy (1997, p. 154) se veut plus radical sur ce registre, proposant une vision que l'on pourrait qualifier de prométhéenne :

> Les amateurs de cuisine mexicaine, les fous du chat angora, les fanatiques de tel langage de programmation ou les interprètes passionnés de Heidegger, auparavant dispersés sur la planète, disposent maintenant d'un lieu familier de rencontre et d'échange. On peut donc soutenir que lesdites « communautés virtuelles » accomplissent en fait une véritable actualisation (au sens d'une mise en contact effective) des groupes humains qui étaient seulement potentiels avant l'avènement du cyberespace.

On ne sera pas surpris toutefois de voir régresser peu à peu ce type de discours prophétisant l'avènement d'une nouvelle ère chaque fois qu'arrive une nouvelle technologie de communication (Carey, 1989). D'ailleurs, dans un texte d'un rare scepticisme chez cet auteur, Barlow (1995) admet que « [s]on enthousiasme pour les communautés virtuelles est retombé ».

Cela dit, cette conception des communautés virtuelles comme instances de *libération* persiste, et avec elle une utopie plus subtile. Elle ne se limite bien évidemment pas à des considérations spatio-temporelles, mais concerne également le genre, l'appartenance ethnique, la classe sociale, l'identité sexuelle, et les divers handicaps physiques. Bref, la communauté virtuelle est vue par certains auteurs comme un moyen de s'affranchir de la prison du *corps* et par suite, d'égalisation des différences et d'émancipation

des minorités sociales (Plant, 1996 ; Willson, 1997), et ce, nonobstant les études statistiques qui continuent de révéler de forts écarts en termes de classes sociales et d'origine ethnique dans l'accès à Internet aux États-Unis notamment, et certaines études démontrant le maintien des indicateurs de genre et de race dans la communication médiatisée par ordinateur (Smith et Kollock, 1999), ainsi que la reproduction de rapports de domination (Herring, 1993) ou d'une forme d'élitisme (Gimenez, 1997).

Jusqu'à présent, les deux types de réflexions que nous avons décrits mettaient l'accent sur deux aspects particuliers : la corrélation entre les communautés virtuelles et l'émergence des réseaux informatiques, et la nature essentiellement « abstraite » (Willson, 1997) de ces communautés d'où les corps sont absents. Ces deux présupposés sont l'objet d'une critique de plus en plus fournie, appuyée sur au moins trois arguments épistémologiques. Le premier concerne la faiblesse de l'articulation entre la théorie et la recherche sur le terrain. « On retrouve très peu d'études ethnographiques détaillées de communautés virtuelles », déplorent Wellman et Gulia (1999, p. 170), tandis que Beckers (1998) note que « bien que l'intérêt pour les communautés virtuelles soit élevé, on peut questionner la qualité d'ensemble et la profondeur des recherches ». Enfin, Smith et Kollock (1999, p. 16) considèrent que le discours académique sur les communautés virtuelles « tient plus de l'opinion que de l'analyse ».

Le deuxième argument vise la dichotomie trop accentuée entre virtualité et actualité que l'on retrouve généralement à propos des communautés virtuelles. Ainsi, Wellman et Gulia (1999, p. 179) rappellent que :

> Les enthousiastes comme les critiques des communautés virtuelles considèrent généralement les relations comme si elles prenaient place exclusivement en ligne. Leur fixation sur la technique les amène à ignorer les observations abondantes de liens de type communautaire se manifestant à la fois en ligne et hors ligne, le Réseau n'étant qu'un parmi de nombreux moyens de communication. Malgré tout le discours sur la capacité des communautés virtuelles à transcender le temps et l'espace *sui generis*, l'essentiel des contacts a lieu entre des personnes qui se voient en personne et vivent à proximité les unes des autres.

Sandy Stone (1991, p. 112) généralise cette perspective, en considérant que

> les membres des communautés virtuelles électroniques du cyberespace vivent sur la zone frontalière entre les cultures physique et virtuelle [...]. Leur système social comprend d'autres personnes, des quasi-personnes ou des agences déléguées qui représentent des individus spécifiques, et des quasi-agents qui représentent des machines « intelligentes », des regroupements de personnes, ou les deux à la fois.

C'est l'hybridité qui caractérise donc cette troisième figure de la communauté virtuelle. Par ailleurs, et c'est le troisième argument critique à l'égard des deux autres, celle-ci transcende les techniques particulières et même les époques. Stone distingue ainsi quatre époques comportant chacune une forme typique de « communauté virtuelle », depuis la formation des premières communautés intellectuelles et scientifiques au xvii^{e} siècle jusqu'aux mud, en passant par les publics de la radio et de la télévision. Elle définit ainsi les communautés virtuelles comme « des espaces indéniablement sociaux au sein desquels les gens continuent à se rencontrer face à face, mais

selon des définitions nouvelles à la fois des mots “rencontre” et “face à face” » (Stone, 1991, p. 85).

Jusqu’à présent, nous avons problématisé une partie seulement de la notion de communauté virtuelle : son inscription dans la virtualité. Si elle permet de mieux cerner les lignes de forces du discours sur la virtualité dans les sciences sociales, cette approche a cependant ses limites, puisque la notion de communauté virtuelle est tout autant, sinon davantage, tributaire de la grande variabilité de sens du mot « communauté ». Dans la deuxième partie de l’article, nous nous attachons à mieux circonscrire cette polysémie, tout en proposant de situer le concept de communauté par rapport à d’autres figures du collectif. Ce faisant, nous serons amenés à nous interroger sur l’idéalisation du face à face qui constitue l’intertexte de nombreux discours sur les collectifs médiatisés.

2. médiation technique et mutations du collectif

2.1 Communauté, public, réseau social : trois figures du collectif qui s’enchevêtrent

Tout comme les concepts de culture et de communication auxquels il est d’ailleurs lié, le concept de communauté a fait l’objet d’innombrables définitions, pour lesquelles l’émergence de « nouvelles formes sociales » dans Internet a suscité un intérêt renouvelé (Jones, 1995, 1997 ; Fernback, 1997, 1999). En fait, il semble qu’un siècle de théorie sociologique ne soit pas parvenu à circonscrire le sens de ce maître-mot des sciences sociales, définition qu’elles auraient eu aussi tendance à éluder pour des raisons idéologiques (Dubost, 1995, p. 3). « Communauté » fait partie de ces mots « fourre-tout » qui permettent d’évacuer (provisoirement) certains questionnements, voire de masquer les lacunes d’un paradigme. En fait, l’idée même de communauté renvoie à des conceptions implicites si intimement liées à notre pensée du *collectif* qu’elle constitue en quelque sorte une « tache aveugle » de la théorie du social. Mais il semble que son rapprochement récent avec la virtualité ait fait éclater cette « boîte noire » — pour ne pas dire boîte de Pandore — que constitue la notion de communauté, mettant ainsi en lumière le nœud d’interrogations qu’elle renferme et qui concernent essentiellement l’articulation entre les niveaux micro- et macrosocial, et le rôle des diverses modalités de communication dans cette articulation.

Un détour par l’étymologie nous rappelle que « communauté » provient du mot *communis* dérivant lui-même de *cum* (avec, ensemble) et *munus* (charge, dette), et qu’il renverrait donc originellement à une relation sociale caractérisée par des *obligations mutuelles*, autrement dit « un réseau défini par des règles du type “donner-recevoir-rendre” » (Dubost, 1995, p. 4). Mais l’on peut aussi, tout comme pour le mot « communication », associer directement la racine latine *communis* à l’idée de « communion », c’est-à-dire, comme le rappelle Yves Winkin (1984, p. 14) : « l’*acte* de partager, de mettre en commun ».

Le premier penseur à avoir formulé une véritable théorie de la communauté comme catégorie sociologique est Ferdinand Tönnies, dans son ouvrage *Gemeinschaft und Gesellschaft* ([1887] 1992), dans lequel il oppose « communauté » et « société », deux

formes antagonistes d'organisation sociale reposant respectivement sur deux types de volonté humaine : la volonté « organique » ou affective et la volonté « réfléchie » ou rationnelle (*ibid*., p. 198). Selon Tönnies, « partout où des hommes dépendent les uns des autres par leurs volontés organiques et s'approuvent réciproquement il y a communauté d'une sorte ou d'une autre » (*ibid*., p. 199). Il distingue ainsi trois genres de communautés, fondées respectivement sur les relations parentales, de voisinage, et amicales. Les deux premières se caractérisent essentiellement par une « vie commune », ce qui implique un « habitat commun » et « de nombreux contacts », quoiqu'elle puisse « aussi se maintenir dans l'éloignement » (p. 200). Pour sa part, la communauté d'amitié se fonde sur « l'identité [...] des façons de penser ». Tönnies note que dans certains cas, l'amitié est « spirituelle » — sans être nécessairement religieuse — et forme alors

> une espèce de lien invisible, [...] une réunion mystique animée en quelque sorte par une intuition et une volonté créatrice. Les rapports entre les hommes [...] ont, ici, le moins nécessairement un caractère organique [...] ; ils sont de nature mentale et [...] semblent [...] reposer soit sur le hasard, soit sur le libre choix (*ibid*.).

Ce dernier point est d'un intérêt particulier car, quoique rarement mis de l'avant par les ardents défenseurs de l'existence de *communautés* électroniques, en ligne, virtuelles, etc., il en laisse présager la possibilité, et relativise quelque peu les affirmations selon lesquelles *Gemeinschaft* et cyberespace seraient *a priori* inconciliables. Toutefois, par là même, Tönnies introduit un certain flou dans ses catégories, et donc une ambiguïté, puisque cette forme limite de communauté s'approche beaucoup de sa description de la société (*Gesellschaft*), dont l'existence est

> un sujet fictif et nominal, flottant dans l'air tel qu'il est sorti des têtes de ses supports conscients qui se tendent les mains par-dessus toutes les distances, frontières et idées, désireux d'échange, et considérant cette perfection spéculative comme le seul pays, la seule ville, où tous les chevaliers d'industries et les aventuriers [*merchant adventurer*s] ont un réel intérêt commun (*ibid*., p. 207).

Plus précisément, Tönnies définit la société comme « une somme d'individus naturels et artificiels dont les volontés et domaines se trouvent dans des associations nombreuses et demeurent cependant indépendants les uns des autres et sans action intérieure réciproque » (*ibid*.).

Selon la pensée de Tönnies, les deux formes sociales, communauté et société, s'excluent mutuellement. Leur coexistence au XIX^e^ siècle doit être comprise comme traduisant une situation de transition vers la modernité — correspondant notamment au passage de la vie rurale et villageoise à la vie urbaine et citadine —, un passage qui consacrerait la société comme système social dominant. Toutefois, l'histoire comme observation empirique ont montré que cette vision — largement ethnocentriste — était intenable, et que l'on devait plutôt considérer *Gemeinschaft* et *Gesellschaft* comme deux « idéal-types ». En d'autres mots, il s'agit des deux pôles abstraits d'un *continuum* empirique des formes d'organisations sociales concrètes, celles-ci comportant à des degrés divers, des traits caractéristiques de l'un et de l'autre, c'est-à-dire différentes formes de sociabilité, diverses rationalités enchevêtrées.

Ce schéma bipolaire a eu cependant un impact important en sociologie et en ethnologie, et on peut noter qu'il conserve un certaine prégnance, sans préjuger de sa pertinence. Brigitte Fichet (1995, p. 33) note à cet égard que « les études relatives aux questions communautaires citent le travail de Ferdinand Tönnies avec une fréquence qui pourrait s'interpréter comme une sorte de rituel ».

Ces dernières années, plusieurs auteurs ont proposé de reconceptualiser la notion de communauté sur des bases différentes et, notamment, à partir d'un point de vue *constructiviste*. Dans cette perspective, nous retenons en particulier les notions de *communauté imaginée* de Benedict Anderson ([1983] 1991) et de *communauté interprétative* de Janice Radway (1984, 1991). Anderson s'intéresse plus spécifiquement à la *nation* en tant que forme de « communauté politique », caractéristique selon lui de la modernité. Or, ce type de communautés partagerait avec les autres une caractéristique essentielle. Elles sont *imaginées* :

> En fait, toutes les communautés plus vastes que les villages primordiaux où les contacts ont lieu en face à face (et peut-être même celles-ci) sont imaginées. Il nous faut distinguer les communautés, *non d'après leur fausseté/authenticité*, mais par le style selon lequel elles sont imaginées (Anderson, [1983] 1991, p. 6 ; souligné par nous).

« Imaginées » mais pas « imaginaires », note Daniel Dayan (1998, p. 182), qui rappelle que « le fait que [la communauté] soit imaginée — qu'elle commence par une anticipation ou une fiction — ne l'empêche pas de se transformer en réalité ».

Après avoir discuté de deux formes de communautés plus anciennes — communauté religieuse et royaume dynastique — dans lesquelles il accorde déjà un rôle prépondérant à la variable linguistique, Anderson étudie l'émergence des communautés nationales, à partir de la triple articulation « entre un système de production et de rapports de production (le capitalisme), une technologie de communication (l'imprimé), et la fatalité de la diversité linguistique humaine » (Anderson, [1983] 1991, p. 42-43). Il analyse ainsi le journal quotidien comme un dispositif à même de créer des communautés imaginées entre ses lecteurs, un élément déterminant du processus étant l'illusion d'une *simultanéité* (que traduit cette fiction que l'on appelle « l'actualité ») — jusque dans l'acte même de lire (*ibid.*, p. 62-63). Dans un autre ordre d'idées, Anderson considère les classes bourgeoises européennes comme les premiers groupes sociaux à avoir « développé des solidarités sur une base essentiellement imaginée » (*ibid.*, p. 77), fondée sur le langage écrit à travers lequel l'individu peut *s'imaginer* semblable à des milliers d'autres.

En schématisant la réflexion d'Anderson, on peut donc considérer que la médiatisation et la « massification » de la communication humaine auraient transformé les modalités de genèse et de maintien des communautés, sans modifier pour autant leur nature fondamentalement abstraite. On entrevoit alors comment il est possible d'élargir le concept aux usagers des « médias de groupe » (*many-to-many media*) (voir Smith et Kollock, 1999, p. 3) et de considérer au moins certains types d'aggrégats sociaux en ligne comme des communautés modernes — quoique non nécessairement politiques — au sens d'Anderson. Chez ce dernier, en effet, l'idée de *communion* demeure centrale dans

le concept de communauté, mais contrairement à Tönnies pour qui cet état de communion doit être réalisé concrètement, pour Anderson ([1983] 1991, p. 6), il suffit qu'il existe sous la forme d'une « image » dans l'esprit de ses membres. Le concept subit en quelque sorte un passage au « virtuel » au sens de *représentation* explicité dans la partie précédente.

En provenance de la critique littéraire et s'inscrivant dans le cadre contemporain des *cultural studies*, la notion de « communauté interprétative » est utilisée par des analystes de la réception collective des médias (écrits) en tant que *pratiques de lecture*. Plus précisément, Radway a élaboré l'hypothèse que les lecteurs préférant certains genres littéraires (notamment les lectrices de romans populaires « à l'eau de rose ») formaient des collectifs socialement homogènes « partageant plus ou moins inconsciemment certains présupposés sur la lecture » (1991, p. 469), c'est-à-dire à la fois une même grille de décodage des textes, mais aussi une représentation commune des motivations et significations de ces pratiques de lecture. Cependant, on peut objecter que ces individus n'ont pas nécessairement conscience de former ou d'appartenir à une *communauté*.

Plus généralement, on peut faire l'hypothèse qu'avec la médiatisation croissante de la communication sociale qui accompagne le développement des médias — processus que John Thompson (cité par Crang *et al.*, 1995, p. 10) nomme la « médiatification » (*mediazation*) de la société moderne —, les *collectifs*, qu'on leur reconnaisse le statut de communauté ou non, correspondent de plus en plus avec la notion de *public* telle que définie par Gabriel Tarde ([1901] 1989), et que résume ainsi Armand Mattelart (1994, p. 282) : « une collectivité purement spirituelle entre des individus physiquement séparés et dont la cohésion est toute mentale ». En outre, pour Tarde comme pour Anderson, la « sensation de l'actualité » est à la fois une résultante du développement des techniques de communication (et notamment des journaux à grand tirage) et la condition nécessaire à l'existence de cette forme « d'association ». Par ailleurs, Mattelart (*ibid.*) rappelle que Tarde élabore sa notion de « public » en critiquant la notion de « foule » élaborée par Gustave Le Bon. Tarde considère que la « foule » est une forme sociale d'un autre âge parce que fondée sur la contiguïté physique et les contacts immédiats, côte à côte et face à face, alors que les moyens modernes de communication permettent « le transport de la pensée à distance » et par suite, la « contagion sans contact » (*ibid.*).

Aujourd'hui, le concept de « public » demeure une catégorie pertinente pour les chercheurs s'intéressant aux pratiques médiatiques, notamment à la réception télévisuelle, et ce, malgré les controverses dont il est l'objet (Dayan, 1998). Comme pour les « communautés virtuelles », le statut des publics est ambigu : s'agit-il de collectifs « objectifs » ou d'artefacts créés de toutes pièces par les chercheurs et les *marketers* ? Un autre aspect que les publics partagent avec les communautés virtuelles est la possibilité pour un même individu d'appartenir à plusieurs de ces entités à la fois. Or, aussi bien dans la définition de Tönnies que dans celle d'Anderson, la communauté est par essence exclusive. Selon ces auteurs, de même que l'on ne peut appartenir à plusieurs voisinages à la fois, l'on s'identifie en principe à une nation, et non à plusieurs. On pourrait

bien sûr objecter que ce n'est plus le cas aujourd'hui — où l'on retrouve de nombreuses figures hybrides de nomadismes et d'identités multiculturelles — et de même que l'on peut appartenir simultanément à plusieurs nations et à plusieurs cultures, l'on pourrait, par le truchement d'Internet, fréquenter plusieurs « voisinages » virtuels.

Mais il existe une autre façon de penser le collectif, qui se propose de créer un pont entre les niveaux microsocial et macrosocial, c'est par le recours à la notion de *réseau social de communication*, ou tout simplement de « réseau social ». Récemment, quelques chercheurs dont Barry Wellman (1997 ; Wellman *et al*., 1996) ont proposé d'utiliser ce concept pour tenir compte de la spécificité des nouveaux réseaux techniques de communication — leur schéma « horizontal » de communication de tous vers tous par opposition à celui, « vertical », des médias de masse classiques — et de considérer les collectifs d'usagers de ces réseaux comme des réseaux sociaux articulés sur des réseaux techniques. Les travaux de Barry Wellman, du Centre for Urban and Community Studies de l'Université de Toronto, ont l'intérêt de ne pas se cantonner aux usages des ntic, mais de traiter la communauté dans son ensemble, et ce, dans le contexte plus général de la vie en milieu urbain. Or, il propose de reconceptualiser la notion de communauté en termes de réseaux sociaux plutôt qu'en termes de voisinage spatial (Wellman et Gulia, 1999, p. 169), ce qui l'amène à parler de « réseaux sociaux assistés par ordinateur » (*computer-supported social networks* ou cssn) plutôt que de « communautés virtuelles ».

David Holmes (1997b) propose en quelque sorte d'unifier les notions de public et de réseau social de communication au sein de la catégorie générale de « communauté abstraite ». Dans une vision relativement déterministe des techniques de communication, il croit discerner une « tendance sociétale générale » (*ibid*., p. 27) vers la prédominance de cette figure du collectif, dont il distingue et dissèque deux formes : les « communautés de diffusion » (*communities of broadcast*) que favoriseraient la première vague de médias électroniques, et les « communautés d'interactivité » (*communities of interactivity*), rendues possibles par des dispositifs comme Internet.

Ce que ces dernières propositions théoriques semblent indiquer, c'est un certain brouillage des frontières entre ce que les sciences sociales considéraient naguère comme des concepts clairement délimités. De ce point de vue, le recours à la notion de virtuel apparaît comme une tentative pour décrire un nouveau mode d'être-ensemble induit par le développement des formes de médiation technique au sein du champ social. À l'ère des réseaux et du cyberespace, la communauté virtuelle serait-elle la figure *postmoderne* du collectif vers laquelle les concepts de communauté, de public et de réseau social convergeraient ?

2.2 Le face-à-face comme idéal : un mythe à déconstruire

De toutes les figures du collectif rapidement esquissées ci-dessus, celle de la communauté est indéniablement la plus vivace et la plus fédératrice. Mais l'on observe que sa définition est mouvante et se transforme avec les changements dans la société, les penseurs du fait social ne pouvant se situer en retrait par rapport à leur objet, dans

une position surplombante qui leur permettrait d'échapper aux paradigmes de leur temps. Ainsi, Stone (1991) montre que l'évolution de la notion de communauté est concomitante à celles du corps et de la technique, et que l'on ne peut donc pas considérer la communauté comme une forme sociale « canonique » de la sociologie, mais au contraire comme une notion dynamique jouant un rôle central dans la manière dont la société se conçoit elle-même.

Aussi raisonnable que puisse sembler cette idée, on retrouve néanmoins dans la littérature de nombreuses conceptions « nostalgiques » — pour ne pas dire bucoliques ! — de la communauté (Jones, 1997, p. 27). Leurs auteurs s'érigent en gardiens de son authenticité, celle-ci étant évaluée à l'aune du modèle — mythique, rappelons-le — de la *Gemeinschaft* de Tönnies, considérée comme référence absolue et intouchable (Watson, 1997 ; Fernback, 1999). On rejoint ici la conception du virtuel comme imitation dégradée du réel. En fait, il nous semble intéressant de noter qu'aussi bien les critiques les plus acerbes que les discours utopiques sur les communautés virtuelles se rejoignent sur un point : la référence implicite à cette *autre communauté*, qui aurait existé et ne serait plus. Pourquoi en effet parler de communauté *virtuelle* si ce n'est par allusion à des communautés « non virtuelles » ? En effet, que ce soit pour en déplorer l'imposture, ou louer leur ressemblance avec la communauté « originelle », ces deux extrêmes se rejoignent dans une conception idéalisée d'une forme d'organisation sociale ou règnerait la transparence et l'immédiateté des interactions humaines.

Jan Fernback (1997, p. 41) critique cette idéalisation naïve en rappelant d'une part le potentiel d'oppression que comporte la vie au sein des petites communautés villageoises (il évoque à ce propos le destin tragique du personnage de Gretchen dans le *Faust* de Goethe), et en reprenant d'autre part l'argument de Richard Sennett (1977), qui voit dans l'aspiration au retour aux petites communautés un désir individualiste de repli sur soi et de désengagement pour la chose publique, signe inquiétant d'un effritement de la cohésion sociale, dans le monde occidental du moins. Sennett rappelle notamment que « l'essence de l'urbanité, [c'est] que les hommes puissent agir ensemble, sans la contrainte d'être semblables » (*ibid*., p. 255).

Or, à la lumière des voies théoriques explorées par Anderson, Radway, Holmes et Wellman, rien ne permet *a priori* de considérer que *parce qu*'elles reposent largement sur la médiation de la technique, les dynamiques sociales en ligne sont irréelles ou sans conséquences. Si nombre d'auteurs s'entendent pour admettre que tous les agrégats sociaux en ligne ne se valent pas en terme de pertinence sociale et politique, Etzioni et Etzioni (1999, p. 242) notent que « l'on ne devrait pas conclure que parce que les *agrégats* en ligne n'ont pas tous les attributs des *communautés* hors ligne, les communautés virtuelles ne sont pas [...] "réelles", autrement dit qu'elles ne répondent pas aux critères nécessaires pour former des communautés à part entière ». S'inscrivant dans le sillage d'Anderson, Wellman et Gulia (1999, p. 182) soulignent « [qu']en fait, la plupart des communautés contemporaines dans le monde développé ne ressemblent pas aux villages ruraux ou citadins où tout le monde connaissait tout le monde par de fréquents contacts en face à face », et mettent en avant l'idée que ce n'est pas fondamentalement

le mode d'interaction qui importe : « C'est la relation qui est l'élément important, et non pas le moyen de communication » (*ibid.*).

Ces auteurs, avec d'autres, attirent notre attention sur un présupposé sous-jacent à la fétichisation de la *Gemeinschaft*, selon lequel le face à face constituerait un idéal et serait donc forcément supérieur à toutes les autres situations ou modalités de communication (Jones, 1995, p. 27 ; Palmer, 1995, p. 282). Morse (1998, p. 9-10) en situe l'un des fondements épistémologiques dans la théorie de Berger et Luckmann sur la « construction sociale de la réalité », selon laquelle la « réalité suprême » (*paramount reality*) serait construite via l'interaction en face à face[8]. Une conception qu'André Akoun reprend à son compte quand il écrit : « Être c'est toujours être dans le regard de quelqu'un » (Akoun, 1998, p. 8). Pour sa part, Dominique Wolton (1999, p. 90) nous enjoint à « sortir de la communication médiatisée pour éprouver une communication directe, humaine, sociale ». Or John Thompson a raison de rappeler que, dans les sociétés modernes, une part grandissante des interactions est médiatisée :

> Un des éléments qui font que les sociétés modernes sont « modernes » est le fait que l'échange de formes symboliques ne se limite plus principalement aux situations d'interactions en face à face, mais se trouve de plus en plus largement et fréquemment médiatisé par les institutions et les dispositifs de communication de masse (cité dans Crang *et al*, 1999, p. 10).

Si l'on admet que l'agora athénienne ne peut plus servir de modèle d'interactions sociales, à moins de l'envisager sous la forme abstraite de « places publiques simulées » ou « virtuelles » (Gumpert et Drucker, 1999), il semble pertinent d'envisager des collectifs fondés sur une combinaison de modes multiples d'interactions sociales (Wellman et Gulia, 1999, p. 182).

En présentant plus haut les diverses facettes du collectif comme autant de *figures* réfractées par différents prismes conceptuels, nous n'avons fait en partie que déplacer la problématique en évitant de nous commettre sur un point essentiel : la définition même de la notion de collectif ; ce qu'il est et ce qu'il n'est pas. La raison en est qu'il est pratiquement impossible de répondre à cette question sans ultimement tenir un discours normatif, ce qui contreviendrait à notre choix initial d'une posture agnostique face à une pluralité de points de vue. Le collectif, pour être pertinent d'un point de vue sociopolitique, doit-il nécessairement être une entité qui a conscience d'elle-même ? Les agents humains qui le constituent doivent-ils éprouver un sentiment d'appartenance, d'affiliation et/ou d'allégeance à cette entité ? Cette dernière doit-elle être reconnue socialement par d'autres acteurs, d'autres entités du champ social pour exister comme collectif ? Pour mériter l'appellation de collectif, un ensemble d'acteurs doit-il posséder des propriétés telle que la cohérence, la permanence dans le temps,

8. Il est à noter que cette idéalisation du face à face se retrouve paradoxalement dans nombre d'études sur la communication médiatisée par ordinateur (cmo). Ainsi, Joseph Walther (1992) critique les théories dites de la « présence sociale » (s*ocial presence*) et de la « richesse du média » (*media richness*), qui partent du présupposé que dès lors qu'il y a médiation technique, il y a *déperdition* dans la communication, une conception qui renvoie à la théorie mathématique de la communication de Shannon et Weaver. Parks et Floyd (1996) suivent une démarche similaire en dénonçant le simplisme de l'opposition entre cmo et communication en face à face.

une mémoire, des rituels, des institutions, un pouvoir d'intervention dans le reste du champ social ? Ces questions sont au cœur des débats vigoureux qu'a suscités et continue de susciter l'emploi de l'expression « communauté virtuelle ».

Quand on observe de près ce qui se passe sur et autour d'Internet, il est difficile de nier que de nouvelles formes de collectifs sont en train d'être inventées. Dans les nouvelles communautés, la ressource commune n'est pas seulement l'information mais la « présence » même des autres, quand bien même cette présence serait abstraite, mentale, paradoxalement distanciée, pour reprendre le titre du livre de Weissberg (1999). Le lieu virtuel de ces communautés pourrait être évoqué par le recours à la métaphore du point d'eau dans le désert, c'est-à-dire un « point de passage », dans les termes de Stone (1991), un pôle d'attraction précaire où des individus de provenances diverses se « rencontrent », de sorte que peuvent naître les « interactions non focalisées » propices au développement de dynamiques collectives.

À la différence des communautés classiques comportant la contrainte d'être ensemble dans une promiscuité sans alternative, l'engagement dans les collectifs électroniques est (généralement) beaucoup plus fluide. Les contours sont flous, et donc, dans un certain sens, leur réalité peut être considérée comme virtuelle. Mais ne nous y méprenons pas : la virtualité ne doit pas être ici comprise comme une dénaturation du social, mais plutôt comme un aspect, un effet d'optique de sa complexification croissante, amplifiée par ses propres artefacts techniques. C'est du moins l'une des idées que nous espérons avoir dégagée de cet examen forcément trop rapide et partiel des divers usages du virtuel comme catégorie pour penser la société contemporaine. î

résumé

Ces dernières années, universitaires et journalistes ont fréquemment recours à l'adjectif « virtuel » pour qualifier des entités et phénomènes sociaux. L'emploi de l'expression « communauté virtuelle », aujourd'hui naturalisée dans la langue courante, est particulièrement représentatif de cette tendance. Cependant, son usage en sciences sociales soulève plusieurs questions : étant donné la polysémie des mots *virtuel* et *communauté*, que signifie exactement l'expression « communauté virtuelle » ? Quel nouveau type de collectif est-elle censée décrire et éclairer ? N'implique-t-elle pas paradoxalement la nostalgie d'une forme mythique de communauté, ainsi que l'idéalisation du face à face comme situation de communication ? Cet article tente d'apporter des éléments de réponse à ces questions à travers un examen critique de textes récents en sciences sociales. Dans un premier temps, nous distinguons trois conceptions principales de la relation entre le *réel* et le *virtuel* — représentation, résolution et hybridation — puis nous recourons à cette typologie pour catégoriser les principaux discours sur les « communautés virtuelles ». Dans un deuxième temps, nous passons en revue diverses approches de la notion de *communauté*, en relation avec celles de *public* et de *réseau social*. En conclusion, nous discutons brièvement de l'évolution des rôles respectifs de la communication en face à face et de la communication médiatisée dans la formation des collectifs. À l'ère d'Internet, les frontières entre tous ces concepts semblent s'estomper ; cela explique peut-être l'attrait croissant de la *virtualité* comme catégorie pour penser le social.

summary

In recent years, academics and journalists have frequently made use of the adjective "virtual" to qualify entities and social phenomena. The use of the expression "virtual community" now naturalised in everyday language is particularly representative of this tendency. However, its use in the social sciences raises a number of questions: given the polysemy of the words *virtual* and *community*, what exactly does the expression "virtual community" mean? What new type of community is it supposed to describe or explicit? Paradoxically, does it not imply a nostalgic mythical type of community, as well as an idealisation of face-to-face communication? This paper attempts to offer some elements of solution to these questions by means of a critical examination of recent social science texts. First, we make a distinction between the three main conceptions of the link between the *real* and the *virtual* - representation, resolution and hybridisation, then refer back to this typology in categorising the main types of discourse on "virtual communities". Second, we review various approaches to the notion of *community*, in relation with those of *public* and *social network*. In conclusion, we discuss briefly the evolution in the respective roles of face-to-face communication and mediated communication in the formation of communities. In the age of the Internet, the borders between all theses concepts seem to break down, which perhaps explains the increasing attraction of *virtuality* as a category in social thought.

resumen

En estos últimos años, universitarios y periodistas han utilizado frecuentemente el adjetivo « virtual » para calificar entidades y fenómenos sociales. El empleo de la expresión « comunidad virtual », hoy naturalizada en la lengua corriente, es particularmente representativo de esta tendencia. Sin embargo, su uso en ciencias sociales plantea varias cuestiones : teniendo en cuenta la polisemia de las palabras *virtual* y *comunidad*, qué significa exactamente la expresión « comunidad virtual »? Qué nuevo tipo de colectivo pretende describir y esclarecer? Esa expresión, no implica paradójicamente la nostalgia de una forma mítica de comunidad, como también la idealización del frente a frente como situación de comunicación? Este artículo intenta aportar elementos de respuesta a estas preguntas a través de un examen crítico de los textos recientes en ciencias sociales. En la primera parte, nosotros distinguimos tres concepciones principales de la relación entre lo *real* y lo *virtual* – representación, resolución y hibridación – después nosotros recurrimos a esta tipología para categorizar los principales discursos sobre las « comunidades virtuales ». En la segunda parte, nosotros revisamos diversas perspectivas de la noción de *comunidad*, en relación con las de *público* y la de *red social*. En la conclusión, nosotros discutimos brevemente la evolución de los roles respectivos de la comunicación frente a frente y de la comunicación mediatizada en la formación de colectivos. En la era de Internet, las fronteras entre todos estos conceptos parecen desaparecer ; esto explica tal vez la atracción creciente de la *virtualidad* como categoría para pensar lo social.

bibliographie

Akoun, André (1998), « L'imaginaire et le réel dans la communication face à face et dans les relations virtuelles », *Sociétés*, nº 59 : « Technocommunautés », p. 5-9.

Anderson, Benedict (1991), *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (édition révisée), New York, Verso.

Bardini, Thierry (1996), « Quand l'imaginaire devient réalité... virtuelle : à propos des mythes entourant les technologies du virtuel », *Interface*, vol. 17, nº 6, novembre-décembre, p. 51-55.

Barlow, John Perry (1996), « A Declaration of the Independence of Cyberspace », inédit. En ligne : <http://www.eff.org/pub/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration>

Barlow, John Perry (1995), « Is There a There There in Cyberspace? », *Utne Reader*, nº 68, mars/avril, p. 53-56. En ligne : <http://www.eff.org/pub/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/utne_community.html>

Baudrillard, Jean (1996), « Écran total », *Libération*, 6 mai.

Baudrillard, Jean (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Kawade Shobo Shinsha, coll. « Débats ».

Beckers, Dennis (1998), « Research on Virtual Communities: an Empirical Approach », communication au colloque pdc '98 / cscw '98 « Workshop on Designing Across Borders: The Community Design of Community Networks », Seattle, 14 novembre 1998.
En ligne : <http://www.swi.psy.uva.nl/usr/beckers/publications/seattle.html>

Besnier, Jean-Michel (1995), « Introduction », in Gilles Cohen-Tannoudji (dir.), *Virtualité et réalité dans les sciences*, Gif-sur-Yvette (France), Éditions Frontières.

Biocca, Frank, Taeyong Kim et Mark R. Levy (1995), « The Vision of Virtual Reality », in F. Biocca et M. R. Levy (dir.), *Communication in the Age of Virtual Reality*, Hillsdale (N.J.), Lawrence Erlbaum Ass., p. 3-14.

Boal, Iain A. (1995), « A Flow of Monsters : Luddism and Virtual Technologies », in J. Brook et I. A. Boal (dir.), *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*, San Francisco, City Lights, p. 3-15.

Breton, Philippe et Serge Proulx (1989), *L'explosion de la communication : la naissance d'une nouvelle idéologie*, Paris / Montréal, La Découverte, Boréal.

Brook, James et Iain A. Boal (dir.) (1995), *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*, San Francisco, City Lights.

Cadoz, Claude (1994), *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion , coll. « Dominos ».

Carey, James (1989), *Communication as culture*, Winchester (Mass.), Unwin-Hyman.

Crang, Mike, Phil Crang et Jon May (dir.) (1999), *Virtual Geographies. Bodies, Space and Relations*, Londres, Routledge.

Curtis, Pavel (1997), « Mudding: Social Phenomena in Text-based Virtual Realities », in Sara Kiesler (dir.), *Culture of the Internet*, Mahwah (N.J.), Lawrence Erlbaum Ass., p. 121-142.

Dayan, Daniel (1998), « Le double corps du spectateur », in Serge Proulx (dir.), *Accusé de réception : le téléspectateur construit par les sciences sociales*, Québec, Presses de l'Université Laval, p. 175-189.

Deleuze, Gilles (1996), « L'actuel et le virtuel », in G. Deleuze et C. Parnet, *Dialogues* (nouvelle édition), Paris, Flammarion, p. 177-186.

Doel, Marcus A. et David B. Clarke (1999), « Virtual Worlds. Simulation, Suppletion, S(ed)uction and Simulacra », in M. Crang, Ph. Crang et J. May (dir.), *Virtual Geographies. Bodies, Space and Relations*, Londres, Routledge, p. 261-283.

Dubost, Jean (1995), « Éditorial », *Revue internationale de psychosociologie*, vol. 2, nº 3, numéro spécial : « Villes et communautés », automne, p. 3-6.

Etzioni, Amitai et Oren Etzioni (1999), « Face-to-Face and Computer-Mediated Communities, A Comparative Analysis », *The Information Society*, vol. 15, nº 4, p. 241-248.

Eudes, Yves (1996), « Bataille pour la liberté sur les réseaux », *Manière de voir*, numéro hors-série : « Internet, l'extase et l'effroi », octobre, p. 37-41.

Fernback, Jan (1999), « There Is a There There: Notes Toward a Definition of Cybercommunity », in S. G. Jones (dir.), *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*, Thousand Oaks (Calif.), Sage, p. 203-220.

Fernback, Jan (1997), « The Individual within the Collective : Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles », in S. G. Jones (dir.), *Virtual Culture*, Thousand Oaks (Calif.), Sage, p. 36-54.

Fernback, Jan et Brad Thompson (1995), « Virtual Communities: Abort, Retry, Failure? », d'après une communication présentée au congrès annuel de l'International Communication Association, Albuquerque (N.Mex.), mai 1995. En ligne : http://www.well.com/user/hlr/texts/VCcivil.html

Fichet, Brigitte (1995), « Petite note sur un grand classique : Ferdinand Tönnies », *Cultures et société*, nº 6, p. 33-40.

Galland, Blaise (1999), « Espaces virtuels : la fin du territoire ? », communication au 1er Forum art et science, *Le virtuel ou la conscience de l'artificiel*, Institut universitaire Kurt Bösch, Sion (Suisse), 7-10 octobre 1999.
En ligne : <http://dawww.epfl.ch/bio/galland/articles/espaces_virtuels.html>

Gimenez, Martha (1997), « The Dialectics Between the Real and the Virtual: The Case of psn », in behar, J. E., *Mapping Cyberspace: Social Research in the Electronic Frontier*, Dowling Press.
En ligne : <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/gimenez.htm>

Granger, Gilles-Gaston (1995), *Le probable, le possible et le virtuel*, Paris, Odile Jacob.

Gumpert, Gary et Susan J. Drucker (1999), « Y a-t-il une place publique dans le *village global* ? », in S. Proulx et A. Vitalis (dir.), *Vers une citoyenneté simulée. Médias, réseaux et mondialisation*, Rennes (France), Apogée, p. 123-137.

Hafner, Katie (1997), « The Epic Saga of The Well. The World's Most Influential Online Community (And It's Not AOL) », *Wired*, vol. 5, nº 5, mai, p. 98-142.
En ligne : <http://www.wired.com/wired/archive/5.05/ff_well.html>

Harvey, Pierre-Léonard (1995), *Cyberespace et communautique. Appropriation, réseaux, groupes virtuels*, Québec, Presses de l'Université Laval.

Heim, Michael (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press.

Herring, Susan C. (1993), « Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication », *Electronic Journal of Communication / Revue électronique de communication* (<http://www.cios.org/www/ejcmain.htm>), vol. 3, nº 2, avril.
Également disponible en ligne à : <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/herring.txt>

Holmes, David (1997a), « Introduction », in D. Holmes (dir.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, Londres, Sage, p. 1-25.

Holmes, David (1997b), « Virtual Identity: Communities of Broadcast, Communities of Interactivity », in D. Holmes (dir.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, Londres, Sage, p. 26-45.

Iliopoulos, Jean (1995), « L'invention d'une nouvelle particule », in Gilles Cohen-Tannoudji (dir.), *Virtualité et réalité dans les sciences*, Gif-sur-Yvette (France), Éditions Frontières.

Jones, Steven G. (1997), « The Internet and its Social Landscape », in S. G. Jones (dir.), *Virtual Culture*, Thousand Oaks (Calif.), Sage, p. 7-35.

Jones, Steven G. (1995), « Understanding Community in the Information Age », in S. G. Jones (dir.), *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks (Calif.), Sage, p. 11-35.

Kapor, Mitch (1993), « Where is the Digital Highway Really Heading ? The Case for a Jeffersonian Information Policy », *Wired*, vol. 1, nº 3, juillet/août, p. 53-94.
En ligne : <http://www.wired.com/wired/archive/1.03/kapor.on.nii.html>

Keown, Damien (1998), « Embodying Virtue: a Buddhist Perspective on Virtual Reality », in John Wood (dir.), *The Virtual Embodied: Presence/Practice/Technology*, Londres, Routledge, p. 76-87.

Lebrun, Chantal (1996), « Réel-virtuel: la confusion du sens », *Futuribles*, nº 214, novembre, p. 23-41.

Lévy, Pierre (1997), *Cyberculture*, Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet « Nouvelles technologies : coopération culturelle et communication », Paris, Odile Jacob / Éditions du Conseil de l'Europe.

Lévy, Pierre (1995), *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.

Licklider, J.C.R. et Robert W. Taylor (1968), « The Computer as a Communication Device », *Science and Technology*, avril, réédité dans *SRC Research Report*, nº 61 (1990), Digital Equipment Corporation.
En ligne : <ftp://ftp.digital.com/pub/DEC/SRC/research-reports/SRC-061.pdf>

Markley, Robert (1996), « Introduction: History, Theory, and Virtual Reality », in R. Markley (dir.), *Virtual Realities and Their Discontents*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, p. 1-10.

Mattelart, Armand (1994), *L'invention de la communication*, Paris, La Découverte.

Morse, Margaret (1998), *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, Bloomington, Indiana University Press, p. 3-35.

Mosco, Vincent (1998), « Myth-ing Links: Power and Community on the Information Highway », T*he Information Society*, vol. 14, nº 1, p. 57-62.

Ostwald, Michael J. (1997), « Virtual Urban Futures », in D. Holmes (dir.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, Londres, Sage, p. 125-144.

Palmer, Mark T. (1995), « Interpersonal Communication and Virtual Reality: Mediating Interpersonal Relationships », in F. Biocca et M. R. Levy (dir.), *Communication in the Age of Virtual Reality*, Hillsdale (N.J.), Lawrence Erlbaum Ass., p. 277-299.

Parks, Malcom R. et Kory Floyd (1996), « Making Friends in Cyberspace », *Journal of Communication*, vol. 46, nº 1, hiver, p. 80-97.

Pimentel, Ken et Kevin Teixeira (1994), *La réalité virtuelle… de l'autre côté du miroir*, Paris, Addison-Wesley France.

Plant, Sadie (1996), « On the Matrix: Cyberfeminist Simulations », in Rob Shields (dir.), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London, Sage.

Quéau, Philippe (1993), *Le virtuel: vertus et vertiges*, Seyssel (France) / Bry-sur-Marne (France), Champ Vallon, ina.

Radway, Janice (1991), « Interpretive Communities and Variable Literacies. The Functions of Romance Reading », in C. Mukerji et M. Schudson (dir.), *Rethinking Popular Culture*, Berkeley, University of California Press, p. 465-486.

Radway, Janice (1984), *Reading the Romance. Women, Patriarchy, and Popular Litterature*, Chapel Hill, University of North Carolina Press.

Rheingold, Howard (1995), *Les communautés virtuelles* (trad. Lionel Lumbroso), Paris, Addison-Wesley France.

Robins, Kevin (1996), « Cyberspace and the World We Live In », in Jon Dovey (dir.), *Fractal Dreams: New Media in Social Context*, Londres, Lawrence & Wishart, p. 1-30.

Schuler, Doug (1996), *New Community Networks: Wired for Change*, New York, ACM Press. Extraits disponibles en ligne à : <http://www.scn.org/ip/commnet/ncn.htm>

Sennett, Richard (1977), *The Fall of Public Man*, New York, Alfred A. Knopf.

Sfez, Lucien (1999), « L'idéologie des nouvelles technologies », *Manière de voir*, nº 46, juillet-août, p. 20-22.

Slouka, Mark (1995), *War of the Worlds: Cyberspace and The High-Tech Assault On Reality*, New York, BasicBooks.

Smith, Marc A. et Peter Kollock (dir.) (1999), *Communities in Cyberspace*, Londres, Routledge.

Stone, Allucquère R. dite Sandy (1991), « Will the Real Body Please Stand Up? : Boundary Stories about Virtual Cultures », in Michael Benedikt (dir.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge (Mass.), mit Press, p. 81-118.

Tarde, Gabriel (1989), *L'opinion et la foule* [éd. orig. 1901], Paris, puf.

Tönnies, Ferdinand (1992), *Communauté et société* [éd. orig. 1887], extraits reproduits dans Karl Van Meter (dir.), La sociologie, Paris, Larousse, coll. « Textes essentiels », p. 195-211.

Tremblay, Gaëtan (1998), « Réseaux de communication, culture et société. Virtualité et matérialité », communication au colloque *Politiques et pratiques culturelles. Exploration des liens entre la culture et le changement social*, Ottawa, 3-4 juin.
En ligne : <http://www.arts.uwaterloo.ca/ccm/ccrn/documents/colloq98_tremblay.html>

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

Watson, Nessim (1997), « Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community », in S. G. Jones (dir.), *Virtual Culture*, Thousand Oaks (Calif.), Sage, p. 102-132.

Walther, Joseph B. (1992), « Interpersonal Effects in Computer-Mediated Communication. A Relational Perspective », *Communication Research*, vol. 19, nº 1, février, p. 52-90.

Weinreich, Frank (1997), « Establishing a Point of View Toward Virtual Communities », *cmc Magazine*, février. En ligne : <http://www.december.com/cmc/mag/1997/feb/ wein.html>

Weissberg, Jean-Louis (1999), *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan.

Weissberg, Jean-Louis (1996), « Internet, un récit utopique », *Terminal*, nº 71/72, été-automne, p. 7-21.

Wellman, Barry et Gulia, Milena (1999), « Virtual Communities as Communities: Net Surfers Don't Ride Alone », in M. Smith et P. Kollock (dir.), *Communities in Cyberspace*, Londres, Routledge, p. 167-194.

Wellman, Barry (1997), « An Electronic Group is Virtually a Social Network », in Sara Kiesler (dir.), *Culture of the Internet*, Mahwah (N.J.), Lawrence Erlbaum Ass., p. 179-205.

Wellman, B., J. Salaff, D. Dimitrova, L. Garton, M. Gulia et C. Haythornthwaite (1996), « Computer Networks as Social Netwoks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community », *Annual Review of Sociology*, nº 22, p. 213-238.

Wilbur, Shawn P. (1997), « An Archeology of Cyberspaces. Virtuality, Community, Identity », in David Porter (dir.), *Internet Culture*, New York, Routledge.

Willson, Michele (1997), « Community in the Abstract: A Political and Ethical Dilemma ? », in D. Holmes (dir.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, Londres, Sage, p. 145-162.

Winkin, Yves (1984), *La nouvelle communication*, Paris, Seuil, coll. « Points essais ».

Wolton, Dominique (1999), « Sortir de la communication médiatisée », *Manière de voir*, nº 46, juillet-août, p. 90.

Wood, John (1998), « Preface: Curvatures in Space-time-truth », in J. Wood (dir.), *The Virtual Embodied: Presence/Practice/Technology*, Londres, Routledge, p. 1-12.

Woolley, Benjamin (1992), *Virtual Worlds, a Journey in Hype and Hyperreality*, Oxford, Blackwell.