

# Aspects

Vol. 20 N° 1

SOCIOLOGIQUES

## Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Nicolas Saucier et Mathieu Poulin-Lamarre

- **LES IMPACTS SOCIAUX  
DES NOUVELLES TECHNOLOGIES**  
Mathieu Poulin-Lamarre  
& Nicolas Saucier

- **LA GUILDE DANS LES JEUX  
DE RÔLE EN LIGNE MASSIVEMENT  
MULTIJOUEURS : UNE VÉRITABLE  
EXPÉRIENCE COMMUNAUTAIRE?**  
Mathieu Pinault

- **LES GUILDES, LEUR SENS  
ET LEURS FONCTIONS  
DANS WORLD OF WARCRAFT**  
Patrick Couture

- **LE LIEN SOCIAL DANS LES COMMU-  
Nautés EN LIGNE : LA REDÉFINITION  
D'UN PROBLÈME**  
Nicolas Saucier

- **L'IDENTITÉ ETHNIQUE EN CHINE  
ET SA NÉGOCIATION SUR  
LE RÉSEAU SOCIAL QQ : LE CAS  
DES HMONG DU YUNNAN**  
Mathieu Poulin-Lamarre

- **LES ROUAGES DE FACEBOOK  
ET SON USAGE POLITIQUE**  
Myriam Mallet

- **L'UTILISATION DES MÉDIAS SOCIAUX  
CHEZ LES JEUNES QUÉBÉCOIS  
DU SECONDAIRE : QUATRE TYPES  
D'UTILISATEURS DE FACEBOOK**  
Maxime Bergeron et Mathieu  
Théberge

COMPTES-RENDUS

- **COMPTE-RENDU : «CHEATING :  
GAINING ADVANTAGE IN VIDEO-  
GAMES»**  
Marie-Pier Renaud

- **COMPTE RENDU : «THE MULTIPLI-  
CITIES OF INTERNET ADDICTION :  
THE MISRECOGNITION OF LEISURE  
AND LEARNING»**  
Étienne Aubin

- **COMPTE RENDU : «GROWN UP  
DIGITAL»**  
Étienne Aubin

## **ASPECTS SOCIOLOGIQUES**

Département de sociologie  
1030, av. des Sciences humaines  
Local DKN-5423, Université Laval,  
Québec (Québec) G1V 0A6 Canada  
Tél. : (418) 656-2131 poste 4898  
aspects@soc.ulaval.ca

<http://www.soc.ulaval.ca/aspectssociologiques>

### **Direction de la revue**

Directeur : Nicolas Saucier

Directeur adjoint : Guillaume Turgeon

Rédaction : Claudie Charbonneau-Larcher & Pascal Dominique-Legault

Édition : Gabrielle Doucet-Simard

Distribution : Pierre-Élie Hupé

Communication : Maxime Clément & Geneviève Lapointe

Site internet : Valérie Harvey

Finances : Jovan Guénette

### **Comité de lecture**

Marc-André Bélanger

Claudie Charbonneau-Larcher

Maxime Clément

Louis-Simon Corriveau

Patrick Couture

Gabrielle Doucet-Simard

Jean-François Fortier

Simon-Olivier Gagnon

Jovan Guénette

Geneviève Lapointe

Sébastien Lévesque

Kevin Rousseau

Mathieu Poulin-Lamarre

Nicolas Saucier

### **Comité de lecture professoral**

Marie-Andrée Couillard

Martin Hébert

Sylvie Lacombe

Jean Michaud

Madeleine Pastinelli

### **Design graphique**

Patricia Dorval

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec  
Bibliothèque nationale du Canada.  
ISSN : 1197-2467



# Remerciements

La production et l'impression de ce numéro ont été rendues possibles grâce à l'appui de :



UNIVERSITÉ  
LAVAL

Faculté des sciences sociales  
Département de sociologie





## **Table des matières**

**Les impacts sociaux des nouvelles technologies.....1**

Mathieu Poulin-Lamarre et Nicolas saucier

**La guilde dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs :  
Une véritable expérience communautaire?.....19**

Mathieu Pinault

**Les guildes, leur sens et leurs fonctions dans World of Warcraft....43**

Patrick Couture

**Le lien social dans les communautés en ligne : la redéfinition d'un  
problème.....61**

Nicolas Saucier

**L'identité ethnique en Chine et sa négociation sur le réseau social  
QQ : le cas des Hmong du Yunnan.....79**

Mathieu Poulin-Lamarre

**Les rouages de Facebook et son usage politique.....115**

Myriam Mallet

**L'utilisation des médias sociaux chez les jeunes Québécois du  
secondaire : Quatre types d'utilisateurs de Facebook.....135**

Maxime Bergeron et Mathieu Théberge

Comptes-rendus

**Compte-rendu : *Cheating : gaining advantage in videogames* par Mia Consalvo.....161**

Marie-Pier Renaud

**Compte rendu : *The multiplicites of Internet Addiction: The misrecognition of Leisure and Learning* par Nicola F. Johnson.....170**

Étienne Aubin

**Compte rendu : *Grown up digital* par Don Tapscott.....175**

Étienne Aubin

## **Présentation du numéro : Les impacts sociaux des nouvelles technologies**

**MATHIEU POULIN-LAMARRE**

Maîtrise en Anthropologie

Université Laval

mathieu.poulin-lamarre.1@ulaval.ca

**NICOLAS SAUCIER**

Maîtrise en Sociologie

Université Laval

nicolas.saucier.2@ulaval.ca

*Cet article a pour but de présenter ce numéro spécial d'Aspects Sociologiques sur les impacts sociaux des nouvelles technologies en se penchant sur plusieurs notions indirectement abordées par les différents auteurs de ce numéro. Nous explorerons ce qui est entendu par la notion de « nouvelles technologies » mais, aussi, il sera question de la frontière entre le virtuel et le réel, de la place de ses nouvelles technologies dans nos sociétés et de la place de l'individu dans ces nouveaux espaces qu'elles créent et des impacts négatifs que peuvent avoir ces nouvelles technologies*

\*\*\*

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Les chercheurs en sciences sociales s'intéressant à ce que l'on appelle communément les nouvelles technologies peuvent-ils encore être considérés comme des opportunistes, des «geeks» ou des gens asociaux? Sans surprise, avec la révolution technologique qui est en cours, ce qui se déroule en dehors de la sphère – dite «réelle» – du monde physique, dans ce que l'on nomme le «virtuel» – référant à ces univers multiples et dématérialisés que propulse Internet – est de plus en plus pris au sérieux par les scientifiques sociaux, qui refusent de reléguer ce nouvel objet au champ du divertissement ou du trivial. On peut toutefois comprendre la prudence de certains chercheurs qui, face à la rapide désuétude des innovations «technologiques», préfèrent éviter de travailler sur ce qui leur apparaît comme des phénomènes passagers, d'autant plus que nombreux sont ceux qui ont vu leur objet de recherche s'écrouler instantanément, pensons au «minitel» en France (Luzzati, 1991) ou «vidéoway» au Québec (Lacroix, Tremblay et Pronovost, 1993). Or, ce qu'il faut reconnaître avec la révolution technologique qui nous intéresse, et ce avant toute autre chose, c'est plutôt l'impossibilité, dans les années 2010, peu importe où l'on soit dans le monde, de réaliser une recherche strictement hors ligne, en s'imaginant être à même d'observer tout ce qu'il y a à attendre d'un terrain de recherche. L'erreur nous rappelle celle, canonique, d'anthropologues masculins d'une certaine époque et leur totale myopie face aux mouvements et à l'importance politique, symbolique et économique des sphères féminines à l'intérieur des sociétés qu'ils étudiaient. De la même manière, les sphères réelles et virtuelles ne sont pas des vases clos, et ce qu'il y a à explorer dans le virtuel est souvent le prolongement des dynamiques du monde réel, leurs aboutissants ou leurs points de départ. Dès lors, parler du virtuel a déjà une connotation vétuste tant ce qui se déroule dans le virtuel fait fondamentalement partie du réel, rendant impossible un traitement spécifique et différencié de chacun. Les technologies, nouvelles ou non, ont ceci d'imprécis qu'elles ont toujours fait partie de la réalité des hommes, qu'il s'agisse de l'écriture, de l'imprimerie ou du gramophone (Boellstorff, 2008). Ainsi, la dite disparition des frontières entre l'homme et la technologie n'a aucune consistance historique tant cette dualité n'a jamais été vécue comme telle qu'avec la nouveauté, alors que les technologies déjà présentes faisaient plutôt partie du monde donné. Telles qu'elles sont comprises par les auteurs de ce numéro, à savoir comme productrices d'un troisième espace à mi-chemin entre ici et là-bas, ces «nouvelles technologies» liées au réseau internet sont de moins

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

en moins l'apanage d'une seule classe sociale, ou même du seul monde occidental. Leur appropriation massive ainsi que leur influence sur tous les aspects du social nous poussent à considérer leur prégnance dans le monde contemporain comme un nouveau basculement ontologique, qui, à travers les contextes particuliers et choses.

Loin des analyses pessimistes heideggeriennes qui considèrent la technologie comme un processus d'assujettissement de la pensée à la domination métaphysique de la technique, les auteurs de ce numéro refusent d'attribuer à la technologie une valeur morale, ou des effets unilatéraux, soient-ils libérateurs, comme le pensaient les Lumières, ou avilissants, comme le décrient de nombreux conservatismes. À l'intérieur des nombreux flux culturels de la globalisation décrits par Appadurai (1996), le paysage technique (*technoscape*) doit nécessairement être réapproprié localement, ou, comme le dirait Sahlins (1999), indigénisé, transformant dans le processus le sens et l'usage. De la même manière, internet ne doit pas tellement être considéré comme un village global homogénéisant, mais peut-être plutôt comme un ensemble de « chalets personnalisés produits globalement et distribués localement<sup>1</sup> » (Castells, 1996 : 341). Ainsi, plutôt que d'y voir « une humanité envahie par la logique destructive de la technologie<sup>2</sup> » (Stevenson, 2002 : 209), internet doit plutôt être compris comme nécessairement impliqué dans une dynamique complexe de négociations entre la structure et l'agent.

#### Que sont les nouvelles technologies ?

Avant d'entrer dans le vif du sujet et de discuter longuement sur la raison d'être des nouvelles technologies, nous devons nous demander qu'est-ce que l'on entend par «technologie» ? À quoi ce concept réfère-t-il ? Le mot «technologie» vient de la racine grecque ancienne τέχνη (*téchnè*) ou techné qui se rapporte à l'art dans le sens d'un savoir dans un domaine, un artisanat. Plus que la science (ἐπιστήμη (*epistêmê*)), la *techné* est un ensemble de savoirs qui a la capacité de rendre possible, de créer : « Aristote considère que la techné a pour mission de créer ce que la nature est dans l'impossibilité d'accomplir. De l'ordre du «savoir» et

---

<sup>1</sup>Traduction libre de: «customized cottages globally produced and locally distributed»

<sup>2</sup>Traduction libre de: « humans being invaded by the destructive logs of technology »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

non du «faire», elle interpose entre la nature et l'humanité une sorte de médiation créative [...] » (Guattari, 1991: 78). Donc, est technologie tout ce qui n'est pas un produit de la nature mais bien un produit d'un ensemble de savoirs humains, d'un art, permettant à l'humain d'aller au-delà de ce que la nature lui a fourni. Se déplacer à l'aide de ses jambes ne relève pas de la technologie, bien que la marche ou la course impliquent certains savoirs. Toutefois, c'est la technologie qui permet à l'humain d'aller plus vite que ce que la nature lui permet, par l'usage de la roue et grâce à la domestication des animaux, de la maîtrise de la vapeur au développement du moteur, et même de se déplacer sur l'eau et dans les airs. Pareillement, l'humain étant dépourvu de griffes ou de dents acérées, les armes et techniques de chasse ou de lutte lui permettent de s'élever au rang de prédateur et de ne plus être à la merci des bêtes physiquement mieux équipées par la nature. Les technologies créent, transforment le monde et façonnent en retour l'humain qui les a créées.

Il est tout de même clair que nous ne parlons pas, dans ce numéro, de la roue, de l'agriculture ou de l'écriture. Nous parlons bien des «nouvelles» technologies. Mais encore une fois, définir la frontière entre une «nouvelle» technologie et une «ancienne» s'avère une tâche plutôt ardue : est-ce que la télévision est une nouvelle technologie ? Ou seulement les médias de masse ? Et la radio ? Qu'en est-il de la télésurveillance, des contraceptifs, des micro-ondes, de l'atomique, des fusées spatiales et de la médecine ? Si l'on prend la radio comme exemple, pourquoi est-elle si rarement considérée comme une nouvelle technologie alors que son apparition (fin XIXe siècle) est très récente pour l'humanité ? Il est difficile de déterminer ce qui doit être considéré comme une nouvelle technologie et ce qui ne l'est pas car la frontière change d'une époque à l'autre, d'une culture à l'autre et même d'un individu à l'autre. La définition la plus juste et qui explique en même temps ce flou autour de la technologie est celle d'Alan Kay, informaticien états-unien, qui la définit ainsi : « La technologie, c'est tout ce qui n'était pas commun quand vous êtes nés. »<sup>3</sup>

Ainsi, puisque la définition des nouvelles technologies est propre à la position du sujet dans la structure sociale et, par conséquent, subjective, les objets d'analyse présents dans ce numéro seront liés

---

<sup>3</sup> Traduction libre de: « Technology is anything that wasn't around when you were born. » Alan Kay, *Alan Kay quotes* : [en ligne] [http://en.wikiquote.org/wiki/Alan\\_Kay](http://en.wikiquote.org/wiki/Alan_Kay)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

principalement aux pratiques et discours émergeant des technologies informatiques, numériques et de télécommunications. Ainsi, internet et le web 2.0, voire même le web 3.0<sup>4</sup>, seront abordés en tant que processus plutôt qu'en tant qu'objet. De la même manière, les médias, les jeux et les communautés en ligne n'existent pas en dehors de l'action de multiples agents qui leur font prendre forme. C'est le réseau, la toile, le net, les interactions horizontales entre individus qui marquent l'émergence de ces troisièmes lieux sur lesquels nous porterons notre attention dans ce numéro.

#### Petit historique

Bien des efforts ont été déployés pour décrire la période historique qui correspond à la nôtre. Postmodernité (Lyotard, 1979), surmodernité (Augé, 1992), hypermodernité (Lipovestky, 2004), seconde modernité (Beck et Grande, 2010), modernité liquide (Bauman, 2000), modernité tardive (Giddens, 1991) ou société du réseau (Castells, 1996). Dans ce mouvement collectif visant à saisir son époque, que ce soit en termes de discontinuités, d'accélération ou de bouleversements, bien peu interrogent ce rapport particulier à l'histoire qui fonde l'analyse du moment présent «comme étant précisément dans l'histoire celui de la rupture, ou celui du sommet, ou celui de l'accomplissement, ou celui de l'aurore qui revient» (Foucault, 1983 : 1267). Foucault est bien placé pour le savoir, ayant lui-même annoncé cavalièrement la mort de l'homme, qui serait provoquée par l'émergence du courant structuraliste. Les années passèrent, et le structuralisme, n'ayant été qu'un épisode dans l'histoire intellectuelle des sciences sociales françaises, peu à peu s'effaça, «comme à la limite de la mer un visage de sable» aurait dit Foucault.

Comment savoir en effet si les accélérations que l'on constate dans les processus de mondialisation, d'informatisation, des

---

<sup>4</sup> Le Web 1.0 était constitué de pages web et de sites avec que peu d'interaction entre les individus. Le Web 2.0 a fait une place à l'interaction avec l'arrivée des courriels, du clavardage et des forums. Le Web 3.0 est le nom donné à un internet en devenir qui place l'interaction au centre de ses fonctions et de ses buts marqué, pour certains par l'arrivée des réseaux sociaux à grande échelle. Parallèlement, le Web 1.0 était un internet d'informaticiens avec beaucoup d'encodage, le Web 2.0 est un internet simplifié pour le public en général et le Web 3.0 serait un internet instinctif, navigable facilement du bout des doigts.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

télécommunications correspondent en effet à un changement de paradigme, voire d'épistémè ? Le regard que l'on porte sur l'arbre nous empêche sans doute de voir la forêt derrière. Nous nous garderons donc, par prudence, de nous coller de trop près à une théorie du moment présent, proclamant la «société de ceci» ou la «génération cela». Imaginons si, en 1995, nous avions annoncé la «société du fax» ou, en 2011, la «génération apolitique»... Bref, un coup d'œil à l'évolution des technologies de communication et des pratiques de mises en réseau nous donnera un meilleur coup d'œil sur les objets évanescents que l'on tente maladroitement de réunir sous le terme «nouvelles technologies».

#### **Du réseau à internet, au virtuel**

Faire l'histoire des technologies informatiques nous contraindrait sans doute à commencer par le développement des sciences des mathématiques, puis de dispositifs techniques qui, peu à peu, se sont perfectionnés pour créer l'informatique moderne. Cette histoire, que certains auteurs se donnent la peine de faire, ne gagne en intérêt pour les auteurs de ce numéro qu'à partir du moment, très récent, où l'informatique s'est mise à avoir des effets concrets sur la vie des gens, au-delà des cercles fermés d'informaticiens. L'avancée majeure de ces technologies et le début de son intérêt pour les penseurs du social est sans aucun doute la mise en réseau informatique. En cela, on pourrait dire que le réseau informatique est l'héritier direct du téléphone, beaucoup plus que de la radio ou de la télévision. En s'attardant aux pratiques plutôt qu'aux technologies en elles-mêmes, on remarque effectivement une ligne continue dans ce qu'on pourrait appeler les technologies du réseau (des routes à la poste, du téléphone à Internet) où les utilisateurs sont impliqués horizontalement dans les échanges, alors que d'autres technologies (radio et télévision par exemple) ont été majoritairement marquées par un usage vertical, d'un petit nombre d'émetteurs vers de multiples récepteurs.

Le réseau informatique, donc, comme technologie militaire, s'est développé durant la Seconde Guerre mondiale aux États-Unis, avec les premiers SAGE (Semi Automatic Ground Environment) qui reliaient des superordinateurs à des radars postés aux quatre coins du pays. Suite aux avancées militaires, des étudiants universitaires décidèrent de connecter ensemble les réseaux informatiques de différents campus, créant ainsi Arpanet en 1972, qui reste sous tutelle militaire jusqu'en

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

1990. La privatisation du réseau en 1995, de pair avec l'extraordinaire expansion de la micro-informatique a jeté les bases d'internet, comme on le connaît aujourd'hui. Pour Manuel Castells, bien que dans les faits internet se soit développé sur près de 40 ans, «pour les entreprises et pour la société en général, internet est né en 1995» (Castells, 2002 : 28).

Le virtuel, terme qui s'est peu à peu associé aux technologies informatiques, aux jeux vidéo et aux opérations se déroulant en ligne, étant utilisé comme substantif fourre-tout pour marquer l'opposition au monde réel, n'est bien sûr pas l'apanage d'internet. Pour Fornäs et al. (2002 :30), l'homme a de tout temps construit des univers virtuels constitués de symboles, ce qui rappelle l'image de Geertz (1973) de l'homme comme animal suspendu dans des toiles de signification. La réduction du virtuel aux troisièmes lieux émergeant de la mise en réseau informatique peut s'avérer pernicieuse lorsqu'elle est opposée au monde réel, représentant une «réalité divorcée du monde» (Slouka, 1995) ou un simulacre (Baudrillard, 1981). Ce déterminisme technique qui «repose sur une stricte séparation entre le réel et le virtuel» (Doel et Clarke, 1999) conduit à penser que «l'irruption du virtuel dans le quotidien coïncide avec le progrès technologique» (Breton et Proulx, 2002 : 298). À la suite de Deleuze (1996), il faudrait peut-être considérer le réel comme l'hybridation constante entre l'actuel et le virtuel, interrelation qui n'est certes pas nouvelle.

La réflexion d'aujourd'hui autour d'internet et des jeux en ligne est héritière de ce passage d'une vision déterministe de la technologie, qu'elle soit pessimiste ou utopiste, à celle, plus prosaïque, qui traite des changements majeurs induits par internet en termes de potentialités, se situant ainsi beaucoup plus dans le lignage de Michel de Certeau que de l'école de Francfort.

#### **La frontière entre le réel et le virtuel**

Un des thèmes les plus récurrents quand il est question d'internet et des nouvelles technologies est la difficulté à délimiter une frontière entre le réel et le virtuel. Mais cette frontière existe-t-elle vraiment? N'est-elle pas plutôt assumée par cette tendance occidentale à séparer toute chose en deux parties binaires opposées? Dur/mou, masculin/féminin, blanc/noir (ou Blancs/Noirs), bien/mal et, évidemment, réel/ virtuel. Et, dans cette binarité, il y en a un supérieur à l'autre - le réel - mettant le virtuel au second rang comme on peut le voir avec une terminologie tel que *Second Life* (populaire jeu en-ligne de

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Linden<sup>5</sup>), les «mondes secondaires» (*secondary Worlds*) (Auden, 1968), le deuxième soi (*second self*) (Turkle, 1984).

Cependant, cette binarité n'est que l'extension d'une autre, celle opposant la nature et la culture. Ici, le réel est associé au tangible, au matériel, au physique, au corps, à la nature... alors que le virtuel est associé à l'intangible, à l'esprit (dans le sens de la pensée), à la culture. Mais le virtuel s'oppose-t-il vraiment au réel? Ne forment-ils pas plutôt qu'un? L'humain a toujours été un être de virtuel et les nouvelles technologies ne sont pas les premières à le confronter à sa virtualité: «La réalité virtuelle est plus vieille que le péché. C'est l'hallucination du paradis, la vision peyotlique, la stupeur dionysiaque. C'est la pièce de théâtre, le roman, l'opéra, tout système fait pour se perdre dans un autre monde.<sup>6</sup> » (Schwartz, 1996: 362) L'écriture, une pas-très-nouvelle technologie avec laquelle chacun est familier aujourd'hui, est, en elle-même, un élément de virtualité troublant énormément la supposée frontière entre le réel et le virtuel en permettant aux idées, aux concepts, aux croyances, aux souvenirs de se former à l'extérieur de l'esprit, de se partager, de se détacher de l'esprit qui les a créés et, ainsi, voyager, se propager et lui survivre à travers les âges (Boellstorff, 2008). L'idée devient un livre, l'éthéré devient tangible, le virtuel devient réel.

La culture en entier est composée de virtuel (langage, symbolique, cosmologie, ontologie, etc.) et est, par conséquent, virtuelle. L'expérience humaine de ce que l'on appelle la réalité passe toujours par le filtre de cette culture. L'expérience étant indissociable de la culture, le réel est, de la même manière, indissociable du virtuel. C'est donc peu surprenant qu'il soit aussi difficile de situer cette «frontière» entre le réel et le virtuel. Après tout, que quelque chose soit réel ou non a-t-il vraiment une importance? Plusieurs personnages fictifs de livres ou séries télévisées ont eu plus d'impact sur la vie de certains individus et groupes que bien des personnes réelles. Ainsi, le cas des impacts des réseaux sociaux en-ligne sur l'État égyptien ou sur les élections états-uniennes discutés par Myriam Mallet dans ce numéro ou les recherches sur les communautés en-ligne, telles que nous les présentent séparément

---

<sup>5</sup> <http://secondlife.com/>

<sup>6</sup> Traduction libre de: «Virtual reality is older than sin. It is the hallucination of Heaven, the peyote vision, the dionysiac stupor. It is the play, the novel, the opera, any system devised for losing ourselves in another world. » (Schwartz, 1996, p.362)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Patrick Couture, Mathieu Pinault et Nicolas Saucier, sont de bons exemples que le virtuel est aussi réel. La communauté, comme la culture, est purement virtuelle, ses impacts ne sont pas moins tangibles et son existence tout aussi réelle. Les réseaux sociaux et les communautés en ligne<sup>7</sup> n'en sont pas différents, à la fois réels et virtuels.

#### **Un espace d'intense activité identitaire**

L'un des phénomènes dont on peut constater l'importance dans l'usage fait des technologies informatiques, en lien direct avec l'essor des jeux en ligne et des réseaux sociaux, est celui d'identification. Alors qu'une pratique comme la consommation de films ou d'informations sur internet n'appelle pas obligatoirement la création d'un compte personnalisé, la participation à des jeux en ligne, l'implication au sein d'un réseau social ou les pratiques de consommation en ligne rendent nécessaire la création d'un soi virtuel avec un nom, des particularités, des liens, parfois une image. Qu'il s'agisse d'un simple compte sur Amazon ou de la création complexe d'un ou de plusieurs avatars dans Second life, le troisième espace produit par internet nous fait exister face au monde, dans une identité personnalisable sur laquelle on peut avoir la même extériorité que l'Autre qui la consulte. En cela, toutes ces pratiques, qu'elles visent à se représenter fidèlement ou à se reconstruire à travers un personnage inventé participe d'un même processus irrémédiablement identitaire. Puisque même la tentative la plus honnête et fidèle de création d'un compte sur Facebook implique des stratégies quant à ce que l'on désire montrer ou ne pas montrer de soi à l'Autre, ce double virtuel est toujours une production abstraite, fictive et artificielle. Un compte Facebook est ainsi un avatar de soi, au même titre que le personnage d'elfe à travers lequel on intègre un jeu en ligne. Leurs points communs sont d'être produits de A à Z ainsi que d'être l'identité à travers laquelle on entre en relation avec l'Autre, un ami, un partenaire de jeu, une entreprise, etc. La prise de recul vis-à-vis soi crée, à la manière du stade du miroir lacanien fondateur de la séparation entre le Je et le Moi, un nouveau type de réflexivité qu'il reste encore à explorer.

Les possibilités du Web 2.0 et des technologies digitales ont effectivement amené les sociologues à mesurer l'importante dimension

---

<sup>7</sup> Nous utilisons justement les termes «en-ligne» et «hors-ligne» au lieu de «virtuel» et «réel» pour parler des phénomènes sur internet pour mettre l'emphasis sur la réalité des phénomènes qu'ils passent par internet ou non.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

réflexive ouverte par les identités performées en ligne (Allard, 2009 : 66). Ce rapport à soi, loin d'être nouveau, met cependant en lumière de nouvelles technologies de soi, entendues par Foucault comme des « procédures, comme il en existe sans doute dans toutes civilisations, qui sont proposées ou prescrites aux individus pour fixer leur identité, la maintenir ou la transformer en fonction d'un certain nombre de fins, et cela grâce à des rapports de maîtrise de soi sur soi ou de connaissance de soi par soi » (Foucault, 1981 : 1032). Pour Dervin et Abbas (2009 : 11), les technologies dont parle Foucault et les technologies numériques se fondent sur les mêmes bases, et un profil sur Facebook peut effectivement être considéré comme un « bricolage esthétique-identitaire » participant à la constitution de l'individu en tant que sujet (Allard, 2009 : 68).

Chez les sociologues, la question de l'identité est complexe et le débat est toujours vigoureux entre les penseurs d'une identité imposée par la structure et ceux d'une identité malléable autoconstituée. Entre ces divergences, on s'entend généralement sur le fait que les grandes villes, où l'anonymat est possible, seraient plus propices à la manipulation et la négociation des identités que le village. Pourtant, si internet fonctionne à la manière d'une grande ville par l'éclatement des contraintes et la possibilité d'anonymat, force est de constater que même dans cet espace de liberté presque totale, les éléments associés à la contrainte ou pouvant être liés à une stigmatisation sociale (sexe, ethnicité, âge, etc.) sont souvent conservés plutôt que réinventés. Comme le montre Mathieu Poulin-Lamarre dans ce numéro, chez les Hmong de Chine, l'accès à internet permet l'ouverture d'espaces critiques nouveaux qui permettent de négocier des identités imposées avec force par l'État chinois, mais toujours à l'intérieur de certaines limites. Dans ce cas particulier, on constate que la manipulation de l'ethnicité, bien que possible, reste fortement limitée par le discours objectivant de l'État qui est aux fondements de la formation du sujet ethnique.

### Pouvoir et agencéité

La question de l'agencéité (*agency* en anglais) est, depuis une vingtaine d'années, une notion incontournable en sciences sociales. Elle réfère selon Ortner (2006) aux formes de pouvoir que les gens ont à leur disposition, leur capacité à agir, à influencer les autres personnes ou à maintenir un certain contrôle sur leur propre vie. À l'opposé des théories du système, pour lesquelles l'individu est un paramètre négligeable,

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

l'agencéité permet de penser la liberté à petite échelle, même dans un contexte de rapports de pouvoir inégaux, entre hommes et femmes, majorité et minorités, global et local, etc. Cependant, l'extraordinaire essor de cette notion est peut-être déjà en train de montrer des signes d'essoufflement alors que l'accumulation des études et recherches arrivent toutes à prouver que les gens sont bel et bien dotés d'agencéité, rendant la pertinence de la notion de plus en plus discutable. Peut-être devrions-nous tenir pour acquis, avec Foucault (1984), que les rapports de pouvoir supposent des individus libres à l'intérieur de jeux stratégiques, «jeux stratégiques qui font que les uns essaient de déterminer la conduite des autres, à quoi les autres répondent en essayant de ne pas laisser déterminer leur conduite ou en essayant de déterminer en retour la conduite des autres» (Foucault, 1984 : 1547). Ce sont ces jeux stratégiques qui se poursuivent et se prolongent sur internet, où nul n'est complètement passif et dominé, ni totalement en contrôle du pouvoir.

Les manifestations les plus récentes des usages d'internet lors de crises politiques – pensons au Printemps arabe présenté par Myriam Mallet dans ce numéro – semblent prouver la grande capacité de résistance que l'on associe désormais à internet. Les exemples du Printemps québécois, dit «érable», ou du phénomène Anonymous vont dans le même sens, puisqu'ils donnent consistance à une conception fondamentalement émancipatrice d'internet. Cependant, dans tous les cas, internet ne représente toujours qu'un outil, et cet outil n'est pas l'apanage des contestataires, révolutionnaires et autres résistants, mais est aussi investi de plus en plus par l'armée, la police, l'État, les entreprises, etc. qui poursuivent eux aussi des objectifs spécifiques.

### **L'envers de la médaille**

Bien que ce numéro d'Aspects sociologiques donne une impression d'enthousiasme technophile critiquant les perspectives technophobes et faisant valoir le caractère bien réel des liens qui se forment et se déploient en ligne, il n'y a pas moins des impacts négatifs aux nouvelles technologies, ou plutôt des risques inhérents au développement de la sociabilité et des communautés en ligne qu'il ne faut pas ignorer.

Peindre un portrait aussi positif de la sociabilité en ligne obscurcit le fait que l'on surestime parfois la qualité des contacts en-

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ligne. Il en vient, dans certains milieux, au point où cette forme de sociabilité est perçue comme souhaitable et qu'il est devenu normal de contraindre des gens aux seules interactions en ligne. Nous pouvons prendre l'exemple, ici, des milieux de travail où les individus sont contraints à se rencontrer par vidéoconférence, sauvant ainsi les dépenses de déplacement aux entreprises ou à planifier les réunions par courriel ou par site de planification de groupe forçant les travailleurs à être connectés et de l'être, bien souvent, en permanence. Ceci cause la disparition des salles de réunions et des ressources pour les interactions hors-ligne. De la même manière, dans plusieurs départements universitaires, les étudiants sont maintenant très familiers avec les cours en-ligne au détriment des cours en classe qui se font de plus en plus rares en suivant l'idée que les interactions par internet valent pour tous autant que les interactions hors-ligne.

Ceci nous mène à un phénomène social, un des impacts sociaux des nouvelles technologies, dont il est difficile de dire s'il est positif ou négatif: la désintermédiation. Comme les établissements d'enseignement, les entreprises et l'État ont recours aux nouvelles technologies. Que ce soit les guichets automatiques, les cours en-ligne, les sites d'aide médicale automatisée, les inscriptions en-ligne, la vente de billets automatisée, etc. Bien que ces innovations technologiques aient pour but d'aider l'individu, de le rendre plus autonome et d'accélérer le service en enlevant des intermédiaires (l'infirmière de tri, le banquier, la préposée à la vente de billets, le conseiller à la vente, etc.), il découle de cette plus grande autonomie un tout aussi grand abandon de l'individu qui se retrouve laissé à lui-même. Par exemple, depuis la venue des guichets de banque automatisés, il est bien plus facile et rapide de retirer de l'argent et ce à toute heure du jour ou de la nuit, mais cela devient un jeu complexe de planification d'horaire quand l'on a besoin d'avoir de l'assistance au comptoir et un vrai «enfer» pour un individu qui, pour quelque raison que ce soit, est incapable ou dans l'impossibilité d'utiliser les dits guichets.

L'individu n'ayant pas accès à internet aujourd'hui se retrouve considérablement limité dans ses actions et isolé. On peut y voir une peur très présente dans la science-fiction et même dans la culture populaire aujourd'hui, c'est-à-dire notre dépendance grandissante aux nouvelles technologies. Il suffit d'une panne électrique pour que cette peur et la réalisation de cette dépendance deviennent bien réelles. Un nombre incalculable de récits de science fiction encourage les générations futures

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

à faire attention au point tournant où l'humain ne façonne plus la technologie mais est plutôt façonné par cette dernière. Bien que notre dépendance aux nouvelles technologies et la manière dont ses dernières façonnent l'humain sont indéniables, cette transformation de l'humain porte même à rire quand l'on constate que la technologie façonne déjà l'humanité depuis si longtemps et quand on compare notre dépendance aux nouvelles technologies à notre dépendance à d'autres technologies. Nous pourrions parler de notre dépendance au feu, à l'écriture et de l'isolement des illettrés (leurs problèmes étant bien réels et beaucoup plus criants que l'on peut le penser), notre dépendance aux technologies de l'agriculture, etc. Mais les inquiétudes soulevées par cette peur de la dépendance ne sont pas pour autant à ignorer et les problèmes sur lesquels elles s'appuient méritent que l'on s'y attarde. Que l'humain soit façonné par ses propres technologies n'est pas surprenant et peu inquiétant, mais en devenir esclave est une tout autre chose et un bon regard critique et une douce vigilance ne sont jamais mal placés.

### Conclusion

Plusieurs impacts sociaux des nouvelles technologies ne sont malheureusement pas discutés dans ce numéro bien qu'ils influencent les sociétés tout autant sinon plus. Nous pouvons penser à tout l'appareillage de nouvelles technologies de localisation (*location based technology*) comme les GPS (*Global Positioning System* ou Guidage Par Satellite), les applications de téléphone intelligent pour trouver les événements ou lieux d'intérêt les plus proches ou même *Google maps* qui nous font voir et penser différemment l'espace dans lequel nous vivons et circulons. Le cellulaire à lui seul a un impact incommensurable sur les sociétés depuis maintenant plus d'une décennie, que ce soit dans la façon dont on communique, les messages texte, les cellulaires intelligents et le tout-en-un, etc. Nous pouvons penser aussi à l'impact énorme de la numérisation de l'image: l'accessibilité de la photographie numérique, la manipulation de l'image par ordinateur et toute cette nouvelle conception de l'image, du corps et de la représentation qui l'accompagne. Il y a toute cette «cyborgisation» de l'individu grâce aux avancées médicales et robotiques remplaçant les membres et organes perdus ou défectueux nous forçant à repenser l'humain et le non-humain. Bien sûr, nous ne pouvons ignorer les impacts des nouvelles technologies sur l'univers de l'information et la désinformation avec le partage de vidéos instantané, la démocratisation

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

de l'information, la réappropriation de l'image et du discours par les sujets et bien d'autres.

Ceci ne sont que des exemples, en plus de ceux traités dans ce numéro, mais ils pointent tous vers un besoin grandissant pour les sciences sociales de se tourner vers les nouvelles technologies, d'adapter leurs façons de voir, de penser et d'étudier les sociétés qui changent énormément elles aussi. La technologie et le virtuel font partie de l'humain depuis toujours et le façonnent continuellement. Les nouvelles technologies ne sont pas le signe de désuétude des sciences sociales mais bien qu'il y a plus à faire et à voir que jamais.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

#### **Bibliographie**

- ALLARD, Laurence, 2009, « Pragmatique de l'Internet mobile : Technologies de soi et culture du transfert », pp. 59-82 dans Dervin, Frank et Yasmine Abbas (dir.), *Technologies numériques du soi et (co)-construction identitaires*, Paris : L'Harmattan.
- APPADURAI, Arjun, 1996, *Modernity at large : Cultural dimensions of globalization*, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- AUDEN, Wystan Hugh, 1968, *Secondary Worlds: Essays by W. H. Auden*. New York: Random House.
- AUGÉ, Marc, 1992, *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris : Seuil.
- BAUDRILLARD, Jean, 1981, *Simulacres et simulations*, Paris : Galilée.
- BAUMAN, Zigmunt, 2000, *Liquid modernity*, Cambridge : Polity.
- BECK, Ulrich et Edgar GRANDE, 2010, « Varieties of second modernity : The Cosmopolitan turn in social and political theory and research », *The British Journal of Sociology*, 61 (3) : 409-443.
- BOELLSTORFF, Tom, 2008, *Coming of Age in Second Life*. Princeton: Princeton University Press. 316 pages.
- BRETON, Philippe et Serge PROULX, 2002, *L'explosion de la communication à l'aube du XXIe siècle*, Montréal : Boréal.
- CASTELLS, Manuel, 1996, *The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. 1 : The Rise of the Network Society*, Cambridge & Oxford : Blackwell.
- CASTELLS, Manuel, 2002, *La Galaxie Internet*, Paris : Fayard.
- DELEUZE, Gilles, 1996, « L'Actuel et le virtuel », dans Parnet, Claire et Gilles Deleuze, *Dialogues*, Paris : Flammarion.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- DERVIN, Frank et Yasmina ABBAS (dir.), 2009, *Technologies numérique du soi et (co)-construction identitaires*, Paris : L'Harmattan.
- DOEL, Marcus A. and David B. CLARKE, 1999, «Dark panopticon, or, attack of the killer tomatoes», *Environment and Planning D: Society and Space*, 17 : 427-450.
- FORNÄS, Johan, Kajsa KLEIN, Martina LADENDORF, Jenny SUNDÉN, and Malin SVENINGSSON, 2002, «Into digital borderlands», in *Digital Borderlands : Cultural studies of identity and interactivity on the Internet*, ed. Johan Fornäs and Al., New York : Peter Lang.
- FOUCAULT, Michel, 1981, « Subjectivité et vérité », pp. 1032-1037 dans Foucault, Michel, 2001 [1994], *Dits et Écrits II*, Paris : Gallimard « Quarto ».
- FOUCAULT, Michel, 1983, « Structuralisme et poststructuralisme », pp. 1250-1276 dans Foucault, Michel, 2001 [1994], *Dits et Écrits II*, Paris : Gallimard « Quarto ».
- FOUCAULT, Michel, 1984, « L'éthique du souci de soi comme pratique de la liberté », pp.1527-1548 dans Foucault, Michel, 2001 [1994], *Dits et Écrits II*, Paris : Gallimard « Quarto ».
- GEERTZ, Clifford, 1973, *The Interpretation of cultures : selected essays*, New York : Basic Books.
- GIDDENS, Anthony, 1991, *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*, Stanford: Stanford University Press.
- GUATTARI, Félix, 1991, «L'hétérogenèse machinique », dans la revue *Chimère*, no. 11, p. 78-97.
- LACROIX, J.G., G. Tremblay et G. Pronovost, 1993, «La mise en place de l'offre et la formation des usages des NTIC : Les cas de Vidéoway et de Télétel», *Cahiers de recherche sociologique* 21 : 79-122.
- LIPOVETSKY, Gilles, 2004, *Les Temps hypermodernes*, Paris : Grasset.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- LUZZATI, Daniel, 1991, «Oralité et textualité dans un écrit minitel», *Langue française*, 89 : 99-109.
- LYOTARD, Jean-François, 1979, *La Condition post-moderne*, Paris : Minuit.
- ORTNER, Sherry B., 2006, *Anthropology and social theory : Culture, power and the acting subject*, Durham : Duke University Press.
- SAHLINS, Marshall, 1999, « What is Anthropological Enlightenment? Some Lessons of the Twentieth Century », *Annual Review of Anthropology*, 28 : i-xxiii.
- SCHWARTZ, Hillel, 1996, *The Culture of the Copy: Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles*. New York: Zone Books.
- SLOUKA, Mark, 1995, *War of the worlds: Cyberspace and the High-tech assault on reality*, New York: Basic Books.
- STEVENSON, Nick, 2002, *Understanding Media Culture: Social theory and mass communication*, London : Sage Publications.
- Turkle, Sherry, 1984, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster.



# **La guilde dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs**

## **Une nouvelle expérience communautaire?**

**MATHIEU PINAULT**

Doctorat en sciences de l'orientation

Université Laval

mathieu.pinault.1@ulaval.ca

*À l'heure où les regroupements en ligne se multiplient, la définition même de la communauté en tant que forme d'organisation sociale et figure de la vie en société s'avère source de débat (Proulx et Latkzo-Toth, 2000). Parmi ces groupes virtuels, les guildes de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, communément appelées MMORPG, présentent des particularités que certains auteurs associeraient à la communauté. Dans cet article, l'auteur retrace l'évolution des premiers groupes virtuels et, dans un deuxième temps, se réfère à la définition de la communauté donnée par Papadakis (2003) pour tenter de comprendre si la participation à une guilde peut être considérée comme une nouvelle expérience communautaire.*

\*\*\*

La pratique des jeux vidéo a énormément évolué depuis l'époque où elle se résumait à un rapport bidirectionnel entre le joueur et la technologie utilisée. Grâce à la multiplication des réseaux informatiques, les amateurs de jeux électroniques n'ont plus à partager la pièce, la console et l'écran pour vivre des expériences dont l'intensité et la

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

complexité progressent à une vitesse fulgurante. Depuis la fin des années 1990, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, mieux connus sous l'abréviation anglaise MMORPG<sup>1</sup>, permettent à des milliers de joueurs d'évoluer simultanément dans un immense univers virtuel en trois dimensions. Le succès phénoménal<sup>2</sup> rencontré par ce type de jeu semble reposer, en grande partie, sur la possibilité de former des regroupements de joueurs, communément appelés « guildes ». Par l'entremise de leur avatar, la représentation visuelle que le joueur utilise pour évoluer à travers l'univers virtuel (Gunkel, 2010), les joueurs sont désormais conviés à des expériences autant individuelles que collectives (Roustan, 2003). Faire partie d'une guilde de joueurs devient parfois une expérience très intense comparable à celle de participer activement à une communauté hors ligne. Pouvons-nous alors qualifier les activités associées à ce nouveau type de groupes virtuels de véritables expériences communautaires?

Un tel questionnement remet à l'ordre du jour un très vieux débat dans le champ de la sociologie : comment définir la communauté en tant que forme d'organisation sociale et figure de la vie en société (Proulx et Latkzo-Toth, 2000)? Certains (Rheingold, 1993 ; Etzioni et Etzioni, 1999) défendent l'idée que plusieurs groupes en ligne peuvent être légitimement qualifiés de communautés, même s'ils ne correspondent pas en tout point aux communautés hors ligne. D'autres dénoncent le fait que le terme « communauté » soit devenu un mot « fourre-tout », une expression à la mode trop rapidement associée aux regroupements en ligne (Proulx et Latkzo-Toth, 2000; Wellman, 2001; Fernback, 2007), d'autant plus qu'il n'y ait pas de définition consensuelle de la communauté. Parmi les différentes définitions consultées, certaines font une grande place à l'évaluation subjective du groupe porte envers lui-même pour déterminer si ce dernier constitue une communauté (p. ex. celle donnée par Cohen (1985, cité dans Pastinelli, 2007). Puisque cette conception de la communauté n'a pas été sérieusement approfondie dans les études sur les guildes, il s'avère difficile d'explorer ce type de regroupement en se fondant sur l'évaluation que font les membres de leur

---

<sup>1</sup> Pour *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* ou jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs

<sup>2</sup> Déjà en 2002, l'industrie du jeu vidéo, tous types de jeux confondus, engendrait des profits de 30 milliards de dollars et dépassait ceux de l'industrie du cinéma (Lafrance 2006).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

propre participation. C'est une des raisons pourquoi la définition de la communauté proposée par Papadakis (2003) a été retenue pour les fins de cet article: la conception de la communauté que cette dernière met de l'avant est constituée de huit caractéristiques qui facilitent l'analyse des différents phénomènes observés dans le cadre des MMORPG.

À la lumière des enjeux les plus récents entourant le concept de communauté, des derniers travaux réalisés sur les relations en ligne et sur les MMORPG, ainsi que des réflexions philosophiques sur la nature même du phénomène ludique, nous tenterons de comprendre si la participation à une guilda peut être une expérience communautaire. Afin d'illustrer comment le questionnement qui nous intéresse aujourd'hui s'inscrit dans le cadre d'une évolution technologique s'échelonnant sur un demi-siècle, la première partie du texte sera consacrée à un bref historique sur les regroupements en ligne et les jeux vidéo. Dans la deuxième partie de l'article, nous reprendrons les huit caractéristiques de la communauté évoquées par Papadakis (2003) et nous évaluerons dans quelle mesure une guilda de joueurs de MMORPG peut les rencontrer.

#### **1— L'évolution des réseaux informatiques et des groupes en ligne : de la Guerre froide à la guerre en ligne**

L'émergence des groupes virtuels et des jeux en ligne est intimement liée au développement de la technologie qui les supporte. Malgré qu'il nous soit impossible d'expliquer de manière exhaustive dans quel contexte cette évolution s'est déroulée, nous croyons essentiel de souligner quelques éléments qui permettront de mieux comprendre comment les premiers regroupements en ligne ont émergé et comment les guildes de joueurs sont apparues<sup>3</sup>.

##### **1.1-Les premiers réseaux informatiques : partage de connaissances et d'intérêts**

---

<sup>3</sup> Pour une histoire plus complète de l'évolution des réseaux informatiques et d'Internet, consultez *The Virtual Community* d'Howard Rheingold (1993). La première partie de l'article est d'ailleurs fortement inspiré de cet ouvrage, disponible également en ligne au <http://www.rheingold.com/vc/book/1.html>

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Alors que la guerre constitue un thème omniprésent dans les jeux vidéo depuis leur apparition, plusieurs seront intéressés d'apprendre que la Guerre froide et la menace d'un conflit nucléaire ont grandement influencé le développement des réseaux informatiques dans les années 1960 aux États-Unis. Tel que l'explique Rheingold (1993), l'idée qu'un réseau informatique composé de nombreuses ramifications serait plus difficile à paralyser qu'un énorme système centralisé commençait à frayer son chemin chez les autorités gouvernementales américaines, qui craignaient une attaque nucléaire en provenance de Cuba. C'est donc dans un climat de tension que le gouvernement américain a recruté de jeunes informaticiens visionnaires pour développer des systèmes permettant de transmettre l'information d'un ordinateur à l'autre. L'Université Havard et le *Massachusetts Institute of Technologies* (MIT) devinrent branchés en réseaux au début des années 1970 (Rheingold, 1993) et ce ne fut qu'une question de temps avant que la technologie soit détournée de sa fonction purement scientifique au profit d'une fonction de sociabilité. En effet, ceux qui ont inauguré les groupes en ligne furent les gens travaillant à l'élaboration des premiers systèmes. Le plus ancien regroupement en réseau répertorié par Rheingold (1993) date de la fin des années 1970 : les *SF-Lovers*, un groupe composé de chercheurs qui travaillaient au développement du Web désireux de discuter de leur passion; la science-fiction.

#### 1.2.- Une démocratisation qui sort les réseaux des universités

Dans les années 1980, la plupart des campus étaient branchés en réseaux. Cette avancée technologique, destinée en premier lieu à faciliter la recherche scientifique, a permis l'éclosion du premier *MUD*<sup>4</sup> à l'Université d'Essex en Angleterre dans les années 1979-1980. En 1992, près de 20 000 amateurs de ce nouveau type de divertissement évoluaient

---

<sup>4</sup> *MUD* est l'abréviation de l'expression anglaise *Multi-User Domain* (ou *Dungeon*). Dans cette forme de jeux de rôle médiatisé par ordinateur, plusieurs individus se regroupent dans un environnement où ils utilisent les mots et le langage de programmation pour créer des personnages, des mondes, des outils, des énigmes (Bromberg, 1999). Comparativement aux MMORPG, qui se déroulent dans des univers constitués d'images 3D, les environnements et les objets dont il est question dans les MUDs sont uniquement textuels.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

dans 170 MUDs différents, principalement fréquentés par des étudiants âgés de 17 à 23 ans (Rheingold, 1993). Cette forme de regroupement soulevait le mécontentement des autorités universitaires, car une partie importante du réseau se voyait monopolisée par les données informatiques envoyées par des étudiants jouant aux chevaliers et aux sorciers médiévaux. Il faudra attendre le milieu des années 1990 pour que la possibilité de jouer en ligne à partir de la maison soit accessible technologiquement et abordable. À partir de ce moment, la vitesse de transmission de l'information et le coût de la technologie permettent au grand public de communiquer instantanément par voie informatique et de jouer en réseau dans des univers virtuels de plus en plus réalistes (Rheingold, 1993; Wellman, 2001). Grâce à ces progrès, les univers exclusivement textuels des MUDs font de plus en plus de place aux mondes en deux, puis en trois dimensions des MMORPG.

#### **1.3 - Le MMORPG : lorsque la communication devient au centre du jeu**

Au début des années 2000, les développements technologiques permettaient déjà à 4000 joueurs d'évoluer simultanément à l'intérieur du même monde virtuel. Dix ans plus tard, ce sont près de 20 000 joueurs qui peuvent se réunir sur un serveur hébergeant un MMORPG (Ducheneaut, Yee, Nickell et Moore, 2006). Pour avoir accès à l'univers du jeu, l'internaute doit généralement se procurer un logiciel de départ et ensuite payer des frais variant entre 9,99 \$ US et 14,99 \$ US par mois d'utilisation. Après s'être inscrit et avoir créé son avatar, le joueur peut parcourir l'univers ludique et développer les habiletés de son personnage en combattant des ennemis, en découvrant des trésors et en réalisant des missions. Dans le cadre du jeu, l'utilisateur dispose de plusieurs manières d'établir la communication avec les autres personnages : en rédigeant un message directement dans le jeu qui est visible pour tous les joueurs se trouvant à proximité, en envoyant un message sur un réseau ou tout simplement en discutant avec un casque d'écoute. La communication entre joueurs se révèle une composante majeure des MMORPG, car la plupart de ces jeux proposent des missions collaboratives (Coulombe, 2010). Ce type de mission peut offrir des récompenses plus intéressantes que les missions individuelles, mais implique généralement que le joueur s'allie à une guilde afin d'avoir les ressources nécessaires à la réalisation

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

de la tâche proposée. Pour certaines missions, communément appelées les raids, jusqu'à 40 joueurs doivent coordonner en temps réel leurs actions dans l'univers du jeu. Cette spécificité des MMORPG semble particulièrement attirante, car, en dressant le profil de 641,805 avatars, Chen, Sun et Hsieh (2008) ont conclu que 65,7 % de leur échantillon faisait partie d'une guild, aussi appelée allégeance, tribu, ou clan.

#### 1.4- La guild : un groupe aux multiples facettes

Dans le cadre du MMORPG, les objectifs et la composition des guildes sont très variables. Certains groupes sont plutôt pacifiques alors que d'autres cherchent toutes les occasions pour déclarer la guerre; des guildes recrutent de nouveaux membres et les aident à se familiariser avec les principes du jeu, tandis que certaines profitent de l'inexpérience des néophytes pour les dépouiller de leurs possessions; d'autres promeuvent le partage des ressources, contrairement à certaines qui ne sont attirées que par le profit, etc. (Kelly II, 2004). Indépendamment des objectifs de la guild, la puissance et le succès de cette dernière reposent sur sa capacité à recruter des membres aux qualités différentes. Pour mieux comprendre cette complémentarité des rôles, il suffit de penser aux différents personnages du *Seigneur des Anneaux*, l'épopée romanesque de J.R.R Tolkien, qui a inspiré plusieurs concepteurs de MMORPG : les gentils et loyaux *hobbits*, le puissant et mystérieux magicien, le brave et vertueux chevalier, le maladroit, mais infatigable nain et l'agile elfe, qui peut voir et entendre à des kilomètres à la ronde. Cette complémentarité des rôles au sein de la guild mène à l'organisation des rapports entre les joueurs et peut favoriser l'apparition d'une certaine interdépendance. En effet, la présence de chaque membre de la guild est souvent requise pour que cette dernière puisse poursuivre ses objectifs dans le jeu.

Dans la deuxième partie, nous tenterons de mieux comprendre si les différentes expériences associées à la participation à une guild (rapports entre joueurs, objectifs de la guild, complémentarité des rôles, etc.) peuvent mener à considérer ce type de groupe en tant que communauté, telle qu'elle est définie par Papadakis (2003).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

#### **2- La guilde : une nouvelle catégorie de communauté?**

Bien que la transformation du lien social ait débuté bien avant l'arrivée d'Internet (Wellman, 2001), l'émergence des communications médiatisées par ordinateur a grandement influencé les rapports entre les individus. En effet, depuis la parution de *The Virtual Community* (Rheingold, 1993), la popularisation de l'expression « communauté virtuelle » fait en sorte que les liens qui se développent par l'entremise des nouvelles technologies soient rapidement qualifiés de « communautaires ». Or, Papadakis (2003) propose de définir la communauté, autant hors ligne qu'en ligne, à partir de huit critères. Pour être qualifiée de « communauté », les membres d'un groupe doivent : 1) interagir socialement; 2) entretenir des liens qui les unissent; 3) vivre une réciprocité dans leurs relations; 4) partager des croyances, des valeurs et des habitudes culturelles; 5) sentir qu'ils font partie d'un tout plus grand; 6) être solidaire entre eux; 7) adopter une ligne de conduite commune et 8) pouvoir se mobiliser afin de prendre part à une action collective. Comment ces critères sont-ils perceptibles dans les regroupements virtuels et, plus précisément, dans les guildes de MMORPG?

#### **2.1- Des interactions d'avatars à avatars**

La valeur accordée aux interactions en ligne varie énormément chez les différents auteurs intéressés par la question. Certains estiment que le seul vrai monde est le monde physique (Gunkel, 2010). Selon cette vision, la réalité suprême se construirait principalement à partir de relations face-à-face (Berger et Luckman, 1966), les communications virtuelles étant alors considérées comme une copie dégradée de la réalité qu'il faudrait considérer comme moins valables (Doel et Clarke, 1999). Nostalgiques de la petite communauté villageoise préindustrielle, les tenants de cette conception du virtuel craignent avant tout la perte des contacts face-à-face (Weinreich, 1997; Hein, 1993), qu'ils jugent comme étant la forme supérieure de toutes les modalités de communication (Jones, 1995; Palmer, 1995). Selon d'autres, l'absence de présence physique ne dégraderait pas la qualité des interactions outre mesure et pourrait même l'améliorer. Pour Rheingold (1993), beaucoup de gens sont mal à l'aise dans les interactions spontanées, tandis qu'ils parviennent à une contribution intéressante s'ils peuvent réfléchir à ce

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

qu'ils vont dire avant de communiquer. En ce sens, il ne faudrait surtout pas discréditer la communication en ligne, mais la concevoir comme un mode d'interaction présentant des particularités différentes. Par exemple, comme le souligne Kaufmann (2004), les communications médiatisées par ordinateur peuvent, dans certains cas, permettre à la personne de se dégager de certaines marques qui la précèdent : origine ethnique, sexe, handicap physique, etc.<sup>5</sup> Plus nuancés, des auteurs comme Wellman et Gulia (1999) considèrent qu'il ne faudrait ni dénigrer, ni idéaliser les interactions en ligne. Elles seraient simplement un nouveau mode de communication, comme l'ont jadis été le télégramme ou le téléphone dans les sociétés rurales et urbaines d'autrefois.

Puisque la structure des MMORPG encourage les nombreux utilisateurs à communiquer et à coopérer de façon synchronisée, les interactions sociales font partie intégrante de ce type de divertissement : en suivant une guilda sur une brève période, Ang et Zaphiris (2010) ont répertorié 1 944 messages échangés entre les joueurs. Donc, de manière objective, il est possible d'affirmer que les membres d'une guilda interagissent entre eux et, par conséquent, de conclure que ce type de regroupement répond au premier critère évoqué par Papadakis.

#### 2.2- Des habitants du même univers ludique

Avant la révolution industrielle, l'appartenance communautaire d'un individu était fortement influencée par son ancrage géographique (Wellman, 2001). Les liens sociaux se traduisaient souvent par la fréquentation du même lieu physique que les autres membres de la communauté (église du village, salle paroissiale, école, etc.). La proximité physique était alors à la base des liens développés à l'intérieur d'une même communauté. Bien que plusieurs facteurs aient participé à la mutation des liens sociaux tout au long du 20<sup>e</sup> siècle (industrialisation,

---

<sup>5</sup> L'exemple raconté par Pastinelli (2007) où elle échange en ligne avec une jeune trisomique sans qu'elle ne s'en doute démontre très clairement certaines spécificités des communications sur Internet. Toutefois, selon la pensée de l'auteure, ce n'est généralement qu'une question de temps avant que les marques dont parlent Kaufmann (2004) ou bien les stigmates évoqués par Goffman (1963) refassent surface.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

urbanisation, laïcisation de l'État, etc.), l'essor du cyberspace a grandement contribué au fait que les relations soient désormais plus électives et que les gens créent davantage de liens avec des gens qui n'habitent pas le même quartier, la même ville, voire le même pays (Wellman, 2001).

Il semble donc primordial de s'intéresser à la question du type d'espace que fréquentent ceux qui naviguent dans le cyberspace et les MMORPG. En effet, alors que le concept même de virtualité<sup>6</sup> participe à rendre les environnements virtuels irréels ou immatériels, de plus en plus d'auteurs comparent le cyberspace à des lieux réels dotés de propriétés physiques et géographiques (Benedickt, 1991, cité dans Fernback, 2007). En effet, même si un site Internet n'est pas un lieu au même titre qu'une ville ou qu'un bistro, les gens qui échangent ensemble se connectent sur un même serveur à partir d'ordinateurs qui n'ont rien de fictif (Kendall, 2002). Pastinelli (2007) souligne également que les échanges en ligne seront très différents selon l'espace fréquenté, tout comme les gens ne se comportent pas de la même façon à l'église et à la discothèque. Déjà avec les MUDs, Rheingold (1993) affirmait que, pour jouer, il fallait que plusieurs personnes soient au même « endroit » en même temps. En ce qui concerne les MMORPG, Kelly II (2004) explique que les joueurs doivent tous entreprendre des étapes similaires en lien avec une certaine réalité physique avant de pouvoir former un clan : se connecter simultanément au même serveur et effectuer un certain nombre de manipulations pour que leur avatar se rende à un endroit précis du monde ludique. Seulement les joueurs qui remplissent ces conditions pourront former une guilde et partager des actions, une routine de jeu, un même langage et contribuer au développement de l'histoire (Craipeau et Legaut, 2003). Il apparaît donc évident que la formation d'une guilde s'effectue, avant tout, grâce à la fréquentation du même lieu ou, du moins, par des opérations partagées par les autres membres.

Outre le fait de fréquenter le même espace-temps lorsqu'ils s'adonnent à leur pratique ludique (Lafrance, 2006), les joueurs de MMORPG partagent également plusieurs points en ce qui concerne leurs habitudes de jeu et leurs caractéristiques sociodémographiques. Premièrement, plusieurs auteurs (Cole et Griffiths, 2007; Hussain et

---

<sup>6</sup> Lévy (1997, cité dans Roustan, 2003) décrit la réalité virtuelle comme « un type particulier de simulation interactive, dans lequel l'explorateur a la sensation physique d'être immergé dans la situation définie par une base de donnée ».

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Griffiths, 2009; Kelly II, 2004) établissent le temps de jeu moyen des joueurs de MMORPG entre 20 et 30 heures par semaine. De plus, la plupart des études révèlent que la grande majorité des joueurs sont de sexe masculin et sont âgés de 23 à 28 ans (Cole et Griffiths, 2007; Yee, 2006 ; Hussain et Griffiths, 2009). Malgré le fait que les joueurs ne doivent pas nécessairement présenter des caractéristiques sociodémographiques homogènes pour former une guild, il est possible de croire que partager certaines similitudes facilite la formation d'une équipe, surtout en ce qui concerne les habitudes de jeu<sup>7</sup>. Nous voyons donc que les membres d'une même guild créent des liens en ligne afin d'évoluer ensemble dans l'espace du jeu. En ce sens, la guild du MMORPG répondrait donc au second critère proposé par Papadakis, puisque les participants entretiennent des liens entre eux.

### 2.3 Les amis avatars : une réciprocité ludique

Selon une vision idéalisée et nostalgique des communautés rurales préindustrielles, les gens de ces milieux auraient vécu dans un rapport d'interdépendance vis-à-vis l'ensemble de la collectivité locale : les individus vivant à proximité les uns des autres devaient s'entraider pour assurer leur survie. Bien que cette conception de la communauté rurale soit plutôt inexacte (Proulx et Latzko-Toth, 2000) et que plusieurs changements aient contribué à ce que les relations entre les gens s'affranchissent de l'espace, l'arrivée de certains services en ligne permet désormais aux internautes de s'entraider facilement malgré un éloignement géographique parfois important (Wellman, 2001). À cet effet, Rheingold (1993) décrit les groupes d'échanges virtuels comme faisant partie d'une économie de don (*Gift economy*) où les gens partagent leurs connaissances et leur expertise sans attendre d'être rémunérés, mais dans l'espoir de recevoir de l'aide au moment où ils en auront besoin. Est-il possible d'observer le même type de comportements dans une guild de MMORPG?

---

<sup>7</sup> Valleur (2009) avance également que les plus gros joueurs se retrouvent dans un contexte qui fait en sorte qu'ils ont beaucoup de temps : chômage, rupture, décrochage, etc.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

D'emblée, il faut reconnaître qu'il y a une certaine interdépendance entre les joueurs de MMORPG qui ne se retrouve pas dans les jeux hors ligne, car, souvent, l'aide des autres est nécessaire pour atteindre son objectif de jeu (Craipeau, 2009). Pour Craipeau et Legault (2003), l'univers des MMORPG s'apparente à la réalité, car les joueurs reçoivent de l'aide dans la mesure où ils en apportent aux autres. Les possibilités offertes aux joueurs quant à la socialisation et à la coopération font en sorte que les joueurs éprouvent réellement le sentiment de se faire des amis dans le jeu. Dans une étude menée par Cole et Griffiths (2007), 75 % des répondants considéraient s'être fait de bons amis dans le cadre du MMORPG. La même étude révèle que 36,7 % des répondants ont affirmé avoir une confiance égale en leurs amis en ligne qu'en leurs amis hors ligne, et 39,3 % ont discuté de problèmes délicats avec des amis du jeu dont ils n'auraient pas discuté avec des amis hors ligne<sup>8</sup>. Pour leur part, Ang et Zaphiris (2010) ont constaté qu'une proportion importante des interactions observées au sein d'une guilde témoigne de l'entraide et de rétroactions positives.

Il serait important ici de préciser que la réciprocité des liens et le sentiment d'interdépendance qui se crée en ligne sont fort différents d'un contexte à l'autre. Alors que certains thèmes présents dans des exemples cités par Rheingold (1993) et Pastinelli (2007) sont plutôt « sérieux » (maladie, handicap, suicide, etc.), ceux dans les MMORPG semblent essentiellement ludiques. En effet, les auteurs qui décrivent les relations dans les MMORPG (Coulombe, 2010; Lafrance, 2006; Kelly II, 2004) font uniquement mention d'entraide à l'intérieur du jeu. Dans le cas des joueurs de MMORPG, il serait plus juste de parler d'une réciprocité qui a généralement pour seul but de progresser dans le jeu. Le contrat ludique auquel le joueur se soumet volontairement (Duflo, 1997) l'oblige moralement à prêter main-forte à son partenaire s'il éprouve des difficultés dans le jeu, mais pas à l'aider à déménager, par exemple. Bref, l'interdépendance dans le jeu n'implique pas nécessairement l'interdépendance dans d'autres contextes, ce qui semble quelque peu différent au sein de groupes dont les membres ressentent un certain engagement envers les autres dans plusieurs contextes différents, autant en ligne que hors ligne (Rheingold, 1993, Pastinelli, 2007). Donc, nous

---

<sup>8</sup> Les notions de « confiance » et d'« amitié » sont souvent peu développées dans les recherches sur les relations en ligne, malgré le fait qu'elles puissent être interprétées très différemment d'une personne et d'un contexte à l'autre.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

pourrions affirmer que le critère proposé par Papadakis concernant la réciprocité dans les relations entre les membres d'une communauté est rencontré dans la guilde. Cependant, il est difficile de vérifier si cette réciprocité s'étend à d'autres contextes, un aspect que Papadakis n'aborde pas dans sa définition de la communauté.

#### 2.4- Des valeurs communes partagées par la guilde

Outre le plaisir à s'investir dans le même univers ludique virtuel, est-il possible d'observer un partage de croyances, de valeurs et d'habitudes culturelles chez les membres d'une guilde? Déjà en 1978, Turrof et Hiltz (cité dans Rheingold, 1993) prédisaient que les gens allaient utiliser les communications médiatisées par ordinateurs pour trouver d'autres personnes partageant les mêmes valeurs qu'eux. À l'époque des MUDs, Bromberg (1999) signalait également que les joueurs pouvaient mettre de l'avant des valeurs différentes de celles promues hors ligne.

Plusieurs auteurs ayant réfléchi sur les activités ludiques et les MMORPG font l'hypothèse que certains joueurs comblent par le jeu des besoins qu'ils auraient de la difficulté à combler dans la réalité. Tel que l'explique Coulombe (2010), il apparaît plausible que les nombreux signes de reconnaissance dans les MMORPG attirent des personnes ayant moins de facilité ou n'ayant pas l'opportunité d'être compétitives dans des domaines généralement valorisés (études, travail, sports, etc.)<sup>9</sup>. Contrairement à ce qu'affirme Duflo (1997), les joueurs de MMORPG ne rejetteraient pas automatiquement les valeurs que la société propose, mais chercheraient peut-être un moyen de performer dans un secteur d'activité et de mettre à profit leurs habiletés personnelles afin d'être reconnus par leurs pairs. Au-delà de leur intérêt pour le jeu, certains indices peuvent laisser supposer que les joueurs partagent également des valeurs et habitudes hors ligne. À ce sujet, Kelly II (2004) remarque que le nom de l'avatar révèle parfois des informations sur les champs

---

<sup>9</sup> D'ailleurs, de plus en plus de chercheurs et d'auteurs pensent que le jeu devrait être utilisé pour mieux développer les qualités recherchées sur le marché du travail (coopération, flexibilité, imagination, communication, etc.). Voir à ce sujet Jane McGonical (2010) ou les recherches menées à l'*Institut des Technologies de l'information et sociétés* à l'Université Laval sur le jeu sérieux.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

d'intérêt de celui qui le contrôle. En effet, plusieurs portent des noms inspirés de la littérature et de l'histoire, témoignant d'une certaine culture et érudition des joueurs qui ont créé ces personnages. Quant à Coulombe (2010), il dénote chez plusieurs joueurs une affection très présente pour les univers fantastiques (*Seigneurs des anneaux*, *Star Wars*, *Star Trek*, etc.), rappelant ainsi la culture « nerd » décrite par Kendall (2002). Donc, plusieurs références culturelles et historiques seraient communes à plusieurs participants des MMORPG et constitueraient même parfois la base de la formation d'une guilde (Kelly II, 2004). Après s'être formée, la guilde peut également créer ses propres références, son propre vocabulaire. Ainsi, il devient facile de distinguer les habitués des lieux de ceux qui ne sont pas encore en terrain familier (Papadakis, 2003; Pastinelli, 2007).

Sans affirmer que toutes les guildes satisfont le quatrième critère proposé par Papadakis, il est possible d'envisager la possibilité que les membres d'un groupe aient plus en commun que la fréquentation d'un monde virtuel ludique. Pour appuyer l'idée que les membres se choisissent entre eux à partir d'intérêts ou d'ambitions partagées dans le jeu, Coulombe (2010) emploie l'expression « réseau électif » lorsqu'il parle de la guilde. Néanmoins, des recherches plus approfondies devront être réalisées afin de comprendre l'influence réelle des croyances, des valeurs et des habitudes culturelles du joueur sur son style de jeu et sur son adhésion à un groupe particulier de joueurs.

#### **2.5- Une grande responsabilité : sauver l'univers ludique**

Afin de mieux comprendre ce que représente le « tout plus grand » auquel fait référence Papadakis (2003) dans sa définition de la communauté, il importe d'analyser la racine étymologique du terme « communauté ». Comme le rappellent Proulx et Latzko-Toth (2000), le mot « communauté » provient du latin *communis*, qui découle lui-même de la conjonction de *cum* (avec, ensemble) et de *munus* (charge, dette). Selon Yves Winkin (1984, cité dans Proulx et Latzko-Toth, 2000), le terme *communis* renvoie également à l'idée de « communion » et à l'acte de partager et de mettre en commun. Dans le cadre du travail, la conception d'une communauté de pratique énoncée par Wenger (2005) évoque l'idée d'une répartition de la tâche et souligne que celle-ci fait plus de sens si elle est perçue comme faisant partie intégrante d'un projet collectif. Puisque l'essence même d'une communauté semble être la

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

division d'un fardeau entre plusieurs personnes, nous considérerons donc que le « tout plus grand » fait référence à une situation problématique qu'il serait difficile de résoudre individuellement. Dans ses écrits sur la communauté virtuelle, Rheingold (1993) soutient que le Web sert à la résolution de problèmes en groupe. Selon lui, les communautés virtuelles constituent à la fois des endroits et des outils. À ce sujet, Wellman (2001) préfère le concept de réseau de contacts personnels à celui de communauté lorsqu'il est question de faire une demande ponctuelle de soutien ou d'information pour résoudre une difficulté. Alors, dans quelle mesure les membres d'une guilda peuvent-ils sentir que leurs actes contribuent à dénouer une situation problématique qu'aucun ne pourrait résoudre individuellement?

Comparativement à la forme plus traditionnelle de la pratique des jeux vidéo, où la personne s'évertue à déjouer un programme informatique, plusieurs MMORPG sont bâtis autour d'une opposition entre deux groupes de joueurs humains. Papadakis (2003) explique que les environnements où la rivalité provoque une impression de « nous contre eux » augmentent la cohésion des groupes. Au cœur du conflit, les rapports entre les joueurs sont très clairs et les actions sont dirigées vers un objectif : être plus puissant que l'ennemi<sup>10</sup> (Coulombe, 2010). Dans cette optique, l'identité en ligne est engageante, puisque le joueur et sa guilda peuvent jouer un rôle précis et se voir attribuer un rôle déterminant dans le combat, qui peut se dérouler sur une très longue période. Les actions combinées des joueurs d'une même guilda peuvent occasionner des répercussions sur le déroulement du jeu et influencer des milliers d'autres joueurs.

C'est probablement pour ces raisons que Balbo (2003) et Kelly II (2004) avancent que certains joueurs ressentent réellement le sentiment de faire partie d'un tout plus grand lorsqu'ils entrent dans le monde d'un MMORPG. Toutefois, les recherches qui appuient ces dires demeurent encore peu nombreuses pour l'instant. D'un point de vue théorique, néanmoins, les mécanismes mis en place par les concepteurs des MMORPG semblent faire en sorte que les joueurs puissent sentir qu'ils

---

<sup>10</sup> Il est important de préciser que l'ennemi peut également être contrôlé par l'ordinateur. Dans certains jeux, les conflits entre joueurs sont moins fréquents que ceux opposant un groupe de joueurs à des ennemis contrôlés par le logiciel. Cependant, les deux types de défis exigent une collaboration entre joueurs qui n'existaient pas dans d'autres catégories de jeux vidéo.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ont un certain pouvoir sur les événements qui se déroulent dans l'univers virtuel. Ce désir de posséder une certaine emprise sur le monde ludique mènerait potentiellement à un sentiment de solidarité entre les membres de la guilde.

#### **2.6- Une solidarité construite sur la complémentarité des rôles**

Pour bien comprendre l'étendue des types de regroupements en ligne, l'opposition entre les concepts de communauté et de société que soulève Tönnies s'avère très éclairante. À ce sujet, Proulx et Latzko-Toth (2000) soutiennent que la communauté et la société, telles que décrites de manière caricaturale par Tönnies aux fins de l'exercice intellectuel, devraient être considérées comme deux « idéaux types » opposés. Ainsi, chaque groupe se situerait sur un continuum entre ces deux pôles. D'une part, la communauté serait l'ensemble des rapports nécessaires et donnés entre différents individus dépendant les uns des autres. D'autre part, la société renverrait à une pure juxtaposition d'individus organiquement séparés où chacun agit dans son intérêt personnel. Dans une perspective communautaire, les liens perdurent malgré la séparation, alors que dans la perspective sociétale, les liens peuvent être très passagers. Selon Wellman (2001) ainsi que Feenberg et Bakardjieva (2004), la solidarité fait défaut à beaucoup de groupes virtuels, car les relations y sont sans engagement réel et dirigées vers des intérêts fugaces. Or, il faut comprendre que le même site, le même espace, peut être investi par les internautes dans une logique se rapprochant davantage de la définition de la communauté ou bien de celle de la société. À ce sujet, Pastinelli (2007) donne l'exemple d'un canal de clavardage où certains développeront des liens très solides qui perdureront pendant plusieurs années et où d'autres ne feront que passer. Alors, comment le joueur est-il amené à s'investir lorsqu'il devient membre d'une guilde dans un MMORPG?

Comme il a été mentionné précédemment, l'accomplissement des quêtes les plus prestigieuses requiert la participation de plusieurs

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

personnages aux caractéristiques différentes les unes des autres (Cole et Griffiths, 2007). La force d'une guilde repose d'ailleurs sur la complémentarité de ses membres et sur le fait que chacun remplit le rôle spécifique qui lui est attribué : guérir les blessés, jeter de puissants sortilèges, faire le maximum de dommages dans les combats corps à corps, etc. Cette particularité des MMORPG engendre une interdépendance qui lie les membres (Craipeau, 2009) de sorte que le choix d'intégrer une guilde devient une certaine forme d'engagement à être solidaire envers les autres membres, surtout chez les plus compétitives (Balbo, 2003). Contrairement à plusieurs groupes virtuels où la réintégration après une longue absence s'avère relativement facile, quoique dépayssante en raison des nombreux départs et des nouveaux arrivants (Pastinelli, 2007), un retrait de quelques jours pour le membre d'une guilde peut lui attirer de sévères jugements de la part de ses coéquipiers (Coulombe, 2010). Effectivement, la défection d'un avatar qui tient un rôle précis au sein d'une guilde peut en retarder la progression, même provoquer un recul par rapport aux adversaires.

En raison de la nature même du jeu, les MMORPG semblent favoriser davantage l'apparition d'une solidarité chez les membres d'une guilde que certains groupes en ligne où la participation assidue de chacun n'est pas essentielle au bon fonctionnement des activités. En d'autres mots, l'interdépendance des joueurs au sein de la guilde contribue à ce que certaines d'elles puissent se retrouver plus près du pôle de la communauté sur le continuum communauté-société (Proulx et Latzko-Toth, 2000) que d'autres groupes en ligne ou hors ligne de nature différente. Cette interdépendance n'implique pas d'assurer la survie des autres membres au sens biologique, comme le supposait Tönnies lorsqu'il décrivait la communauté. Néanmoins, elle contribue, dans une certaine mesure, à assurer la survie « ludique » des avatars dans plusieurs aspects du jeu dans lesquels est impliquée la guilde (p. ex. les combats).

#### **2.7 – Une ligne de conduite tracée par la guilde**

Avant d'examiner les lignes de conduite entre les membres de groupes virtuels, il nous paraît nécessaire au préalable de s'attarder à l'accession à un tel type de regroupement. Tout d'abord, Papadakis (2003) soulève le fait qu'il n'y ait souvent pas de restrictions pour se

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

joindre à un groupe électronique, de sorte que tous ceux qui le désirent peuvent y adhérer facilement. Pourtant, malgré la facilité d'accès à un canal IRC, Pastinelli (2007) démontre qu'intégrer les conversations qui se déroulent dans l'espace public<sup>11</sup> d'un tel groupe n'est pas une tâche facile : même si plusieurs personnes qui fréquentent le même espace virtuel ne tiennent pas nécessairement à devenir un participant actif ou visible, être reconnu comme tel nécessite une présence assidue.

À première vue, la flexibilité de la structure des groupes virtuels laisse croire en l'absence de conduite à respecter entre les membres (Fernback, 2007). Toutefois, il existe des règles précises disponibles sur les sites Web consacrés aux canaux IRC pour le bon fonctionnement de ces environnements (Pastinelli, 2007)<sup>12</sup>. Outre les règlements explicites, la fréquentation sur une plus longue période permet de saisir plusieurs codes de conduite implicites propres à l'espace virtuel en question, par exemple celui de ne jamais divulguer dans l'espace public des informations préjudiciables sur les autres membres du groupe (Pastinelli, 2007). En cas de non-respect de ces règles, la personne prise en défaut peut être expulsée par les opérateurs du canal respectif (Papadakis, 2003; Pastinelli, 2007). À l'instar du canal IRC, tout joueur a la liberté de fréquenter l'univers virtuel du MMORPG de son choix. Toutefois, son acceptation dans une guilde n'est pas automatique. Certaines guildes recrutent des membres seulement en fonction de leurs besoins particuliers (Chen et al., 2008). Plusieurs auteurs (Lafrance, 2006; Tisseron, 2009) expliquent même que les MMORPG débordent de rituels initiatiques auxquels le joueur doit se soumettre avant d'être accepté dans une guilde, comme de vaincre le plus rapidement possible un ennemi choisi par la guilde ou de démontrer d'autres habiletés stratégiques dans des situations bien précises du jeu. De leur côté, les auteurs intéressés par le jeu (Huizinga, 1951; Caillois, 1967; Duflo, 1997) s'entendent pour dire qu'une des caractéristiques centrales du jeu est de proposer aux joueurs des règles précises, parfois plus claires que celles ayant cours dans la vie en société. Bien que le système de réglementation soit

---

<sup>11</sup> Tel que l'explique l'auteure, les canaux IRC sont constitués d'un espace public, qui est une fenêtre où toutes les personnes présentes sur le canal peuvent écrire des messages et lire ceux des autres, et des espaces privés, une fenêtre dans laquelle seulement deux interlocuteurs peuvent participer à la conversation.

<sup>12</sup> Papadakis (2003) explique que ces règles sont connues sur le Web sous l'appellation *netiquette*.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

similaire pour tous les participants du même MMORPG, le mode de fonctionnement d'une guilde peut diverger d'un groupe à l'autre, en fonction de leurs objectifs dans le jeu. En effet, tel que nous l'avons abordé précédemment, chaque clan a la possibilité d'évoluer selon son propre système de valeurs et les membres qui s'écartent de cette ligne de conduite peuvent être dénoncés par les autres joueurs (Kelly II, 2004), voire exclus de la guilde (Craipeau, 2009).

À la lumière de ce qu'affirment les auteurs à propos du fonctionnement de certaines guildes, nous pourrions donc prétendre que des lignes de conduite explicites et implicites doivent être respectées entre les membres. À cet égard, les guildes très structurées en ce qui a trait aux façons de faire et d'interagir entre les participants répondent davantage aux critères de la communauté proposés par Papadakis (2003) que les groupes sans code de conduite, comme le seraient beaucoup de regroupements en ligne, autant dans l'univers des MMORPG que dans les autres espaces virtuels.

#### **2.8- L'action collective ludique : des gestes aux conséquences réelles?**

Le huitième et dernier critère auquel doit répondre un groupe pour être considéré comme une communauté à part entière, selon la définition de Papadakis (2003), est que celui-ci soit capable d'agir collectivement. Becker (1985, cité dans Guichard et Huteau, 2006) définit l'action collective par les activités accomplies par un certain nombre de gens agissant conjointement. Dans les débuts des communications médiatisées par ordinateur, Hitz et Turrof (1978, cités dans Feenberg et Bakardjieva, 2004) prédisaient que les gens allaient se servir des réseaux informatiques pour participer à la vie politique et pour changer radicalement le fonctionnement de l'État. Bien que des médias sociaux tels que Twitter et Facebook aient pu jouer un certain rôle dans la mobilisation des populations afin de réclamer le départ de leurs dirigeants politiques, il y a lieu de s'interroger sur la façon dont la plupart des communautés virtuelles permettent de contribuer réellement et durablement à une collectivité élargie. En effet, les réseaux personnalisés qui se développent sur le Web dont parle Wellman (2001) serviraient davantage à répondre à des besoins individuels et n'exigeraient pas la mobilisation simultanée de plusieurs personnes. Pourtant, Rheingold (1993) et Pastinelli (2007) démontrent que plusieurs groupes virtuels

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

planifient des rencontres hors ligne, dans le monde « réel » (Gunkel, 2010), qui peuvent faire office d'action collective. D'ailleurs, les démonstrations les plus éloquentes d'actions collectives décrites dans la littérature sur les groupes virtuels mettent en scène des problèmes très concrets (maladie, décès, problèmes financiers, déménagement, etc.).

Dans le cadre d'un MMORPG, les *raids* peuvent impliquer près d'une quarantaine d'avatars. L'achèvement de ces missions peut avoir une incidence tangible sur l'évolution de l'univers ludique et influencer le jeu de milliers de participants. Dans cette perspective, nous pourrions conclure que les membres d'une guilde mènent régulièrement des actions qui ont des répercussions sur une collectivité plus grande. Pourquoi alors semble-t-il difficile d'affirmer qu'une guilda participe réellement à un projet collectif? Un des principes fondamentaux du jeu selon Huizinga (1951), Caillois (1967) et Duflo (1997) repose sur le caractère improductif et superflu de l'activité ludique. Donc, le jeu, par définition, ne devrait pas influencer le cours de la vie extérieure : les actions posées dans le jeu et leurs répercussions n'auraient de valeur que pour ceux qui ont accepté les règles de l'activité à laquelle ils s'adonnent (Huizinga, 1951). Même si les joueurs éprouvent le sentiment d'accomplir des tâches essentielles au développement de leur avatar et de leur guilda<sup>13</sup>, les actions menées dans le cadre ludique sont, selon la notion de « cercle magique » de Huizinga (1951), inutiles et insensées d'un point de vue extérieur au jeu. De plus, il y a peu d'exemples dans lesquels les membres d'une guilda joignent leurs efforts pour résoudre des problèmes concrets hors du jeu. Il nous semble alors pertinent de nous demander de quelle façon décrire un groupe réalisant uniquement des actions collectives ludiques dans un univers imaginaire.

### Conclusion

Et si c'était la volonté d'établir des critères objectifs permettant de définir la communauté à partir d'un point de vue extérieur qui posait problème? En effet, selon Cohen (1985)<sup>14</sup>, il y aurait communauté

---

<sup>13</sup> Selon Kelly II (2004), les gens sans emploi peuvent se sentir productifs dans le monde virtuel.

<sup>14</sup> Dans son ouvrage, Pastinelli (2007) semble s'appuyer sur cette définition de la communauté.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

lorsqu'un groupe de personnes ayant un ou des attributs communs se différencie lui-même de ceux qui n'ont pas ces caractéristiques distinctives. Donc, dans cette perspective, le principal critère de la communauté serait que ses membres reconnaissent en faire partie et, par opposition, qu'ils reconnaissent que certains en sont exclus. Dans la définition de Cohen (1985), la communauté n'a pas besoin d'une reconnaissance extérieure pour exister; elle est facultative. D'ailleurs, c'est cette reconnaissance extérieure qui semblerait faire défaut aux groupes de joueurs de MMORPG. Puisqu'ils évoluent principalement dans un cadre ludique dont les enjeux n'ont d'importance que pour eux et vont à l'encontre des valeurs de productivité de la société capitaliste, les amateurs de MMORPG sont souvent jugés négativement par les non-joueurs. En privilégiant une définition subjectiviste de la communauté, est-ce que les membres d'une guilde se décriraient en tant que communauté distincte? Pour le savoir, il semble indispensable de poser la question aux seules personnes capables d'y répondre, si nous considérons la définition de Cohen (1985): ceux faisant partie d'une guilde. Malheureusement, peu d'études s'attardent à cette question pour le moment, d'où l'importance de poursuivre la réflexion sur ce nouveau type de regroupement aussi fascinant que complexe.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

#### **Bibliographie**

- ANG, Chee Sian et Panayiotis ZAPHIRIS (2010), « Social roles of players in MMORPG guilds », *Information, Communication & Society*, vol. 13, n°4, pp. 592-614.
- BALBO, Sophie (2003), « Les communautés de jeux en réseau ou la reconnaissance des émotions : vers un nouveau type de rapport au corps » dans : Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu : réalité ou virtualité?* Paris, L'Harmattan.
- BROMBERG, Heather (1999), « Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds » dans: Rob SHIELDS (dir.), *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, Londres: Thousand Oaks, pp. 143-152.
- CAILLOIS, Roger (1967), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris, Gallimard.
- CHEN, Chien-Hsun, Chuen-Tsai SUN et Jilung HSIEH (2008), « Player Guild Dynamics and Evolution in Massively Multiplayer Online Games » *CyberPsychology & Behavior*, vol.11, n° 3, pp. 293-301.
- COHEN, Anthony P. (1985), *The Symbolic Construction of Community*, Londres, Tavistock Publications.
- COLE, Helena et Mark D. GRIFFITHS (2007), « Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers », *CyberPsychology & Behavior*, vol. 10, n° 4, pp. 575-583.
- COULOMBE, Maxime (2010), *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, Presses Universitaires de France.
- CRAIPEAU, Sylvie et Marie-Christine LEGAULT (2003), « La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire » dans : Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?* Paris, L'Harmattan.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- CRAIPEAU, Sylvie (2009), Les jeux vidéo, des utopies expérimentales. *Psychotropes*, vol. 15, n°(1), pp. 59-75.
- DUCHENEAU, N., N. YEE, E. NICKELL et R.J MOORE (2006), « “ Alone Together?” Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games », dans *Proceeding of the conference on human factors in computing systems* (CHI 2006), New York, ACM, pp.407-416.
- DUFLO, Colas. (1997). *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France.
- EZTIONI, Amitai et Oren ETZION (1999), « Face-to-Face and Computer-Mediated Communities, A Comparative Analysis », *The Information Society*, vol.15, n° 4, pp. 241-248.
- FEENBERG, Andrew et Maria BAKARDJIEVA (2004), « Virtual Community: No ‘Killer Implication’ », *New Media & Society*, vol. 6, n° 1, pp. 37-43.
- FERNBACK, Jan (2007), « Beyond the diluted community concept: a symbolic interactionist perspective on online social relations », *New Media & Society*, vol. 9, n° 1, pp. 49-69.
- GRIFFITHS, Mark D., Mark N.O. DAVIES et Darren CHAPPEL (2003), « Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming », *CyberPsychology & Behavior*, vol. 6, n° 1, pp. 81-91.
- GUICHARD, Jean et Michel HUTEAU (2006), *Psychologie de l'orientation (2e édition)*, Paris, Dunod.
- GUNKEL, David J. (2010), « The real problem: avatars, metaphysics and online social interaction », *New Media & Society*, vol. 12, n° 1, pp.127-141.
- HUIZINGA, Johan (1951), *Homo Ludens*, Paris, Gallimard.
- HUSSAIN, Zaheer, & Mark D. GRIFFITHS (2009), « The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Analysis », *CyberPsychology & Behavior*, vol.12, n° 6, pp. 747-753.

KAUFMANN, Jean.-Claude (2004), *L'invention de soi : Une théorie de l'identité*, Paris, Hachette Littératures.

KELLY II, R. V. (2004), *Massively Multiplayer On-line Role-Playing Games*, Jefferson (NC), McFarland & Company Inc.

KENDALL, Lori (2002), *Hanging Out in the Virtual Pub : Masculinities and Relationships Online*, Berkeley, University of California Press.

LAFRANCE, Jean-Paul (2006), *Les jeux vidéo : à la recherche d'un monde meilleur*, Paris, Lavoisier.

MCKENNA, Katelyn Y. A. et John A. BARGH (1998), « Coming out in the age of the Internet: Identity "demarginalization" through virtual group participation », *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 75, n° 3, pp. 681-694.

PAPADAKIS, Maria C (2003), People can Create a Sense of Community in Cyberspace. Disponible en ligne: [http://www.sri.com/policy/csted/reports/sandt/it/Papadakis\\_IT\\_virtual\\_communities\\_issue\\_brief\\_pdf](http://www.sri.com/policy/csted/reports/sandt/it/Papadakis_IT_virtual_communities_issue_brief_pdf)

PASTINELLI, Madeleine (2007), *Des souris, des hommes et des femmes au village global*, Québec, Presses de l'Université Laval.

PROULX, Serge et Guillaume LATZKO-TOTH, G. (2000), « La virtualité comme catégorie pour penser le social », *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n° 2, pp. 99-122.

RHEINGOLD, Howard (1993), *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading (Mass.), Addison-Wesley.

ROUSTAN, Mélanie (dir.) (2003), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- TISSERON, Serge (2009), « Jeux vidéo : entre nouvelle culture et séductions de la « dyade numérique » », *Psychotropes*, vol. 15, n° 1, pp. 21-40.
- VALLEUR, Marc (2009), « La cyberaddiction existe-t-elle ? », *Psychotropes*, vol. 15, n° 1, pp. 9-19.
- WELLMAN, Barry et Milena GULIA (1999), « Virtual communities as communities : Net surfers don't ride alone », dans : Marc A. SMITH et Peter KOLLOCK (dir.), *Communities in Cyberspace*. Londres et New-York, Routledge.
- WELLMAN, Barry (2001), « Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking », *International Journal of Urban & Regional Research*, vol. 25, n° 2, pp. 227-252.
- WENGER, Etienne (2005), *La théorie des communautés de pratique : apprentissage, sens et identité*, Québec, Les Presses de l'Université Laval.
- WOOD, Richard T. A., Mark D. GRIFFITHS et Adrian PARKE (2007), « Experiences of Time Loss among Videogame Players: An Empirical Study », *CyberPsychology & Behavior*, vol.10, n° 1, pp. 38-44.
- YEE, Nick (2006), « The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments », *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 15, pp. 309-329.

# **Les guildes dans *World of Warcraft*: sociabilité, socialisation et instrumentalisation**

**PATRICK COUTURE**

Maitrise en Sociologie

Université Laval

Patrick.couture.1@ulaval.ca

*À chaque jour, des millions d'usagers se connectent à des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (communément appelés MMORPGs<sup>1</sup>) pour incarner et faire évoluer un personnage appelé « avatar ». Dans cet article, il sera question d'un des MMORPGs les plus populaires, *World of Warcraft*, et des organisations communément appelées les guildes<sup>2</sup>. Dans un questionnement sur les formes contemporaines de solidarités et sur le lien social et en m'intéressant aux liens que les joueurs sont amenés à développer dans le cadre de leurs pratiques de jeu, je traiterai entre autres des différents types de guildes dans *World of Warcraft*, ainsi que des raisons ou des motivations des joueurs pour rejoindre ou quitter celles-ci.*

\*\*\*

Cet article portera sur la façon dont les guildes de *World of Warcraft* peuvent influencer la création et le développement des liens avec les autres joueurs, un aspect qui a été omis ou négligé par la plupart

---

<sup>1</sup> MMORPGs fait référence à *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*.

<sup>2</sup> Les guildes sont des regroupements de joueurs qui unissent leurs forces sous un même nom pour affronter différents défis dans le jeu.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

des autres auteurs sur le sujet. Une brève présentation du jeu est tout d'abord nécessaire afin de mieux comprendre celui-ci. Par la suite, j'effectuerai une revue de l'article « From Tree House to Barracks : The Social Life of Guilds in *World of Warcraft* » (2006)<sup>3</sup>, écrit conjointement par Dmitri Williams, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee et Eric Nickell dans le but d'éclairer le fonctionnement des guildes et le rôle qu'elles jouent dans l'expérience des joueurs. La seconde partie du présent article portera, quant à elle, sur les résultats et analyses de mon terrain qui a été effectué auprès de 15 joueurs de *World of Warcraft* dans le cadre de mon mémoire de maîtrise. J'aborderai les propos de ceux-ci sur l'historique des guildes qu'ils ont fréquentées et sur leurs expériences de jeu comme membres de celles-ci. Grâce à ces témoignages, il m'a été possible de compléter certains éléments qui ont été mis de l'avant par Williams *et al.* (2006) et qui ont peut-être été laissés de côté par ceux-ci concernant les guildes.

#### Présentation du jeu

*World of Warcraft* a vu le jour le 23 novembre 2004. Lancé par la compagnie *Blizzard Entertainment*, le MMORPG plonge les joueurs dans la saga et l'univers de *Warcraft*, un jeu apparu d'abord en 1994 et qui prenait la forme classique du jeu vidéo informatique auquel les joueurs jouaient individuellement, et « contre » le logiciel. *World of Warcraft* (communément appelé W.o.W.) est en somme une version « en ligne et jeu de rôle », contrairement à ses prédécesseurs, *Warcraft I*, *II* et *III*, qui se jouaient hors ligne. Dans ce MMORPG, le joueur est tout d'abord amené à choisir son allégeance. Il doit décider s'il veut faire partie de la Horde, ou de l'Alliance, qui sont les deux grandes factions divisant les joueurs dans *World of Warcraft*. Il est par la suite amené à personnifier un avatar : un personnage dont il choisit les caractéristiques. Le joueur doit donc choisir une race (orc, troll, gnome, mort-vivant, etc.), une classe (mage, guerrier, prêtre, etc.) et jusqu'à deux professions (forgeron, mineur, herboriste, alchimiste, etc.) pour son personnage. Dans le cadre du jeu, les joueurs évoluent dans le monde d'*Azeroth*. Ce

---

<sup>3</sup> WILLIAMS Dmitri, DUCHENEAUT Nicolas, XIONG Li, ZHANG Yuanyuan, YEE Nick et NICKELL Eric, *From Tree House to Barracks: The Social life of Guilds in World of Warcraft*, (2006) Games and Culture, Oct 2006; vol. 1: pp. 338 – 361.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

monde est lui-même divisé en deux continents : *Kalimdor* et les *Royaumes de l'Est*. Les joueurs font progresser leurs personnages en gagnant des niveaux<sup>4</sup>. Dans la version originale de *World of Warcraft*, les joueurs pouvaient se rendre jusqu'au niveau 60. Ceux-ci évoluent d'un niveau à l'autre en effectuant des quêtes, des donjons<sup>5</sup>, ou en combattant la faction adverse composée des autres joueurs.

À ce jour, trois extensions venant compléter la version originale du jeu ont également été mises sur le marché par *Blizzard Entertainment* afin d'ajouter du contenu au jeu et de le renouveler pour maintenir l'intérêt des joueurs : *The Burning Crusade*, *Wrath of the Lich King* et *Cataclysm*. La première extension, *Burning Crusade*, a permis aux joueurs de faire progresser leur personnage jusqu'au niveau 70, de sélectionner une nouvelle profession (joaillier ou *jewelcrafting*) et de choisir parmi deux nouvelles races, soit les *Draenei* pour l'Alliance et les Elfes de sang pour la Horde. Enfin, un nouveau continent s'offrait aux joueurs pour compléter ceux d'*Azeroth* : les *Outlands*.

La seconde extension, *Wrath of the Lich King*, a, quant à elle, permis aux joueurs de faire progresser leurs personnages de dix niveaux supplémentaires, s'élevant désormais jusqu'au niveau 80. Une nouvelle profession a encore une fois été ajoutée au jeu, soit celle de scribe ou d'*inscription* et encore une fois, les joueurs ont eu l'occasion de découvrir un nouveau continent, *Northrend*, où se déroule la majorité de l'action dans *Wrath of the Lich King*. Enfin, cette extension offre aux joueurs une nouvelle classe de héros : le chevalier de la mort (*death knight*), laquelle avait longuement été attendue par les joueurs. En effet, la stratégie de mise en marché adoptée par *Blizzard* avait consisté, dans les mois précédents la sortie de cette extension, à multiplier les références à ces chevaliers de la mort, tant par des publicités que des images ou des aperçus de la classe sur son site officiel, ainsi que plusieurs images qui ont été divulguées sur des sites non officiels.

---

<sup>4</sup> Lorsqu'un joueur gagne un niveau, le personnage de celui-ci devient plus fort. Il peut gagner des points de vie, de force, d'agilité, d'esprit, etc.

<sup>5</sup> Un donjon est une zone de combat unique à chaque groupe de joueurs. Il est impossible d'accomplir ceux-ci en étant seul. Il faut donc former un groupe de cinq personnes pour effectuer un donjon. À l'intérieur de ceux-ci, les joueurs retrouvent également des monstres et des quêtes. Toutefois, la difficulté des donjons est plus grande que d'effectuer des quêtes en solo. Les récompenses sont elles aussi plus grandes et meilleures.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Enfin, *Cataclysm*, la plus récente extension, a quant à elle rajouté deux races supplémentaires au jeu: les *Worgen* pour l'Alliance et les *Gobelins* pour la Horde. *Cataclysm*, repousse également le niveau maximal à 85 et offre une nouvelle profession nommée « archéologie ». De plus, les anciens territoires du jeu ont été retravaillés et modifiés, dû à un cataclysme (d'où le titre de l'extension) et de nouveaux territoires ont été ajoutés, tels que *Vashj'ir*, *Grim Batol* et *Uldum*.

Le 7 octobre 2010, soit un peu moins de six ans après le lancement du jeu initial, Blizzard Entertainment annonçait que *World of Warcraft* comptait désormais plus de 12 millions de joueurs à l'échelle planétaire.<sup>6</sup> Avec ce nombre impressionnant d'abonnés, *World of Warcraft* était, à l'époque, le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur le plus populaire. Entre 2011 et 2012, le nombre de joueurs abonnés a constamment baissé<sup>7</sup>, mais plusieurs millions de joueurs y jouent encore sur une base quotidienne avec leurs amis et leur guildes. J'élaborerai maintenant un peu plus sur ce qu'est une guildes.

#### Forme et fonctionnement des guildes de joueurs

Dans les MMORPGs, les guildes sont des regroupements de joueurs qui unissent leurs forces sous un même nom. Dans *World of Warcraft*, pour former une guildes, un joueur doit se procurer une charte et recueillir la signature de neuf autres personnes (dix signatures au total, incluant la sienne<sup>8</sup>). Par la suite, le joueur qui s'est procuré la charte et qui est *de facto* le maître de guildes doit nommer celle-ci. Par exemple, la guildes pourrait se nommer *Les Seigneurs de Guerre*. Les guildes sont souvent au cœur du développement des liens entre joueurs et c'est pourquoi Dmitri Williams, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee et Eric Nickell portent une attention particulière à celles-ci dans leur article intitulé « From Tree House to Barracks : The Social Life of Guilds in *World of Warcraft* » (2006). Ceux-ci se sont intéressés aux guildes sous plusieurs angles, incluant les objectifs

---

<sup>6</sup> <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007>

<sup>7</sup> Certains sites, comme celui de Science & Vie Junior (2011), estiment que ce nombre serait maintenant de 10,3 millions de joueurs, soit une baisse de près de 2 millions.

<sup>8</sup> Dix signatures étaient requises en 2009.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

poursuivis par celles-ci, leurs tailles, la façon dont les joueurs interagissent, etc. Pour réaliser leur enquête, Williams *et al.* (2006) ont tout d'abord eu recours à des programmes informatiques automatisés qui recensaient l'information sur plusieurs serveurs de *World of Warcraft*. Puis, ils ont effectué quarante-huit entrevues ethnographiques dirigées pour enrichir et compléter leurs données.

En premier lieu, selon les auteurs, il y a quatre grands types de guildes, définis selon différents critères, buts et objectifs :

- 1) Les guildes sociales, où l'emphase est mise sur les interactions et la socialisation entre les membres de la guilde. Tous les autres buts de la guilde sont subordonnés à celles-ci. Ces guildes sont parfois composées des membres d'une même famille ou d'amis qui se connaissaient avant la création de celles-ci ;
- 2) Les guildes de type joueur contre joueur (nommées *PvP* pour *Player vs Player*), où les affrontements contre d'autres joueurs (généralement ceux de la faction opposée) sont favorisés plutôt que les combats contre l'ordinateur. Dans *World of Warcraft*, les joueurs sont divisés en deux factions : l'Alliance et la Horde. Une guilde de type joueur contre joueur de la Horde est donc plus encline à créer des événements pour aller combattre et affronter l'Alliance de façon organisée ou régulière ;
- 3) Les guildes axées sur les *raids* ou *raiding guilds* dans lesquelles les joueurs visent la progression dans le jeu contre l'ordinateur dans les donjons (contrairement aux guildes *PvP*, celles-ci sont parfois nommées *PvE*, ou *player vs environment*). Un donjon est une zone *instanciée*<sup>9</sup> où cinq joueurs vont interagir et relever

---

<sup>9</sup> « Les zones instanciées permettent aux groupes d'avoir une expérience plus personnelle du jeu en explorant et en accomplissant des quêtes dans des donjons réservés à eux seuls. Les groupes peuvent à tout moment inviter d'autres joueurs à les rejoindre dans leurs parties instanciées. Ce système permet d'éviter l'encombrement, le « vol » des ressources et des monstres de certaines zones par d'autres joueurs, et d'autres problèmes de ce type que l'on rencontre parfois dans les MMORPGs (jeux de rôle massivement multijoueurs). Dans les zones

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

des défis dans un environnement unique à leur groupe. Un *raid* est un autre type de donjon où plusieurs groupes (de cinq à quarante joueurs) sont requis afin de compléter celui-ci;

- 4) Les guildes axées sur le jeu de rôle ou *role-play* sont un amalgame des trois autres types de guildes à une exception près : à l'intérieur de celles-ci, le but visé par les joueurs est d'*incarner* son personnage, son avatar, et d'incarner celui-ci de la façon la plus réelle, fidèle et crédible possible. Par exemple, un guerrier humain peut mettre l'emphasis sur le fait qu'il est grand, fort, courageux, qu'il va défendre les autres personnes de son groupe, etc. Il s'agit de rester fidèle aux caractéristiques de son personnage.

Il est important de noter qu'en pratique, ces différents types de guildes s'entrecroisent et s'entrecourent. Une guilda peut être à la fois sociale et axée sur les *raids*, et sur le *pvp* et sur le jeu de rôle. Le but pour les joueurs est de joindre une guilda qui coïncide le plus étroitement possible avec leurs objectifs et leurs intérêts pour le jeu. Joindre une guilda est quasi essentiel pour les joueurs de niveaux avancés qui veulent compléter les contenus les plus prestigieux et exigeants d'un MMORPG, car le jeu est conçu de façon à ce que ces défis ne puissent être exécutés par un joueur seul. Ils exigent des groupes. Par leur fonctionnement, les MMORPGs favorisent donc une collaboration étroite entre les joueurs pour relever ces défis. La guilda permet aux joueurs de se regrouper pour collaborer.

La taille d'une guilda semble en affecter la dynamique.<sup>10</sup> Selon Williams et ses collaborateurs, de façon générale, plus une guilda est grande, moins les liens tissés à l'intérieur de celle-ci sont forts : « généralement, les plus petites guildes tendent à se concentrer plus sur les liens sociaux, alors que les plus grosses guildes se concentrent plus sur

---

instanciées, les monstres sont généralement de niveau élevé, et il faut un bon esprit de groupe pour pouvoir les vaincre ; mais plus grand est le défi, plus grande est la récompense ! » (Blizzard, 12 mars 2010)

<sup>10</sup> Williams distingue 4 tailles différentes de guildes : petite (1 à 10 membres), moyenne (11 à 35), grosse (*large guild*, 36 à 150) et géante (*huge guild*, 150 membres et +).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

les objectifs du jeu. »<sup>11</sup> Comme les auteurs le mentionnent, il est très difficile pour un joueur de connaître tous les membres d'une guilde lorsque celle-ci ne cesse de grandir et de changer. C'est pourquoi les grosses guildes semblent davantage déboucher sur la formation de sous-groupes, car il est pratiquement impossible pour les membres d'interagir avec tout un chacun. Il est également quasi essentiel pour une grosse guilde d'avoir des officiers et un maître pour gérer celle-ci, ainsi que de se doter d'un site web et d'un forum de discussion qui permet à chacun de confirmer sa présence aux événements (participer à un donjon, une rencontre avec les membres de la guilde, une soirée de duels, etc.). La plupart des grandes guildes disposent donc de règles formelles et sont régies par une structure hiérarchique afin de bien fonctionner. La majorité des grosses guildes utilisent également un logiciel d'activation vocale (*Voice over Internet Protocol* ou *VoIP*), qui permet aux joueurs d'échanger verbalement en ligne, afin de faciliter la communication entre les membres.

Les guildes ne sont pas éternelles. Selon Williams *et al.* (2006), 21% des guildes sur un serveur disparaissent après un mois. (Williams *et al.*, 2006, p.346) Plusieurs facteurs peuvent mener à la dissolution d'une guilde: 1) un changement dans les buts, objectifs et intérêts des joueurs ; 2) l'excès ou le manque de leadership ; 3) l'élitisme de certains membres ou le manque d'ambition de certains autres ; 4) la disparité des niveaux auxquels se situent les joueurs ; 5) un niveau trop haut ou trop bas d'engagement / de sérieux chez certains joueurs ; 6) la distance sociale trop grande entre les membres et les conflits qui se développent entre certains d'entre eux.

Comme Williams *et al.* (2006) le soulignent, les guildes sont des organisations très précaires. Il n'est donc pas étonnant que la majorité des répondants qui ont pris part à l'enquête aient affirmé qu'ils n'en étaient pas à leur première guilde. Si une guilde veut être durable et a comme objectif d'être performante, la question du leadership est donc légitime et importante. Il est également important que les joueurs aient des buts et des intérêts communs à celle-ci. En somme, on peut retenir que le comportement des joueurs varie en fonction des objectifs qu'ils

---

<sup>11</sup> Traduction libre de « As a generality, smaller guilds tend to be more focused on social bonds whereas larger guilds focused more on game goals. » (Williams *et al.* 2006, p.346)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

poursuivent, de leurs préférences, etc., et que les guildes occupent une place centrale dans l'expérience des joueurs. Grâce à celles-ci, les joueurs peuvent accomplir des quêtes et des aventures auxquelles ils ne pourraient pas se livrer seuls.

Les guildes sont également un lieu de sociabilité où les joueurs peuvent échanger les uns avec les autres, se supporter entre eux, etc. Elles sont donc propices au développement des liens et au renouvellement d'une communauté qui semble de plus en plus absente dans d'autres contextes, ou en déclin, comme le dirait Robert D. Putnam (2000)<sup>12</sup>. Est-il alors possible pour les joueurs de retrouver cette communauté en ligne, ou du moins, une revitalisation de celle-ci ? Une chose est sûre : les jeux en ligne impliquent de nouvelles façons d'échanger, et ce, dans de nouveaux environnements.

### Les guildes dans l'expérience des joueurs de *World of Warcraft*

Quels sont les facteurs qui peuvent amener un joueur à se joindre à une guilde ? Lors d'entrevues menées dans le cadre du terrain fait pour ma recherche de maîtrise, les participants<sup>13</sup> ont évoqué plusieurs raisons de se joindre à une guilde, lesquelles raisons semblaient, en premier lieu, fort différentes les unes des autres. Toutefois, avec un peu de recul, ces raisons sont plutôt similaires d'un participant à l'autre. Ceux-ci avaient, au départ, à peu près tous un rapport instrumental avec leur guilde.

Les motifs narratifs<sup>14</sup> et le désir de compétition sont importants pour certains joueurs. En effet, pour eux, il est important et nécessaire de joindre une guilde pour être à même d'accéder au contenu plus avancé du jeu et comprendre l'histoire fictive de *World of Warcraft*. Le jeu est en effet une longue histoire. Les joueurs qui se sont joints à une guilde ont donc un avantage sur les autres (la plupart du temps). Il est possible pour eux d'avoir accès à plus de donjons, plus de *raids*, de découvrir des lieux et d'assister à des événements auxquels les joueurs sans guilde n'ont pas

---

<sup>12</sup> PUTNAM, Robert D. 2000 *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, Simon & Schuster, 541p.

<sup>13</sup> Les noms des participants cités dans cet article sont fictifs afin de préserver leur anonymat.

<sup>14</sup> *Warcraft* est un conte épique qui se poursuit de *Warcraft I* jusqu'à *World of Warcraft*.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

toujours accès ou qu'ils ne peuvent accomplir seuls. Dans cette mesure, rejoindre une guilde offre donc un double avantage : cela permet d'effectuer le contenu le plus avancé et le plus difficile du jeu, ce qui en soit, est un défi, et cela permet d'avoir accès à une connaissance plus complète du scénario du jeu, un aspect demeurant inaccessible pour certains joueurs sans guilde.

Équiper son personnage de façon optimale (avoir les meilleures armes, capes et armures possibles, etc.) est également une raison pour laquelle certains joueurs ont décidé de rejoindre une guilde. Si un joueur se joint à une guilde axée sur la progression du jeu (*hardcore*)<sup>15</sup>, celui-ci aura accès à des *raids* et des donjons considérés comme difficiles. Plus le donjon est difficile, plus l'équipement que donnent les monstres est puissant. Certains joueurs n'aiment pas nécessairement l'ambiance qui règne dans une guilde. Pour eux, la seule chose qui compte est d'acquérir de l'équipement meilleur pour leur personnage afin d'équiper celui-ci de façon optimale. Cette raison est donc plus instrumentale et certains joueurs n'ont aucune gêne à l'affirmer : ils se sont joints à une guilde pour optimiser leur personnage et comptent quitter celle-ci dès que leur objectif sera atteint. Comme un répondant le mentionne : « Avant cette guilde-là, on était dans une guilde et on avait tous la même ambition : se *gearer*<sup>16</sup> pour rentrer dans des meilleures guildes. On le savait tous, et c'était bien correct. » (John, 22 ans, étudiant universitaire)

La dernière raison, et non la moindre, pour rejoindre une guilde : la raison sociale, c'est-à-dire le désir de jouir de la compagnie d'autrui. Cette raison est celle qui a été la plus souvent évoquée par les joueurs rencontrés. Pour certains, il était important de rejoindre une guilde, ne serait-ce que pour parler avec les autres membres de la guilde lorsque ceux-ci se connectent au jeu. Certaines guildes avaient également des serveurs sur des logiciels d'activation vocale comme *Teamspeak*, *Ventrilo* ou utilisaient le logiciel *Skype* en mode conférence afin de socialiser. Plusieurs des joueurs ont également mentionné qu'ils passaient plus de temps à parler aux autres joueurs et à socialiser qu'à jouer leur personnage. Rejoindre une guilde pour ces joueurs est donc crucial. Cela leur permet d'avoir de la compagnie, de discuter de la vie

---

<sup>15</sup> Ces guildes sont souvent surnommées comme des guildes dites *hardcore*. Elles sont intenses et veulent réussir le contenu dans le jeu de la façon la plus efficace, rapide et rationnelle possible.

<sup>16</sup> Équiper son personnage.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

quotidienne, de leurs problèmes, de blaguer, etc. Joindre une guilde permet également à n'importe qui d'avoir un bassin de joueurs avec qui jouer, clavarder et développer des affinités.

Qu'il s'agisse du désir de procurer à son personnage les meilleures pièces d'équipement possibles, d'avoir accès à une histoire plus complète du jeu, d'effectuer le contenu le plus difficile du jeu ou de socialiser avec d'autres joueurs, les raisons de se joindre à une guilde soulevées par les répondants, qui semblaient, à la base, fort différentes les unes des autres, sont en fin de compte, plus ou moins semblables. En ce sens, la plupart des joueurs ont des raisons instrumentales de se joindre à celle-ci. Joindre une guilde n'a toutefois pas que des avantages. Les joueurs que j'ai rencontrés ont aussi mentionné certains désavantages à faire partie d'une guilde.

Le premier désavantage possible à être dans une guild se situe au niveau des relations interpersonnelles. Si les guildes permettent aux joueurs d'unir leurs forces pour accomplir collectivement certains exploits et différentes quêtes et si c'est donc le plus souvent le collectif qu'est la guild qui remporte des batailles et collecte un butin, c'est tout de même individuellement qu'on désire profiter des fruits de ces actions collectives. Cela suppose aussi qu'au sein des guildes, on est couramment amené à tenter tant bien que mal de se partager entre individus ce qu'on a acquis collectivement. Jouer et compétitionner pour certaines pièces d'équipement (qui sont en quantité limitée) avec d'autres êtres humains peut amener à quelques disputes et beaucoup de tensions. Il arrive également que certains joueurs, pour une raison ou une autre, n'apprécient pas un autre membre de la guild. Selon certains joueurs, il n'est pas rare de voir certaines guildes se dissoudre en raison des tensions entre deux joueurs ou deux groupes de joueurs, en raison d'une dispute liée à l'obtention d'une pièce d'équipement ou en raison de différends personnels entre deux officiers d'une guild. Les tensions entre certains membres peuvent parfois être considérées comme un désavantage et amener certains joueurs à quitter leur guild. Comme un répondant le mentionne : « ...à un moment donné, il y a eu trop de discorde au sein de la guild, puis nous, on a carrément quitté là, parce que ça devenait vraiment problématique. Ce n'était pas intéressant de jouer là. » (Philippe, 21 ans, commis)

Pour certains joueurs, un autre désavantage possible à faire partie d'une guild est l'implication personnelle qu'elle exige, c'est-à-dire, la quantité minimum de temps que ces derniers doivent consacrer au

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

jeu. Certaines guildes organisent plusieurs activités et exigent une grande assiduité de la part de leurs membres. Les guildes qui sont considérées comme *hardcore* ou axées sur la progression dans le jeu demandent beaucoup de temps et d'implication de la part de leurs membres. Plusieurs de ces guildes ont un horaire très strict et les joueurs doivent non seulement se conformer à cet horaire, mais ils doivent en plus obligatoirement avoir certains matériaux afin d'effectuer certains *raids* ou certains donjons. Par exemple, certaines guildes n'hésiteront pas à expulser un joueur qui ne se présente pas à 75% des *raids* planifiés par la guilde ou qui se présente sans avoir les potions de guérison obligatoires afin d'effectuer le *raid*. Pour ces raisons, certains joueurs peuvent également se désintéresser d'une guilde et la quitter, car le niveau d'implication requis est trop élevé ou ne correspond pas à leurs attentes.

Joindre une guilde peut donc amener des inconvénients pour certains joueurs. Il est possible que ceux-ci soient confrontés à des tensions et à des conflits entre certains membres. Ils peuvent également se désintéresser ou se lasser d'une guilde en raison d'un horaire trop rigoureux ou de conditions trop strictes, notamment en ce qui concerne les *raids*.

#### Un 5<sup>e</sup> type de guildes?

Suite à ce qui a été expliqué, j'aimerais apporter une nuance ou un bémol à l'article de Williams *et al.* (2006). Dans celui-ci, les auteurs décrivent quatre types de guildes, soit les guildes sociales, les guildes de *raids*, les guildes pvp ou joueur contre joueur et les guildes jeu de rôle. Après avoir analysé les propos des joueurs rencontrés dans le cadre de mon terrain, je propose d'ajouter un cinquième type de guildes. Selon les dires des répondants, ainsi que mes propres observations, il y aurait également un type de guildes que je qualifierais de *guildes d'optimisation*. Ce type de guildes n'est pas une guilde sociale ni une guilde *hardcore*. Quelques répondants m'ont dit, de façon plus ou moins explicite, faire partie de ce type de guildes. En ce sens, les membres d'une telle guilde savent tous pour quelles raisons ils se retrouvent dans ce type de guildes : ceux-ci veulent joindre une guilde *hardcore* de *raids* et se servent de ce type de guildes pour gagner des niveaux et optimiser leur personnage le plus rapidement possible. Une guilde d'optimisation est donc un peu comme un tremplin pour certains joueurs désireux de joindre une guilde qui aspire à une grande progression dans le jeu. Les

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

joueurs dans ce type de guildes ont donc un élément en commun : ceux-ci savent qu'ils ne resteront pas membres longtemps de cette guilda et il en va de même pour leurs partenaires. Le but est donc de rationaliser le temps et d'accumuler le plus de pièces d'équipement dans le plus court laps de temps possible pour faire le saut au « niveau supérieur », dans l'esprit d'un joueur qui veut accomplir des *raids*, bien sûr. En ce sens, je crois que ce type de guildes se distingue des autres types de guildes décrites par Williams *et al.* (2006).

Pourquoi Williams *et al.* (2006) n'avaient pas relevé ce type de guildes auparavant ? Est-ce que ce type de guildes existait au moment de leur recherche ? Plusieurs hypothèses peuvent être formulées à ce sujet. Premièrement, la recherche de Williams *et al.* (2006) date de quelques années et plusieurs changements n'avaient pas encore affecté la dynamique du jeu et des guildes à ce moment. C'est peut-être pourquoi ils n'avaient pas observé l'existence de ce type de guildes. Deuxièmement, il est également possible que ce type de guildes existait, mais que Williams *et al.* (2006) n'ont pas considéré celles-ci étant donné qu'elles sont vues comme temporaires par la majorité des joueurs qui composent celles-ci. Un certain manque de leadership et de sérieux dans la création de ces guildes peut également être la raison pour laquelle celles-ci n'ont pas été prises en compte comme type de guildes dans cette recherche.

### Pouvoir et hiérarchie dans les guildes

La structure hiérarchique varie d'une guilda à l'autre, en fonction des décisions prises par ceux qui les dirigent. En interrogeant les joueurs rencontrés sur leurs guildes, j'ai constaté qu'il existait bel et bien différents niveaux de hiérarchie comme le mentionnent Williams *et al.* (2006).

Certains des joueurs rencontrés en entrevue étaient dans des guildes au sein desquelles la hiérarchie était pratiquement inexistante, ou n'était pas vraiment effective. Elle était plus symbolique qu'officielle. Dans ces guildes, certains membres ignoraient même qui étaient le maître et les officiers (lorsqu'il y en avait) en fonction. D'autres joueurs savaient qui ils étaient, mais mentionnaient que ceux-ci n'étaient que peu ou pas actifs et n'avaient aucun poids dans le déroulement des activités de la guilda. Parfois, dans ces guildes, la hiérarchie a tellement peu de sens qu'il y a un roulement constant au niveau des officiers, ainsi qu'au

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

niveau des rôles et des titres de chaque joueur. Ce type de hiérarchie, plutôt souple, s'apparente davantage à la *Tree House* dont parle Williams *et al.* dans leur article intitulé « From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in *World of Warcraft* » (2006).

D'autres joueurs ont mentionné que leurs guildes étaient composées majoritairement ou uniquement d'amis et de personnes proches qu'ils connaissent également hors ligne. Dans ces cas, toutes les personnes qui se connaissent possèdent les mêmes privilèges et les mêmes droits au sein de la guilde. Seuls les étrangers ou les joueurs nouvellement invités ne possèdent pas le même rang que les autres membres. Toutefois, il est plutôt rare de croiser ce genre d'organisation et cette forme de guilde.

Certaines guildes ont, quant à elles, des hiérarchies plus complexes et conventionnelles. C'est le cas des guildes *hardcore* ou axées sur la progression, dans lesquelles une hiérarchie rigide serait nécessaire au bon fonctionnement des *raids* et des événements. D'une guilde à l'autre, les hiérarchies des guildes présentées par les répondants étaient plus ou moins semblables, à un ou deux rangs près. Certaines guildes avaient quelques échelons entre le maître de guilde et les officiers, ou entre les officiers et les membres. Dans ce type de guildes, il y a parfois des chefs de classes : un superviseur pour les guérisseurs, un superviseur pour les guerriers de front (communément appelés les *tanks*) et un superviseur pour ceux qui attaquent. Les guildes qui sont structurées de cette façon ont des hiérarchies clairement établies et plutôt rigides. Celles-ci ont censément pour but de faciliter les différentes tâches comme le recrutement des membres, la distribution de l'équipement lors des *raids*, le contrôle de la présence des joueurs, etc. Ce type de hiérarchie s'apparente davantage à la *Barracks*, beaucoup plus rigide et structurée que la *Tree House*, dans l'article de Williams *et al.* (2006).

Finalement, certaines guildes ou regroupements de guildes ont une hiérarchie encore plus élaborée et complexe que les précédentes. Leur création implique parfois la nomination d'un conseil dans lequel chaque membre est élu et doit effectuer certaines tâches. Ce comité peut, par exemple, être élu à intervalles déterminés. Dans ces guildes, il peut y avoir des comités de discipline, des officiers qui s'occupent de la banque, d'autres qui s'occupent du recrutement, etc. Tout ceci est accompagné d'un code de conduite écrit et de règles formelles. Cette hiérarchie est plus rigide que la précédente et s'applique souvent à des regroupements

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

de guildes. Plus il y a de joueurs et de guildes impliqués, plus cette hiérarchie doit être rigide, complexe et formelle pour s'assurer que toutes les guildes et tous les joueurs suivent les mêmes règles. Je vais maintenant tenter d'expliquer en quoi les changements dans le jeu ont affecté la hiérarchie, la dynamique et la taille des guildes.

#### Les changements dans le jeu et leur impact sur les guildes

Les entrevues menées dans le cadre de ma recherche de maîtrise m'ont permis de constater que les participants ont développé beaucoup de liens avec d'autres joueurs dans *World of Warcraft* à l'intérieur des guildes. De plus, les membres d'une guilde ont souvent des intérêts communs et ils partagent généralement les mêmes buts et attentes face au jeu. Finalement, pour un joueur qui joue fréquemment et qui vise la progression dans le jeu, les membres de sa guilde sont souvent les personnes avec qui il interagit le plus dans une journée, à l'exception de ses collègues à l'école ou au travail. Pour toutes ces raisons, les guildes semblent être un terrain fertile et un endroit propice à la création de liens entre joueurs.

Toutefois, suite à mes entrevues, un facteur concernant les guildes m'a grandement marqué. J'ai pu constater qu'à la suite des changements survenus dans le jeu depuis son lancement, le type de guildes à laquelle le joueur se joint a beaucoup plus à voir avec sa personnalité qu'avec ses objectifs au sein du jeu. En effet, un joueur qui ne se considère plus comme un joueur axé sur la progression ou les *raids* ou qui ne s'est jamais considéré comme étant ce type de joueur peut être membre d'une guilde plus sociale ou d'une guilde avec ses amis seulement et accomplir le même contenu que les guildes *hardcore*. Bien sûr, celui-ci n'accomplira probablement pas le contenu du jeu à la même vitesse que les guildes *hardcore* de *raids* qui sont axées sur la progression et qui sont construites de façon optimale pour compétitionner.

Plusieurs changements dans le jeu ont grandement affecté la dynamique, le but et la taille des guildes et par le fait même, l'expérience sociale des joueurs. En premier lieu, il y a eu des modifications quant à la taille des donjons et des *raids*. Dans la version originale de *World of Warcraft*, c'est-à-dire avant les extensions, la taille des *raids* était de quarante joueurs. Après les extensions, la taille des *raids* a été modifiée. Les gros *raids* et donjons étaient maintenant conçus pour vingt-cinq

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

joueurs et les petits *raids*, pour dix. Cette modification changeait déjà beaucoup la dynamique du jeu et de plusieurs guildes. Grâce à celle-ci, les plus petits groupes de joueurs et les plus petites guildes avaient maintenant accès au contenu autrefois réservé aux grosses guildes. Par la suite, il y a également eu certains changements concernant la difficulté des *raids* et la longueur de ceux-ci. D'après les répondants à mon enquête, les *raids* étaient beaucoup plus faciles et la durée d'un donjon ou d'un *raid* était beaucoup moins longue qu'auparavant. Dans la version originale de *World of Warcraft*, certains *raids* pouvaient durer plusieurs heures. Avec les extensions, les *raids* les plus longs pouvaient se faire en quelques heures maximum. En diminuant le niveau de difficulté et la durée des *raids*, le contenu qui était autrefois trop difficile ou trop long pour certaines guildes est maintenant réalisable. En combinant tous ces facteurs, les *raids* étaient maintenant possibles pour pratiquement n'importe quel type de guildes, car ceux-ci étaient plus faciles, moins longs, et n'étaient plus exclusivement réservés aux grosses guildes. De plus, d'autres changements ont été apportés au jeu comme la possibilité de chercher d'autres joueurs ou un groupe (sur son serveur ainsi que sur d'autres serveurs) afin d'accomplir des quêtes ou des donjons, ainsi que des *raids*. Avec ces changements, les joueurs sans guilde (et même ceux avec une guilde) ont maintenant beaucoup plus de facilité à accomplir ce dont ils n'étaient pas capables autrefois, ce qui constituait la raison d'être même des guildes. L'instauration de ces nouveaux outils a grandement changé la donne et a parfois ébranlé les fondements de certaines guildes.

Si l'on regarde un peu plus loin, qu'est-ce que ces changements ont amené concrètement ? Comme les répondants l'ont mentionné, il est maintenant possible d'être dans une guilde qui n'est pas axée sur la progression ou une guilde composée seulement d'amis et d'accomplir les derniers donjons du jeu. Mais bien sûr, les quatre types de guildes décrites par Williams *et al.* (2006) existent toujours. Il y aura toujours différents types de guildes pour différents types de joueurs, mais en raison des changements apportés dans *World of Warcraft*, le contenu est moins affecté par le type de celles-ci qu'autrefois.

Malgré ces changements, les guildes axées sur la progression et les *raids* ou les guildes dites *hardcore* existent toujours et elles ne sont pas vouées à disparaître. Lors de ma recherche, j'ai moi-même constaté ce que Williams *et al.* (2006) avaient affirmé : dans la majorité des cas, les guildes axées sur les *raids* et la progression dans le jeu ou les guildes dites *hardcore* ont bel et bien une hiérarchie plus imposante que les

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

autres guildes, ainsi que certaines politiques de participations assez strictes concernant les *raids*. Elles ont également une discipline plus rigoureuse et elles consacrent beaucoup plus de temps que les autres guildes au contenu du jeu le plus avancé. Tous ces éléments expliquent généralement le succès de ces guildes. Cependant, ils justifient également pourquoi un bon nombre de répondants n'aiment pas celles-ci.

### Conclusion

Le but de cet article était de démontrer que le fait d'appartenir à une guilda dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs peut fortement influencer la création et le développement des liens avec les autres joueurs. Pour certaines personnes, *World of Warcraft* est bien plus qu'un jeu : il est un réseau social et un endroit de prédilection où il est possible de développer certaines affinités et certains liens avec ses pairs. Dans un article intitulé « Where Everybody Knows Your (Screen) Name : Online Games as « Third Places » » (2006), Dmitri Williams, qui a collaboré à l'article analysé plus tôt, et Constance Steinkuehler comparent les jeux en ligne au concept de troisième lieu utilisé par le sociologue Ray Oldenburg. Le troisième lieu fait référence à un endroit autre que les premiers et deuxième lieux, soit la maison et le travail, où les gens peuvent socialiser et interagir (Oldenburg, 1989). Pour ces auteurs, les jeux en ligne sont un de ces endroits où il est possible de rencontrer et apprendre à connaître des gens, et ce, au même titre qu'un bar, un restaurant ou un café Internet branché. Les guildes dans *World of Warcraft* permettent cette socialisation et elles sont un élément crucial à la progression du jeu pour plusieurs joueurs et cela, peu importe leurs aspirations et leurs intérêts à jouer. En effet, comme cet article l'explique, malgré tous les changements qui sont survenus dans *World of Warcraft*, il y a toujours différents types de guildes pour différents types de joueurs. À chacun de sélectionner le type de guildes qui lui convient. En faisant état de ce que l'enquête auprès des joueurs m'a permis de constater, on peut voir que les guildes occupent une double fonction dans *World of Warcraft* : aider le joueur à progresser avec son personnage, mais également (et surtout, pour plusieurs joueurs), développer et créer des contacts sociaux avec d'autres êtres humains, car derrière chaque avatar, se trouve une personne.

#### **Bibliographie**

##### **Livres**

OLDENBURG, Ray, 1989, *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. New York: Paragon House, 338p.

PUTNAM, Robert D., 2000, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, Simon & Schuster, 541p.

##### **Articles**

STEINKUELER Constance et WILLIAMS, Dmitri, 2006, « Where everybody knows your (screen) name: Online games as « third place » », *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), article 1. document disponible en ligne: <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/steinkuehler.html> (consulté le 25 mars 2011).

WILLIAMS Dmitri, DUCHENEAUT Nicolas, XIONG Li, ZHANG Yuanyuan, YEE Nick et NICKELL Eric, « From Tree House to Barracks: The Social life of Guilds in *World of Warcraft* », (2006) *Games and Culture*, Oct 2006; vol. 1: pp. 338 – 361, document disponible en ligne: <http://gac.sagepub.com/cgi/reprint/1/4/338> (consulté le 25 mars 2011)

##### **Sites Internet**

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

BLIZZARD ENTERTAINMENT (version Europe) : « *World of Warcraft* dépasse les 12 millions d'abonnés dans le monde », COMMUNIQUÉS DE PRESSE du 7 octobre 2010, [en ligne] <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?101007> (consulté le 13 janvier 2012).

SCIENCE & VIE JUNIOR : « *World of Warcraft* en baisse de régime », Article datant du 24 novembre 2011, [en ligne] <http://www.labosvj.fr/news/world-of-warcraft-en-baisse-de-regime/> (consulté le 13 janvier 2012).

# **Le lien social dans les communautés en ligne : la redéfinition d'un problème**

**NICOLAS SAUCIER**

Maîtrise en Sociologie

Université Laval

nicolas.saucier.2@ulaval.ca

*Dans Bowling Alone : The Collapse and Revival of American Community (2000), Robert D. Putnam parle d'une crise, de la mort du lien social. Serait-il possible que le Web 2.0 soit la solution à cette crise, un second souffle à la cohésion des sociétés occidentales? Que ce soit par l'entremise des réseaux sociaux comme Facebook, Twitter ou Google +, des jeux en ligne massivement multijoueurs (MMOG), des milieux de vie virtuels comme Second life, des forums, des blogues et réseaux de blogues, etc., il y a quotidiennement une quantité phénoménale d'interaction et une socialisation indéniable qui se passe sous nos yeux. Des liens se tissent entre des internautes et des communautés se forment au rythme de leurs échanges. Comment penser ce lien social qui se forme et se développe en-ligne, complètement, ou moins complètement, désancré du monde physique et de ses contraintes? Comment interpréter tout cette information, ce savoir, qui circule et s'échange en-ligne?*

\*\*\*

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Dans *Bowling Alone : The Collapse and Revival of American Community* (2000), Robert D. Putnam parle d'une crise du lien social qui touche les sociétés occidentales et plus particulièrement la société états-unienne. Selon lui, il y a, depuis les années soixante, un fort déclin de l'engagement communautaire et politique. En effet, les gens préfèrent signer un chèque pour un organisme ou un parti politique plutôt que de s'y engager ou d'y donner de leur temps, la quantité moyenne de temps consacré aux rencontres sociales, comme les piqueniques de bureau, les fêtes communautaires de quartier ou les dîners familiaux, a énormément diminué. Il observe tout de même que le sport a encore une place importante dans la vie des individus mais on ne le pratique plus, on le regarde à la télévision chez soi sans bouger. Ainsi, la participation aux ligues amateurs a fortement diminuée, de paire avec l'explosion de l'auditoire de sport à la télé.

Putnam, pour qui le lien social (*social capital*) se mesure par « le degré de coopération, de réciprocité et de confiance qui caractérise une société » (Cusset, 2007, p.47), voit, dans ce désengagement des individus face à la communauté, une alarmante diminution de la coopération et de la confiance envers les institutions et la communauté ce qui mène à un effritement du lien social et, comme le titre de son ouvrage le suggère, l'effondrement de la communauté.

Quelques explications sont proposées pour expliquer ce désengagement social et communautaire des individus. Une de ces explications consiste en la popularisation, la démocratisation et l'utilisation massive de l'ensemble des nouvelles technologies médiatiques et plus précisément la télévision (Steinkuehler et Williams, 2006)<sup>1</sup>. Selon ces auteurs, la télévision serait un média passif et désengagé qui nuirait à l'interaction interindividuelle directe : « En particulier, la télévision isole les individus, qui ont tendance à rester plus souvent à leur domicile, et rogne donc sur le temps qui pourrait être

---

<sup>1</sup> Les autres étant (1) la compression de l'espace et (2) du temps; et (3) le changement de génération, les baby-boomers étant vus comme très individualistes peu formés, en général, pour le politique (Putnam, 2000).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

consacré à des activités civiques » (Cusset, 2007, p.56). Internet n'est pas vu par Putnam comme un lieu de socialisation et de communauté viable et prolifique. Au moment de la recherche qui a donné naissance à *Bowling Alone : The Collapse and Revival of American*, soit entre 1995 et 2000, internet était trop peu accessible à une population diversifiée, on y retrouvait principalement une élite homogène, c'est-à-dire des gens assez aisés pour avoir accès à un ordinateur performant et une connexion internet. De plus, la pauvreté et la lenteur des signaux inhibaient la confiance et, par le fait même, la collaboration des individus, les internautes n'ayant pas l'impression de parler à une personne réelle et authentique, les échanges étant loin d'être aussi rapides que hors-ligne et rares étaient les photographies numériques et, moins communes encore, les caméras web (*webcams*).

Mais, depuis, internet a bien changé au point où l'on peut se demander si les individus sont, comme Putnam le propose, plus isolés que jamais ou, au contraire, plus interconnectés que jamais. En effet, les sites de réseaux sociaux et jeux en ligne massivement multijoueurs (MMOG<sup>2</sup>) sont rendus presque aussi fréquentés que les sites pornographiques. Même cette dite pornographie mise désormais sur le social et les communautés avec des sites de partage d'images et de vidéos entre individus comme *Xtube* ou *fucktube*, *Fchan*, *7chan* et tous les blogs amateurs ou moins amateurs dédiés à de tels sujets. Dans «Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone» (2006), Dmitri Williams s'intéresse précisément à ces communautés et interactions sociales sur internet qui grandissent et gagnent en importance à une vitesse spectaculaire : « Nous devons étudier les jeux maintenant, car les jeux axés sur les réseaux sociaux (*networked social games*) constituent une nouvelle forme d'interaction sociale de communauté et un phénomène social qui devient normatif plus rapidement qu'il nous a été possible de l'analyser, le théoriser ou en récolter des données. » (P.13, trad.<sup>3</sup>)

---

<sup>2</sup> Massive multiplayer online games.

<sup>3</sup>Traduction libre de « We should study games now because networked social games are a new form of community social interaction, and social phenomenon

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Tous les jours nous pouvons constater autour de nous que les individus en Occident sont effectivement plus connectés que jamais. Mais les liens sociaux qui se forment ou passent principalement par internet ne sont souvent pas pris au sérieux ou sont simplement discrédités vu le manque de présence physique et parce qu'ils ne constituent souvent que ce que le sociologue Mark Granovetter, pourrait appeler «liens faibles». Dans cet article, je vais tenter de montrer comment on peut reformuler le problème et envisager autrement l'importance de ces liens en présentant, d'abord, en quoi les liens faibles ne sont pas à dénigrer, en me basant sur la théorie de la force des liens faibles de Granovetter (1973, 1983). Puis, je présenterai le concept de communauté de pratiques de Wenger (1998, 2005), pour illustrer comment ce concept s'applique aussi aux communautés en ligne et fournit ainsi un bon exemple de réseaux de liens faibles rassemblés grâce à internet pour former des communautés avec une forte cohésion et un fort sentiment d'appartenance et d'identité.

#### **Les liens sociaux en ligne : la force des liens faibles.**

Avant d'entrer dans les détails, je me dois de présenter ce qui est entendu par un lien «fort» et un lien «faible». Dans son article qui a fait école intitulé «The Strength of Weak Ties» («la force des liens faibles») (1973), Mark Granovetter explique comment les liens dits «faibles» peuvent s'avérer beaucoup plus importants, autant au plan microsocial que macrosocial, que ce que l'on peut penser. Dans son ouvrage déjà mentionné, Putnam (2000) introduit une théorie qui se rapproche énormément de la théorie de la force des liens faibles de Granovetter, à l'exception que Putnam utilise les termes liens «fermés» ou «d'attachement» (*bounding*) pour parler de liens forts et liens «ouverts» ou «de pont» (*bridging*) pour parler de liens faibles. De plus, pour Putnam, les liens forts (*bounding*) agissent comme agent liant

---

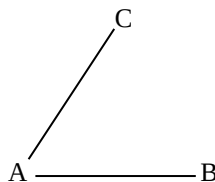
that is becoming normative faster than we have been able to analyze it, theorize it, or collect data on it. »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

socialement, comme un ciment social, tandis que les liens faibles (*bridging*) agissent plutôt comme lubrifiant social (l'idée de «pont» est déjà dans la théorie de Granovetter, comme je l'expliquerai plus tard ) (Putnam, 2000, et Cusset, 2007, p.57).

Granovetter définit la force d'un lien comme le résultat d'une « [...] combinaison de la quantité de temps, l'intensité de l'émotion, l'intimité (confiance mutuelle) et les services réciproques qui caractérisent un lien. » (Granovetter, 1973, p.1361, trad.<sup>4</sup>) Les liens sociaux pris en compte dans la théorie de Granovetter sont considérés comme étant symétriques et réciproques et comme étant «positifs». Les liens de rivalité ne sont donc pas pris en compte.

Le concept de lien fort, selon l'étude à laquelle Granovetter se réfère dans ses exemples, couvre un éventail de relations allant du conjoint aux amis proches en passant par les membres de la famille rapprochée. Dans tous les cas, les liens forts sont caractérisés par un fort engagement nécessitant beaucoup de temps et d'efforts de la part des individus pour entretenir la relation. Le temps étant, selon Granovetter, une ressource limitée pour tous, il est donc impossible pour un individu d'entretenir un grand nombre de liens forts en même temps et, de ce fait, ils sont peu nombreux. Deuxièmement, les liens forts ont tendance à créer des réseaux fermés. En effet, selon Granovetter, toutes les personnes avec lesquelles l'individu entretient des liens forts se connaissent de près ou de loin. Par exemple, si A est en relation de lien fort avec B et avec C, alors B et C ont au moins un lien faible et probablement un lien fort. En aucun



**La triade interdite  
(Granovetter, 1973, p.1363)**

<sup>4</sup> Traduction libre de: « [...]combination of the amount of time, the emotional intensity, the intimacy (mutual confiding), and the reciprocal services which characterize the tie. »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

cas B et C peuvent ne pas se connaître... ou alors, l'un d'eux n'est pas vraiment un lien fort de A (Granovetter, 1973, p.1363). Cette caractéristique tend à suggérer qu'un lien fort existe entre deux individus qui ont conscience, ne serait-ce que légèrement, de tous les liens sociaux de l'autre. Finalement, les liens forts ont tendance à créer des réseaux plutôt homogènes. Cela est causé par la caractéristique précédente, c'est-à-dire le fait que tous les liens d'un même réseau se connaissent entre eux, mais aussi par un phénomène social que Peter Blau appelle l'homophilie, c'est-à-dire la tendance qu'a un individu à s'entourer d'individus qui lui sont similaires (même classe sociale, même identité ethnique, mêmes goûts, etc.) (Granovetter, 1983, p.210). À cela, Granovetter ajoute qu'il serait, selon la logique du réseau et de la circulation de l'information de sa théorie, peu avantageux pour un individu d'entretenir un lien fort avec un individu de classe inférieure (Granovetter, 1973 et 1983). Un individu qui miserait essentiellement sur ses quelques liens forts n'aurait aucune difficulté à trouver du soutien social, financier et émotionnel en cas de besoin, mais se retrouverait facilement isolé, par exemple, en ce qui a trait l'accès à de l'information nouvelle - ses contacts formant un cercle fermé et homogène - ou advenant la perte d'un de ses liens (Granovetter, 1983).

Le concept de lien faible, quant à lui, couvre un éventail de relations allant du collègue de travail à la connaissance lointaine en passant par les membres de la famille étendue, les voisins, les amis «réguliers», les amis d'amis, les partenaires d'activité et j'en passe. Les liens faibles sont, pour dire simplement, à l'opposé des liens forts en termes de quantité et de qualité: les liens faibles sont multiples, ils demandent un investissement moins important en temps et en efforts, ils sont moins intimes, plus diversifiés et plus hétérogènes (Granovetter, 1973). Un individu qui miserait essentiellement sur ses liens faibles n'aurait que peu de soutien social et émotionnel. Par contre, ce large réseau de relations lui permettrait d'avoir accès à une quantité impressionnante d'informations, d'opportunités et de ressources (Steinkuehler et Williams, 2006).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Dans la société actuelle, il y a un fort biais valorisant les liens forts au détriment des liens faibles (Steinkuehler et Williams, 2006). Lorsqu'il est question de liens sociaux, que ce soit en ligne ou hors ligne, il est généralement entendu que l'on parle de liens «forts» (le conjoint ou la conjointe, la famille ou les amis proches) et rarement les liens «faibles» (les connaissances, les amis moins proches, les collègues d'activités, etc.) ne sont pris en compte. Les liens faibles sont vus comme facultatifs et négligeables aux points de vue personnel et social alors que les liens forts sont perçus comme ciment et fondation de l'identité et centraux dans la vie de l'individu. On valorise plus l'individu ayant quelques liens très forts que l'individu ayant une multitude de liens faibles. Or, les liens sociaux développés sur internet, sur les forums, par clavardage ou dans des jeux en ligne, sont plus souvent qu'autrement des liens faibles, aussi appelés des liens de pont (*bridging*): « Les observations rapportées dans les études d'internet suggèrent généralement que les réseaux sociaux en ligne sont typiquement des réseaux étendus et axés sur les relations de ponts [...] » (Steinkuehler et Williams, 2006, p.16, trad.<sup>5</sup>). Les relations en ligne sont donc souvent considérées comme insignifiantes et perçues comme «virtuelles», donc, non réelles, voire même générées par l'ordinateur lui-même. Mais, comme le démontrent Cole et Griffiths (2007) et Steinkuehler et Williams (2006), les relations développées en ligne peuvent être tout aussi réelles et sérieuses que les relations hors-ligne, même en tant que lien faible<sup>6</sup>.

Une des principales caractéristiques qui fait la force des liens faibles soulevées dans le texte de Granovetter (1973) réside dans le fait qu'ils peuvent, à eux seuls, être des ponts. Un pont est un lien faible qui,

---

<sup>5</sup> Traduction libre de : « Evidence from studies from studies of the Internet generally suggests that online social networks are characteristically broad, bridging-oriented networks [...] ».

<sup>6</sup> Les liens sociaux en-ligne ne sont pas obligatoirement des liens faibles, on y retrouve aussi un nombre grandissant de liens forts comme le démontrent Cole et Griffiths (2007) et Steinkuehler et Williams (2006).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

de par ses relations avec certains membres de différents cercles sociaux, lie deux cercles sociaux qui, autrement, n'auraient aucun contact entre eux. Ce ne sont pas tous les liens faibles qui sont des ponts. Même que la majorité n'en est pas. Et, hormis en de très rares occasions, un lien fort n'agit pas en tant que pont (Granovetter, 1983). Un pont n'est pas obligatoirement apparent et encore moins formel : ce peut être, par exemple, un individu qui, en changeant d'emploi ou en déménageant, ne se retrouve pas à changer immédiatement un réseau social pour un autre, mais qui est simultanément, même si ce n'est que pour un temps, partie prenante de deux réseaux sociaux (Granovetter, 1973, p.1373).

C'est par les ponts que l'information, les innovations, les idées et autres ressources du même genre peuvent circuler dans une société. Sans ces liens pour faire les ponts, les réseaux sociaux se retrouvent fermés et isolés et les ressources ne font que tourner en rond à l'intérieur de ces cercles. Pour Granovetter, ce sont les liens faibles, en tant que ponts, qui forment le vrai « ciment » social. C'est avec les ponts que les cercles sociaux se retrouvent liés entre eux pour former le réseau complexe qu'est la société : « [...] les systèmes sociaux qui manquent de liens faibles seront fragmentés et incohérents. Les nouvelles idées se répandront lentement, les efforts scientifiques seront diminués et les sous-groupes, séparés par la race, l'ethnicité, la géographie ou d'autres caractéristiques, auront de la difficulté à atteindre un *modus vivendi*<sup>7</sup> » (Granovetter, 1983, p. 202). Les liens forts, quant à eux, ne mènent qu'à une fragmentation sociale en plus petits groupes isolés.

Au plan microsocial, les individus qui n'accordent pas d'importance à leurs liens faibles ou qui en ont que peu, se retrouvent, à l'instar de la société précédemment décrite, facilement isolés et coupés d'une large part d'informations qu'ils ne recevront pas ou que trop tard : « [...] les individus avec peu de liens faibles seront privés d'informations venant de parties lointaines du système social et seront confinés aux

---

<sup>7</sup> Traduction libre de : «[...] social systems lacking in weak ties will be fragmented and incoherent. New ideas will spread slowly, scientific endeavors will be handicapped, and subgroups separated by race, ethnicity, geography, or other characteristics will have difficulty reaching a *modus vivendi*. »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

nouvelles provinciales et aux points de vue des amis proches<sup>8</sup> » (Granovetter, 1983, p.202). De nos jours, l'isolement de tels individus semble moins grand qu'en 1983 vu l'accessibilité aux médias de masse comme la télévision et internet. Mais ces individus se retrouvent tout de même plus isolés que d'autres qui auraient plus de liens faibles et cet isolement est d'autant plus lourd du fait que les médias de masse utilisent de plus en plus les réseaux sociaux, le partage en ligne de vidéos, de publicités, d'images, d'articles, etc.

Internet regorge d'exemples de réseaux de liens faibles. Facebook est un très bon exemple de la manière dont les liens faibles sont mis de l'avant, voire même célébrés. Sur Facebook, l'individu officialise publiquement des centaines de liens qui sont appelés «amis». L'utilisateur de Facebook met ainsi en relation ses différents cercles sociaux et, à travers ses «statuts» publics et les messages sur les «babillards» (*walls*) de ses «amis» sous forme de messages, de liens hypertextes ou de vidéos, il fait circuler de l'information et des idées presque instantanément en rejoignant une quantité phénoménale de groupes et de réseaux sociaux. Facebook n'est pas le premier, ni le seul, ni le dernier de ce nouveau genre de communauté et réseau social. D'autres, souvent plus petits ou plus axés autour d'un intérêt, peuvent être pris en exemple. Que ce soit sur des sites de partage de recettes traditionnelles mexicaines, des forums d'aide et de discussion pour transsexuels, des guildes de World of Warcraft ou des réseaux sociaux comme Twitter ou Google+, les internautes socialisent sur internet et forment des «communautés» et des réseaux et ces nouvelles socialisations en ligne axées sur des réseaux de liens faibles ne peuvent être ignorées.

### Les communautés en ligne

---

<sup>8</sup> Traduction libre de : « [...] individuals with few weak ties will be deprived of information from distant parts of the social system and will be confined to the provincial news and views of close friends. »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Les communautés qui se forment en ligne, ou s'y développent principalement, diffèrent des communautés hors ligne principalement par le fait qu'elles sont désincarnées, détachées du monde physique. De là, plusieurs autres caractéristiques en découlent. Les communautés en ligne sont marquées par l'absence plus ou moins grande de jugements extérieurs, voir même d'une certaine censure, et les utilisateurs peuvent aisément se cacher dans l'anonymat ou sous des pseudonymes rendant très difficile l'application de moyens coercitifs. Ces deux caractéristiques font d'internet, comme en parle Bell (2007), un lieu où l'individu peut trouver de l'information sur tout et n'importe quoi et connecter avec des individus partageant les mêmes goûts : « [...] sur internet, les gens qui partagent des intérêts avec vous et qui ont les même penchants que vous sont seulement à quelques clics de vous, peu importe le caractère obscur du sujet, de sa reconnaissance sociale ou de son étrangeté » (Wallace, 1999, *dans* Bell, 2007, trad.<sup>9</sup>). En étant désincarnées, les communautés en ligne ne sont pas non plus sujettes aux contraintes du monde géographique. Les interactions en ligne traversent aisément les barrières géographiques et politiques des pays et les communautés peuvent alors être mondiales. Vu l'internationalité d'internet, l'interaction entre individus y est continue, elle ne finit jamais, il y a toujours quelqu'un en ligne avec qui échanger en temps réel.

Adler et Adler (2008), ajoutent que les communautés en lignes sont aussi caractérisées par la passivité de leurs membres. En effet, internet est souvent utilisé par les membres d'une communauté pour regarder des vidéos ou des images, parcourir des forums, lire des commentaires d'autres membres, des poèmes, des lettres ouvertes, etc. (Adler et Adler, 2008). Mais, aujourd'hui, les utilisateurs sont invités à être moins passifs et à laisser leur marque où ils passent grâce aux nombreux espaces pour les commentaires, les cotes et les boutons d'appréciation ou de dépréciation, etc.

---

<sup>9</sup> Traduction libre de : « [...]on the internet, people who share your interest and lean the same direction as you are just a few keystrokes away, regardless of the issue's obscurity, social desirability, or bizarreness. »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

De plus en plus de chercheurs s'intéressent aux communautés en ligne selon différentes approches et différents points de vue. Parmi ces différentes façons de voir et d'étudier les communautés en ligne, plusieurs se tournent vers le concept de communauté de pratique d'Etienne Wenger (Huysman, Wenger et Wulf, 2003).

Le concept de communauté de pratique a été développé à partir des théories anthropologiques de l'apprentissage de Jean Lave et, étant donné les liens du concept avec la passation du savoir et le partage d'informations et d'expériences, il a d'abord été appliqué au monde du travail et aux relations industrielles : par exemple, la relation entre les mentors et les apprentis, les supérieurs ou les formateurs et les employés, la promotion de la sécurité dans les usines, etc. Plus tard, le concept a été appliqué ailleurs comme dans les institutions gouvernementales, en enseignement, en développement international et plus récemment, ce qui nous intéresse ici, aux communautés en ligne (Wenger, 2005).

Wenger définit les communautés de pratiques comme des « groupes de personnes qui partagent un intérêt ou une passion pour quelque chose qu'ils font et qui apprennent à le faire mieux à travers des interactions régulières » (Wenger, 2005, p.1, trad.<sup>10</sup>). Les communautés de pratique peuvent prendre plusieurs formes allant d'une troupe de théâtre expérimental à une clique d'infirmières qui dînent les midis ensemble en passant par les cercles de fermières et des communautés de suspension corporelle. Ces communautés ne sont pas nécessairement intentionnelles ou conscientes, elles sont parfois formées par hasard ou par dépit. Elles ne sont pas nécessairement régulières, certaines se rencontrent à des dates fixes et d'autres de temps en temps. Elles ne sont pas non plus nécessairement officielles, hiérarchisées, voire même sérieuses, comme la clique d'infirmières qui dînent ensemble. Même si le but de ceux qui y participent peut être d'abord de s'amuser, dans le processus, on y parle des patients, du travail et on y apprend de l'expérience des autres.

---

<sup>10</sup> Traduction libre de : « Communities of practice are group of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly. »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Même si, à première vue, à peu près n'importe quoi peut être considéré comme une communauté de pratique, ce n'est pas le cas. Wenger (2005) identifie clairement trois caractéristiques nécessaires pour qu'un groupe soit considéré une communauté de pratique. Premièrement, il doit y avoir un champ d'intérêt (*domain*) : les membres du groupe en question doivent partager au moins un intérêt commun. C'est l'engagement et la passion portée à ce champ d'intérêt qui unit le groupe. Ce champ d'intérêt n'est pas nécessairement quelque chose de valorisé ou de reconnu comme une «expertise» en dehors du groupe. Par exemple, le talent pour «crier par dessus du bruit trop fort» est très rarement reconnu comme une expertise louable en dehors des milieux *hard-rock-heavy-metal*. Ces «crieurs», qui, eux, le voit comme de la chanson, peuvent quand même se rencontrer, s'entraider, partager cet intérêt et reconnaître en l'autre une certaine expertise, un certain savoir valable. Deuxièmement, pour parler de communauté de pratique, il doit y avoir la communauté: les membres du groupe donné doivent avoir des interactions entre eux et doivent avoir le sentiment de former une communauté. Ainsi, quelques infirmières qui travaillent dans un même hôpital, se croisent de temps à autre et dînent parfois ensemble ne forment pas une communauté de pratique. Leurs interactions sont trop éparées et il n'y a pas de sentiment d'appartenance contrairement à la clique d'infirmières dont les interactions sont régulières et dont les membres ont hâte de raconter leurs dernières aventures à «la gang». Ces infirmières ne sont pas conscientes de former une communauté de pratique ni même que leur petit groupe les aide à mieux performer au travail mais elles sont tout de même conscientes de former un groupe aussi informel soit-il. Finalement, pour être une communauté de pratique, il faut, de toute évidence, une pratique : les membres doivent faire quelque chose qui comprend une certaine production de connaissances qu'ils se partagent. Les fans d'Harry Potter, par exemple, ne forment pas des communautés de pratique même si les membres ont un intérêt commun et qu'ils se reconnaissent comme appartenant à la communauté des fans. Certains de ces fans peuvent toutefois former une communauté de pratique s'ils produisent quelque chose comme, par exemple, les

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

communautés de fans qui écrivent des *fanfic*<sup>11</sup>, c'est-à-dire des histoires alternatives tirées, à différents degrés, de l'univers fictif d'Harry Potter. Ces derniers se partagent leurs idées, leurs versions des possibles développements de l'histoire, leurs hypothèses sur la manière dont certains personnages auraient pu évoluer si la série avait continué ou pris une autre orientation, en plus des bases de la rédaction d'histoires de genres divers.

Wenger ne donne pas de typologie ou de modèle fixe de ce à quoi peut ressembler une communauté de pratique, en autant que les trois caractéristiques expliquées précédemment soient présentes, une communauté de pratique peut prendre à peu près n'importe quelle forme. En contrepartie, Wenger tend plutôt à classifier les différentes communautés de pratique selon les fonctions qu'elles remplissent. Dans son texte *Communities of practice: A brief introduction* (2005, p.2-3), quelques exemples de buts et fonctions sont donnés (que j'illustre, ici, à l'aide de situations communes dans l'univers des jeux vidéos) :

| Buts et fonctions              | Exemple de situation                                                                              |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La résolution de problèmes     | «Mon personnage est coincé, aidez-moi svp!»                                                       |
| La demande d'information       | «Quels sont les paramètres minimums pour que ce jeu fonctionne sur mon ordinateur?»               |
| La recherche d'expérience      | «Quelqu'un a-t-il réussi à passer le gardien de la porte au niveau 38?»                           |
| La réutilisation de ressources | «J'ai trouvé ce logiciel pour faciliter les échange entre personnages, il pourrait t'être utile.» |
| La coordination et la synergie | «J'ai besoin de l'armure de Tarkal                                                                |

---

<sup>11</sup> Mot-valise entre « fan » et « fiction »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

|                                                                   |                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                   | pour compléter l'ensemble parfait de guerrier, en échange j'ai de très bonnes robes de magiciens.» |
| La discussion sur les développements                              | «Comment est la nouvelle mise à jour? Que pensez-vous de la nouvelle expansion?»                   |
| Les projets de documentation                                      | «Nous avons réussi à tuer le monstre final sans trop de dommages, voici comment.»                  |
| La cartographie des connaissances et l'identification des lacunes | «Voici un tableau de tous les monstres et leurs faiblesses, il ne manque que les hommes-crabes.»   |

Même si les communautés de pratique se concentrent généralement sur une ou quelques fonctions, on peut en retrouver plusieurs qui se recoupent et s'entrecroisent au sein d'une même communauté de pratique (Wenger, 2005).

D'autres concepts et théories sur les communautés, comme les concepts de «communauté extrême» de Vaughan Bell (2007) ou de «communauté déviante» utilisé par Adler et Adler (2008) et McDonald et al. (2009), ont été développés plus spécifiquement pour étudier les communautés en ligne. Mais le concept de communauté de pratique de Wenger est reconnu pour sa malléabilité et sa polyvalence, « [...] il nous permet de voir au-delà les structures formelles plus évidentes comme les organisations les salles de classe ou les nations et de percevoir la structure définie par l'engagement dans la pratique et l'apprentissage informel qui vient avec cet engagement » (Wenger, 2005, p.3, trad.<sup>12</sup>). Pour cela, le concept de communauté de pratique s'applique à merveille à bon nombre de communautés en ligne.

---

<sup>12</sup> Traduction libre de: « [...] it allows us to see past more obvious formal structures such as organisation, classrooms, or nations, and perceive the structure defined by engagement in practice and the informal learning that comes with it. »

#### **Conclusion**

Il apparaît réducteur de voir les nouveaux médias, à la manière de Putnam, comme un fléau responsable de l'effritement du lien social et de l'effondrement de la communauté. Il semble plutôt que, en même temps que la baisse d'intérêt pour l'engagement communautaire direct qu'a constatée Putnam (2000), les individus se sont tournés vers de nouvelles formes de communautés comme le suggèrent Steinkuehler et Williams (2006). Internet connecte ensemble des individus qui, autrement, se retrouveraient isolés. Grâce aux communautés en lignes, ces individus peuvent facilement se retrouver et communiquer les uns avec les autres, peu importe leur dispersion géographique, formant souvent des groupes sociaux qui valident et soutiennent leurs identités et comportement (McDonald et al., 2009, p1).

Pour Putnam, les liens sociaux ne sont pas de simples ensembles de contacts mais plutôt « [...] des vecteurs d'obligations mutuelles générateurs de réciprocité » (Cusset, 2007, p.53). Les communautés de pratique en ligne fournissent justement des espaces d'échange de ressources, d'engagement et de réciprocité mutuelle. Les réseaux sociaux en ligne donnent leur juste place aux liens faibles, les officialisent et augmentent l'efficacité des ponts ne contribuant pas au déclin de la sociabilité et à l'effondrement de la communauté mais, au contraire, comme la théorie de la force des liens faibles de Granovetter le suggère, à la cohésion sociale et à la circulation des ressources pour le mieux.

#### **Bibliographie**

- ADLER, Patricia A., et Peter ADLER, 2008, «The cyber worlds of self-injurers: Deviant communities, relationships, and selves », *Symbolic Interaction*, 31:1. P.33-56.
- BELL, Vaughan, 2007, « Online information, extreme communities and internet therapy: Is the internet good for our mental health? », *Journal of Mental Health*, 16:4. P. 445-457.
- COLE, Helena et Mark D. GRIFFITHS, 2007, «Social Interactions in Massively Multiplayer Online Gamers», *CyberPsychology & Behavior*, 10:4. P. 575-583.
- CUSSET, Pierre-Yves, 2007, *Le lien social*. Armand Colin. 128 pages.
- GRANOVETTER, MARK S., 1973, « The Strength of Weak Ties », *The American Journal of Sociology* 78:6. Pages 1360–1380.
- GRANOVETTER, Mark S., 1983, «The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited», *Sociological Theory*, vol. 1. Pages 201–233.
- HUYSMAN, Marleen, Etienne WENGER et Volker WULF (dir.), 2003, *Communities and Technologies*. Kluwer Academic Publishers. 484 pages.
- MCDONALD, Hope Smiley, Nicole HORSTMANN, Kevin J. STROM et Mark W. POPE, 2009, « The Impact of the Internet on Deviant Behavior and Deviant Communities », *Litterature Review*, novembre 2009. Institute for Homeland Security Solutions. 11 pages.
- PUTNAM, Robert D., 2000, *Bowling Alone : The Collapse and Revival of American Community*. New York : Simon & Schuster.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

STEINKUEHLER, Constance et Dmitri WILLIAMS, 2006, «Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places."», *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11:4, article 1.

WENGER, Etienne, 1998, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press.

WENGER, Etienne, 2005, *Communities of practice: A brief introduction*.  
[en ligne] <http://www.vpit.ualberta.ca/cop/doc/wenger.doc>  
(consulté le 7 février 2010)

WILLIAMS, Dmitri, 2006, «Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone», *Games and Culture*, 1:13. P. 13-16.



# **L'identité ethnique en Chine et sa négociation sur le réseau social QQ : le cas des Hmong du Yunnan**

**MATHIEU POULIN-LAMARRE**

Maîtrise en Anthropologie

Université Laval

mathieu.poulin-lamarre.1@ulaval.ca

*Basé sur des données recueillies en Chine lors d'un terrain ethnographique réalisé dans la province du Yunnan, ainsi que sur une participation virtuelle active sur le réseau social QQ échelonné sur 2 ans, cet article revient sur les principales conclusions du mémoire «Hmong 2.0 : Négociations identitaires en ligne dans les marges chinoises». En s'intéressant aux dynamiques de partage de photos de jeunes Hmong de Maguan, au Yunnan, cette recherche tente de montrer comment l'identité ethnique officielle (minzu) imposée par le gouvernement chinois est questionnée par des pratiques de représentation de soi en ligne. L'arrimage théorique aux idées de Michel Foucault et de Judith Butler sur la constitution du sujet permet par ailleurs de fournir un cadre dynamique pour penser les rapports de pouvoir complexes entre État et minorités dans la Chine contemporaine.*

\*\*\*

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

La question de l'identité ethnique chez les groupes minoritaires du sud-ouest de la Chine est saturée de part en part par le politique. Il est largement reconnu par les anthropologues occidentaux que les rapports entre État et minorités en Chine socialiste ont, depuis les années 50, provoqué de multiples formes de négociations identitaires et de stratégies politiques qui sont toujours en cours, et qui se manifestent différemment selon les contextes (Schein 2000, Litzinger 2000, Gros 2001, Mueggler 2002, Harrell 2001, Tapp 2003, Gladney 2004, Rack 2005). Peu ont cependant accordé une attention directe à l'influence des nouvelles technologies dans la politique de l'identité en Chine, même si celles-ci sont désormais de plus en plus présentes dans la Chine contemporaine. De ce fait, une analyse qui comprendrait à la fois les questions relatives à l'identité des minoritaires ainsi que celles des nouvelles technologies en Chine reste encore à faire, et c'est dans cette voie que j'aimerais apporter quelques propositions.

Précisons d'abord que pour le chercheur s'intéressant au groupe Hmong, présent dans quelques provinces chinoises du sud-ouest, un tel problème de recherche n'a rien d'intuitif. Rien n'indique encore dans la littérature que l'on peut s'attendre à trouver sur Internet le bouillonnement que j'ai pu moi-même constater dans l'activité en ligne des Hmong chinois. Nul article ne mentionne l'important site 3miao<sup>1</sup> ni ses dérivées régionales, et si le réseau social QQ est quelquefois mentionné dans des publications qui ciblent la Chine en général, la participation des minoritaires reste insondée. La formulation d'un problème de recherche cohérent en absence de réelles assises empiriques ne peut donc émerger que d'une démarche empirico-inductive fondée sur l'ethnographie. Dès lors, le chercheur se fait, comme l'évoquait jadis Lévi-Strauss, bricoleur, n'hésitant pas à composer de nouveaux amalgames théoriques en faisant fi des frontières disciplinaires. L'Internet en Chine est effectivement loin d'être la tasse de thé des spécialistes des groupes minoritaires, et malgré quelques études faites dans la diaspora hmong (Tapp 2000, Schein 2004), les activités en ligne

---

<sup>1</sup> [www.3miao.net](http://www.3miao.net)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

restent encore la *terra incognita* d'une vaste communauté de chercheurs. Ce décalage reflète peut-être le biais ethnocentrique d'une relation entre un chercheur, se représentant en tant que sujet moderne, et son objet, réputé traditionnel, coutumier, « culturel » (pris dans un sens quasi-folklorique), reléguant à la trivialité les pratiques dites modernes, ou parfois pire, s'en affligeant comme étant le signe d'une acculturation malheureuse mais inévitable, constat de la défaite du groupe minoritaire, supposé résister envers et contre tout face à l'homogénéisation galopante venant d'une modernité sans visage, a-culturelle.

Dans un article de 1999, Marshall Sahlins critiquait ce raccourci intellectuel visant à mettre en opposition une modernité unique réduisant à néant petit à petit les traditions, la langue et la culture des populations marginales. Si les signes de ce que l'on appelle « modernité » sont effectivement visibles partout dans le monde, celle-ci n'est jamais acceptée comme telle, et, en se butant inmanquablement à la résistance de la culture, ses paramètres s'en trouvent négociés, phénomène qu'il nomme lui-même, « indigénisation ». J'ai moi-même été stupéfait de n'avoir pas porté au départ d'attention particulière aux pratiques en ligne de mes interlocuteurs qui profitaient souvent du poste de ma chambre d'hôtel pour se brancher à leur réseau social, QQ, sur lequel ils échangeaient avec de vieux amis du village, maintenant aux quatre coins de la Chine, et publiaient des photos, des chansons, des vidéos, etc. Ce n'est qu'une fois débarqué dans ce que je croyais être le « vrai » terrain, un village, les deux pieds dans la rizière, à tenter de glaner de « vraies » données de terrain, que j'ai réalisé ma myopie, mon romantisme et les possibilités infinies d'un terrain à la fois en ligne et sur place, m'inspirant de ce que Marcus a nommé une « approche multisite » (Marcus 1995).

Lors de mon terrain de recherche mené à l'été 2010 dans le comté de Maguan au sud de la province du Yunnan, j'ai eu l'occasion de rencontrer différents acteurs du cyberspace hmong chinois. Des jeunes, nouvellement arrivés en ville pour y travailler, mais aussi des cadres et des intellectuels ont été mes interlocuteurs en ligne et hors-ligne. Dans cet article, les données issues de mon terrain de recherche seront mises à

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

profit pour rendre compte de ce phénomène nouveau dans les marges chinoises : le cyberspace comme nouveau site de négociations identitaires. Après une brève introduction à l'histoire et à la situation présente du groupe Hmong et un survol des approches théoriques à la croisée du cyberspace et du concept foucauldien de pratiques de soi, de nombreux exemples serviront à illustrer de quelles manières l'ethnicité peut être exprimée à l'écran par les différents acteurs.

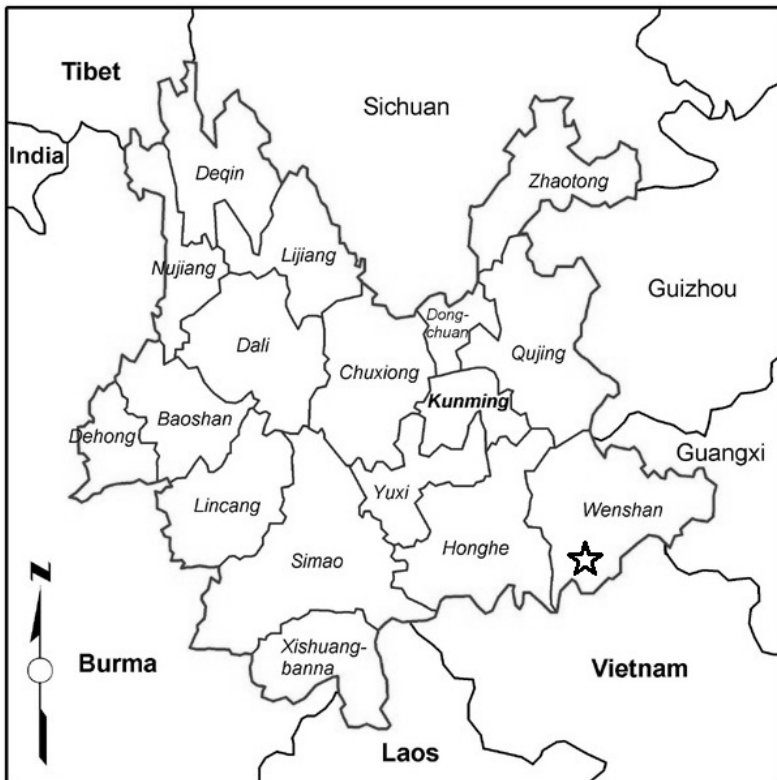


Figure 1 : Situation de la ville de Maguan sur une carte du Yunnan

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

#### I. Miao : généalogie d'une catégorie ethnique chinoise

Dans sa formule officielle, la Chine se présente comme un « état multinational unifié » où la nation chinoise (*zhonghua minzu*) est elle-même composée de 56 nationalités (elles aussi appelées *minzu*) (Thoraval 2003 : 49). L'historique de la confusion du terme *minzu*, à la fois nation et nationalité, remonte au 19<sup>e</sup> siècle. C'est à ce moment que ce concept, venant du terme japonais pour désigner la nation : *minzoku*, servit à nommer l'entité nationale chinoise en construction, comprise essentiellement alors comme le peuple vivant au sein des frontières de l'État. Il fut toutefois rapidement déplacé vers la seule ethnie Han, qui aspirait alors politiquement à s'affranchir du pouvoir mandchou (Frangville 2007 : 50). Durant la période républicaine (1911-1949), on reconnaît l'existence de cinq groupes, les Han, Mandchous, Mongols, Tatars et Tibétains, mais à l'aube de la Révolution, les communistes, qui s'étaient ralliés les appuis de groupes ethniques plus petits, avaient déjà multiplié les promesses de reconnaissance politique (Michaud 2009). C'est ainsi qu'à l'avènement de la République Populaire de Chine (RPC) en 1949, une vaste campagne d'identification des nationalités (*minzu shibie*) a été lancée, afin, dit-on, d'assurer aux minorités un certain degré de représentation politique (Thoraval 2003 : 53). Des 400 groupes minoritaires répertoriés par les anthropologues chinois, on a formé 55 groupes inégaux et hétérogènes. L'actuelle *minzu* Han (*Hanzu*), qui comprend aujourd'hui plus de 91 % de la population chinoise, se considérait au départ comme la seule véritable nation, étant, selon elle, au sommet de la séquence évolutive des groupes ethniques, décrite par Staline (1913). À la suite de pressions venant des groupes minoritaires et pour être cohérent avec le principe d'égalité des peuples promulgué sous la nouvelle RPC, on a accordé en 1962 aux 55 groupes minoritaires le titre de *minzu* (Yang 2009), équivalence linguistique qui ne trouve cependant pas son pendant dans la politique, le groupe Han contrôlant dans les faits tous les réels leviers politiques.

Pour les Hmong qui peuplaient principalement les provinces du Yunnan, du Guizhou et du Sichuan, cette campagne d'identification les a

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

inscrits au sein d'un groupe que l'on a appelé Miao, en continuité avec un ancien terme générique qui désignait de façon générale les populations non-han dans le sud-ouest (Diamond 1995). D'autres groupes de même souche linguistique, se nommant eux-mêmes Hmu, Gho Xiong, Ge/Gelao ou A Hmao ont été rassemblés sous cet exonyme (Tapp 2003). Le même phénomène s'est appliqué aux Yi (Harrell 1995) et aux Zhuang (Kaup 2000), nouveaux groupes que l'on ne s'est pas limité à nommer, mais qui ont été incontestablement produits, notamment par les efforts du gouvernement : invention d'une histoire, de fêtes et de traditions et diffusion massive de clichés qui ont été répétés inlassablement jusqu'à ce que le caractère fabriqué de ces images ait été remplacé par l'impression que tout cela avait toujours existé (Blum 2001 : 9). Néanmoins, bien que les nouvelles catégories aient incontestablement trouvé racine, il n'est pas non plus devenu impossible de se penser hors de celles-ci, plusieurs niveaux d'identification pouvant encore se chevaucher (Harrell 2001). Les Hmong de Maguan continuent d'ailleurs de se nommer Hmong, et l'écrivent *Hmongb*, selon la transcription du Hmong qu'utilisent en Chine les cadres et intellectuels ou *meng* 蒙, utilisant un caractère qui possède un son similaire. Le terme Miao renvoie aujourd'hui pour la majorité à la traduction chinoise littérale de « Hmong ».

Les nationalités minoritaires de la Chine (*shaoshu minzu*) ont subi d'intenses bouleversements depuis leur « fabrication » par le Parti communiste chinois (PCC). Le maoïsme et la Révolution culturelle ont été des moments violemment ethnocidaire, tandis que l'ère des réformes sous Deng Xiaoping durant les années 80 a contribué à un certain renouveau ethnique, des efforts étant désormais menés afin de revitaliser les cultures, non sans les avoir inscrites au sein d'une véritable « industrie culturelle » (*wenhua chanye*). Dès lors, comme l'évoque Schein « réécrites à travers la nostalgie, les traditions ont été reléguées au passé. À travers les raccourcis opérés par l'idéologie officielle, la culture a été réduite à une surface lisse composée d'images. À travers sa marchandisation, la culture a été détachée de ses ancrages sociaux. Et à

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

travers leur mise en scène, que ce soit pour les touristes ou pour eux-mêmes, les rituels sont devenus des transactions entre des spectateurs et des acteurs<sup>2</sup> » (Schein 1999 : 367). Aux relations entre ethnicité et vie quotidienne visibles dans le mariage ou les échanges (Forsyth et Michaud 2011 : 10) se greffe une ethnicité officielle – inscrite sur la carte d'identité – détachée du réel, entretenue par des performances et une production de savoir, tout en étant encadrée par les programmes de développement et le tourisme. Les Hmong de Chine que j'ai rencontrés, bien qu'aptés à porter un certain regard critique sur les choses, participent et entretiennent cette ethnicité obligatoire. Néanmoins, comme toute norme sociale, cette nouvelle forme d'ethnicité dépend de sa mise en acte (*enactment*) pour perdurer, ce qui, comme l'évoque Butler (1993), rend celle-ci sujette à des négociations et des performances ratées (*failed performances*).

## II. Approches théoriques et méthodologiques

L'ethnicité est, pour les sciences humaines contemporaines, généralement acceptée comme relevant d'interactions plutôt que de substance, devenant signifiante bien plus à travers la constitution de frontières entre un groupe et un autre qu'explicable par une essence ethnique innée et pérenne (Poutignat et Streiff-Fenart 1995). Difficilement réductible à l'un ou à l'autre, ni donné, ni totalement flexible, le régime d'ethnicité chinois renvoie plutôt à un projet d'attribution catégorielle dans lequel « l'imposition d'un label par le groupe dominant a un véritable pouvoir performatif : le fait de nommer a le pouvoir de faire exister dans la réalité une collectivité d'individus en

---

<sup>2</sup> « through nostalgia, traditions were historicized, consigned to the past. Through mediation, culture was rendered as a slick surface of images. Through commodification, culture was alienated from embedded social process. And through formal staging - whether for tourists or for themselves - rituals became transactions between spectators and performers ».

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

dépit de ce que les individus ainsi nommés pensent de leur appartenance à une telle collectivité » (Poutignat et Streiff-Fenart 1995 : 157).

Pour rendre compte à la fois de l'acceptation et de la négociation des catégories ethniques (*minzu*) par les minoritaires, force est de constater les limites d'une approche centrée sur les stratégies d'acteurs et la résistance (Scott 1990, Ortnier 2006). Si les Hmong rencontrés mettent effectivement en œuvre des stratégies de résistance « scottiennes » dans le dos du pouvoir, pour des enjeux économiques par exemple, l'ethnicité demeure un phénomène généralement irréfléchi et sommes toutes, de peu d'importance stratégique pour les Hmong. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit, pour le gouvernement, d'un thème sur lequel on insiste avec vigueur, comme en témoignent les nombreuses institutions et productions médiatiques directement liées aux politiques de l'ethnicité (voir Gladney 2004 et Frangville 2007). La compréhension de l'ethnicité chez les Miao prend autrement son sens à la lumière des théories de la pratique, qui permettent de saisir « comment ce qui est socialement construit parvient à acquérir la force du donné dans la vie d'individus<sup>3</sup> » (Morris 1995 : 571). Les notions d'*habitus* et d'incorporation de Bourdieu ont ainsi permis de dépasser les analyses logocentriques pour rendre compte de l'incorporation de certaines structures par le sujet, mais ce sont véritablement les travaux de Butler sur le genre et la performativité qui donnent des outils utiles pour penser l'ethnicité en Chine et sa négociation. La norme, nous dit Butler, pour pérenne qu'elle soit, dépend néanmoins nécessairement de sa réitération constante. À la manière du genre, qui devient « réel » à travers les performances répétées des individus, tout se passe comme si la catégorie Miao, créée durant les années 50, acquiert sa force, non pas seulement des discours produits par le gouvernement (Althusser 1970), mais bien plutôt de la mise en action constante de la catégorie par les sujets ainsi interpellés, réitérant chaque fois cette norme « ethnique » obligatoire.

---

<sup>3</sup> « how what is socially constructed comes to have the force of the given in individual lives »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Ainsi, plutôt que de penser le sujet comme assujetti à la norme, Butler montre que la norme est autrement dépendante des performances du sujet. Et comme toute réitération de la norme a le potentiel d'échouer, dû à la nature instable de celle-ci, on ne peut que constater « l'impossible atteinte de l'idéal, ainsi que l'obligation constante de réitérer les normes<sup>4</sup> » (Woronov 2007 : 651). C'est donc à travers l'investissement et non le rejet de la norme qu'une négociation deviendra possible, et que l'on pourra assister à des processus de « désidentification » (Muñoz 1999), ni acceptation passive, ni rejet total de l'identité imposée (Schein 1999 : 372). Et même s'il n'est pas ici question de résistance ouverte aux relations de domination, la possibilité de négociation qu'offre l'investissement de la norme peut être considérée comme liée au concept d'agencéité (*agency*), défini par Mahmood « comme une capacité d'action que des relations de domination historiquement situées rendent possible<sup>5</sup> » (Mahmood 2001 : 203).

Dans un deuxième temps, il importe de s'attarder aux effets individualisants propres au Web 2.0 et aux pratiques de soi qui leur sont corollaires. De nombreux commentateurs ont relevé de quelle manière MySpace, Facebook et les autres réseaux sociaux appellent une stylisation de soi, effectuée via des « pratiques numériques du soi » que l'on retrouve autant dans le souci porté à l'esthétique de sa page personnelle qu'au choix des éléments qui la constitueront (voir Dervin et Abbas 2009). Le réseau de socialisation en ligne QQ, qui fait partie de ce que Serge Proulx (2009) nomme des « médias individuels de communication de masse », permet la personnification des espaces virtuels et rend fondamentale cette participation soutenue en fondant son intérêt sur les mises à jour rapides (statuts, photos, publications, etc.). Alors que les Hmong se font discrets dans le melting-pot urbain de Maguan, préférant se fondre dans la foule que de manifester leur

---

<sup>4</sup> « the unattainability of the ideal, as well as the compulsion to continue reiterating the norms »

<sup>5</sup> « as a capacity for action that historically specific relations of subordination enable and create »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

différence – qui est liée à un certain stigmatisme dans une Chine qui considère le minoritaire comme arriéré – leur page QQ ne manque jamais de mettre de l'avant l'ethnicité, par des photos, des chansons et d'autres éléments qui renvoient clairement à leur appartenance ethnique. C'est donc à travers ce que j'appellerai la virtualisation d'un Soi ethnique par les Hmong chinois que l'on observera le processus agentiel dialectique d'acceptation/négociation de la norme et la redéfinition de celle-ci à l'échelle de l'individu. Ce processus reposant sur l'individualisation nouvelle de la société chinoise (Yan 2009, 2010, Hansen and Pang 2010) n'est pas sans liens avec la nouvelle possibilité d'un dehors, ouvert tout grand sur l'intense production médiatique de la diaspora hmong-américaine, considérablement différente de celle, hégémonique, du gouvernement chinois (Schein 2004, Tapp 2004).

Une ethnographie de phénomènes en ligne doit garder à l'esprit qu'il n'y a pas de réalité sociale complètement contenue dans les limites du cyberspace. Comme l'évoquent Miller et Slater (2000 : 5), « il faudrait considérer Internet comme un prolongement d'autres espaces sociaux, au sein desquels il est nécessairement inscrit<sup>6</sup> ». Ainsi, ma démarche ethnographique prend son point de départ dans l'observation du monde hors-ligne des Hmong de Maguan, avec lesquels j'ai eu plusieurs entretiens, allant des rencontres formelles aux amitiés profondes. À partir de ces relations, on a pu me présenter via QQ à des amis partis travailler ailleurs en Chine, à Beijing, au Guangdong, à Shenzhen, etc. Le site hmongmaguan.com qui dispose d'un forum m'a aussi permis d'entrer virtuellement en contact avec des Hmong de l'endroit. Les données recueillies vont des conversations en ligne et hors-ligne aux images, vidéos et textes publiés sur les pages personnelles QQ.

### III. Cadres et domaines d'information

L'une des caractéristiques fondamentales du cyberspace Hmong chinois est la popularité des pages dédiées à la *minzu* Miao,

---

<sup>6</sup> « we need to treat Internet media as continuous with and embedded in other social spaces »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

gérées et administrées le plus souvent par des cadres et intellectuels Miao formés en instituts, et qui sont de ce fait, le lieu de diffusion de la ligne dure de l'idéologie chinoise en matière de minorités. Le site le plus connu est sans doute 3miao<sup>7</sup>, créé en 2001 et attirant quotidiennement de nombreux internautes. Avec comme slogan 认同, 团结, 凝聚 *rentong, tuanjie, ningju* (identité, solidarité, cohésion), le site vise essentiellement à renforcer la catégorie officielle construite par le PCC, nommée Miao, en montrant son unité, et ce, même au-delà des frontières chinoises, dans une perspective panasiatique. C'est un site où l'on retrouve des nouvelles, des entrées concernant l'histoire, la culture, l'économie, les costumes, l'art et la littérature, et surtout, un forum et même des blogues, en se voulant, d'une manière non équivoque, la vitrine dédiée aux événements officiels et aux décisions politiques.

L'énergie considérable investie dans ce site, qui contient plus d'un millier d'articles et de photographies, illustre de façon remarquable le projet que la Chine destine à ses minorités ethniques qui, loin d'être assimilationniste, vise plutôt la production, l'imposition et le maintien de caractères ethniques folkloriques à l'intérieur du mouvement massif vers le développement. Les associations Miao sont ainsi financées dans le but de promouvoir et d'encadrer les manifestations culturelles, ce qui a pour effet de déplacer ces événements des villages vers les villes et leur organisation, des communautés aux cadres. Pour une politologue comme Katherine Palmer Kaup qui a étudié le groupe Zhuang, la raison de tels efforts doit nécessairement se trouver du côté de la crainte du gouvernement d'éventuels soulèvements ou résistances : « Selon elle, le PCC a estimé que si les Zhuang étaient bien traités, considérés à part entière en tant que groupe ethnique méritant l'attention du gouvernement, ils auraient plus d'intérêt à joindre la nation et ses activités que de s'y opposer<sup>8</sup> » (Blum 2002 : 1291). Cette analyse politique de la situation a

---

<sup>7</sup> [www.3miao.net](http://www.3miao.net)

<sup>8</sup> « Her ultimate conclusion, argued elegantly, is that the CCP gambled that if the Zhuang were treated well, promoted as an ethnic group deserving of state

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

le défaut de réduire la question des minorités en Chine à un simple projet nationaliste de pacification, ce qui ne tient plus tellement la route si l'on regarde du côté des Drung (Gros 2001), groupe loin de représenter une menace sécessionniste, et pourtant aussi ciblé par les mêmes politiques de l'identité. D'ailleurs, comme l'évoque Tapp (2002) à propos de la campagne d'identification, le projet du gouvernement envers ses minorités n'a jamais été que nationaliste, mais sans doute aussi avant tout, socialiste, et peut-être, suivant Yang (2009), typiquement chinois.

Dans la lignée de 3miao, on retrouve bon nombre de sites Internet administrés par les associations régionales, notamment les sites des associations Miao des préfectures de Wenshan ([www.3-hmong.com](http://www.3-hmong.com)) ou de Honghe ([www.hhzmxh.hh.cn](http://www.hhzmxh.hh.cn)), ou, à plus petite échelle, ceux des comtés de Yanshan (Wenshan) ([www.ys-hmong.com](http://www.ys-hmong.com)) et de Maguan (Wenshan) ([www.hmongmaguan.com](http://www.hmongmaguan.com)). Frappe au premier abord l'usage quasi systématique du terme « hmong » dans les adresses Internet plutôt que des termes chinois officiels « miaozu » ou « hmongb », signe du dialogue avec le web hmong hors Chine. L'ouverture rendue possible grâce à Internet permet d'ailleurs aux associations de trouver et de publier des textes écrits en Romanized Popular Alphabet (RPA), transcription de la langue Hmong non utilisée en Chine. Il est de plus fréquent de voir des interventions de Hmong américains dans les forums des sites chinois et leurs tentatives de partager certaines vidéos venant du site YouTube<sup>9</sup>, inaccessible en Chine. Ces contacts en ligne trouvent aussi leur pendant dans de réelles rencontres entre des Hmong non chinois et des Miao.

Les cadres de l'association Miao de Maguan (马关苗族学会) que j'ai pu rencontrer m'ont permis de comprendre plus en profondeur leurs objectifs en tant qu'association, et par le fait même, ceux du gouvernement, puisque ces fonctionnaires ont été formés dans les grands

---

attention, then they would have a great interest in joining the nation's activities, rather than in seceding »

<sup>9</sup> [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

instituts des nationalités, certains ayant même étudié à Beijing. Ce qui s'est dégagé de nos échanges est d'abord une absence de distance critique vis-à-vis la philosophie du gouvernement en regard des minorités. Le doyen de l'association m'a d'ailleurs dit : « Nous, Miao, n'avons pas de croyances, mais nous croyons tout de même en une chose : ce que dit le Parti communiste ». Ce ne sont néanmoins pas des automates ne faisant que répéter ce qu'ils ont appris. Ils ont une connaissance profonde des traditions locales et une sincère curiosité en ce qui a trait au monde hmong en général. À écouter leur discours, on constate qu'ils sont informés sur les Hmong américains, ce qui n'est pas étonnant, puisque le festival annuel Fleur-Montagne (花山节), attire de nombreux Hmong de l'étranger à Maguan. Leur travail intellectuel est cependant celui d'archéologues, c'est-à-dire celui de reconstituer ce que la culture miao (苗族文化) était avant, à cette période d'« avant le changement » où la culture Miao existait dans une authenticité présumée. En contrepartie, leur travail de fonctionnaire en est un de gestion de la vie culturelle et d'organisation des fêtes annuelles, selon un canevas précis, appliqué quasiment à l'identique parmi les groupes Miao à travers la Chine, et, pourrait-on même affirmer, parmi les différentes *minzu* minoritaires. Leur travail est ainsi à la fois de consigner la culture locale en voie de disparaître et de promouvoir une culture pan-Miao détachée du local, avec ses clichés, qui se manifeste de manière à peu près similaire dans le monde chinois, peu importe le groupe minoritaire. De la même manière, à Maguan, les trois principales *minzu* minoritaires (Miao, Zhuang et Dai) ont leur livre édité à l'identique, et leurs fêtes traditionnelles sont toutes célébrées dans le grand parc en suivant une procédure et une mise en scène devenue classique en Chine. Sur ce point, on pourrait dire que les cadres sont les acteurs d'une « Miao-isation » de la culture et des traditions hmong locales qui elle s'accompagne d'une « Minzu-isation » du groupe Miao. Les minoritaires en viennent effectivement à partager les mêmes codes, les mêmes symboles et les mêmes imageries. Les sites Internet dédiés aux Miao des différentes régions sont enfin évocateurs sur la division du travail des élites, leur

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

contenu pouvant se répartir en deux catégories : la première regroupant l'information sur la culture locale ancestrale, la seconde visant la promotion d'un idéal ethnique général qui n'est souvent en rien lié à la première catégorie.

Les images véhiculées dans les livres et festivals et qui insistent sur des éléments précis désormais communs à tous les Miao, Hmong ou non, à travers la Chine jouent d'une certaine manière un rôle performatif. Non que les Hmong soient assujettis à ces images sans possibilités de se penser autrement, mais dès lors qu'il est question d'identité ethnique, l'insistance répétée sur cet idéal-type Miao détaché du passé et du local crée en quelque sorte un horizon au-delà duquel on peut difficilement penser et vivre son ethnicité. En parcourant les pages personnelles QQ de plusieurs jeunes Hmong, on remarque que la manière dont on aborde l'ethnicité emprunte le « vocabulaire » sinon le « discours » visuel des images mises de l'avant lors de ces célébrations. La virtualisation de soi en tant que membre d'une *minzu* minoritaire reprend donc les grands thèmes promus par le gouvernement, mais ne fait néanmoins pas que cela. En réitérant leur appartenance à la grande catégorie Miao, les Hmong font parfois intervenir un dehors qu'on pourrait estimer être celui ouvert par Internet sur la diaspora américaine, qui montre par le fait même la fragilité d'une définition de la *minzu* minoritaire qu'on aurait pu croire totalisante. Les compositions ainsi produites démontrent une négociation, certes non planifiée, de l'identité minoritaire que la Chine tente d'imposer unilatéralement.

#### IV. Web 2.0 en Chine : le cas de QQ

À entendre mes interlocuteurs lorsque je les interrogeais, l'identité et la culture Miao seraient des enjeux cruciaux pour tous les Miao, et leur préservation, LA grande bataille de tous les instants. Que l'ethnicité Miao apparaisse ainsi revendiquée devant l'anthropologue qui s'y intéresse ne résulte visiblement pas d'un hasard, d'autant plus que le monde chinois est reconnu pour ses détours, ses façades et ses stratégies du sens (Jullien 1997, Blum 2006, Chieng 2006). Très préoccupé par

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

l'« effet » que je créais sur place, à savoir de faire exister mon objet de recherche par le fait même de l'étudier – pourrait-on parler de performativité de l'ethnographie? – j'ai donc tenté de modifier mes méthodes d'enquête pour ne plus dépendre exclusivement de mes entrevues. Les observations que j'ai faites alors m'ont permis de constater que pour les jeunes Hmong urbains, l'ethnicité ne devenait saillante que de façon sporadique – au moment des fêtes traditionnelles par exemple – alors que la majeure partie de la vie se déroulait sans référence au fait d'être minoritaire, les Hmong se mélangeant facilement parmi des cercles d'amis han, travaillant et vivant, s'habillant et parlant comme n'importe quel autre habitant de l'endroit. Si, comme l'évoquait Barth (1995), l'ethnicité devient saillante dans l'interaction sociale par la création et le maintien de frontières, il aurait sans doute fallu conclure à première vue que de frontières ethniques il n'y avait point parmi les résidents de cette petite ville. Néanmoins, les villages visités aux alentours restaient profondément marqués du sceau ethnique puisque les langues, les modes de vie et les vêtements jouaient encore un rôle différenciateur fort. Comment ces jeunes Hmong de Maguan, nés dans les villages des alentours, pouvaient-ils alors se fondre à ce point aisément dans le décor urbain? La réponse se trouve peut-être du côté de James Scott (2009), qui a souligné l'étonnante flexibilité avec laquelle les minoritaires de cette région pouvaient passer d'une identité à une autre à des fins stratégiques. Dans le cas des Hmong de Maguan, le stigmate associé en Chine au fait d'être minoritaire joue sans aucun doute un rôle important dans cette évacuation de l'ethnicité de la vie urbaine. Ici, le fait d'être comme les autres apporte des avantages considérables dans une Chine qui, sans être raciste, opère néanmoins une coupure en privilégiant les gens *shu* (cuits) c'est-à-dire maîtrisant la culture, et en marginalisant ceux, *sheng* (crus), qui en sont éloignés, d'où l'intérêt de démontrer sa capacité d'« être » civilisé. Par chance, l'ethnographie m'a emmené sur des terrains que je n'avais pas envisagés, notamment celui-là, majeur, d'Internet. Les données que j'y ai puisées ont complètement renversé les grandes lignes et de ma problématique, et de ma méthodologie. Alors que les Hmong urbains ne semblaient réseauter

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

entre eux que peu et apparaissaient avoir embrassé complètement le rêve de la modernité à la chinoise, leur activité sur Internet m'a montré à l'inverse qu'ils entretiennent des contacts soutenus avec leur famille et leur village – village maintenant fractionné et éparpillé à travers la Chine – et choisissent souvent de se présenter eux-mêmes en tant que Miao, de par le choix de leur avatar ou des photos mises en ligne. Bref, ce filon imprévu, mais riche m'a obligé à repenser mon cadre théorique à la lumière de ces nouvelles données qui donnent une nouvelle dimension à ma recherche.

Les activités en ligne des Hmong que j'ai rencontrés sont multiples. Comme les autres jeunes Chinois, ils sont férus de divertissements tels que les jeux, les films et la musique en ligne. Leur monde virtuel, sans surprises, tourne aussi principalement autour de l'ultra-populaire site de réseautage social QQ. Créé par l'entreprise Tencent, QQ compte maintenant plus de 700 millions d'utilisateurs, deuxième réseau social en nombre d'utilisateurs derrière le planétaire Facebook et son milliard d'usagers (Smith 2013), et ce, malgré le fait que le site soit pratiquement inconnu hors du monde chinois. Cette omniprésence – on estime que la quasi-totalité des Chinois qui ont accès à Internet dispose d'un compte QQ, soit quelques 564 millions<sup>10</sup> - fait de ce site le centre névralgique des échanges, des activités et de la vie des Chinois, qui, comme le montre le recensement de 2010<sup>11</sup>, sont de plus en plus nombreux à vivre loin de leur lieu d'inscription. Ma propre recherche illustre bien cet état de fait, les Hmong que j'ai rencontré ayant tous un ou plusieurs membres de leur famille partis travailler là où la demande de travailleurs peu qualifiés est forte, le Guangdong ayant à ce titre des airs d'Eldorado pour les Chinois du Yunnan. QQ permet alors de garder les gens en contact, en ajoutant une dimension de plus aux SMS, déjà très populaires en Chine. Pour le clavardage, QQ ressemble en tout point à ce que le Messenger de MSN et Windows propose, c'est-à-dire une fenêtre qui dresse la liste des contacts et une fenêtre qui s'ouvre pour

---

<sup>10</sup> China Internet Network Information Center (2013)

<sup>11</sup> National Bureau of Statistics of China (2010)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

chaque conversation. Par contre, QQ a réussi en Chine ce que MSN a tenté sans réel succès ailleurs, c'est-à-dire la possibilité de créer et de personnaliser une page personnelle dynamique où se retrouveraient photos, vidéos, textes, etc. Sur ce point, on pourrait considérer QQ comme héritier de Facebook, grand champion des échanges d'images, de statuts, de jeux, rassemblant en un seul site des formes d'interactivité jusqu'alors fractionnées : courriels, clavardage, blogues, etc. La Qzone est ainsi un espace complètement dédié à l'utilisateur, hautement manipulable, sur lequel on partage des photos, des statuts, des publications, des vidéos, etc. L'usage qu'en font les Hmong ne diffère en rien de celui des Chinois Han, de manière qu'on ne pourrait parler ici d'indigénisation. Ce qu'on pourra analyser néanmoins, c'est le contenu spécifique de leur activité et comment l'ethnicité est représentée dans celles-ci. Mon analyse, qui pourrait s'étendre aux vidéos, chansons, publications, etc. reposera ici exclusivement sur la question des représentations de l'ethnicité à travers les photos, qui sont très souvent des photos prises par les usagers eux-mêmes.

#### **Les images**

Lorsque j'ai pénétré dans l'univers QQ de mes amis Hmong, j'ai été frappé par le décalage entre ce qui m'était donné de voir dans la vie de tous les jours – une Chine visiblement postethnique où l'ethnicité aurait été reléguée exclusivement au tourisme et où la modernité incarnait la nouvelle identité partagée – et le contenu des pages personnelles en ligne qui célébrait à l'inverse le fait d'être minoritaire de par les publications massives d'images à couleur ethnique. Ainsi les Hmong continuent-ils de revendiquer une identité spécifique, d'entretenir un imaginaire pictural ethnique et, par le fait même, de réitérer le grand projet chinois d'État multinational où les minorités ont le rôle symbolique de gardiens de la tradition, et où les Han représentent l'apanage de la modernité. En 1999, Louisa Schein publiait un article sur des Miao, arguant qu'en réitérant leur identité ethnique en l'associant à des moyens technologiques, ces derniers opéraient une désidentification d'avec les définitions folkloriques généralement mises de l'avant,

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

démontrant ainsi leur capacité d'agir (*agencité*). Une telle analyse se montrerait aujourd'hui loufoque à l'heure où les technologies sont si largement répandues qu'il est possible, pour tous les Hmong en Chine, même au village, de visionner des DVD, d'envoyer des SMS, de prendre des photos, voire de participer à des karaokés. Il serait bien facile, et inutile, d'y constater une capacité d'agir, d'autant plus que ces technologies ont été unilatéralement imposées via des campagnes de développement. Bref, être minoritaire est visiblement loin d'être incompatible avec l'utilisation de technologies et personne ne trouve ironique ni révolutionnaire de voir des Hmong au clavier d'un ordinateur. Cette quête académique, majeure s'il en est une, de dénicher des espaces de résistance, des âmes insoumises, parfois en forçant un peu trop, a été critiquée par Saba Mahmood (2005), pour qui l'agencité ne saurait être limitée à l'insoumission, mais devrait nécessairement se trouver au cœur de ce que Foucault a appelé des « pratiques de soi ». Ce que je me propose de faire n'est donc pas la démonstration que les Hmong sont dotés ou non d'agencité, question dont la réponse serait nécessairement oui et non, mais bien d'étudier de quelles manières les identités ethniques sont virtualisées sur les pages personnelles QQ et comment l'agencité peut être palpable à travers ces mises en représentations.

Au premier abord, on constate que la majorité des photos publiées par les Hmong de mon échantillon ne mettent pas en scène des éléments impliquant directement leur ethnicité. Des photos de promenade entre amis, de repas au restaurant, de spectacle scolaire, de fleurs ou de paysages pourraient peut-être revêtir un sens caché « ethnique », mais l'exubérance des photos en costumes traditionnels est telle qu'on imagine mal pourquoi on ferait dans la subtilité ici et pas là. Il faut de plus éviter l'écueil de tout ramener à la question de l'ethnicité, les identités étant multiples, contingentes et manipulables. Louisa Schein (1999) avait d'ailleurs observé que les Miao avec qui elle faisait sa recherche ne parlaient d'eux-mêmes comme de Miao qu'en certaines occasions, leur identité étant plutôt celle de paysans lorsqu'ils étaient aux champs. De la même manière, les Hmong que j'ai rencontrés disposaient de différents

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

niveaux de « nous » – pays, province, préfecture ou comté – signifiant qu'ils partageaient certaines facettes de leur identité avec des ensembles qui dépassaient le seul cadre de leur groupe ethnique. Les photos « non ethniques » donc, mettent en scène ici la jeunesse, ici l'aisance financière, là un réseau social, etc. Pour Dervin et Abbas, les discours produits en ligne par les internautes « contribuent à les positionner, les construire, les co-construire... devant des millions de surfeurs connus et inconnus d'eux-mêmes » (2009 : 10). C'est sans aucun doute le cas de ces images, qu'il faut considérer comme des discours à part entière, ainsi que l'a fait remarquer Frangville (2007). À travers leur publication, on n'assiste pas à une présentation passive d'une identité figée, mais bien une action qui s'insère directement dans un processus ininterrompu, mieux compris sous « les termes anglais *identification, categorisation, self-understanding, social location, commonality, connectedness, groupeness*, [...] plus à même de traduire [...] [le] côté flexible, mouvant et pluriel [de l'identité] » (Brubaker et Cooper 2000 : 14-17). À travers ce processus, les images proprement « ethniques » jouent, selon moi, un rôle majeur, à en juger par leur foisonnement.

Parmi les images que l'on rencontre, on peut distinguer clairement celles qui proviennent de sites Internet de par leur référence, inscrite à même l'image. Les sites d'informations tels que Xinhua ou 3miao sont souvent les sources de ces images que les Hmong partagent. En lisant les commentaires, on peut constater que ces images sont souvent republiées pour leur côté esthétique, par exemple lorsqu'elles mettent en scène des jeunes filles posant dans un costume traditionnel ou bien des événements officiels. Le côté professionnel de la prise d'images rend ces photos très appréciées et ce n'est pas rare de rencontrer le même cliché sur plusieurs pages personnelles différentes. Ce genre de pratique est courante de façon générale parmi les Chinois avec qui je suis en contact via QQ, à la différence que ce sont habituellement des stars de la télévision ou de la musique qui sont ainsi représentées, illustrant le bon goût de celui ou celle qui a publié lesdites images. Grâce à la généralisation des téléphones cellulaires pouvant prendre des photos et

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

l'accès de plus en plus grand aux appareils photo numériques, on assiste cependant à un véritable phénomène de séances de pose qui reprennent souvent de façon maladroite le code des photographies officielles. Dans ces photographies amateurs, on retrouve presque inévitablement des femmes et des filles en costume



**Figure 2 : Photo produite par l'Association Miao de Wenshan**

traditionnel qui posent dans un lieu « naturel », un parc la plupart du temps. Une petite enquête du côté des photos de famille lors de mon séjour m'a montré que les photos où des gens prenaient la pose ne sont pas une nouveauté parmi les Hmong chinois, ce genre de photo étant jadis l'unique façon de se faire photographier, la plupart du temps en studio, devant un arrière-plan peint sur une toile. Des photos de ce genre datant des années 70 et 80 illustrent de façon non équivoque que les rapports entre minoritaires et technologies de l'image ne sont pas nouveaux. En ce qui concerne ces photographies publiées sur les pages QQ, elles montrent ceci d'intéressant : 1) Les séances sont visiblement organisées d'avance et non spontanées, les vêtements n'étant enfilés que pour les besoins de la photo. 2) On ne pose jamais dans un lieu doté d'une identité (un village, une maison, un champ), les photos sont inmanquablement prises dans des espaces naturels, hors du monde : un coin de parc, une montagne, etc. 3) Les séances de photos semblent souvent être un prétexte pour une rencontre entre amis et, par le fait même, un moment où l'on peut s'habiller en Hmong sans avoir à se soucier du regard des autres (lors des festivals, on semble retrouver ce même esprit de légèreté, alors qu'un grand nombre de Hmong se retrouvent ensemble costumés). 4) Les vêtements portés entretiennent un lien ténu avec le vêtement local traditionnel. Sur ce point, il est

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

intéressant de noter que des couturières de la ville de Wenshan commandent des livres d'ethnologie chinois afin de s'inspirer lors de la confection de nouveaux modèles de vêtement. Les styles vestimentaires, qui servaient autrefois à distinguer les gens de différentes régions, tendent aujourd'hui à se translocaliser, si bien que l'on retrouve, sur les vêtements hmong de Wenshan, des éléments inspirés de groupes Miao du Hunan ou du Guizhou qui ne sont pas hmong.

L'analyse de ces différents éléments illustre clairement le régime d'ethnicité dans lequel les Hmong naviguent présentement en Chine. Il s'agit d'une définition de l'ethnicité qui est complètement déconnectée d'un quelconque mode de vie (*livelihood*), ou d'une quelconque localité. L'ethnicité est alors vidée de sa substance et esthétisée jusqu'à son paroxysme. Cette analyse se voit renforcée par les entrevues que j'ai faites, notamment avec une jeune Hmong à qui je demandais si elle voulait que ses enfants connaissent la culture hmong. Sa réponse a été spontanément positive, mais lorsque je lui ai demandé ce qu'elle voulait transmettre en particulier à ses enfants, elle m'a dit ceci : « Tu vas rire de moi, je suis Hmong, mais je ne sais même pas ce qu'est la culture hmong ». Son objectif était néanmoins le même que celui de plusieurs autres Hmong que j'ai interviewés, soit de rester en ville, ce qui signifie grosso modo la rupture entre l'ethnicité hmong et le mode de vie traditionnel au village. Dans le comté de Maguan, cette fracture n'est pas nouvelle, mais il semble qu'elle n'ait jamais connue une telle



**Figure 3 : Photo personnelle d'une Hmong de Maguan**

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ampleur, les villages étant présentement massivement désertés par les jeunes. Ce qu'il importe de souligner, c'est que cette nouvelle définition de l'ethnicité n'est pas acquise une fois pour toutes, mais bien en constante réitération. Le fait de se prendre en photo à l'intérieur même des paramètres de cette « nouvelle » ethnicité et de le publier sur QQ, action de virtualisation, contribue à maintenir actuelle cette ethnicité. Cependant, comme le souligne Butler (1993), puisque la norme dépend de ses réitérations, elle est donc sujette à se transformer, ou à être, d'une certaine manière, négociée.

#### **Au-delà des images**

Une analyse des images publiées sur les pages QQ de certains Hmong nous a montré la difficulté, lorsqu'il est question d'ethnicité, de s'éloigner de certaines images « types » enfermant le minoritaire dans un folklore esthétisé. Cette récupération par les Hmong des images produites a priori par le régime va historiquement de pair avec les efforts soutenus du gouvernement visant, depuis les années 80, une revalorisation des traditions interdites durant la Révolution culturelle. Ce renouveau ethnique planifié pose une question fondamentale : de quelle manière et d'où sont revenues les traditions et la culture, attaquées de part et d'autre durant plus de 20 ans? À cet égard, on peut se demander, comme Helen Siu (1989), si les traditions que l'on voit chez les minoritaires aujourd'hui sont effectivement des survivances de l'époque pré-Mao ou bien des reconstitutions modernes et planifiées d'une culture disparue. L'énergie avec laquelle les cadres enseignent aux minoritaires comment être des minoritaires nous donne sans doute la réponse. En formant des cadres minoritaires dans les nouveaux instituts des nationalités, le Parti s'est donné les moyens d'agir directement et de façon systématique dans la reconstitution des traditions des populations minoritaires. En ciblant ainsi les nationalités minoritaires, et non les paysans han, qui pourtant étaient aussi pourvus de traditions locales, de costumes et de fêtes, le Parti a montré son intention de ne pas faire dans la nuance et de soumettre chaque nationalité à une définition unique, celle des Han,

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

urbains comme paysans, étant unilatéralement celle du progrès et non de la tradition. De la même manière, chaque nationalité minoritaire a été en quelque sorte « nationalisée », c'est-à-dire insérée dans la grande famille des nationalités chinoises. La série ainsi constituée, on en a fait des poupées, des timbres, des parcs à thème, dans lesquels chacune des 55 minorités a sa place et où le grand-frère han est immanquablement au-dessus ou absent. Si officiellement, les Han forment une nationalité au même titre que les Miao, dans la pratique, étant majoritaires, ils ne se reconnaissent pas en tant qu'ethnie, l'ethnicité étant une propriété exclusivement minoritaire (Blum 2001). Comme Louisa Schein (1999) l'a souligné, traverser ces frontières ethniques a théoriquement quelque chose de transgressif. Néanmoins, au quotidien, ces jeux d'identités sont omniprésents et complètement banalisés. En fait, du fait du caractère inatteignable de la norme, ce que l'on pourrait considérer comme des transgressions sont en fait des échecs à bien performer cette norme. Pour les Hmong que j'ai rencontrés, leur sinisation les empêche d'atteindre le rôle idéal normatif du Hmong, ironiquement celui que la Chine a défini pour eux. Cette norme se fait jour notamment dans l'activité des Hmong sur QQ, où, à travers les photos qu'ils publieront, c'est cette norme inaccessible qui est nommée et performée.

Néanmoins, les Hmong que j'ai rencontrés, s'ils sont les sujets du régime d'ethnicité à la chinoise, n'en sont pas moins libres. Il serait bien simpliste de faire intervenir ici le concept d'aliénation en l'opposant à une vérité bafouée ou enfouie qui pourrait se faire jour (Foucault 1984 : 1529). L'anthropologie a depuis longtemps constaté l'aspect romantique et construit de telles vérités. S'il faut par contre accepter que les politiques chinoises ont eu des effets visibles sur les subjectivités des minoritaires, il ne s'agit en rien d'un horizon indépassable. Plusieurs Hmong ont fait le choix de migrer là où la main-d'œuvre est en forte demande, de se marier avec un Han et de laisser complètement de côté leur identité minoritaire. D'autres, ceux dont il est question ici, ont bien embrassé l'urbanité, mais gardent en eux ce sentiment d'être profondément liés à leur identité hmong. La liberté, dans tous les cas, est

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

sans aucun doute perceptible, non pas nécessairement dans la résistance, mais dans cette façon de jouer avec les paramètres de l'identité. L'ouverture aux idées et aux images venant d'ailleurs et leur appropriation – ou indigénisation (Sahlins 1999) – par les Hmong chinois démontre de façon convaincante que les esprits ne sont pas ici contrôlés par quelque puissance mystique – ou idéologique – mais que le sujet participe activement à sa constitution par un rapport à soi.

Dans un court essai publié en 2000, Judith Butler reprend le concept foucauldien de critique, en prenant soin d'en préciser l'usage, et de le dissocier de quelque volontarisme. La critique, dit-elle, est un acte, ou plutôt une pratique de la liberté : « La pratique critique n'émerge pas d'une quelconque liberté fondamentale de l'âme, mais se forme plutôt dans l'interaction particulière entre un ensemble de règles (qui sont déjà présentes) et une stylisation de l'acte (qui prolonge et reformule les règles initiales). Cette stylisation de soi en relation avec les règles est considérée comme une "pratique"<sup>12</sup> » (2000 : 313). Il est intéressant d'analyser l'intense travail de (re)présentation de soi en ligne qu'opèrent les Hmong chinois comme une pratique de stylisation de soi en directe relation avec les règles omniprésentes relatives à l'ethnicité en Chine. Dans une large mesure, on constate une tentative – jamais totalement réussie puisque d'un idéal inatteignable – de se représenter à travers les codes dictés par l'État. Ce sont ces performances ratées qui appelleront, selon Butler, le besoin d'une nouvelle réitération, et par le fait même, la production de la norme ainsi citée. Comme elle l'évoque à propos de la question du genre :

De la mesure où le fait de nommer la « fille » est transitif, à savoir qu'il initie le processus par lequel une certaine « fille-isation » devient obligatoire, le terme,

---

<sup>12</sup> The critical practice does not well up from the innate freedom of the soul, but is formed instead in the crucible of a particular exchange between a set of rules or precepts (which are already there) and a stylization of acts (which extends and reformulates that prior set of rules and precepts). This stylization of the self in relation to the rules comes to count as a "practice"

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ou plutôt son pouvoir symbolique, gouverne la formation d'une féminité mise en acte à travers le corps, qui ne peut jamais qu'approcher la norme. C'est cependant une « fille » qui est contrainte de citer la norme afin de se qualifier comme sujet viable. La féminité n'est donc pas le produit d'un choix, mais la citation forcée d'une norme, dont l'historicité complexe est indissociable de relations de discipline, régulation, punition, etc<sup>13</sup>. (Butler 1993 : 232)

Pour ce qui est de l'ethnicité en Chine, force est de constater que le pouvoir de la norme n'atteint pas tous les minoritaires de façon égale. Dans le cas des Hmong que j'ai rencontrés en ligne ou hors-ligne, cependant, on assiste à un nombre important de citations de la norme à travers les photos publiées sur leur profil QQ, comme si l'identité hmong se devait d'être représentée et performée de cette manière, à travers ces codes. On ne peut manquer d'observer néanmoins les distances, petites ou grandes, prises par rapport à la norme. À la manière de la « féminité » dont parlait Butler, la norme de l'ethnicité en Chine ne peut jamais être atteinte complètement, donnant lieu à des stylisations particulières de soi, qu'on pourrait considérer comme porteuses de critique.

La première catégorie de ces performances ratées et la plus fréquente est celle dans laquelle on retrouve des hybrides, des métissages ou des collages entre une norme ethnique quasi-caricaturale et des éléments qui sont empruntés à d'autres contextes. Les combinaisons entre le vêtement Miao et des vêtements de tous les jours (jeans, manteau, etc.)

---

<sup>13</sup> « To the extent that the naming of the “girl” is transitive, that is, initiates the process by which a certain “girling” is compelled, the term or, rather, its symbolic power, governs the formation of a corporeally enacted femininity that never fully approximates the norm. This is a “girl,” however, who is compelled to “cite” the norm in order to qualify and remain a viable subject. Femininity is thus not the product of a choice, but the forcible citation of a norm, one whose complex historicity is indissociable from relations of discipline, regulation, punishment »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

se produisent fréquemment. De la même manière, le contexte, habituellement « naturel » – le champ, la montagne, un parc – est parfois troqué pour un décor urbain (la rue), commercial (le magasin), ou technologique (un café Internet).

Enfin, on note la présence fréquente de ces « étrangers », habituellement écartés des pures photos « ethniques » : amis non costumés, enfants, touristes. Ces éléments non prévus, non planifiés et malgré tout présents dans les images produites par les Hmong eux-mêmes agissent, pour



**Figure 4 : Maquillage avant la séance de photos**

reprendre une image de Kundera, comme le décor derrière lequel on voit les rouages, sapant ainsi l'aura de vérité entourant la scène. Certaines images représentant le processus d'habillement et de maquillage en vue de la séance de photographie sont l'expression la plus pure de ce travail déconstruisant ainsi les photos subséquentes et mettant en lumière leur facticité.

Une deuxième catégorie d'images place le minoritaire dans une position nouvelle, impossible, celle du sujet actif, créateur, mobile. À l'inverse de l'imaginaire chinois dans lequel le minoritaire est figé hors du temps, incapable de progrès et passif, ces images donnent au sujet ethnique un dynamisme et un pouvoir normalement exclusif aux Han. Les nombreuses images dans lesquelles on peut voir les sujets manipuler du matériel photographique dans l'objectif de produire eux-mêmes les images dans lesquelles ils seront figurants montrent que le sujet ethnique n'a pas besoin du regard Han pour exister ou pour se faire exister. Cette idée est bien sûr impossible dans les images produites par le gouvernement dans lesquelles le sujet est complètement passif, le regard

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies



**Figure 5 : Photo prise lors d'une séance de poses**

porté sur celui-ci étant omniscient, objectif, naturaliste. Les images produites par le gouvernement montrant des minoritaires costumés devant l'écran d'un ordinateur n'échappent pas à cette règle, l'association entre minoritaire et technologies ne pouvant exister que sous supervision et accompagnement d'un professeur han. La réalité étant tout autre, les minoritaires utilisant les nouvelles technologies comme n'importe qui, leur position derrière l'appareil photo n'est pas en soi une revendication ou une contestation, seulement, la représentation de l'idéal-type ethnique classique utilisant la caméra est, elle, une nouveauté,

déstabilisant encore une fois l'imagerie officielle.

À travers les milliers de photographies que j'ai consultées, certaines sont particulièrement intéressantes puisque faisant intervenir un concept que les penseurs occidentaux ont nommé le *drag* ou le travestisme (*cross-dressing*). Ce phénomène, qui est marginal dans l'ensemble photographique étudié, n'en est pas moins là : 3 photographies, issues de 3 profils différents, représentent des hommes Hmong revêtant le costume féminin. Le fait que l'ethnicité soit, en Chine, très liée au genre – les minoritaires représentant et étant représentés par le genre féminin – ces photographies ont une dimension qui dépasse la seule question du genre. En fait, comme les Hmong sont la majeure partie du temps représentés par des symboles féminins, on peut penser qu'afin de parvenir à la réalisation parfaite de son ethnicité, l'homme minoritaire

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

doit – symboliquement – devenir femme. Les penseurs du *drag* en Occident peinent à s'entendre sur l'intention et les effets du travestissement : renforce-t-il les catégories d'hommes et de femmes ou, au contraire, les déstabilise-t-il? Dans notre cas, y a-t-il appropriation extrême de la norme ethnique ou bien subversion de celle-ci? Comme l'évoque Butler, « parfois, il s'agit des deux à la fois; parfois cela reste pris dans une tension insoluble, et parfois prend place une appropriation absolument non subversive<sup>14</sup> » (1993 : 128).



**Figure 6 : Homme hmong portant le costume féminin**

Ces images, extrêmes dans le contexte chinois, sont néanmoins l'expression paroxysmique d'un phénomène plus courant sur QQ, c'est-à-dire l'utilisation par les hommes hmong d'une image féminine hmong comme photo de profil. D'abord, on constate par cela la difficulté de se représenter en tant que minoritaire en dehors de l'imagerie officielle, puis, ultimement, le potentiel « critique » et subversif d'une telle stylisation d'un soi virtuel.

Ces images ou ces discours sur soi que l'on retrouve en ligne, contribuent, selon Dervin et Abbas (2009) à positionner le sujet par rapport à Soi et à l'Autre. Le terrain que j'ai mené en Chine m'a permis de constater que les images qui se retrouvent en ligne renvoient sans doute moins à une identité présentée (je présente aux autres ce que je

<sup>14</sup> « sometimes it is both at once ; sometimes it remains caught in an irresolvable tension, and sometimes a fatally unsubversive appropriation takes place »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

veux être) qu'à une identité agie (je fais un certain nombre de choses qui correspondent à ce que je crois devoir faire) (Mucchielli 1986 : 21-22). Manifestement, pour le Hmong, l'accomplissement de son ethnicité passe par certains impératifs, de participer aux fêtes folkloriques annuelles à publier des photos de soi ou d'autres en costume minoritaire. Curieusement, c'est précisément dans cette volonté de réitérer la norme que se forment des stylisations particulières de soi. Mon analyse s'inspire véritablement des questionnements de Foucault, soit « la manière dont le sujet se constitue d'une façon active, par les pratiques de soi » (Foucault 1984 : 1538). Pour lui, ces pratiques « ne sont pas néanmoins quelque chose que l'individu invente lui-même. Ces sont des schémas qu'il trouve dans sa culture et qui lui sont proposés, suggérés, imposés par sa culture, sa société et son groupe social » (Foucault 1984 : 1538). Ainsi, si les Hmong, dans leur rapport à la norme ethnique, n'inventent rien, ils proposent néanmoins des amalgames nouveaux qui ont le potentiel de remettre en question les termes de la définition imposée par le Parti communiste. Leur identité n'est de plus ni donnée ni achevée, mais en processus, et les opérations qu'ils font sur leur présentation en ligne contribuent selon moi nécessairement à ce travail.

### **V. Conclusion**

Beaucoup de choses restent encore à dire sur la question, éminemment actuelle, de l'ethnicité en Chine. Il apparaît que la Chine a sa propre manière de gérer la question de la diversité culturelle, en proposant avec vigueur des modèles ethniques se retrouvant plus dans le spectacle folklorique que dans la vie quotidienne. Les transformations immenses en ce qui a trait aux modes de vie, les jeunes se déplaçant vers les villes et l'arrivée des nouvelles technologies, comparées à la surprenante et désolante continuité de l'« industrie culturelle » mettent ainsi en lumière la vacuité des nouvelles définitions d'ethnicité, qui ont la superficialité de l'image. Mon analyse qui s'intéresse d'ailleurs principalement à l'image a je crois pu montrer que celles-ci ont pris une place majeure dans l'imaginaire des minoritaires sur l'ethnicité, tout en

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

se faisant l'incarnation nouvelle de ce rapport à l'identité. Curieusement, c'est précisément à travers la reproduction maladroite des images superficielles qui leur sont montrées que les Hmong ouvrent une troisième dimension qui démontre l'impossibilité d'exister dans ces termes. Cette difficulté d'être Miao à l'heure actuelle s'exprime sans doute dans la constance avec laquelle on retrouve des photos « ethniques » en naviguant sur les profils QQ de Hmong chinois. Elles servent d'une certaine manière à s'accomplir en tant que minoritaires, alors que la vie urbaine s'accommode mal avec les identités ethniques qui les habitent.

N'en déplaise à une certaine anthropologie humaniste qui prête au sujet une essence fondamentalement insoumise, le cas des Hmong chinois démontre l'efficacité du régime d'identité à la chinoise et son acceptation à grande échelle. S'il est historiquement construit, il n'en a pas moins aujourd'hui la force du donné pour les jeunes que j'ai rencontré, puisque depuis longtemps incorporé. Ce qui ne veut pas dire que les Hmong sont ainsi dénués d'agencité. Ils sont au contraire intellectuellement actifs et libres d'agir, tout cela, comme partout ailleurs, à l'intérieur de certaines limites, qui sont ici chinoises. La résistance existe, mais ce n'est souvent pas celle à laquelle on s'attend, obnubilé que l'Occident est parfois par l'autonomie politique.

La négociation identitaire inhérente au processus actif de se présenter en ligne a sans aucun doute un avenir prometteur en tant qu'objet d'étude. L'exemple exotique et parfois caricatural des Hmong chinois met en lumière nos propres pratiques d'identification en ligne à travers la publication de nos photographies. Quelles identités le sujet occidental tente-t-il d'accomplir à travers sa virtualisation et sa confrontation au regard des autres? L'une d'entre elles est-elle ethnique ou nationale? Quelles normes guident ces processus? Les questions qui émergent de l'étude de l'Autre se rapportent toutes à la compréhension de soi et nous permettent de mieux discerner nos contours.

#### VI. Bibliographie

- ALTHUSSER, Louis, 1970, « Idéologie et appareils idéologiques d'État », *La Pensée* (151).
- BARTH, Fredrik, 1995 [1969], « Les Groupes ethniques et leurs frontières » pp. 203-249 in POUTIGNAT, Philippe et Jocelyne STREIFF-FENART, *Théories de l'ethnicité*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. Le Sociologue.
- BLUM, Susan D., 2001, « *Portrait of primitives* » : *Ordering human kinds in the chinese nation*, Lanham, Boulder, New York and Oxford, Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- BLUM, Susan D., 2002, « Margins and centers: a decade of publishing on China's ethnic minorities », *The Journal of Asian studies*, 61 (4): 1287-1310.
- BLUM, Susan D., 2006, *Lies that bind: Chinese truth, other truths*, Lanham, Boulder, New York, et Oxford: Rowman and Littlefield Publishers, Inc.
- BRUBAKER, R. and F. Cooper, 2000, « Beyond "identity" », *Theory and Society*, 29: 1-47.
- BUTLER, Judith, 1993, *Bodies that matter: On the discursive limits of "sex"*, New York, Routledge.
- BUTLER, Judith, 2000, « What is critique? » pp. 304-322 in Salih, Sara, ed., 2004, *The Judith Butler Reader*, Malden, Oxford & Victoria, Blackwell Publishing.
- CHINA INTERNET NETWORK INFORMATION CENTER, 2013, « 31<sup>st</sup> statistical report on Internet », [en ligne], [<http://www1.cnnic.cn>] (Consultation 19 février 2013).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- DERVIN, Fred et Yasmine Abbas, 2009, « Introduction: Nous surfons donc je suis », pp. 9-29 dans DERVIN, Fred et Yasmine ABBAS (Dir.), *Technologies numériques du soi and (co-)construction identitaires*, Paris, L'Harmattan.
- DIAMOND, Norma, 1995, « Defining the Miao : Ming, Qing, and contemporary views », pp. 92-116 dans Harrell, Stevan, (Dir.), *Cultural encounters on China's ethnic frontiers*, Seattle and London, University of Washington Press.
- FORSYTH, Tim and Jean Michaud, 2011, « Rethinking the relationship between livelihoods and ethnicity in Highland China, Vietnam and Laos », pp. 1-27 dans MICHAUD, Jean and Tim FORTYTH (eds.), *Moving Mountains. Ethnicity and livelihoods in Highland China, Vietnam and Laos*, Vancouver, UBC Press.
- FOUCAULT, Michel, 1984, « L'éthique du souci de soi comme pratique de la liberté », pp.1527-1548 dans FOUCAULT, Michel, 2001 [1994], *Dits et Écrits II*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto ».
- FRANGVILLE, Vanessa, 2007, *Construction nationale et spectacle de la différence en République Populaire de Chine. Analyse des rôles de la « minzu minoritaire » dans le cinéma de 1950 à 2005*, Thèse de doctorat, Paris, Université de Lyon.
- GLADNEY, Dru, 2004, *Dislocating China. Muslims, minorities, and other subaltern subjects*, Chicago, University of Chicago Press.
- GROS, Stéphane, 2001, « Du politique au pittoresque en Chine. À propos des Dulong, nationalité minoritaire du Yunnan », *Ateliers*, 24 : 26-68.
- HARRELL, Stevan, 1995, « The history of the history of the Yi », pp. 63-91 dans HARRELL, Stevan, ed., *Cultural encounters on China's*

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

*ethnic frontiers*, Seattle and London, University of Washington Press.

HARRELL, Stevan, 2001, *Ways of being ethnic in Southwest China*, Seattle, University of Washington Press.

KAUP, Katherine Palmer, 2000, *Creating the Zhuang: Ethnic politics in China*, Boulder and London, Lynne Rienner Publishers.

LITZINGER, Ralph A., 2000, *Other Chinas : The Yao and the politics of national belonging*, Durham and London, Duke University Press.

MAHMOOD, Saba, 2001, « Feminist Theory, Embodiment, and the Docile Agent: Some Reflections on the Egyptian Islamic Revival », *Cultural Anthropology*, 16 (2): 202-236.

MAHMOOD, Saba, 2005, *Politics of piety. The Islamic revival and the feminist subject*, Princeton, Princeton University Press.

MARCUS, George E., 1995, « Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography, *American Review of Anthropology*, 24: 95-117.

MICHAUD, Jean, 2009, « Handling mountain minorities in China, Vietnam and Laos: from history to current concerns », *Asian ethnicity*, 10 (1): 25-49.

MILLER, Daniel and Don Slater, 2000, *The Internet: An ethnographic approach*, Oxford, Berg.

MORRIS, Rosalind C., 1995, « All made up: Performance theory and the new anthropology of sex and gender », *Annual Review of Anthropology*, 24: 567-592.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- MUEGGLER, Erik, 2002, « Dancing fools: politics of culture and place in a “Traditionnal nationality festival” », *Modern China*, 28 (1): 3-38.
- MUÑOZ, José Esteban, 1997, « “The White to Be Angry”: Vaginal Davis's Terrorist Drag », *Social Text*, 52-53: 80-103.
- NATIONAL BUREAU OF STATISTICS OF CHINA, 2010, « Sixth National Population Census of the People Republic of China », [en ligne], [[http://www.stats.gov.cn/english/newsandcomingevents/t20110428\\_402722244.htm](http://www.stats.gov.cn/english/newsandcomingevents/t20110428_402722244.htm)] (Consultation 19 février 2013).
- ORTNER, Sherry B., 2006, *Anthropology and social theory: Culture, power and the acting subject*, Durham, Duke University Press.
- POUTIGNAT, Philippe et Jocelyne STREIFF-FENART, 1995, *Théories de l'ethnicité*, Paris, P.U.F., « Le Sociologue ».
- RACK, Mary, 2005, *Ethnic distinctions, local meanings: negotiating cultural identities in China*, London, Pluto Press.
- SAHLINS, Marshall, 1999, « What is Anthropological Enlightenment? Some Lessons of the Twentieth Century », *Annual Review of Anthropology*, 28: i-xxiii.
- SCOTT, James C., 1990, *Domination and the arts of resistance. Hidden Transcript*, New Haven & London, Yale University Press.1#
- SCOTT, James C., 2009, *The Art of not being governed. An anarchist history of upland Southeast Asia*, New Haven & London: Yale University Press.
- SCHEIN, Louisa, 1999, « Performing modernity », *Cultural Anthropology*, 14 (3): 361-395.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- SCHEIN, Louisa, 2000, *Minority rules : The Miao and the feminine in China's cultural politics*, Durham and London, Duke University Press.
- SCHEIN, Louisa, 2004, « Hmong/Miao transnationality: Identity beyond culture », pp. 273-294 in Tapp, Michaud, Culas et Lee, (eds.), *Hmong/Miao in China*, Chiang Mai, Silkworm Books
- SIU, Helen F., 1989, « Recycling rituals: Politics and popular culture in contemporary China », pp. 121-137 in Link, Perry, Richard Madsen and Paul G. Pickowicz, eds., *Unofficial China: Popular culture and thought in the People's Republic*, Boulder, San Francisco, & London, Westview Press.
- SMITH, Craig, 2013, « How many people use the top social media, apps & services? », *Expanded Ramblings*, [en ligne], [<http://expandedramblings.com/index.php/resource-how-many-people-use-the-top-social-media/>] (Consultation 19 février 2013).
- STALIN, Joseph V., 1954 [1913], « Marxism and the National Question », pp. 300-381 dans *Works, Vol. II*, Moscou, Foreign languages publishing house.
- TAPP, Nicholas, 2003, *The Hmong of China : Context, agency and imaginary*, Boston and Leiden, Brill Academic Publishers Inc.
- THORAVAL, Joël, 2003, « Ethnie et nation en Chine », pp. 47-64 dans Michaud, Yves (dir.), *La Chine aujourd'hui*, Paris, Odile Jacob.
- YANG Bin, 2009, *Between winds and clouds : The making of Yunnan (Second century BCE to Twentieth century CE)*, New York, Columbia University Press.



# Les rouages de Facebook et son usage politique

**MYRIAM MALLET**

Maîtrise en anthropologie

Université Laval

myriam.mallet.1@ulaval.ca

*Facebook suscite de plus en plus la curiosité et la fascination. Comment problématiser ce phénomène dans une recherche scientifique sans se perdre parmi les différentes définitions et explications déjà existantes ? Pour expliquer les rouages et les usages de ce réseau social, l'article explore d'abord la dimension sociale. Plateforme de partage de plusieurs-à-plusieurs, à contenu foncièrement collectif, Facebook a un impact indéniable sur la production identitaire individuelle et collective. L'article met également en lumière la dimension politique et culturelle de ce réseau social à partir de deux exemples empiriques, les élections américaine de 2008 et les révoltes égyptiennes en 2011. Facebook permet de développer des relations sociales, mais devient aussi un outil pour agir, recruter, organiser ou informer.*

\*\*\*

Comme tout réseau social, Facebook permet de se créer une identité sur le Web et de se lier à d'autres personnes, créant ainsi un certain nombre d'interactions et d'échanges avec celles-ci. Fondé en 2004, le site était initialement destiné à un groupe restreint d'étudiants de l'Université d'Harvard. Vu son succès fulgurant, il fut ouvert au grand

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

public deux ans plus tard. Depuis la popularité de Facebook n'a cessé de croître et de réunir des millions d'utilisateurs à travers le monde. En 2012, les statistiques officielles de Facebook annoncent un milliard d'utilisateurs actifs.<sup>1</sup> Ce réseau social suscite maintenant l'intérêt des médias, des entreprises et des scientifiques. Un ensemble de définitions et d'explications est avancé sur le phénomène Facebook. Comment s'y retrouver sans se perdre, en particulier lorsqu'il faut problématiser cette réalité sociale dans une recherche scientifique ?

Deux considérations se présentent dans l'étude de Facebook. Il faut tout d'abord choisir l'angle d'approche du phénomène, c'est-à-dire la manière dont sera appréhendé l'objet d'enquête. Facebook permet-il «une intensification du rapport à soi»<sup>2</sup> ? ; Favorise-t-il l'élargissement des frontières de la sphère publique ? ; Est-il devenu un outil au service des mouvements sociaux ? ; Se veut-il un moyen de faire circuler l'information plus rapidement ? Vient ensuite le dilemme de situer Facebook dans l'espace. Intimement liés au Web, les réseaux sociaux comme Facebook dépassent les frontières physiques que l'on se préfigure. Une manière de saisir et de situer les réseaux sociaux consiste à les placer dans un espace social et dans un contexte. L'aspect social est crucial pour saisir les fondements de Facebook et les différents usages de cette plateforme d'échange. S'attarder aux acteurs sociaux et à leurs échanges aide à comprendre comment les médias sociaux font partis de leur quotidien, mais aussi comment les consommateurs et les producteurs sont eux-mêmes imbriqués dans différents contextes tels qu'un univers discursif, des situations politiques, des circonstances économiques, des moments historiques ou encore une circulation transnationale (Ginsburg et al. 2002: 1). Bien que plusieurs contextes se rattachent à Facebook, il est intéressant de s'attarder à sa dimension politique, car «on prête à Internet [et le phénomène des réseaux sociaux] toute sorte d'inconscients politiques. Ils valoriseraient les individus et la libre initiative; ils

---

<sup>1</sup> <http://newsroom.fb.com/content/default.aspx?NewsAreaId=22>

<sup>2</sup> Anthony Giddens, *La Transformation de l'intimité. Sexualité, amour et érotisme dans les sociétés modernes*, Paris, Le Rouergue/Chambon, 2004.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

subvertiraient l'autorité; ils transformeraient en bien commun ce que d'autres voudraient privatiser, et ainsi de suite» (Cardon 2010 : 7). Cette piste de réflexion sur les possibilités politiques offertes par Facebook mérite d'être approfondie. Dans l'article qui suit, le phénomène Facebook sera dans un premier temps appréhendé dans sa dimension sociale afin d'en comprendre les fondements socioculturels et communicationnels. Nous aborderons par la suite sa dimension politique en s'appuyant sur l'analyse de deux cas empiriques, soit celui de la campagne électorale américaine de 2008 et celui des révoltes égyptiennes de 2011, communément appelé le printemps arabe.

#### **La dimension sociale de Facebook**

Les échanges entre les différents acteurs occupent une place centrale dans Facebook. D'abord, la nature des échanges, foncièrement collective, sera expliquée. Ensuite, les liens, forts ou faibles, créés suite à ces échanges seront analysés grâce aux recherches de Mark Granovetter portant sur la force des liens faibles et l'analyse de deux communautés des États-Unis.

#### **De plusieurs à plusieurs : la nature collective de Facebook**

Facebook vante son «utilité sociale», facilitant la communication entre les amis, les membres de la famille et les collègues de travail (McClard et Anderson 2008: 10). Rien n'est étonnant de cette utilité sociale, car les courriels, les messages textes ou même un simple appel téléphonique peuvent parfaitement jouer le même rôle. Et pourtant, il existe quelque chose d'unique dans le fonctionnement de Facebook qui explique, du moins en partie, qu'il soit devenu aujourd'hui un acteur important du Web. Cette plate-forme d'échange permet une communication à trois niveaux : de-un-à-un, de-un-à-plusieurs et de-plusieurs-à-plusieurs (McClard et Anderson 2008 :10). Si les deux premiers niveaux semblent aller de soi, le troisième, de plusieurs-à-plusieurs, est plus complexe et ne s'applique pas à tous les réseaux.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

C'est ce troisième niveau de communication qui rend Facebook si particulier. En effet, ce site a cette capacité de partager le profil de chacun des utilisateurs par un résumé affiché sur la page d'accueil. Non seulement on partage avec nos «amis», mais aussi avec les «amis de nos amis», et même avec tous les membres du réseau social, c'est-à-dire, des personnes inconnues de soi. Cette dernière caractéristique est essentielle pour différencier Facebook des autres réseaux sociaux. Prenons MySpace,<sup>3</sup> par exemple, un réseau social qui constitue davantage une plateforme individualiste, permettant seulement une représentation et une promotion de soi par soi (un-à-plusieurs). Facebook va se distinguer du site MySpace par son échange constant entre différents individus et par son contenu foncièrement collectif. Cette place sur Facebook dépend des autres, car la singularité de chacun est définie par les relations amicales auxquelles on adhère (Dalsgaard 2008:9). Autrement dit, créer un profil Facebook sans «amis» ne fait aucun sens, car le but est de se tisser un réseau social.

Le sens collectif accordé à Facebook est ainsi très important. Les utilisateurs de Facebook ne sont pas présentés comme des individus liés les uns aux autres, mais plutôt comme des individus relationnels. Ils incorporent leurs relations sociales pour former la représentation qu'ils se font de leur identité. (Dalsgaard 2008:9). L'idée d'un individu relationnel est exprimée dans le concept de *dividual* (dérivé de *individual*) tiré des études sur le monde virtuel *Second life* de Tom Boellstorff (2008). Le concept de *dividual* est utilisé pour signifier les usages que font les personnes de leur avatar<sup>4</sup> afin d'afficher différentes facettes d'eux-mêmes dans le monde virtuel. La frontière entre le monde réel et le monde virtuel est parfois très mince. Boellstorff part de ce questionnement pour expliquer le rôle de l'avatar, celui d'opérationnaliser l'écart entre le monde réel et virtuel en une sorte d'identité relationnelle où les

---

<sup>3</sup> <http://ca.myspace.com/>

<sup>4</sup> L'avatar est la personnification ou l'incorporation virtuelle d'un individu (Boellstorff 2008 :128)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

personnes sont construites avec la complexité de leurs relations sociales (Boellstorff 2008 :150). Un parallèle peut être établi entre le monde virtuel<sup>5</sup> de *Second Life* représenté par Boellstorff et Facebook, soit celui de la dimension collective omniprésente jouant un rôle important dans la construction de l'individu à travers ses semblables.

Un autre rapprochement est possible entre Facebook et les recherches de Boellstorff avec la notion d'amitié. En effet, une partie de ses études cherche à montrer comment des liens d'amitié et un climat d'intimité peuvent réellement se créer dans les mondes virtuels. Boellstorff cherche ainsi à démentir les idées de solitude et d'isolement normalement attribuées aux mondes virtuels et à ses utilisateurs. C'est à travers ses recherches sur la cyber socialisation que l'auteur trouve un élément de réponse. Pour la plupart des individus insérés dans *Second Life*, aller dans le monde virtuel, c'est rejoindre des amis. En effet, plusieurs personnes naviguant dans les différents mondes virtuels passent énormément de temps et d'énergie à se faire des amis ou à maintenir une relation amicale (Jakobsson et Taylor 2003). Ces liens vont parfois dépasser les limites du monde virtuel pour être entretenus dans les réseaux sociaux (Boyd 2006). En va-t-il de même des liens créés avec Facebook ? Les nouveaux contacts sur Facebook sont «amis», mais peut-on vraiment parler d'amitié ? Parfois considéré comme banal et sans intérêt, Facebook établit pourtant des liens très importants entre les individus.

#### **Granovetter : la force des liens faibles**

Mark Granovetter, un des principaux auteurs du renouveau de la sociologie économique, a mis de l'avant dans ses recherches l'importance des liens faibles pour un individu. Un parallèle est possible entre ces recherches et les «amis» Facebook. Selon Granovetter, un

---

<sup>5</sup> Pour Tom Boellstorff, le monde virtuel ne s'oppose pas au monde réel, les deux mondes constitue des lieux de la culture humaine qui se rejoignent et s'entremêlent (2008 :21).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

«bon» acteur est celui qui détient le réseau le plus grand et le plus diversifié; autrement dit, un réseau de «qualité». Granovetter approfondit son idée à travers un article mettant en avant-scène la force de ce qu'il appelle les liens faibles. Avant d'élaborer des schémas complexes de réseaux de liens faibles et forts, Granovetter définit ce qu'il entend par «la force des liens», c'est-à-dire, «...une combinaison (probablement linéaire) de la quantité de temps, de l'intensité émotionnelle, de l'intimité (la confiance mutuelle) et des services réciproques qui caractérisent ce lien» (Granovetter 2008 :46). Il détermine ensuite la force de ces liens à partir d'une base assez intuitive : soit le lien est fort, faible ou absent (ce dernier étant l'absence de toute relation ou bien les interactions négligeables entre les individus). Avec ces concepts et leurs définitions, il avance une hypothèse de base qui fusionne les différents liens énumérés précédemment et qui se visualise à travers une triade.

Prenons trois individus (A, B et C), A et B ont un lien fort, ainsi que A et C. La théorie de Granovetter suppose un lien fort ou faible entre C et B. Une triade où C et B détiennent un lien absent est tout à fait impossible et c'est ce que l'auteur cherche à démontrer. Dès que deux liens forts font surface dans une triade, le troisième lien est nécessairement présent (faible ou fort). Non seulement les liens faibles existent, mais ils sont également essentiels dans les rapports interpersonnels des individus et dans le processus de diffusion. Granovetter fait usage du concept de pont, c'est-à-dire d'« une ligne dans un réseau, qui constitue le seul chemin possible reliant deux points» (Harary, Norman et Cartwright, 1965 cités par Granovetter, 2008 : 51). C'est à ce moment que les liens faibles entrent en jeu, car, contrairement aux liens forts, ceux-ci constituent d'excellents «ponts» pour permettre la diffusion d'information et pour lier les différents groupes ensemble. Si un individu communique une information dans son cercle d'amis «proches», autrement dit à ses liens forts, et que ceux-ci font de même, alors l'information n'a pas tendance à se répandre. Il y a un phénomène d'étouffement, car les liens forts semblent fréquemment se recouper, « les individus unis par des liens forts ont souvent les mêmes

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

amis» (Granovetter, 2008 :54). Or, lorsque l'information passe par des ponts, c'est-à-dire par des liens faibles, alors elle se propage rapidement à travers les groupes de personnes. Les liens faibles sont donc fortement utiles aux individus.

Les concepts de liens forts et faibles sont intéressants pour analyser de près le réseau social d'un individu, mais il est également pertinent d'y avoir recours pour analyser les réseaux de liens qui structurent les groupes sociaux. À cet égard, Granovetter montre comment «certaines communautés parviennent facilement à s'organiser de manière efficace pour atteindre des objectifs communs, tandis que d'autres semblent incapables de mobiliser leurs ressources» (Granovetter, 2008 :65). L'analyse se penche d'abord sur l'organisation d'une petite communauté italienne du West End de Boston. Dans les années 1950, cette communauté n'a pas réussi à éviter la gentrification de leur quartier qui a mené à sa dissolution. Pour tenter de comprendre cet échec organisationnel, il est nécessaire d'étudier le réseau de liens de la communauté en déterminant les caractéristiques de sa structure. Est-ce que cette structure renforce ou bloque la capacité de cette communauté à s'organiser ? Dans ce type d'analyse, il ne faut pas se surprendre des contradictions possibles entre les liens au niveau micro et macro social. En effet, la petite communauté de West End peut sembler à première vue détenir une forte cohésion sociale, mais en réalité, le réseau peut exposer une structure extrêmement fragmentée en plusieurs sous-groupes ou clans. Il est possible d'expliquer ce phénomène avec les liens qui unissent les différentes personnes de la communauté. Si les membres de cette communauté se concentrent principalement sur leurs liens forts en négligeant les liens faibles, alors «la structure générale du réseau est effectivement fragmentée en de petits clans isolés les uns des autres» (Granovetter, 2008 : 67), créant ainsi un réseau cloisonné.

Les liens faibles, endossant le rôle de pont, auraient permis d'éviter cet effet de cloisonnement survenu dans la communauté de West End. En raison du manque de relations à caractère faible, peu d'échanges

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ont été possible entre les différents clans de la communauté, ce qui a affecté considérablement la communication et l'organisation entre ceux-ci. Non seulement la petite communauté de West End ne détenait que très peu de liens faibles, mais il n'existait aucun moyen de développer ces derniers. «Il faut donc que les individus d'une communauté aient divers moyens de former des liens faibles, dans différents contextes, pour que beaucoup jouent le rôle de pont» (Granovetter, 2008 :69).

Peut-on affirmer que de meilleurs moyens et de meilleures opportunités pour développer des liens faibles auraient sauvé cette communauté du projet de rénovation urbaine ? Toute porte à croire qu'une structure basée à la fois sur des liens forts et faibles peut faire une grande différence. À l'intérieur de ce même projet de rénovation urbaine à Boston, la communauté ouvrière de Charlestown a réussi, elle, à s'opposer au projet en s'organisant efficacement au sein de la communauté. Non seulement il y avait beaucoup d'organisations pour lier les individus les uns aux autres, mais plusieurs individus travaillaient sur place. Ces cas datant des années 1950 sont intéressants pour voir de quelle manière les individus évoluent à travers les liens forts et les liens faibles à une échelle macro sociale. Avec l'avancement technologique, plusieurs outils tels que les réseaux sociaux sont maintenant à la disposition des individus pour faciliter l'organisation et la communication. Ces outils permettent le développement de liens faibles dans la vie privée des individus, ainsi que dans la vie sociale et politique en mettant à la disposition des communautés un médium de mobilisation et de coercition.

### **Les usages de Facebook : la filière politique**

Se limiter à un réseau de liens forts, c'est renoncer à une quantité importante de contacts, à un réseau social étendu et à tout ce qu'il peut apporter. Pour certains, les liens faibles constituent la meilleure manière de gagner une campagne électorale et de gagner des votes, tandis que pour d'autres, il s'agit d'un moyen de mobilisation privilégié pour

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

exprimer des revendications sociales, politiques ou économiques. Facebook est donc loin d'être banal. Deux exemples d'usage politique de Facebook seront abordés à travers les élections américaines de 2008 et les révoltes en Égypte de 2011.

#### **Gagner en popularité grâce à Facebook**

La page Web de chacun des profils Facebook, contenant les photos, les préférences musicales et cinématographiques, les relations amicales, amoureuses et familiales expose l'individu aux yeux de tous. Cependant, on ne peut interpréter cette exposition individuelle sur Internet comme étant un acte narcissique. Les individus choisissent ce qu'ils désirent montrer ou cacher et les manières de s'y prendre, «...l'exposition de soi est une stratégie, beaucoup plus qu'un abandon naïf et frivole à l'espoir d'obtenir son quart d'heure de célébrité» (Cardon 2010 :60). S'exposer sur les réseaux sociaux est intentionnel, stratégique et constitue une technique relationnelle des plus utiles. Or, ce moyen de communication et d'organisation est utilisé tant par les citoyens que par les acteurs politiques pour acquérir un certain prestige. Dalsgaard montre cette instrumentalisation des réseaux sociaux dans un article sur l'usage de Facebook pendant la campagne électorale américaine de 2008. Spécialiste de la région de la Mélanésie, Steffen Dalsgaard tente de faire un parallèle entre la mobilisation virtuelle pendant les élections et les relations hiérarchiques existant au sein des communautés mélanésiennes. Cette idée de hiérarchie existe en Mélanésie à travers la personne du «Big man» qui tente de dominer à travers des échanges compétitifs de richesses. Le nombre de relations est la clé du succès chez le «Big man» pour acquérir un statut social significatif, et c'est à travers les cadeaux et les échanges qu'il réussit cela. Plus il crée de relations, plus il acquiert du prestige et de la reconnaissance sociale (Dalsgaard 2008 :12).

Quelque chose de similaire à la compétition du «Big man» survient dans la campagne électorale américaine de 2008. Plusieurs

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

candidats démocrates et républicains ont créé un profil sur Facebook afin de mobiliser du soutien en termes de vote et de financement. Les «amis» accumulés sur le réseau social deviennent alors des partisans, des militants et des supporteurs pour la cause de leurs politiciens préférés. Pour sa campagne, Obama a élaboré un réseau social sophistiqué, le site [my.barackobama.com](http://my.barackobama.com), construit par Chris Hughes, co-fondateur de Facebook (Stirland 2008 cité par Dalsgaard 2008 :12). Pendant sa campagne et même après sa victoire électorale, Obama a accumulé jusqu'à 3 millions de partisans, un record pour n'importe quel politicien sur Facebook (Dalsgaard 2008 :12). En utilisant le réseau social, ces politiciens américains sont comme le Big man, c'est-à-dire, constitué à travers des relations en accumulant un nombre fulgurant de supporteurs. Il apparaît ainsi soutenu par un large public, ce qui est nécessaire pour être pris au sérieux au cours d'une campagne électorale (Dalsgaard 2008 :12). Facebook est donc un outil privilégié pour les politiciens afin d'agir, d'informer, de recruter et d'organiser, mais aussi pour tous et chacun (Castells 2002 :171).

### **Le printemps arabe en Égypte : se mobiliser à travers Facebook ?**

En 2010, des élections ont eu lieu en Égypte pour élire de nouveaux dirigeants politiques, alors que le gouvernement d'Hosni Moubarak était au pouvoir depuis trente ans. Plusieurs manifestations ont éclaté à la grandeur du pays. Au Caire, la place Tahrir a été prise d'assaut par des milliers de citoyens. En janvier 2011, les médias internationaux ont annoncé officiellement la mise en arrêt des réseaux sociaux Facebook et Twitter en Égypte. Plusieurs ont interprété cela comme une « inquiétude des régimes à ces formes de communications » (Saada, 2011 : 1). On suggère même qu'il s'agit de la première révolution numérique dans le monde arabe grâce aux réseaux sociaux comme Facebook. Peut-on vraiment y aller d'une telle affirmation ? L'exploration de ce qu'on appelle «le nouvel espace public arabe» est une avenue intéressante pour saisir le contexte des réseaux sociaux dans le monde arabe et les régimes autoritaires.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Pourquoi parler d'un «nouvel» espace ? En fait, le concept d'espace public n'est pas nouveau, il a été développé par Jürgen Habermas en 1963, avant d'être repris par d'autres auteurs et penseurs. Le concept d'espace public (ou de sphère publique) est caractérisé par «son émancipation par rapport aux autorités religieuses et son lien étroit avec la critique rationnelle» (Leclerc-Olive 2009 :38). Selon l'auteur, en faisant abstraction des différences sociales et en s'engageant vers un débat critique basé sur la raison, les individus du privé forment une nouvelle collectivité «publique». Le concept implique la création d'une entité collective qui, en l'absence de filtrage et de régulation étatique, permet la circulation sans entrave de l'opinion. La sphère publique est déterminée par l'accès public universel, la participation volontaire, les arguments rationnels, la liberté d'exprimer son opinion et de débattre librement des enjeux de société (Zayani 2008 :65).

La théorie d'Habermas n'est toutefois pas exempte de critiques. Elle présente la bourgeoisie comme une classe universelle (Eley 1992), elle s'opérationnalise sur la base d'une exclusion de genre (Landes 1988) et elle offre l'habileté à une strate de la société à diriger le reste de la société (Fraser 1992). Plusieurs alternatives sont avancées dont celle de la «sphère contre-publique» (Fraser 1992) ou encore l'alternative de l'«arène publique» développée dans les années 1960 par des sociologues de l'École de Chicago. Malgré ces critiques, la théorie de la sphère publique d'Habermas demeure utile à l'étude du monde arabe contemporain. Marc Lynch, avec le concept d'espace public, effectue une nouvelle lecture du concept qu'il adapte au contexte arabe. Dans son ouvrage *Voices of the New Arab Public : Iraq, Al-Jazeera and middle-East politics today* (2006), il explique l'émergence de cet espace public en retraçant l'évolution des médias arabes jusqu'au développement des chaînes satellitaires, d'Internet et des réseaux sociaux. Depuis longtemps considéré trop faible pour faire pression sur le gouvernement, l'espace public arabe a aujourd'hui la capacité de provoquer des changements. Son émergence en tant qu'espace d'échanges où priment la discussion et

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

le débat permet la critique de l'État. «L'arrivée des nouveaux médias et d'Internet dans le monde arabe prend en effet à contre-courant la prééminence des médias nationaux, caractéristiques de l'immobilisme des gouvernements en place, qui réduisaient alors les discussions politiques à une élite restreinte» (Saada 2011 :2).

La nouvelle sphère publique arabe évolue à travers différentes institutions et opinions dont la clé est l'influence grandissante d'un groupe important d'intellectuels, de politiciens, de journalistes et d'autres figures publiques importantes. Ce regroupement diversifié et éduqué va permettre de former l'opinion publique, une notion que Lynch définit comme un ensemble d'arguments actifs amenés devant une audience à propos d'enjeux partagés. Pour faire circuler et dialoguer ces différentes opinions dans la sphère publique, les médias sont requis (Lynch 2006 :32). Ceux-ci permettent également de nouvelles formes de participation. Cependant, les arguments et les médias ne suffisent pas. Ce qui crée la sphère publique est l'existence d'une circulation continue de débats devant une audience pour qui cela est pertinent et significatif. Il ne doit pas y avoir l'imposition d'une seule manière de penser, ni l'obligation de taire la critique face à l'État. Finalement, ce qui est «nouveau» dans l'espace public est l'aspect plus participatif et interactif dans les médias; ce qui est arabe est l'identité collective partagée à partir de laquelle les participants et les spectateurs ont la conviction de participer à un projet politique commun; ce qui est «sphère publique» est l'existence de débats controversés apportés par le public et orientés vers leurs intérêts communs.

La nouvelle sphère publique arabe est transportée par les réseaux sociaux, et c'est par leur intermédiaire que la critique des gouvernements autoritaires s'est propagée. De plus, les réseaux sociaux ont permis une grande mobilisation à travers la population, produisant ainsi d'énormes rassemblements pour contester les décisions des gouvernements. Toutefois, les réseaux sociaux ne constituent pas à eux seuls la réussite des révoltes. Combinés à plusieurs autres variables,

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

telles que les chaînes satellitaires, l'utilisation des téléphones portables et la mobilisation de la diaspora, les réseaux sociaux peuvent être des outils d'une grande utilité pour les mouvements de protestation contre les régimes autoritaires comme en Égypte. En outre, il faut garder en tête « [qu'] une révolution digitale ne mène pas nécessairement à une révolution politique. Les outils de communication servent aussi bien les protestataires que les régimes en place » (Saada 2011 :1).

Deux autres enjeux font surface avec le nouvel espace public arabe : la délibération publique et l'interaction entre la sphère arabe et musulmane. Tout d'abord, plusieurs conditions sont nécessaires à l'existence d'un espace public politique : l'État doit concéder ou accepter le développement de critiques et de débats en son sein. L'espace public a donc besoin «... des garanties offertes par l'État de droit, mais il dépend aussi du soutien de traditions culturelles, de modèles de socialisation, d'une culture politique propre à une population habituée à la liberté» (Habermas, 1993, cité par Leclerc-Olivier 2009 :48). Lorsque le concept d'espace public est mis à contribution, la délibération publique est facilitée et transforme les conflits sociopolitiques en débats et en discussions accessibles à l'ensemble de la population. Ainsi, la sphère publique apporte la question de participation, du gouvernement, d'*empowerment* et de citoyenneté, tous des termes imbriqués dans le processus démocratique (Zayani 2008 :72).

Or les régimes autoritaires des pays arabes ne favorisent pas nécessairement la délibération publique au sein de la société. Il ne faut pas supposer que l'émergence d'une sphère publique en Égypte va mener à une transformation de la culture politique du pays vers la démocratie. Comme il a été mentionné auparavant, certains préalables à la liberté et à la démocratie sont nécessaires au développement de la sphère publique politique que le régime autoritaire d'Égypte ne permet pas. Les médias et les réseaux sociaux renforcent les valeurs de démocratie, mais ils ne conduisent pas à son institutionnalisation politique. L'émergence et la consolidation d'une sphère publique arabe ne suppose pas la mise en

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

place d'un régime démocratique et les nouveaux médias ne sont pas une solution à l'autoritarisme des pays arabes comme l'Égypte. L'apparition de ces nouvelles voix dans les nouveaux médias est significative, mais leur importance politique reste à démontrer. Facebook est un média qui soutient la sphère publique, mais qui ne porte pas le potentiel démocratique révolutionnaire qu'on lui attribue. Cependant, il joue assurément un rôle important pour échapper au contrôle étatique, pour ouvrir l'espace à plusieurs voix, pour offrir une capacité d'agir qui redéfinit les anciennes formes de médiations et qui cristallise de nouvelles manières pour débattre d'enjeux publics pour un plus grand nombre d'individus. Dans la réflexion sur l'interrelation des nouveaux médias et de la nouvelle sphère publique arabe, il ne faut tout simplement pas glisser vers les extrêmes d'un continuum où, d'un côté, les réseaux sociaux seraient le véhicule d'un changement sociopolitique et, de l'autre, où ils n'auraient aucun rôle dans la formation de l'opinion publique.

Le deuxième enjeu que l'on doit souligner dans ce contexte concerne l'interaction entre la sphère arabe et musulmane. Prendre pour acquis l'existence d'une sphère arabe exclut toute l'importance de l'aspect musulman et présume également un monde arabe monolithique, qui en réalité est extrêmement diversifié. Quelques auteurs, dont Shmuel Noah Eisenstadt et Wolfgang Schluchter, ont introduit l'idée d'une sphère publique religieuse pour aller au-delà des théories de la modernisation appliquées aux sociétés musulmanes. Qualifiée d'immobilisme et de manque de sécularisme, la sphère publique religieuse permet toutefois de restituer aux sociétés musulmanes leur dynamique et leur capacité à se transformer (Leclerc-Olivier 2009 :38). «Ces sphères publiques sont des arènes dans lesquelles divers secteurs de la société peuvent faire entendre leur voix au nom des prémisses de base d'une vision de l'Islam» (Eisenstadt 2002 : 151). Cette nouvelle piste de réflexion n'est pas négligée dans le cas de l'Égypte.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

#### **Facebook : émergence d'un nouveau média**

Facebook a suscité au cours des dernières années la curiosité et la fascination. Or comment aborder le phénomène ? Pour en expliquer les rouages et les usages, situer le média comme une pratique sociale au sein d'un cadre politique et culturel changeant est fort pertinent et permet de se questionner sur un ensemble d'enjeux dans le monde académique. Plateforme de partage de plusieurs-à-plusieurs, à contenu foncièrement collectif, Facebook a un impact indéniable sur la production identitaire individuelle et collective, mais devient aussi un outil pour agir, recruter, organiser ou informer. Facebook est utile à un individu pour développer ses relations sociales, mais aussi pour gagner en popularité comme le montre l'exemple des élections américaines de 2008.

Ce réseau social est donc loin d'être banal, il permet de mettre à profit les liens forts et les liens faibles, ces derniers rendant possible la mobilisation et la coercition d'un groupe. Est-ce que la révolution égyptienne associée au printemps arabe est une révolution numérique engendrée par Facebook ? Malgré toute l'utilité de Facebook, on ne peut lui attribuer tout le crédit. Si ce réseau social a joué un rôle important pour porter la «nouvelle sphère publique arabe», les chaînes satellitaires, l'utilisation de téléphones portables et la mobilisation de la diaspora sont d'autres éléments à prendre en compte. De plus, il ne faut pas négliger le régime autoritaire en Égypte et ses tentatives pour contrôler l'information. Tout porte à croire qu'une réelle sphère publique émerge en Égypte, apportant dans son sillage des débats critiques et l'expression de la liberté d'opinions. Facebook n'a pas ouvert la porte à la démocratie en Égypte, mais a permis certainement d'outiller les individus pour tenter de créer un espace d'échanges, de partage et de débat.

Plusieurs questionnements sur l'interrelation des nouveaux médias comme Facebook et de la sphère publique doivent encore être explorés. Selon moi, cette piste de réflexion est des plus fécondes pour tenter de saisir la dynamique sociopolitique en Égypte, mais aussi à

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

travers le monde arabe. Or, avant de tirer des conclusions sur l'utilité de Facebook et son imbrication à l'intérieur de phénomènes sociaux précis, il est essentiel de se questionner sur sa place dans les médias. Doit-on placer Facebook dans la continuité des médias de masse comme la télévision, les journaux et la radio ? Ou doit-on considérer Facebook comme un nouveau médium inséré dans le Web 2.0, une plateforme interactive et participative de partage, d'échange, de conversation et d'exposition de soi (Cardon 2010 : 54) ? À l'occurrence, dans le contexte égyptien, Facebook a permis de dépasser la frontière du pays et de développer de nouvelles formes de médiation.

#### **BIBLIOGRAPHIE**

BÉCHIR AYARI, Michaël, 2011, «Non, les révolutions tunisienne et égyptienne ne sont pas des «révolutions 2.0» », *Mouvements*, 2, 66 : 56-61.

BOELLSTORFF, Tom, 2008, *Coming of Age in Second Life*, Princeton, Princeton University Press.

CARDON, Dominique, 2010, *La démocratie Internet*, France, Édition du seuil.

CASTELLS, Manuel, 2002, *La galaxie Internet*, Paris, Librairie Arthème Fayard.

DALSGAARD, Steffen, 2008, «Facework on Facebook: The Presentation of Self in Virtual Life and Its Role in the US Elections», *Anthropology today*, vol. 24, 6: 8-12.

EISENSTADT, Shmuel, 2002, « Concluding Remarks : Public Sphere, Civil Society, and Political Dynamics in Islamic Societies»:139-161, in Miriam Hoexter, Eisenstadt Shmuel N. & Nehemia Levtzion (dir.), *The Public Sphere in Muslim Societies*, New York, State University of new York Press.

ELEY, Goeff, 1992, «Nations, Publics and Political Cultures»: 289-339, in Calhoun, Craig (éd.), *Habermas and the Public Sphere*, Cambridge, MIT Press.

FRASER, Nancy, 1992, «A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy»: 109-142, in Calhoun, Craig (éd.), *Habermas and the Public Sphere*, Cambridge, MIT Press.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

GINSBURG, Faye D. et al., 2002, *Media Worlds*, Berkeley, University of California Press.

GRANOVETTER, Mark S., 2008, *Sociologie économique*, Paris, édition du Seuil.

JAKOBSSON, Mikael et T.L. TAYLOR, 2003, «The sopranos meets everquest :social networking in massively multiplayer online games», tiré de MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference, consulté en ligne le 5 octobre 2011 : <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf>

LANDES, Joan, 1988, *Women and the Public Sphere in the Age of the French Revolution*, Ithaca: Cornell University Press.

LECLERC-OLIVE, Michaël, 2009, «Sphère publique religieuse : enquête sur quelques voisinages conceptuels» : 37-60, in Gilles Holder (éd.), *L'islam, nouvel espace public en Afrique*, Paris, Karthala.

LYNCH, Marc, 2006, *Voices of the Arab public: Iraq, Al-Jazeera, and Middle East Politics Today*, New York, Columbia University Press.

MCCLARD, Anne et Ken ANDERSON, 2008, «Focus on Facebook: Who are we anyway? », *Anthropology News*, vol. 49, 3: 10-12.

SAADA, Julien, 2011, «Révoltes dans le monde arabe : une révolution Facebook ?» tiré des chroniques du moyen orient et Afrique du Nord, Chaire Raoul-Dandurand en études stratégiques et diplomatique, consulté en ligne le 5 octobre 2011 : [http://www.dandurand.uqam.ca/uploads/files/publications/rflexions/Chronique\\_OMAN/Chronique\\_OMAN\\_fev2011.pdf](http://www.dandurand.uqam.ca/uploads/files/publications/rflexions/Chronique_OMAN/Chronique_OMAN_fev2011.pdf)

Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ZAYANI, Mohammed, 2008, «The Challenges and Limits of Universalist Concepts: Problematizing Public Opinion and a Mediated Arab Public Sphere», *Middle East Journal of Culture and Communication*, 1:60-79.



# **L'utilisation des médias sociaux chez les jeunes Québécois du secondaire : Quatre types d'utilisateurs de Facebook**

**MAXIME BERGERON**

**MATHIEU THEBERGE**

Baccalauréat en Sociologie

Université Laval

maxime.bergeron.4@ulaval.ca

mathieu.theberge.2@ulaval.ca

*Dans un contexte où la popularité des médias sociaux croît rapidement touchant maintenant plus d'un milliard de personnes, nous avons voulu savoir quel est le type d'utilisation des jeunes adolescents Québécois de ces réseaux sociaux et quel est leur rapport à l'intimité. Nous cherchions à vérifier si les adolescents sont conscients de ce qu'ils publient en ligne et des dangers auxquels leurs publications peuvent les exposer. Notre enquête nous a permis de construire une typologie de quatre types d'utilisateurs de Facebook, soit « l'ouvert », le « social », l'« utilitaire » et l'« institutionnel ». Cette typologie est le fruit du croisement des deux des principaux concepts de notre recherche qui sont le type d'utilisation des médias sociaux d'une part et le rapport entre les sphères privée et publique d'autre part.*

\*\*\*

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Les médias sociaux sont apparus au début des années 2000 et ont connu une croissance en popularité hors du commun. Ces nouvelles plateformes s'articulent autour de profils par lesquels les utilisateurs interagissent et partagent des informations, des idées ou des opinions (Boyd et Ellison, 2007, p. 2). Moins de dix ans après leur apparition, plus d'un milliard d'utilisateurs différents font usage de ces nouvelles plateformes. En effet, on dénombre depuis octobre 2012 plus d'un milliard d'utilisateurs actifs sur Facebook à travers le monde, et le nombre d'utilisateurs d'autres plateformes telles que Youtube s'approchent de ce nombre (Google, 2011; Le Monde, 2012). Avec une telle popularité, de nouvelles préoccupations sont mises à l'avant-scène. On voit surgir des cas de discrimination ainsi que de perte de confidentialité alors que des employeurs consultent le profil de candidats à l'emploi ou de leurs employés (Taraszow et al, 2010, p. 13). De plus, peu d'utilisateurs croient que les employeurs ou les professeurs consultent les profils ce qui les rendent encore plus vulnérables (Elder-Jubelin, 2010, p. 100).

C'est dans ce contexte que nous nous sommes intéressés au rapport qu'ont les jeunes québécois du secondaire avec les médias sociaux<sup>1</sup>. Nous avons tenté de vérifier s'ils ont des pratiques sécuritaires sur les médias sociaux ou s'ils s'exposent aux risques sur ces nouvelles plateformes. Plus précisément, nous nous sommes demandé quelle est leur utilisation des médias sociaux et quel est leur rapport à l'intimité. Nous nous sommes également questionnés à savoir si les pratiques des élèves du secondaire sur Facebook étaient différentes de celles de leurs parents. L'article qui suit présentera donc le cadre théorique avec lequel nous avons travaillé, nos hypothèses ainsi que notre

---

<sup>1</sup> Cette recherche a été effectuée dans le cadre du cours Laboratoire de Recherche en sociologie.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

méthodologie. Nous exposerons par la suite les résultats auxquels nous sommes parvenus tant concernant les jeunes utilisateurs des médias sociaux que leurs parents.

#### **Cadre théorique**

Même si les premiers constats théoriques que nous avons brièvement présentés expliquent qu'il existe un danger dans l'utilisation des médias sociaux et que les utilisateurs ne seraient pas conscients de ce danger, la perspective inverse est également représentée. Certaines croient que les gens utilisent Facebook pour garder le contact avec des individus qu'ils connaissent dans la vie de tous les jours. Comme beaucoup d'internautes utilisent cette plateforme, y être soi-même permet de rester en contact avec ces personnes (Elder-Jubelin, 2010, p. 60). De plus, les internautes utilisent les médias sociaux afin de prévoir des rencontres dans le monde « non virtuel » avec des amis proches (Elder-Jubelin, 2010, p. 67). La liste de contact de Facebook remplacerait aussi peu à peu le carnet d'adresse traditionnel. Les utilisateurs y gardent les coordonnées de gens avec qui une future interaction non virtuelle est envisageable (boyd, 2008, p. 5). C'est donc dire que les utilisateurs de Facebook se serviraient de cette plateforme de façon instrumentale, afin d'organiser leur vie hors ligne.

Pour ce qui est des différences générationnelles dans les pratiques sur les médias sociaux, il semble à notre connaissance que le sujet n'ait pas été abordé à ce jour dans la littérature scientifique. Toutefois, les différences générationnelles ont été abordées pour ce qui est des pratiques en ligne. Il semble dans ce contexte que les jeunes ont une plus grande connaissance de l'internet et que c'est souvent eux qui initient leurs parents aux nouvelles technologies (Berge et Garcia, 2009). On peut donc croire que les pratiques seraient similaires sur les médias sociaux.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Il est essentiel que l'utilisation des médias sociaux soit étudiée en parallèle avec le rapport à l'intimité. Ce n'est que de cette façon que nous pouvons comprendre en quoi les interactions entre les utilisateurs de Facebook et leurs amis sont semblables ou différentes en ligne et hors ligne. Il faut donc s'attarder aux théories sur l'intimité pour comprendre les rapports dans les réseaux sociaux et dans la vie de tous les jours. La définition que nous avons retenue est ici un amalgame de la pensée de plusieurs auteurs (Pastinelli, 2005; Montigny, 1998; Montémont, 2009; Coudreuse et Simonet-Tenant, 2009). L'intimité serait un espace métaphorique, qui inclut le lieu (ex. domicile), mais aussi des domaines de l'existence tels que les espaces de réflexion. Bien que ces espaces et domaines ne soient pas tous délimités spatialement, ceux-ci comportent tous leurs frontières. Celles-ci contrôlent l'accessibilité des informations gardées au-delà et en-deçà de ces limites, constituant ainsi l'intégralité des structures identitaires de l'individu mais aussi des représentations du soi. L'intimité est constituée en partie de la construction identitaire de l'individu mais également du contrôle de l'image de soi qui est présentée à l'autre à travers les différents espaces et domaines d'existence. Perdre son intimité veut donc dire perdre ce contrôle de l'image qu'on projette et des informations qu'on partage. Partager son intimité à travers une relation peut donc être pris comme la divulgation d'informations personnelles, ou bien une permission accordée à un individu d'accéder à certains de nos jardins secrets.

Les théories sur l'intimité font donc la distinction entre une sphère publique, où les individus peuvent se présenter et exprimer leurs opinions, et une sphère privée, réservée à des relations de proximité (Quéré, 1997, p.177-179). Toutefois, un phénomène est en cours dans lequel la sphère privée se publicise et la sphère publique se privatise (Livinstone et Lunt, 1994, p. 64-

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

65; Ariès, 1987, p.301-309). C'est en quelque sorte la zone grise qui provient de ce rapprochement entre les deux sphères qui est au cœur de notre étude. Comment les interactions sur Facebook s'inscrivent-elles dans cette tendance? Les sphères privées et publiques des jeunes se rapprochent-elles et se confondent-elles, ou a-t-on encore une distinction nette entre une vie en ligne et une vie hors ligne?

### Hypothèses

Pour guider notre recherche, trois hypothèses ont été élaborées. Dans un premier temps, nous croyions que les jeunes n'auraient pas conscience du danger auquel ils font face sur les médias sociaux. Ainsi, ils publieraient<sup>2</sup> un grand nombre d'informations personnelles et ne connaîtraient pas bien les paramètres de confidentialité de Facebook. La deuxième hypothèse était que les adolescents québécois et leurs parents ont des pratiques différentes sur les médias sociaux. Comme les jeunes ont grandi avec les nouvelles technologies, ils devraient donc mieux connaître les médias sociaux que leurs parents. Finalement, nous avons émis l'hypothèse que les jeunes québécois et leurs parents auront un rapport à l'intimité différent.

### Méthodologie

---

<sup>2</sup> Facebook permet de remplir plusieurs champs de description dans la page d'un profil personnel. Par exemple, son âge, sa ville natale, sa ville de résidence, son école et son lieu de travail. Ces informations sont visibles par les gens qui consultent le profil de la personne. Par publier sur les médias sociaux, on entend cette action de rendre disponible des informations personnelles par l'affichage sur son profil personnel.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Comme méthode de collecte de données, nous avons dirigé cinq groupes de discussion (*focus group*) auprès d'élèves du secondaire. Cette méthode nous a d'abord permis de diriger les discussions vers les thèmes étudiés ainsi que de relancer les sujets en cas de débordement ou de silence. Aussi, dans les *focus groups*, le chercheur est placé au second plan, ce qui laisse toute la place à la discussion, à l'argumentation entre les participants. Cette méthode a permis de construire un portrait général de chaque groupe et de repérer les caractéristiques les plus fréquentes des jeunes utilisateurs de réseaux sociaux.

Nous avons aussi effectué des entrevues individuelles avec quatre parents d'élèves du secondaire. Notre grille d'entrevue était sensiblement la même pour les parents que pour les élèves. Cependant bien que nous posions toujours des questions générales, nous devions constamment relancer les parents puisqu'il n'y avait pas la dimension d'interaction de groupe. Nous avons donc dû stimuler les parents, en posant plus de questions afin d'obtenir des réponses touchant à tous les thèmes de notre grille d'entrevue. La situation idéale, pour nous, aurait été de conduire des groupes de discussion aussi pour les parents, mais il a été difficile de trouver des participants. Nous nous sommes donc accommodés d'entrevues individuelles semi-dirigées.

Il est à noter que nous avons délibérément interrogé séparément les parents et les élèves du secondaire dans le but d'éviter une intimidation potentielle. Les jeunes auraient pu éprouver de la difficulté à s'exprimer ouvertement en présence d'une quelconque figure d'autorité. Inversement, les parents auraient également pu être gênés de parler de leur utilisation de Facebook devant des adolescents craignant de montrer les limites de leur connaissance des nouvelles technologies. Il faut aussi

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

noter que les participants adultes n'étaient pas les parents des élèves interrogés, ainsi, nous nous assurons une plus grande diversité de réponses puisque les parents et les enfants d'un même ménage aurait tenus des propos semblables au sujet de la réglementation d'utilisation des médias sociaux à la maison.

Tant les parents que les élèves du secondaire ont rempli un questionnaire avant les entrevues nous permettant de recueillir des informations de type socioéconomiques. Par la suite, nos entrevues comportaient des questions regroupées en trois thèmes : les relations sociales, l'échange d'informations dans les sphères privée et publique, et l'utilisation de Facebook.

Ces informations ont permis dans un premier temps de bâtir une typologie des jeunes utilisateurs de Facebook, puis, dans un deuxième temps de comparer l'utilisation des jeunes Québécois du secondaire à celle des parents<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Bien que notre méthodologie présente plusieurs avantages, elle comporte également certaines limites, biais et désavantages. Tout d'abord, le côté logistique d'un groupe de discussion est assez complexe. Il est difficile d'organiser une rencontre à un moment qui convient à tout le monde. Cela fait en sorte que nous avons dû nous accommoder de groupes inégaux en termes de nombre de participants. Si bien que nous nous sommes retrouvés avec huit élèves au Collège François-de-Laval et deux groupes de plus de 30 élèves à l'école La Camaradière par exemple. Une autre limite de notre enquête est le fait que les « leaders » du groupe prenaient une place très importante au sein des discussions. Ainsi, nos informations et résultats sont principalement établis selon le discours des individus à personnalité dominante.

Notre recherche comporte aussi des limites en lien avec notre échantillon. Tout d'abord, étant donné que la population étudiée était très grande et que nous étions restreints dans le temps et financièrement, notre échantillon s'est donc limité à des élèves et parents de la région de Québec. Malgré cette contrainte, nous sommes parvenu à brosser un portrait général du discours des jeunes ainsi que des parents et obtenu des

#### **Typologie des jeunes utilisateurs de Facebook**

La construction de cette typologie est dû au croisement des deux dimensions centrales de cette recherche, le type d'utilisation de Facebook et le rapport à l'intimité, croisement qui a permis de construire quatre types de jeunes utilisateurs québécois du secondaire : *l'ouvert*, *le social*, *l'institutionnel* et *l'utilitaire*.

#### ***Les dimensions***

La première dimension utilisée dans la typologie est le type d'utilisation de Facebook. Ici, le type d'utilisation renvoie à la motivation à se connecter au site, et aux pratiques qui y ont lieu. D'un côté, certains jeunes du secondaire utilisent le site pour établir, consolider ou prolonger leurs relations sociales. Pour ces jeunes, Facebook est une finalité en soi, plutôt qu'un simple moyen d'entrer en contact. Nous dirons donc qu'ils ont une utilisation « relationnelle » de ce média. À l'opposé, d'autres élèves n'utilisent pas ce réseau social pour établir ou élargir leurs relations sociales, mais plutôt pour partager de l'information. Facebook n'est qu'un moyen pour rejoindre certaines personnes, comme le serait le courriel ou le téléphone par exemple. Nous dirons donc qu'ils ont une utilisation « pratique ».

La deuxième dimension de notre typologie est en lien avec le rapport à l'intimité. Nous reprenons ici le concept présenté dans le cadre théorique de « chevauchement » entre la sphère

---

pistes pour des recherches ultérieures.

Finalement, les données que nous avons obtenues sont des discours. Bien que les participants à nos groupes de discussion nous aient parlé de leur utilisation des médias sociaux et leur rapport à la vie privée, leurs pratiques peuvent être différentes de ce qu'ils en disent.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

privée et la sphère publique. En effet, il est possible pour certaines personnes que tous les sujets soient bons à être abordés avec n'importe qui, sans qu'il n'y ait vraiment de malaise. Nous dirons qu'il s'agit d'un « chevauchement » entre la sphère privée et la sphère publique. En opposition, certaines personnes acceptent de discuter de certains sujets avec n'importe qui, mais réservent d'autres sujets qu'ils considèrent plus intimes à des gens en particulier. Nous dirons donc que ces personnes font une « séparation » entre la sphère privée et la sphère publique.

#### ***La typologie***

Le croisement des dimensions « type d'utilisation » et « rapport à l'intimité » donne la typologie suivante :

|                                  | <b><u>Rapport entre la sphère privée et publique</u></b> |                     |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------|
| <b><u>Type d'utilisation</u></b> | <b>Chevauchement</b>                                     | <b>Séparation</b>   |
| <b>Relationnelle</b>             | <i>L'ouvert</i>                                          | <i>Le social</i>    |
| <b>Pratique</b>                  | <i>L'institutionnel</i>                                  | <i>L'utilitaire</i> |

#### ***L'ouvert***

Le premier type d'utilisateur, « l'ouvert » est le produit du croisement entre un type d'utilisation relationnelle de Facebook et un chevauchement des sphères privée et publique. Cet utilisateur a un profil qui est public, c'est-à-dire qu'il est accessible à tous, et non pas réservé à sa liste de contacts. Ainsi, tout le monde peut avoir accès à ses publications ainsi qu'aux informations personnelles que l'*ouvert* rend disponibles sur le site. Sa liste d'amis sur Facebook comporte un très grand nombre de

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

gens, souvent au-delà de 1000 personnes. Elle ne comporte pas que des amis de cet utilisateur, mais tous ceux qu'il connaît de près ou de loin dans sa vie hors ligne. L'*ouvert* tente d'augmenter le nombre de ses interactions et la quantité de gens dans sa liste de contacts, c'est pourquoi il partage un grand nombre d'informations personnelles, comme son nom réel, son lieu de résidence, son adresse de courriel et l'école qu'il fréquente, en plus d'avoir une photo de profil sur laquelle il figure. De cette façon, il est facilement reconnaissable par tous les gens qu'il a déjà rencontrés dans la vie de tous les jours. Facebook est un élément essentiel de la vie sociale de l'*ouvert*, et il dit être incapable de s'en passer, même pour quelques jours seulement. C'est donc en ce sens qu'on peut dire qu'il a une utilisation relationnelle de ce site.

Du côté du rapport à l'intimité, le type *ouvert* est caractérisé par un chevauchement des sphères privées et publiques. Cet utilisateur se fait une fierté de discuter de n'importe quel sujet avec n'importe qui. Il en va de même sur internet alors qu'il est à l'aise de parler de sa vie sexuelle et de sa consommation de drogue avec n'importe. C'est dans ce sens qu'on peut dire qu'il y a un chevauchement des sphères privées et publiques puisque pour cet utilisateur, les deux sphères se confondent totalement.

Ce type d'utilisateur présente donc un fort risque de publicisation de sa vie privée, et d'autres dangers liés à l'utilisation de Facebook puisqu'il rend son profil ouvert à n'importe qui, tout en donnant un très grand nombre d'informations personnelles.

#### ***Le social***

Le deuxième type de notre typologie d'utilisateurs de Facebook est appelé le « social ». Celui-ci est caractérisé par une

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

utilisation relationnelle de ce média social comme l'ouvert, mais il présente plutôt une séparation entre les sphères privée et publique. Ses relations sociales se font dans deux cercles distincts : il y a les relations hors ligne, et les relations en ligne. Les relations en ligne se font avec des personnes que le *social* ne connaît pas hors d'internet. Il « rencontre » généralement ces inconnus grâce à des intérêts communs comme des jeux en ligne ou encore des forums auxquels il participe. Facebook aide par la suite à garder le contact avec ces nouveaux amis. La liste de contact de cet utilisateur est plus restreinte que celle de l'ouvert, avec environ 500 personnes. Son profil est ouvert à tous, et comprend beaucoup d'informations personnelles, ce qui permet de rencontrer des gens ayant les mêmes intérêts.

Le rapport à l'intimité du *social* est caractérisé par une séparation de la sphère privée et la sphère publique. Ces élèves ont des sujets qui sont bons à être discutés avec n'importe qui, mais réservent les sujets les plus intimes à des gens en particulier. Le *social* parle des sujets les plus intimes avec des inconnus sur internet, alors que lorsqu'il discute avec des gens qu'il connaît hors ligne, il a plutôt tendance à échanger des banalités. Ce qui pousse cet utilisateur à s'ouvrir à des inconnus est le point qu'ils donnent, considéré comme neutre. Ces gens sur internet ne se retiendraient pas de dire le fond de leur pensée, même au risque de déplaire, ce que n'oserait peut-être pas faire un ami. Ce type a été une grande surprise puisque nous tenions intuitivement pour acquis que tous les élèves interrogés seraient plus intimes avec des personnes qu'ils connaissent dans la vie hors ligne.

Parmi les élèves interrogés, un seul correspond presque parfaitement à ce type. Il a vraiment deux vies sociales distinctes : hors ligne il interagit avec des gens de son entourage mais de façon plus superficielle alors qu'il s'ouvre plus facile à des gens

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

qu'il ne connaît qu'en ligne. Ce type est sans aucun doute le type le plus à risque, puisqu'il peut non seulement se faire voler ses informations personnelles ou son identité, mais il peut aussi être victime de cyber prédateurs puisqu'il s'ouvre précisément aux personnes qu'il n'a jamais rencontrées hors ligne.

#### ***L'institutionnel***

Le type *institutionnel* provient du croisement entre une utilisation « pratique » de Facebook et un chevauchement des sphères privée et publique. Les amis en ligne de ce type d'utilisateur sont les mêmes que ses amis hors ligne. L'*institutionnel* utilise très peu Facebook et lorsqu'il le fait, c'est dans un but pratique. Un bon exemple est celui d'une élève faisant partie des cadets de l'air. Elle n'est abonnée à Facebook que pour connaître les modalités (lieu, heure, jour) des diverses activités de ce groupe. Ainsi, elle peut connaître les prochaines rencontres et discuter des activités prévues. Il en va de même pour les écoles qui utilisent de plus en plus Facebook pour rejoindre l'ensemble de leurs élèves d'un même envoi et les placer en situation où ils peuvent collaborer. Dans ces écoles, les élèves peuvent vérifier les échéances à respecter et collaborer à la réussite des autres via le réseau social d'entraide. Les jeunes de type *institutionnel* n'utilisent donc que très peu Facebook, soit environ une fois par semaine. Leur nombre de contacts est généralement inférieur à 100 amis, et personne d'autre n'a accès à leur profil. On comprend donc que le réseau social n'est qu'un moyen de communication parmi d'autres et non pas une fin en soi pour l'*institutionnel*. Facebook n'est donc pas, pour eux, une plateforme relationnelle, mais simplement un moyen pratique d'entrer en communication.

Même si une seule participante correspondait presque parfaitement à ce type, celle faisant partie des cadets, la majorité des élèves interrogés dans un des établissements scolaires ayant

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

participé à notre recherche se rapprochaient plus de ce type que des autres. En effet, ceux-ci présentent plusieurs des caractéristiques de l'institutionnel, comme un profil privé, une utilisation peu fréquente, et l'accès à un groupe privé créé par l'école. La sensibilisation à la protection de la vie privée semble amener les étudiants à se rapprocher de ce type. Plusieurs élèves ont affirmé qu'ils avaient auparavant une utilisation moins responsable sur Facebook, mais que les ateliers en classe les ont aidés à comprendre le risque auquel ils s'exposaient. Depuis, ils disent avoir resserré leurs paramètres de confidentialité, faire attention aux photos qu'ils publient et ne plus accepter n'importe qui dans leur liste de contacts.

#### ***L'utilitaire***

Le quatrième et dernier type d'utilisateurs de Facebook est le type « utilitaire ». Ce type est caractérisé par une utilisation pratique de Facebook, tout en faisant une distinction entre la sphère privée et la sphère publique. L'utilitaire connaît tous ses contacts de Facebook dans la vie physique, mais n'interagit avec eux que par internet, souvent en raison de contraintes géographiques. C'est par exemple le cas des élèves immigrants ou de ceux ayant vécu un déménagement, qui connaissent des gens hors de la ville ou du pays. Facebook devient pour eux le moyen le plus simple et abordable pour garder le contact avec l'extérieur. Cet utilisateur ne partage pas beaucoup d'informations sur sa page Facebook puisqu'il ne tente pas d'élargir son cercle d'amis. Cela fait en sorte que les risques liés à son utilisation sont limités.

Pour ce qui est des interactions avec chacune des deux sphères, les élèves de type *utilitaire* gardent les sujets les plus intimes pour leurs contacts en face-à-face, alors que les interactions en ligne avec les gens de l'extérieur de la ville sont généralement beaucoup plus superficielles.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Les élèves les plus près de ce type sont sans aucun doute ceux d'une école composée en grande partie d'élèves immigrants. Ceux-ci ont en général encore de la parenté dans leur pays d'origine. La majorité de ces élèves ont affirmé que Facebook leur permet de garder le contact avec leur famille.

#### ***Le non-utilisateur***

Finalement, nous avons observé un dernier type, hors de la typologie des utilisateurs de Facebook, et il s'agit des *non-utilisateurs*. Il s'agit de ceux qui n'ont jamais eu de compte sur le site, ou encore qui ont cessé de l'utiliser de façon volontaire. Le *non-utilisateur* cite plusieurs raisons pour expliquer qu'il n'utilise plus ce média social : la peur qu'un employeur tombe sur des photos compromettantes, la peur des risques de cyber prédation, l'intimidation ou encore parce que Facebook est trop accaparant. Ce groupe est très minoritaire (seulement trois élèves sur la centaine interrogée), mais il est important de noter que même en 2012, il existe des adolescents réticents à l'idée de posséder un compte Facebook.

### **Répartition des participants et risques potentiels**

À travers les cinq groupes de discussion que nous avons tenus, très peu d'élèves correspondent parfaitement à un des quatre principaux types d'utilisateurs. Par contre, chacun des élèves se rapproche plus d'un type en particulier même s'il présente des caractéristique d'un autre type.

Il est à noter que la majorité des élèves ont été classés soient dans les types « social » et « utilitaire » mais qu'ils présentent également des caractéristique de l'autre groupe. Comme le type social présente un fort risque, et que le type

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

utilitaire présente un risque faible, on peut croire que la majorité des élèves ont une utilisation de Facebook à risque modéré.

On peut aussi observer que les élèves du Collège-François-de-Laval, qui sont ceux qui ont été le plus sensibilisés aux risques en lien avec les médias sociaux tendent à se rapprocher du type « institutionnel » qui présente un faible risque. Ainsi, on peut croire que la sensibilisation aux risques effectuée à l'école pourrait amener les élèves du secondaire à adopter des comportements plus responsables sur Facebook.

### Comparaison entre parents et élèves

Malgré le petit nombre de parents interrogés, il a été possible de distinguer les parents et les enfants au niveau des connaissances technologiques ou encore de la durée et la fréquence d'utilisation de Facebook. Toutefois, pour certains thèmes tels que le contenu des publications et les motivations à utiliser le réseau social, il a été impossible d'observer une différence marquée entre les élèves du secondaire et les parents d'élèves.

### *Les relations sociales*

Les parents comme les élèves entretiennent des relations bien différentes dans le réel et le virtuel. En effet, les parents ont expliqué ne dévoiler qu'une infime partie de leur vie privée dans les médias sociaux, se contentant d'exprimer leurs opinions sur différents sujets ou de publier des photos, mais en très petite quantité. Il semble également que leurs relations en ligne soient réservées à un petit cercle d'intimes difficilement pénétrable.

De l'autre côté, pour ce qui est des relations réelles, les parents ont révélé être plus intimes avec les membres de leur famille et plus encore avec des amis proches leur réservant les

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

sujets les plus intimes lors de discussions hors ligne. On observe cependant que les parents échangent sur des sujets intimes avec moins de gens que les élèves. Plusieurs ont admis avoir des secrets qu'ils souhaitent bien conserver pour eux ou qu'ils partagent avec un seul individu en qui ils ont une confiance totale, alors que les jeunes ont généralement plusieurs confidents avec qui ils partagent des informations intimes.

Il y a cependant un point sur lequel la perception des parents et des élèves diffère. On a pu voir lors de nos rencontres avec les groupes de La Camaradière que certains élèves utilisaient les relations en ligne afin de faire les premiers pas, lors de nouvelles rencontres. On peut donc considérer que le dévoilement d'information lors de premières rencontres en ligne semble, selon les élèves, moins intimidant que lors de relations hors ligne. Aucun adulte interrogé n'a affirmé avoir utilisé l'internet pour vaincre la timidité.

#### ***L'intimité***

Selon les propos des parents ainsi que par l'analyse typologique des élèves, nous avons été en mesure de déceler une différence entre les discours tenus en ligne et en situation réelle. Comme indiqué plus haut, plusieurs parents ont expliqué être très réservés. Les principaux sujets de discussion réservés à leur sphère intime tournaient autour des tabous comme la sexualité, la consommation d'alcool ou de drogue, mais également les problèmes familiaux, financiers et personnels.

La sphère publique est quant à elle davantage réservée à des propos reliés au milieu du travail ou à des événements du quotidien. Il s'agit la plupart du temps de prendre des nouvelles d'un proche ou de débattre sur les derniers sujets d'actualité. On peut donc voir que les sujets traités à l'intérieur de la sphère

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

publique ne touchent aucun sujet considéré comme intime, le répondant parent réservant ces sujets à de proches confidents.

Une différence marquée est donc observable entre les sphères intime et publique des parents, ces derniers voyant un clivage instantané. On peut voir une plus grande retenue de la part des parents, car ceux-ci ne divulguent leurs informations qu'à un groupe restreint d'individus, en opposition à certains types d'élèves, qui se permettent de parler de sujets plus intimes avec un plus grand nombre d'amis.

#### ***Utilisation de Facebook***

Bien que les thèmes des relations sociales et de l'intimité aient révélé certaines ressemblances entre les propos des parents, nous pouvons constater une grande diversité d'utilisation des applications de Facebook. En effet, il semble que les publications comme les photos et les statuts soient les principales applications utilisées par les parents. Cependant, plusieurs d'entre eux publient des vidéos et jouent à différents jeux. Les participants adultes utilisent également le clavardage afin d'échanger en direct avec des amis. L'analyse des témoignages liés à l'utilisation des applications de Facebook ne nous permet cependant pas de révéler une différence entre le type d'utilisation des parents et celui des élèves puisque les applications utilisées sont diversifiées. Il est toutefois possible de voir une différence lorsqu'on observe la fréquence ainsi que la durée des interventions. Selon les témoignages des élèves, la plupart d'entre eux vont plus d'une fois par jour sur leur profil Facebook. Le temps qu'ils y consacrent augmente également lorsque leur temps libre augmente. Ce n'est pas le cas des parents, qui ne visitent leur profil généralement qu'une seule fois par jour et n'y passe pas plus de temps lorsqu'ils ont beaucoup de temps libre. On peut donc dire qu'il y a un écart pour ce qui est de la fréquence et de la durée de fréquentation de Facebook, mais il n'y a pas de

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

différence dans l'utilisation des applications disponibles sur le site.

#### ***Motivation***

Similairement à la motivation des élèves, les parents utilisent Facebook pour de nombreuses raisons. Bien que certains d'entre eux aient admis avoir tout d'abord adopté Facebook par curiosité, les autres nous ont expliqué avoir désiré retrouver de vieilles connaissances ainsi que faire du potinage.

#### ***Publications***

Les publications<sup>4</sup> sont la plupart du temps assez similaires d'un parent à l'autre se limitant à des photos d'événements publics. Le statut et autres publications de type social sont également prisés par les parents qui y voient une manière de s'exprimer. Il est intéressant de voir comment les publications des parents semblent également adressées à un auditoire plus large plutôt qu'à des confidents comme le font les élèves. En ce sens, nous ne pouvons pas établir une différence marquée entre les publications des étudiants et celles des parents sauf en ce qui concerne la fréquence de ces publications qui est davantage marqué du côté des élèves.

#### ***Informations divulguées***

Un autre thème abordé lors des entrevues avec les parents était les informations personnelles divulguées sur le profil Facebook, ce qui servait à mesurer la délimitation entre les sphères privée et publique. Les profils de tous les parents contenaient leurs véritables noms et date de naissances, mais rien de plus. Les élèves de leur côté en publient bien plus. En plus

---

<sup>4</sup> On entend par publication les statuts, les commentaires, les photos, les vidéos ou toutes autres formes de données partagées et publiées sur le compte Facebook.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

d'afficher leur vrai nom et leur âge, ils dévoilent généralement leur lieu de résidence ainsi que l'école où ils étudient.

#### ***Apprentissage***

Bien que certains des parents aient indiqué être autodidactes, d'autres ont avoué avoir eu à demander de l'aide auprès de leurs enfants. Ceux-ci expliquent qu'étant donné que les élèves auraient en quelque sorte grandi avec ces nouvelles technologies, il serait plus facile pour eux d'assimiler les connaissances liés à internet. Notons cependant que cette tendance se renverse lorsqu'il est question des conseils ou avertissements contre les dangers pouvant se trouver sur les médias sociaux alors que les parents donnent bel et bien des conseils sur les risques de certaines pratiques sur les médias sociaux. Toutefois, ils laissent une grande partie de cette responsabilité aux écoles. Selon les données obtenues, ce ne serait toutefois qu'une seule école sur les trois visitées qui aurait effectué des ateliers sur l'utilisation responsable des médias sociaux.

#### ***L'écart générationnel***

L'étude comparative des témoignages des élèves du secondaire et des parents d'élèves permet de confirmer un certain écart générationnel. Toutefois, cet écart n'est pas très significatif dans la mesure où des similitudes ont été observées dans les contenus des publications, les motivations à utiliser Facebook et les applications utilisées.

Il a toutefois été constaté que les jeunes se dévoilent plus facilement que leurs parents que ce soit lors de rencontre réelle ou en ligne. Il y a aussi une différence marquée dans la fréquence et la durée d'utilisation entre les parents et les élèves. Nos résultats montrent également un écart important entre les connaissances technologiques des parents et celles des élèves, les jeunes ayant indiqué avoir eu à expliquer à leurs parents comment utiliser les

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

médias sociaux, ce qui confirme notre deuxième hypothèse. On peut donc se questionner sur la capacité des parents à éduquer leurs enfants aux pratiques responsables sur les médias sociaux puisqu'ils possèdent eux-mêmes une connaissance limitée de ces plateformes.

### Conclusion

Il est essentiel à présent de revenir sur les deux autres hypothèses. Tout d'abord, les résultats obtenus pour ce qui est de l'utilisation des médias sociaux des jeunes du secondaire sont quelque peu différents de ceux auxquels nous nous attendions suite à la revue de la littérature. Nous croyions que les élèves du secondaire ne seraient pas conscients des dangers liés à la publication d'informations sur Facebook et qu'ils ne connaîtraient pas non plus les paramètres de sécurité s'offrant à eux. Or, dans les faits, la situation est plus nuancée. Les élèves ont en général une bonne connaissance des risques en lien avec Facebook, et ont une utilisation variée de ce média, modulée en quatre idéal-types: *l'ouvert*, *le social*, *l'institutionnel* et *l'utilitaire*. Par ailleurs, très peu d'élèves ont une utilisation se rapprochant des types d'utilisation à plus grand risque, soient les types *ouvert* et *social*. La plupart présentent des caractéristiques du type *social* et du type *utilitaire*, qui correspondent à des interactions avec des gens différents en ligne et hors ligne, sans pour autant que ceux-ci soient des inconnus.

La dernière hypothèse voulant que les parents et les élèves n'aient pas le même rapport à l'intimité n'a pu être vérifiée. Le plan initial était de tenir des groupes de discussions avec des parents mais comme cela s'est avéré impossible, nous ne disposons pas de données suffisantes pour approfondir le sujet avec eux. Bien que nos données soient trop limitées pour pouvoir

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

conclure quoi que ce soit de valable à ce sujet, elles laissaient tout de même croire qu'il existe une différence générationnelle. Il serait donc intéressant de reprendre ce point dans une enquête future.

Une autre piste intéressante soulevée par notre enquête est l'importance de l'éducation et la sensibilisation faite à l'école sur l'utilisation responsable de Facebook. Il semble qu'une intervention en milieu scolaire pourrait bien porter ses fruits. En effet, les élèves nous ont mentionné que les différentes conférences et ateliers suivis en classe ont eu une influence non-négligeable sur leurs pratiques en ligne. De plus, le rôle de sensibilisation est rarement assuré par les parents qui ne semblent pas outiller pour le faire et qui laissent volontiers cette responsabilité aux écoles. Dans ces circonstances, la sensibilisation d'une utilisation responsable des réseaux sociaux dans les écoles peut avoir une influence importante sur les pratiques des adolescents sur les médias sociaux.

Notre enquête a également donné lieu à quelques découvertes surprenantes. Le premier concerne le type d'utilisateur « social » qui était totalement inattendu. Nous supposons que les jeunes seraient plus intimes avec des gens qu'ils connaissent dans la vie de tous les jours, ce qui s'est avéré ne pas être le cas pour tous les participants. Le type « institutionnel » est aussi surprenant puisqu'il n'en avait jamais été question dans la littérature consultée. L'institutionnel est celui qui est un peu dépassé par la technologie, puisqu'il doit utiliser Facebook qu'il le veuille ou non, afin de pouvoir organiser sa vie hors ligne, ou encore celui qui l'utilise simplement de manière instrumentale. Il serait donc pertinent de suivre le développement de ce type et de vérifier si de plus en plus de non-utilisateurs se voient contraints, par la popularité croissante des réseaux sociaux

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

en milieux de travail, d'adhérer à ceux-ci et de devenir par le fait même des utilisateurs « institutionnels ».

En terminant, soulignons une limite importante de notre recherche. Nos résultats sont fondés sur des discours et non des pratiques. Or, il y a une différence entre ce que les gens disent et ce qu'ils font. Il est possible que les élèves interrogés aient voulu paraître plus responsables qu'ils ne le sont réellement, ou vice-versa, ce qui nous force à nuancer nos résultats.

Bien que nous ayons fait d'intéressantes découvertes sur l'utilisation de Facebook des élèves du secondaire et leurs parents, il reste beaucoup à apprendre sur le sujet. Il serait notamment intéressant d'évaluer comment l'utilisation de Facebook se transforme avec les expériences vécues, et quels utilisateurs sont le plus sujet à changer de type.

Nos résultats amènent tout de même une meilleure compréhension de l'utilisation de Facebook chez les jeunes Québécois du secondaire alors qu'à notre connaissance, les pratiques des jeunes du secondaire n'avaient jamais été étudiées et une typologie d'utilisation n'avait jamais été construite. Ces connaissances pourront être reprises afin d'orienter de futures recherche nous permettant d'en savoir plus sur ce sujet d'étude somme toute récent.

### **Références**

ARIÈS, Philippe (1987), « Pour une histoire de la vie privée », *Édition le Seuil*, tome 3. 663 pages.

BERGE, Manon et Garcia, Véronique (2009), « Les effets des technologies Internet sur les relations entre les parents et les

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

adolescents dans les familles québécoises », *Direction de Santé publique*. 93 pages.

BOYD, Danah (2008), « Facebook's Privacy Trainwreck : Exposure, Invasion and Social Conversion », *Convergence*, vol. 14, no. 1.

BOYD, Danah, M., et Nicole B. ELLISON (2007), « Social network sites: Definition, history, and scholarship », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, no. 1, article 11.

COUDREUSE, Anne et François SIMONET-TENANT (2009), « Pour une histoire de l'intime et ses variations », *L'Harmattan*, no.4. 198 pages.

ELDER-JUBELIN, Jeremy C. (2010), « Fac(book)ing a crowd?: An exploration of audience, context, privacy, and self-presentation on Facebook », *Masters Abstracts International*, vol. 48, no. 1. 143 pages.

LIVINSTONE, Sonia et Peier LUNT (1994), « Se faire entendre dans l'espace publique : Les femmes la télévision et le citoyen spectateur », *Réseaux*, no.63. pp. 59-74.

MONTÉMONT, Véronique (2009), « Dans la jungle de l'intime : enquête lexicographique et lexicométrique 1606-2008 », *L'Harmattan*, no. 4. pp. 15-38.

MONTMIGNY, Gilbert (1998), « L'intimité : essai sur l'intimité avec soi et les autres », *Édition Saint-Marin*. 128 pages.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

PASTINELLI, Madeleine (2005), « Le virtuel pour la conquête du réel : ethnographie des pratiques de sociabilité en ligne », Université Laval (Ph.D.). 398 pages.

QUÉRÉ, Louis (1997), « Médiatisation de l'espace privé », *sociologie du travail*, no. 2. pp.171-187.

TARASZOW, Tatjana, Elena ARISTODEMOU, Georgina SHITTA, Yiannis LAOURIS et Aysu AROSY (2010), « Disclosure of personal and contact information by young people in social networking site : An analysis using Facebook TM profiles as an example », *International Journal of Media and Cultural Politics*, vol. 6, no. 1, pp. 81-102.

#### Sites internet consultés

GOOGLE – The 1000 most-visited sites on the web [en ligne] <http://www.google.com/adplanner/static/top1000/#> (21 novembre 2011).

LE MONDE, « Facebook franchit la barre du milliard d'utilisateurs », [en ligne] [http://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/10/04/facebook-franchit-la-barre-du-milliard-d-utilisateurs\\_1770255\\_651865.html](http://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/10/04/facebook-franchit-la-barre-du-milliard-d-utilisateurs_1770255_651865.html) (5 novembre 2012)

# **Comptes-rendus**



# Compte-rendu de « *Cheating : gaining advantage in videogames* »

MARIE-PIER RENAUD

Maîtrise en Anthropologie

Université Laval

[martienne.philosophique@gmail.com](mailto:martienne.philosophique@gmail.com)

\*\*\*

CONSALVO, Mia, 2007, *Cheating: gaining advantage in videogames*,  
MIT Press, Cambridge.

\*\*\*

Je suis une tricheuse, et l'avoue sans gêne : j'aime tricher dans les jeux vidéo. Dans *StarCraft*, je triche pour connaître l'histoire plus rapidement et anéantir mes adversaires. Je n'ai jamais joué à *Sims*, préférant construire des maisons fulgurantes grâce à des codes m'offrant argent et possibilités illimitées. Et quoi de mieux, pour se défouler, que de tuer des robots et des cyborgs en *godmode*<sup>1</sup> dans *Quake* ? Tricher me permet de manipuler le jeu, d'en exploiter les aspects que je préfère et de me libérer de ses exigences lourdes comme la résolution d'énigmes, l'acquisition graduelle d'aptitudes, d'armes et de divers objets. Après tout, un jeu vidéé, ce n'est qu'un jeu.

Toutefois, puisque la tricherie ne vise qu'à me donner une expérience de jeu agréable et facile, je ne me compliquerais jamais la vie pour pouvoir tricher. Je ne tricherais pas non plus dans un contexte de jeu que je trouve déjà agréable. Au moment d'amorcer la lecture de *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* de Mia Consalvo, j'étais donc déjà initiée à l'art de la tricherie dans les jeux vidéo, mais mes connaissances se limitaient aux codes ou à l'exploitation des failles des jeux. Pourtant, certains joueurs font preuve d'une créativité impressionnante face aux limites qui leurs sont imposées, comme le démontre Consalvo dans un ouvrage qui aborde la tricherie à travers une analyse des motivations des tricheurs, de leurs pratiques individuelles ou

---

<sup>1</sup> *Godmode* est un mode de jeu où le jouer est invincible, généralement généré par des codes ou une modification apportée au jeu lui-même.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

collectives ainsi que des impacts de celles-ci sur l'expérience de jeu, qu'il s'agisse de la leur ou de celle d'autrui.

L'auteure affirme adopter une approche ethnographique, présentant les résultats d'une collecte de données effectuées en trois temps. D'une part, elle exploite des documents variés, telles que le magazine *Nintendo Power*, des forums internet et des livres, pour documenter l'histoire des pratiques de tricherie dans les jeux vidéo, leur diversité ainsi que celle des mesures mises en œuvre par divers partis afin de les contrecarrer. D'autre part, elle procéda à la réalisation d'entrevues et à la distribution de questionnaires dans ses groupes d'étudiants au MIT. Enfin, elle put documenter, au cours d'environ 500 heures de jeu sur *Final Fantasy XI (FFXI online)*, les pratiques de tricherie, les conséquences de celles-ci et les réactions qu'elles engendrent au sein de la communauté des adeptes de ce jeu.

Consalvo puise dans un corpus théorique portant sur les jeux vidéo et les univers sociaux qu'ils contiennent, maison analyse est construite en fonction de deux concepts principaux. Le *gaming capital*, inspiré du capital culturel tel que défini par Bourdieu, fait référence à la manière dont la participation dans une culture définit des groupes et classes de personnes en fonction de leur goûts et de leur expertise. Dans le cas des joueurs de jeux vidéo, les *power gamer*, les joueurs professionnels et les joueurs d'élite sont proclamés, ou s'autoproclament membres de ces catégories en fonction de leur talent, de leurs opinions et de leurs connaissances en ce qui a trait aux jeux.

Les critères permettant de classer les joueurs dans différentes catégories sont également façonnés par l'industrie du jeux vidéo elle-même et, surtout, d'après Consalvo, par les magazines, les forums, les sites internet et d'autres contenus qui s'y rattachent. L'auteure décrit ceux-ci comme faisant partie d'un système paratextuel.

Le paratexte est le second concept retenu par l'auteure. Emprunté à Gerard Genette, il consiste en l'ensemble de ce qui accompagne le texte sans en faire partie (titre, table des matières, résumé, compte-rendu, etc.) et en influence la lecture qu'en fait le lecteur.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Consalvo attribue aux jeux le statut de texte et aux autres contenus qui en traitent celui de paratexte.

Ainsi, le paratexte de l'industrie des jeux vidéo est composé, par exemple, des livres détaillant les marches à suivre pour réussir certaines étapes d'un jeu, des ouvrages de fiction basés sur celui-ci, des forums où les joueurs échangent sur leur expérience de jeu, etc. En participant dans le paratexte des jeux, les joueurs accumulent du *gaming capital*, et, par conséquent, l'estime et le respect d'un groupe. La participation au sein de forums de discussion, la création de *walkthrough*<sup>2</sup> ou de modes de jeu (*mod*), notamment, permettent au joueur d'acquérir du *gaming capital* par rapport à ce jeu, même si ses créateurs n'approuvent pas ces pratiques.

#### Division de l'ouvrage

Le livre contient trois parties et huit chapitres. La première section se veut une description essentiellement historique des jeux vidéo et de la tricherie au sein de ceux-ci. Consalvo y explore l'histoire de la tricherie dans les jeux à partir du magazine *Nintendo Power*, qui a joué un rôle important dans la définition des comportements de jeux appropriés et inspiré des générations de joueurs et de magazines portant sur les jeux vidéo. Elle aborde également le marché des guides de stratégies de jeu, expliquant comment il a mené à l'élaboration d'une vision différente d'une expérience de jeu appropriée. Son évolution démontre comment la tricherie, par exemple sous forme de consultation d'un *walkthrough*, peut venir à être intégrée au paratexte officiel du jeu et être incorporé dans le marché des jeux vidéo. Enfin, l'auteure présente des modificateurs de jeux (*game enhancers*), comme Game Genie, Game Shark, les *mod chips*,<sup>3</sup> qui permettent de jouer à des jeux piratés ou de modifier significativement l'expérience de jeu qu'ils offrent.

---

<sup>2</sup> Un walkthrough est un guide qui explore le déroulement du jeu et donne des informations utiles au joueur. Il peut s'avérer particulièrement utile lorsque le joueur se trouve confronté à un obstacle qu'il n'arrive pas à dépasser.

<sup>3</sup> Les mod chips sont des éléments qui sont insérés dans les consoles de jeux vidéo afin de permettre de modifier l'expérience du joueur ou d'utiliser des copies piratées de jeux.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

La deuxième partie de l'ouvrage présente les expériences des joueurs, tant celle de l'auteure que celles de ses répondants. Les définitions de la tricherie de ces derniers permettent d'identifier différents types de tricheurs ou de joueurs : il y a le puriste, qui rejette toute sorte de tricherie et d'aide extérieure comme des indices et les *walkthroughs*. D'autres acceptent volontiers les indices et les *walkthroughs* mais n'utilisent pas les codes, qui transforment l'expérience du jeu et offrent des avantages au joueur. Enfin, il y a ceux qui considèrent que tant que d'autres joueurs ne sont pas impliqués, il ne s'agit pas de tricherie. Les principales raisons de tricher sont aussi explorées, notamment les impasses, le simple plaisir d'acquérir un pouvoir surhumain ou le désir de compléter le jeu plus rapidement qu'il ne le requiert.

L'ouvrage dépasse alors le contexte de la tricherie dans les jeux où le joueur joue seul (*single player*) et s'ouvre sur la tricherie dans les jeux à plusieurs joueurs, notamment les jeux en ligne où des milliers, voire des millions de personnes peuvent jouer au même moment. L'exploitation des failles du jeu, l'exploitation des autres joueurs, l'utilisation de codes ou de programmes tiers permettent de modifier l'expérience du jeu. Les moyens employés par les compagnies pour lutter contre les tricheurs et comment ces approches définissent différents modes de tricherie sont également présentés.

C'est dans le dernier chapitre de cette section que l'auteure traite de son expérience de jeu de *FFXI online* : elle s'attarde ici aux contextes de tricherie, abordant plus précisément des pratiques permettant d'accélérer la progression d'un personnage, d'amasser rapidement des grandes sommes d'argent ou de vendre celles-ci contre des sommes réelles dans le monde tangible<sup>4</sup>.

La troisième partie du livre, composée de son chapitre final, résume le contenu de l'ouvrage et présente les conclusions de l'auteure. L'argument principal est répété et mis en relation avec le contenu de

---

<sup>4</sup> Certains joueurs vendent des items ou l'argent qu'ils accumulent dans les jeux vidéo sur Internet. Des jeux comme *World of Warcraft* et *FFXI online* offrent cette possibilité.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

l'ouvrage : la tricherie ne peut être considérée comme une forme d'identité mais comme une pratique que plusieurs adoptent sous une forme ou une autre. Ceci permet d'explorer en profondeur ce que cela signifie de jouer selon les règles ou de les transgresser.

#### Analyse

Puisque l'auteure n'emprunte pas un ton académique, son livre pourrait être classé dans la catégorie grand public. Il est donc simple à comprendre, même pour ceux qui ne sont pas initiés à l'univers des jeux. Les initiés y trouveront certainement des informations intéressantes sur l'histoire de la tricherie, mais resteront probablement sur leur faim. En effet, bien qu'elle annonce que son expérience personnelle sur *FFXI online* soit mise à profit dans le livre, Consalvo la relègue, probablement sans s'en rendre compte, au deuxième rang en ne lui consacrant que l'avant-dernier chapitre. De plus, les chapitres ne sont pas liés par une progression logique. Bien qu'il soit pertinent de passer d'une présentation historique des jeux vidéo et de leur paratexte pour aborder ensuite les pratiques contemporaines de tricherie, il me semble illogique que la première section du livre traite surtout de jeux où le nombre de joueurs est très limité à des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (*massively multiplayer online role playing game* ou MMORPG). Il aurait été essentiel de tracer la progression historique de ces jeux et des différentes pratiques de tricherie que les joueurs ont adoptées à travers les époques. L'auteure les aborde superficiellement, se concentrant plutôt sur la présentation des méthodes employées par les créateurs de jeux pour y remédier.

Il n'y a donc pas d'adéquation évidente entre les différentes parties du livre, et l'auteure semble rapiécer ensemble des morceaux qui s'agencent sans former un tout cohérent ou complet. D'ailleurs, on a peine à ne pas imaginer le livre comme un assemblage de différents articles, tant les chapitres puisent dans des données différentes. Une lecture du curriculum de l'auteure semble confirmer cette intuition.

Bien que Consalvo affirme adopter une approche ethnographique, son ouvrage ne rend pas entièrement justice à

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

l'ethnographie. D'une part, elle aurait dû faire de son expérience ethnographique dans *FFXI online* le sujet principal de son ouvrage en la détaillant de façon précise et en faisant ressortir plus d'éléments de conclusion ou de pistes de réflexion. Les lecteurs qui ne connaissent pas ce jeu auraient également pu profiter d'exemples plus nombreux de pratiques de tricherie recueillies grâce à l'observation participante. D'autre part, les conclusions les plus intéressantes que propose l'auteure sont tracées en lien aux données recueillies grâce aux questionnaires et aux entrevues réalisées auprès d'une variété d'acteurs, et non pas grâce à l'ethnographie réalisée dans *FFXI online*.

De plus, et cet élément n'est pas négligeable, Consalvo accorde peu d'espace à la présentation de travaux réalisés sur les jeux vidéo et à la description des concepts qu'elle emploie. Dans le premier chapitre, elle présente en seulement six lignes le concept de capital culturel de Bourdieu avant de passer à la description du *gaming capital*. Une discussion théorique plus dense aurait conféré à l'ouvrage une plus grande crédibilité et une plus grande qualité.

Néanmoins, parce qu'elle décrit les nombreux contextes où les joueurs se prêtent à la tricherie et les différentes façons de tricher, Consalvo définit des zones grises entre les tricheurs et les puristes. Par exemple, elle traite des joueurs qui utilisent des codes ou des indices seulement lorsqu'ils n'arrivent pas à surmonter une épreuve, ou encore de ceux qui, lorsqu'ils ont réussi à terminer le jeu sans tricher, y font appel pour avoir accès à une expérience de jeu renouvelée, transformée et plus agréable. La tricherie apparaît alors, grâce aux descriptions de l'auteure, moins comme une pratique illégale, déshonorante ou à bannir et plutôt comme une façon d'exploiter le jeu au maximum et d'en repousser les limites. La possibilité d'étiqueter de manière définitive un joueur comme étant un tricheur disparaît ainsi à la lumière de des données présentées dans l'ouvrage.

Enfin, l'auteure témoigne également de la créativité, de la débrouillardise et de la persévérance des joueurs. En effet, il leur faut parfois, pour arriver à tricher, déployer des efforts considérables et trouver des solutions originales aux mesures anti-tricherie et aux limites

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

du jeu. En ce sens, ce livre est d'une utilité certaine pour les entreprises qui développent des jeux ou des moyens de contrer la tricherie : en présentant en détail les motivations et contextes menant à la tricherie et les outils servant à cette pratique, il souligne aussi implicitement les limites et problèmes qui déplaisent le plus aux joueurs.



# Compte rendu de « *The multiplicites of Internet Addiction: The misrecognition of Leisure and Learning* »

ÉTIENNE AUBIN

Maîtrise en administration et évaluation en éducation

Université Laval

Etienne.aubin.1@ulaval.ca

\*\*\*

JOHNSON, Nicola F., 2009, *The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning*, Farnham, Ashgate Publishing Ltd.

\*\*\*

## Le contenu

Le livre de Johnson porte principalement sur une étude menée par l'auteure auprès de huit adolescents utilisant l'Internet à la maison dans leurs temps libres. L'étude explore les utilisations du Web de ces adolescents et deux types perceptions chez ces adolescents; celle qu'ils ont par rapport à leur usage ainsi que celle qu'ils perçoivent chez leurs proches.

Le cadre théorique de cette étude repose en grande partie sur la théorie de la pratique de Bourdieu. La position défendue par Johnson est que l'usage de l'Internet est une transition à la fois technologique et générationnelle. La méfiance envers la dépendance aux technologies (*addiction*)<sup>1</sup> provient d'une dynamique d'incompréhension entre les grands utilisateurs de l'Internet (*digital insiders*) et les autres. Les autres sont ceux qui utilisent peu et moins (*digital newcomers*) ou encore pas du tout (*digital outsiders*) ces technologies et qui font plutôt partie de la «culture de l'imprimé» qui précédait ces technologies digitales. Le même type de méfiance aurait surgi lors de l'apparition de la télévision et du

---

<sup>1</sup> Notez que les termes en italiques sont issus du livre et ont été gardés tels quels vu l'ambiguïté de certains concepts ; l'auteur de ce compte-rendu ne veut pas causer encore plus de confusion.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

livre imprimé, avec raison sur certaines appréhensions (ex. ; la sédentarité et la télévision), mais tort sur d'autres (ex. ; l'épilepsie et la diarrhée pour le livre imprimé). La dynamique d'incompréhension fait en sorte que la valeur pratique du temps passé «à se divertir»<sup>2</sup> sur l'Internet n'est pas reconnue «à sa juste valeur»; une expertise est acquise, développée et entretenue alors que selon les valeurs des non-utilisateurs du Web «c'est du temps qui est perdu». Par contre, si le même temps était passé à pratiquer de la musique qu'à flâner sur le Web, ce musicien serait valorisé par les non-*insiders*, la musique faisant partie de leur culture générationnelle. Comme les parents ou professeurs sont souvent non-*insiders*, cela fait en sorte que des jeunes de son étude ne se rendent même pas compte qu'ils apprennent, car «apprendre se fait dans un cadre académique»; même s'ils sont reconnus par leurs pairs comme des «experts des ordinateurs», ils ne perçoivent pas leur apprentissage. De la même façon, l'auteure réfère à d'autres études où des *digital insiders* ne comprennent pas la «culture de l'imprimé» scolaire.

D'autres aspects de l'utilisation de l'Internet dans les temps libres sont explorés. La définition de la dépendance (*addiction*) en soi et par rapport à d'autres phénomènes (la dépendance «utilitaire», l'*obcession*, le *flow*<sup>3</sup>, les dépendances auxquelles on a accès par le Web comme le jeu ou la pornographie, les déviances comme la pédophilie) est un point majeur parmi ces aspects. Selon la position prise dans le volume, dans la plupart des cas la définition de «dépendance» (*addiction*) n'est pas uniforme et celle-ci ne semble pas avoir de base théorique solide ou qui tienne compte de l'étendue des changements technologiques dans notre société.

On confond souvent la dépendance (*addiction*) problématique avec un besoin d'utilisation (social, pratique) dit dépendant (*dependent*) ou encore une *obcession* passagère, mais intense (ex. de l'auteure : les

---

<sup>2</sup> Cette expression et les suivantes sont des exemples utilisées par l'auteur de ce compte-rendu pour illustrer les discours parfois rencontrés et ne sont pas des citations de l'ouvrage.

<sup>3</sup> Un état d'immersion dans une activité, cette activité est progressive et l'immersion dans celle-ci procure du plaisir selon Bereiter et Scardamalia (1993, cités dans Johnson : 89-90).

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Transformers<sup>TM</sup> chez les plus jeunes après avoir vu un film sur ceux-ci) ou l'état de *flow*. Ces trois dernier termes seraient «normaux» et l'*obcession* serait même essentielle pour acquérir un bon niveau de compétence selon Johnson. Un simple changement de type d'habitude n'est pas non plus une dépendance (*addiction*) ; Johnson postule une gradation qui va de «like», à la préférence, à l'habitude (*habit*), à l'*obsession*, puis à la dépendance (*addiction*). Tout retour à un état précédent est possible, mais une fois passé d'obsession à dépendance (*addiction*), le retour est plus difficile. Des barèmes en heures ne seraient pas appropriés, on devrait plutôt aller chercher l'impact sur la qualité de vie de l'individu en utilisation et en privation. Si l'impact est positif, alors il ne faudrait pas dénier la valeur du comportement. Le comparer à un autre comportement d'une même intensité avec les mêmes conséquences sociales peut amener un nouvel éclairage sur la situation. Par exemple, la pratique solitaire d'un instrument de musique comparée à la socialisation en ligne. Par contre, il y a bien des personnes «accros» (*addicts*) à l'Internet ou à des parties (sites, blogues, forums, jeux en ligne, etc.), mais ce seraient les cas d'exception selon l'auteure. En ce qui concerne la dépendance (*addiction*) réelle, où le choix ou non d'utilisation n'existe pas, le terme «*Pathological Internet Use*<sup>4</sup>» de Davis (2001, cité dans Johnson : 21-23) est celui favorisé par Johnson, évitant l'abus de langage d'un utilisateur en phase d'*obcession* qui veulent exprimer l'intensité de leur passion par le terme *obcession* ou *dependant*.

Les autres aspects, tous liés ou abordés selon la perspective des technologies digitales, concernent; une analyse du rôle du divertissement dans le travail et l'apprentissage dans l'histoire, les caractéristiques de générations ( «Bébé-boomers» , «X» , «Y» ), des modalités spécifiques dans la théorie de Bourdieu (dynamiques de pouvoir, actes de résistance, motivation) ou encore des choix d'organisation de société (développement communal [trad.]<sup>5</sup> versus société de consommation [trad.]<sup>6</sup>).

---

<sup>4</sup> Traduction libre: «usage pathologique de l'Internet»

<sup>5</sup> Continued growth est le terme exact de l'auteur.

<sup>6</sup> Consumption est le terme exact de l'auteur.

#### Réception et critiques de l'ouvrage

Deux concises critiques du livre de Johnson sont facilement accessibles. Tout d'abord celle de Allen-Robertson<sup>7</sup>, sociologue dans les domaines suivants; « *social informatics, social theory and the potentials of new forms of data and visualization* ». L'autre est de Holloway (Second Life: Lowell Cremorne)<sup>8</sup> parue sur les sites «Metaverse» (la perception australienne du virtuel) et «Metaverse Health» (qui se préoccupe plus précisément de la santé) dont il est fondateur, il est aussi auteur d'un livre portant sur Second Life, une simulation virtuelle.

Allen-Robertson (2010) a apprécié la variété de disciplines et de sujets connexes présentés ou utilisés par Johnson en lien avec son étude. Par contre, il trouve dommage qu'un livre concentre principalement son aspect innovateur sur l'étude de Johnson plutôt que sur la combinaison de disciplines scientifiques. Il considère que des articles auraient suffi à bien couvrir le contenu du volume. Il a tout de même apprécié certains aspects au point de prendre la peine de parler du *flow* dans sa courte critique.

Il recommande le livre comme lecture d'introduction pour des recherches centrées sur l'utilisation de l'ordinateur et d'Internet par des enfants, dans une perspective éducative ou développementale. L'étude de Johnson est, selon Allen-Robertson, très intéressante sur le plan empirique et permet de bien comprendre les réflexions que les sujets de l'étude ont à propos de leurs habitudes digitales et des impacts de celles-ci.

Holloway (2009), alias Lowell Cremorne sur Second Life (qui est son nom de plume dans ce cas-ci), a dans ses sites australiens proposé une critique très positive du volume de sa compatriote. D'un point de vue scientifique, il est très satisfait de la définition plus objective de la

---

<sup>7</sup> Allen-Robertson, James, 2010, « The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning », *Information, Communication & Society*, vol. 13, n° 8, pp. 1232-1233

<sup>8</sup> Holloway, David. [SL: Lowell, Cremorne], 2009, The Multiplicities of Internet Addiction – a book review. The Metaverse journal. En ligne: <http://www.metaversejournal.com/2009/05/19/the-multiplicities-of-internet-addiction-a-book-review/>.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

dépendance donnée par Johnson, surtout au niveau de l'étendue de cette définition plus exacte. Effectivement, la mise en relation avec l'évolution du contexte social et la prise en compte des biais que les *digital outsiders* et certains *newcomers*, permettent d'avoir un portrait plus exact de la dépendance selon lui. Un autre aspect qui l'a intéressé sur le plan scientifique est l'acquisition d'expertise par les *digital insiders* et comment le mode traditionnel d'enseignement n'est pas aussi efficace pour transmettre cette expertise. Sur le plan un peu plus «social», il félicite Johnson pour son travail antisensationaliste envers la dépendance.

#### Critique personnelle

Je suis d'accord avec la majorité des points soulignés par Allen-Robertson et Holloway. Par contre, contrairement à Allen-Robertson, je trouve tout de même assez utile pour un nouveau chercheur ou lecteur dans ce domaine pour préférer ce format compact à une série d'articles. Par contre, la structure du volume est confuse avant d'arriver au chapitre de la théorie de Bourdieu (chapitre quatre). Cette confusion est due à un éclatement vers différents sujets où la prise de position ou le raisonnement à en retirer est plus implicite qu'explicite; il manque une conclusion à chaque chapitre. Je conseille donc aux nouveaux lecteurs de lire l'introduction, d'enchaîner avec le chapitre quatre s'ils ne connaissent pas Bourdieu, puis de lire les chapitres dans l'ordre (un, deux, trois, cinq, etc.).

Pour conclure, selon moi, c'est un livre très utile pour :

- comprendre mieux l'engouement et la dynamique autour de la dépendance (*addiction*) à l'Internet ou à un autre changement technologique majeur ;
- pouvoir ressortir une définition plus avertie de la dépendance (*addiction*) ;
- comprendre l'apprentissage informel, que ce soit dans un cadre où la valeur de cet apprentissage est ambiguë ou dans une vision de travail et de loisirs à la fois ;

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- comprendre les représentations de ce temps de loisir digital du point de vue des adolescents eux-mêmes.

# Compte rendu de « *Grown up digital* »

ÉTIENNE AUBIN

Maîtrise en administration et évaluation en éducation

Université Laval

Etienne.aubin.1@ulaval.ca

\*\*\*

TAPSCOTT, Don, 2009, *Grown up digital : how the net generation is changing your world*. New York/Toronto : McGraw-Hill.

\*\*\*

## Le contenu

Le livre de Tapscott s'adresse au grand public. Il aborde l'impact général de la génération élevée dans l'émergence du Web (la « *génération net*<sup>1</sup> ») sur la société (éducation, travail, consommation, relations familiales, démocratie et implication citoyenne) dans divers endroits à travers le monde, même si les États-Unis sont prépondérants dans les exemples de son volume.

Ses sources sont les études de sa compagnie<sup>2</sup> et d'autres études (scientifiques, privées ou gouvernementales) ainsi que des articles journalistiques. Il présente des graphiques, des citations d'individus ou d'histoires de succès d'organisations (partis politiques ou entreprises).

Au premier chapitre, il situe cette génération (années de naissance, taille comparée à la pyramide des âges par pays ainsi que la répartition géographique mondiale des individus et de la technologie parmi la génération) et il cite quelques livres qui critiquent la génération tant sur ses valeurs (voleurs, violents, narcissiques, déloyaux, indifférents

---

<sup>1</sup> Traduction de : *Net Geners* ou *Net generation*, *Y* et *Millenials* sont aussi utilisés, plus rarement

<sup>2</sup> nGenera, maintenant Moxie Software

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ou asociaux) que ses capacités (dépendants, sans concentration ou ignares). Ces critiques sont pour la plupart écartées ou mitigées au cours du volume (statistiques ou études à l'appui), sauf une; la « *génération net* » ne protège pas assez les informations qu'elle met en ligne.

Lors du chapitre deux, il énonce des caractéristiques (années de naissance, taille, contexte économique) des générations précédentes (les «pré-Boomers», les «Bébé-Boomers»<sup>3</sup> puis les «X» avec quelques informations sur les «post Net»), en mettant l'accent sur les «Bébé-Boomers» et leur rapport aux médias, à la politique, à leurs familles ainsi qu'au développement de leur indépendance. Le point de vue de cette génération est aisément mis en relation tout au long du volume avec la façon dont la « *génération net* » traite les mêmes éléments. Des éléments du contexte servent d'appui; l'expertise technologique des jeunes plus grande qui leur donne une force de négociation, les changements dans les menaces perçues par les parents, les utilisations innovatrices ou multiples des technologies, etc.

Les huit points centraux du volume sont présentés en détail au chapitre trois : les huit normes de la « *génération net* ». Elles sont ensuite reprises selon différentes dimensions de la société (éducation, travail, consommation, communication organisationnelle, marketing, relations familiales, démocratie et implication citoyenne) et mises en parallèle avec la vision de la génération des «Bébé-Boomers» au cours de chapitres suivants (cinq à dix). Les voici :

**La liberté de choisir :** l'Internet permet d'avoir accès à beaucoup d'information, ce qui permettrait de développer toutes sortes d'expertises

---

<sup>3</sup> Génération à laquelle Tapscott appartient

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

et de travailler à distance. Pouvoir choisir où l'on met son temps et son effort dans les sphères de sa vie (famille, amis, travail et loisirs) et avoir des récompenses proportionnelles aux résultats plutôt qu'au temps passé au bureau, ce qui libère du temps pour en faire plus, peu importe dans quelle sphère.

**On doit pouvoir personnaliser** : c'est une extension de la liberté, mais appliquée à des produits. On peut «faire sien» et «faire travailler pour soi» ses produits (par exemple, sur les appareils électroniques, en personnalisant des raccourcis, changeant des couleurs de fond d'écran, etc.).

**Il faut avoir un fort sens critique (*scrutinity*)**: comme tout peut être maquillé et déguisé sur le Web, il faut vérifier tout ce qui est sérieux. Vérifier et croiser plusieurs sources permet de bien juger.

**L'intégrité (*integrity*) est essentielle** : comme l'information est rapidement accessible (ex. sur les produits), le mensonge et l'omission de faits importants (ou qui sont jugés importants par des groupes sociaux) attirent la colère de cette génération. Un fait gênant explicité serait facilement accepté et relativisé face aux informations accessibles et une excuse franche et humble ferait oublier l'affront.

**La collaboration est gagnante** : la communication avec tous (plus que les amis et collègues) serait importante. La communication avec les entreprises aurait créé les «*prosommateurs*» (*prosumers*); des consommateurs qui contribuent au développement des produits des entreprises. La collaboration serait plus productive et de meilleure qualité puisqu'il y a plusieurs points de vue impliqués. L'opinion d'un proche

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

vaudrait plus qu'une communication organisationnelle, de la publicité ou un site d'informations.

**Se divertir facilement** : tout devrait être amusant; le travail doit être un lieu stimulant et le divertissement permet de mieux travailler ensuite plutôt que de tourner en rond.

**Tout doit avoir lieu à grande vitesse** : la vitesse des communications aurait augmenté les attentes en vitesse et en fréquence de rétroaction et de production. La vitesse d'évolution des autres sphères de vie peut faire sembler celle du travail lente.

**Suivre et permettre l'innovation** : il faut suivre et accepter l'innovation pour être à jour (socialement et technologiquement) et permettre des nouveaux développements.

Finalement, le chapitre quatre porte sur la plasticité du cerveau (sa capacité à se modifier selon son environnement) et le chapitre onze fait un retour sur ; les critiques éliminées, les forces et les perspectives de développement de la « *génération net* ». Ce même chapitre comporte quelques conseils aux membres de cette génération.

### Réception et critiques de l'ouvrage

Quatorze comptes-rendus de ce volume ont été utilisés ici. Ils sont accessibles à tous sur le Web, tant sur des sites de journaux ou rapportant des journaux, que sur des sites officiels ou des blogues personnels. Deux sont disponibles dans des journaux de marketing. J'ai ignoré les critiques des collaborateurs cités dans le livre de Tapscott pour plus de neutralité. La plupart des critiques reprennent les huit normes, parfois avec des exemples plus précis ayant frappé l'auteur de la critique

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ou relevant de son domaine d'expertise, dont voici les plus notables : design Web (King, 2009), éducation (Erickson, 2009; Prescott, 2009), management (Roger, 2009; Trapp, 2009; Vanags, Yackob, 2009), marketing et communication organisationnelle (Wilson, 2010).

Le point positif incontesté de ce volume, peu importe si le critique appartient ou non à la

« *génération net* », est qu'il va donner l'impression à un membre d'une autre génération que les « *net* » de comprendre mieux les « *nets* » après la lecture (Bonk, 2008; Damen, 2012; Leong, 2009; Prescott, 2009; Rogers, 2009). De plus, le volume souligne bien le paradoxe des enfants apprenant les technologies à leurs parents selon un critique (Prescott, 2009).

Passons maintenant aux points négatifs. Tout d'abord, sur le plan de l'écriture en soi, le volume manquerait de structure et présenterait mal l'information (Damen, 2012; King, 2009) même si certains autres critiques apprécient les graphes et conseils de fin de chapitre. De plus, l'auteur martèle des phrases « choc » qui représentent sa pensée, rendant parfois la lecture insipide (Lii, 2008; Prescott, 2009). Ensuite, sur le plan scientifique, il y aurait tout d'abord un grave manque d'esprit critique scientifique (Erickson, 2009) et le volume serait trop général dans ses conclusions (Roger, 2009). En effet, même si l'envergure (nombre de sujets et sommes investies) de la recherche de base ainsi que la référence à d'autres sources en sécurisent plusieurs (Lii, 2008; Lund; The Economist, 2008; Vanags; Wilson, 2010), il y a des biais méthodologiques dans l'étude principale financée par l'organisation de M. Tapscott (Bullen, 2009a) ou dans l'utilisation des autres études de

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

support (Leong, 2009) qui limiteraient les conclusions à un groupe social plus précis (surtout Nord-Américains et déjà très bons utilisateurs du Web) qu'une «génération»<sup>4</sup>. Ensuite, au niveau de la profondeur des résultats, il manquerait de détails sur les données des études ou parties d'études présentées (Erickson, 2009). Quant à l'application des résultats, un scepticisme envers la nature et la vitesse des changements dans le marché du travail (Trapp, 2009; Yackob, 2009) ou en général (Prescott, 2009) est parfois présent. Les critiques positifs ne réfèrent pas au contexte social et se disent simplement convaincus que les appliquer est une bonne chose.

Plusieurs résultats sont contestés par les critiques. Sur le plan biologique, la différence dans la dynamique du cerveau, telle que présentée au chapitre quatre, est contestée (King, 2009; Prescott, 2009). En ce qui concerne l'éducation, le mode d'enseignement proposé ne serait pas révolutionnaire ; il s'agirait simplement de bonnes techniques qui n'ont pas encore été mises en application (Erickson, 2009). Tapscott donnerait trop d'importance aux connaissances et pas assez à la pensée critique (Prescott, 2009). Un bon enseignant ayant l'information nécessaire sur les technologies se mettrait à jour facilement, plutôt que dans une révolution comme Tapscott envisage (Prescott, 2009). En ce qui concerne l'esprit critique de la « *génération net* », Bullen (2009b;2010) ajoute que des recherches contredisent Tapscott et qu'il généraliserait le concept; l'esprit critique concernant des produits n'est pas un esprit critique général; c'est une application limitée à un domaine.

---

<sup>4</sup> Au sens d'un groupe social large

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

#### **Critique personnelle**

C'est un livre très vulgarisé, couvrant trop large et donc sans trop de profondeur plusieurs des aspects traités. La critique sur le plan méthodologique de nombreux aspects m'a beaucoup inquiété. Le volume manque beaucoup trop d'objectivité pour être utilisé seul dans un cadre non scientifique et demanderait beaucoup d'effort de recherche de ses critiques pour être bien utilisé dans son ensemble. Par contre, les exemples d'histoire de succès peuvent selon moi être étudiés plus profondément comme des cas et ses conclusions pourraient mener à des recherches plus rigoureuses et intéressantes.

Pour conclure, c'est selon moi plutôt un ouvrage d'opinion qu'un livre de vulgarisation scientifique, donnant par contre des références et pistes de recherches et de réflexions intéressantes, si l'on est prêt à se documenter beaucoup plus.

#### **Références utilisées**

- BONK, Curt, 2008, Review of Don Tapscott's, new book "Grown Up Digital.". *Travelinedman* (blogue personnel). En ligne: <http://travelinedman.blogspot.ca/2008/12/review-of-don-tapscotts-new-book-grown.html>
- BULLEN, Mark, 2009(a), Grown Up Digital Research Methods. *Net Gen sceptic*. En ligne: <http://www.netgenskeptic.com/2009/04/grown-up-digital-research-methods.html>
- BULLEN, Mark, 2009(b), Informed review of Grown Up Digital. *Net Gen sceptic*. En ligne: <http://www.netgenskeptic.com/2009/04/informed-review-of-grown-up-digital.html>

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- BULLEN, Mark, 2010, Digital literacy of digital natives. *Net Gen sceptic*. En ligne: <http://www.netgenskeptical.com/2010/07/digital-literacy-of-digital-natives.html>
- DAMEN, M., 2012, Book review of 'Grown up Digital': Don Tapscott's book about the so called "Net Generation". *12manage*. En ligne: <http://www.12manage.com/myview.asp?KN=1957>
- ERICKSON, Lee, 2009, Book review: Grown up Digital (understanding today's Net Generation). *Wired Pursuits* (Blogue personnel). En ligne: <http://wiredpursuits.wordpress.com/2009/08/03/book-review-grown-up-digital-understanding-todays-net-generation/>
- KING, Julie, 2009, Book Review: grown up digital. En ligne: [www.canadaone.com/ezine/reviews/review\\_grown\\_up\\_digital.html](http://www.canadaone.com/ezine/reviews/review_grown_up_digital.html)
- LEONG, Bernard, 2009, Book Review: Grown Up Digital by Don Tapscott. *Web 2.0 Journal*. En ligne: <http://web2.sys-con.com/node/812599>
- LI, Barry Hurt, 2008. « Off the Shelf : A Generation With More Than Hand-Eye Coordination ». *The New-York Times*. En ligne: [http://www.nytimes.com/2008/12/21/business/21shelf.html?\\_r=1&](http://www.nytimes.com/2008/12/21/business/21shelf.html?_r=1&)
- LUND, Craig, (année inconnue), Grownup Digital: Metro News Book Review by Craig Lund. *Marketing Talent Incorporated* (blogue). En ligne: <http://marketing-staffing.com/BlogMain/BlogBooks/tabid/88/EntryId/59/Grownup-Digital-Metro-News-Book-Review-by-Craig-Lund.aspx>
- PRESCOTT, John F., 2009, Grown Up Digital: Everything you need to know about 'Net Geners'. *University Affairs*. En ligne: <http://www.universityaffairs.ca/everything-you-need-to-know-about-net-geners.aspx>
- ROGER, Level, 2009, Book Review: Grown Up Digital by Don Tapscott. *Suite 101*. En ligne: <http://suite101.com/article/book-review-grown-up-digital-by-don-tapscott-a100419>
- The Economist, 2008, The net generation: The kids are alright. En ligne: <http://www.economist.com/node/12591038>

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- TRAPP, Roger, 2009, Book review: Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing the World, by Don Tapscott : How generation Y can transform companies. *The Independent*. En ligne: <http://www.independent.co.uk/news/business/sme/book-review-grown-up-digital-how-the-net-generation-is-changing-the-world-by-don-tapscott-1636073.html>
- VANAGS, Marty, (année inconnue).« Book Review Grown Up Digital: How the net generation is changing your world by Donald Tapscott ». *Economic Development Council's Book Reviews*. En ligne: [http://www.bnbiz.org/book\\_review/book\\_review\\_profile.php?id=15&banner=35](http://www.bnbiz.org/book_review/book_review_profile.php?id=15&banner=35)
- WILSON, Allan (2010), « Book review – Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World », *International Journal of Market Research*, vol. 52, no 1, pp. 139-140.
- YACOKB, Ramzi (2009) « Book review – Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World », *Advertising in East Asia*, vol. 28, no. 1, pp. 182-184.

*Une source de références essentielles pour  
le Québec et le Canada français  
depuis 1960*

# **RS RECHERCHES SOCIOGRAPHIQUES**

**Revue pluridisciplinaire d'études sur le Québec**

Chaque année la revue publie 3 numéros par année  
dans laquelle sont rassemblés  
une centaine de comptes rendus



**PAIEMENT EN LIGNE**

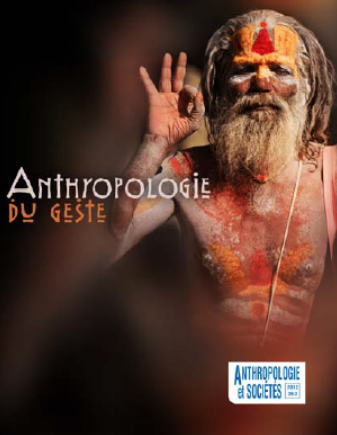
[www.soc.ulaval.ca/recherchessociographiques/](http://www.soc.ulaval.ca/recherchessociographiques/)

Téléphone : (418) 656-3544 • Télécopieur : (418) 656-7390

[rechsoc@soc.ulaval.ca](mailto:rechsoc@soc.ulaval.ca)



Sous la direction de  
CHARLES GAUCHER, JOËL CANDAU ET ARNAUD HALLOY



Achetez le numéro en ligne  
et abonnez-vous!

[www.anf.ulaval.ca/anthropologieetsocietes](http://www.anf.ulaval.ca/anthropologieetsocietes)

## ABONNEMENT 2012

|                         | Canada | Étranger   |
|-------------------------|--------|------------|
| Étudiant                | 35 \$  | 55 \$ CAN  |
| Régulier                | 60 \$  | 80 \$ CAN  |
| Institution sans agence | 115 \$ | 155 \$ CAN |
| Institution avec agence | 110 \$ | 130 \$ CAN |

## Prochain numéro

*Anthropologie et médiations disciplinaires :  
Variations africanistes, 37-1, 2013*

## ANTHROPOLOGIE DU GESTE

Volume 36, numéro 3 (2012)

Présentation : Gestique, un état des lieux

Joël Candau, Charles Gaucher et Arnaud Halloy

### ENTREVUE

Autour du geste : entretien avec le Professeur Alain Berthoz

(Collège de France)

Joël Candau et Arnaud Halloy

Geste graphique et technicité : l'exemple des peintures  
néolithiques

Philippe Hameau

La gestuelle du buveur dans un contexte festif andin

(note de recherche)

Céline Geffroy

Suivre les actions de l'autre : les gestes en salle de classe  
autour du tableau interactif

Dimi Vailmy

Échanges de gestuelles religieuses dans l'espace rituel :

Performance des traditions rituelles et négociation

des frontières entre les communautés dans le bassin

du lac Songkhla, en Thaïlande du Sud

Alexander Horstmann

Rythmomimisme et gestuelle dansée : danser à l'image  
des génies au Congo

Carine Plancke

Les Sourds ne gesticulent pas, ils « signent » : réflexion  
sur le rapport entre corps sourds et langues des signes

Charles Gaucher

« J'ai senti que c'était mon monde » : expression des  
dimensions identitaire et normative des langues des signes

Daphnée Poirier

### HORS-THÈME

Le chant comme geste vocal : une enquête interactive  
chez les chanteurs paysans d'un village au sud de l'Italie

Flavia Gervasi

« Le doudou de ma fille, ça pue tellement bon ! » : intimité  
familiale et jugements olfactifs

Olivier Wathelet

### ENTREVUE

Matière libre : entretien avec Elizabeth Povinelli

Kim Turcot DiFrancia

### ESSAI BIBLIOGRAPHIQUE

Deux récits de l'anthropologie de l'Islam

Abdelmajid Hannoun

## Numéro précédent

Janvier 2012 – Vol. 19 n. 1-2

[illegible]

Sécurité intérieure pour l'État, sécurité de revenu pour nos vieux jours, quartiers sécuritaires pour les enfants, sécurité publique pour lutter contre la petite criminalité, agences de sécurité pour surveiller les HLM et les communautés sécurisées. La sécurité est partout... et les insécurités aussi. La sécurité et l'insécurité ne sauraient d'ailleurs être séparées. Dès lors que l'on aborde la sécurité comme une appréciation de la réalité et non comme une donnée objective, on ne peut faire l'économie d'une analyse du double procès de sécurisation et d'insécurisation.

Penser la sécurité implique ainsi de réfléchir aux discours et pratiques qui (in)sécurisent, à l'identification et l'objectivation de menaces, aux représentations sociales de ces menaces et aux peurs collectives. Cela implique aussi de prendre en considération les mesures prises pour endiguer les menaces ou au mieux, gérer les risques. Finalement, penser la sécurité aujourd'hui, c'est aussi interroger notre rapport au politique, ébranler un paradigme émergeant, questionner une certaine ontologie.

C'est à ce projet, à la fois académique et politique, que les auteur(e)s du présent numéro cherchent à contribuer. Les articles proposés sont autant théoriques qu'empiriques, mettent l'accent tant sur des expériences individuelles, des projets politiques que des mesures étatiques. Néanmoins, tous ont en commun d'éclairer la relation particulière entre sécurité et insécurité.

# Aspects

SOCIOLOGIQUES

## Numéros disponibles

Vol. 19, No. 1 & 2 – Janvier 2012 – *(In)sécurités*

Vol. 18, No. 1 – Mars 2011 – *Sociologie contemporaines : objets, préoccupations et réflexions*

Vol. 17, No 1 – Août 2010 – *Société et arts martiaux*

Vol. 16, No. 1 – Août 2009 – *Éducation en transformation*

Vol. 15, No. 1 – Mai 2008 – *Identité et territoire : la question autochtone*

Vol. 14, No. 1 – Mai 2007 – *Ordre et violence*

Vol. 13, No. 1 – Août 2006 – *Retour à la théorie*

Vol. 12, No. 1 – Avril 2005 – *Des formes de domination au XXe siècle*

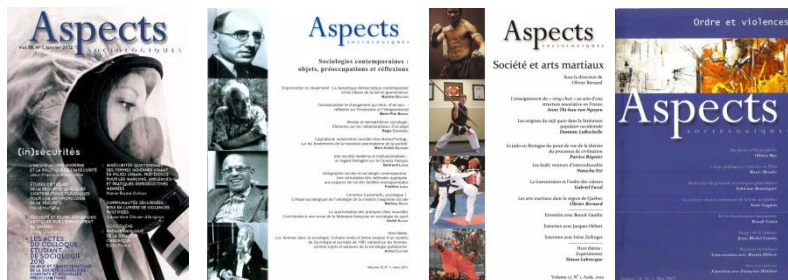
Vol. 11, No. 1 – Octobre 2004 – *Du Canada français au Québec*

Vol. 10, No. 2 – Décembre 2003 – *Comprendre le lien social*

Vol. 10, No. 1 – Février 2003 – *La sociologie allemande : entre tradition et modernité*

Nos numéros sont aussi disponibles en ligne sur notre site internet :

<http://www.soc.ulaval.ca/aspectssociologiques>



## Normes d'édition

*Aspects sociologiques*, revue scientifique des étudiants<sup>1</sup> du département de sociologie de l'Université Laval, invite les étudiants et les nouveaux diplômés des sciences sociales et de disciplines connexes à soumettre des textes inédits pour publication. Cette revue accepte les articles scientifiques (théoriques ou de recherches empiriques), les comptes-rendus et les entrevues avec des personnalités du monde des sciences sociales (avec une brève présentation de l'interviewé, et un français écrit convenable et révisé).

Les textes doivent être :

- d'une longueur de 10 à 30 pages pour les articles et de 2 à 5 pages pour les comptes-rendus
- à interligne 1,5, police Times New Roman 12
- entre des marges de 3 cm en haut, en bas, à gauche et à droite (format automatique de Word)
- introduits par une page-titre indiquant le nom, l'adresse postale, le numéro de téléphone et l'adresse de courrier électronique de chaque signataire

- accompagnés d'un résumé d'au plus 100 mots, apparaissant sur la page-titre

Suivre les règles de ponctuation suivantes :

- aucun espace avant la virgule, une espace après
- une espace insécable avant et une espace après un point-virgule ou deux points
- une espace insécable après un guillemet ouvrant et avant un guillemet fermant
- seulement une espace après le point

Quant aux genres, il est suggéré de s'inspirer de *Pour un genre à part entière : guide pour la rédaction de textes non sexistes* (Québec, Publications du Québec, 1988).

Remettre dans un document à part les tableaux et graphiques numérotés et titrés (préciser à quel endroit les insérer dans le texte). Les sources des informations qu'ils contiennent doivent être bien identifiées.

Les renvois aux titres en bibliographie doivent être inclus dans le texte comme suit, selon le cas : (Auteur(s), année : page).

---

<sup>1</sup>L'emploi du genre masculin pour les termes génériques sert à alléger le texte.

Les titres de livres, de revues, de journaux et de collectifs qui sont nommés dans les textes doivent être en *italique*, les titres d'articles et de chapitres d'ouvrages collectifs, en caractère normal, entre guillemets français (« »).

Les citations doivent être intégrées au texte, peu importe leur longueur, entre des guillemets français. Si le texte comprend des citations en une langue autre que le français, il est demandé de les traduire et de les faire suivre de la mention (trad.). Insérer les versions originales dans les notes annexées au texte (toutes les notes en bas de page plutôt qu'à la fin du texte, à interligne 1,5, caractère 12).

Pour la bibliographie, suivre le protocole suivant :

- Livre : NOM DE L'AUTEUR, Prénom (année). *Titre du livre*. Lieu d'édition : nom de l'éditeur. Nombre de pages.
- Article : NOM DE L'AUTEUR, Prénom (année). «Titre de l'article», *Nom de la revue*, vol. X, n° X. Lieu d'édition : nom de l'éditeur. Première et dernière page de l'article.
- Texte dans un ouvrage collectif : NOM DE L'AUTEUR, Prénom (année). « Titre du texte ». Première et dernière pages du texte, *dans* Prénom NOM (dir.), *Titre du livre*. Lieu d'édition : nom de l'éditeur.
- Référence en ligne : NOM DE L'AUTEUR, Prénom (année). « Titre de l'article », *Nom du site*. [En ligne] Lien Internet, (date de consultation)

Pour de plus amples informations, contacter les membres de la revue aux coordonnées suivantes :

Aspects sociologiques  
Département de sociologie  
1030, av. des Sciences humaines  
Université Laval  
G1V 0A6  
Téléphone : (418) 656-2131 poste 4898  
Fax : (418) 656-7390  
<http://www.soc.ulaval.ca/aspects/sociologiques>  
[aspects@soc.ulaval.ca](mailto:aspects@soc.ulaval.ca)