



KAROGLU Mélanie
MASTER CULTURES ET METIERS DU WEB
Promotion 2015-2017

LES RELATIONS VIRTUELLES
Les communautés de fans

« Mes amis sur Internet sont-ils vraiment mes amis ? »

Sous la direction de M.Dominique Cardon

Remerciements

Je tiens à remercier tout d'abord mon tuteur de mémoire Dominique Cardon, enseignant à l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée, pour son aide et ses conseils.

Je remercie également Thierry Bonzon et Hervé Thenoux, également enseignants dans cette même université, pour leurs encouragements et leurs conseils.

Je tiens à remercier les membres de Codelyoko.fr, de Master Poké et de Fanfiction.net, qui constituent mes terrains, de leur enthousiasme et de leurs participations.

Je remercie également l'administrateur de Codelyoko.fr pour avoir accepté de me raconter les évolutions du forum, m'apportant ainsi de précieuses informations.

Merci à mes parents et à Noémie pour leur soutien.

Merci enfin à Florimon Rousseau pour son soutien indéfectible, ses relectures et ses conseils.

Sommaire

Table des matières

INTRODUCTION	1
Partie I. LES AMITIÉS EN LIGNE : LE SUPPORT ET LES MEMBRES	9
A. Virtuel et réel, deux notions ambiguës	9
1. Virtuel et réel, une opposition désuète	9
2. Virtuel et potentiel, l'influence de l'imaginaire	13
B. Identités au pluriel	19
1. L'identité sur Internet	19
2. L'impact des autres membres sur son identité	22
C. L'amitié médiatisée par Internet	24
1. Qu'est-ce que l'amitié ?	24
2. Oppositions et similarités entre amitié en ligne et amitié hors-ligne	27
3. Le support virtuel, une autre forme de rencontre ?	31
Partie II. LA LEGITIMITE DES AMITIES EN LIGNE	36
A. Profil des membres : quelle est leur sociabilité ?	36
1. Le virtuel, une fuite du monde ?	36
2. La communication entre les fans	45
B. Processus : de la création au maintien de la relation	51
1. Au départ, des communautés de passionnés en ligne	51
2. Des communautés de fans qui évoluent	60
3. Des sociétés en ligne	68
C. Reproduction de l'amitié en face-à-face	75
1. Rencontres IRLs : quand le face-à-face s'ajoute à la relation en ligne	75
2. Exclusion des membres et fin de la relation	80
CONCLUSION	85
ANNEXES	88
BIBLIOGRAPHIE	127

INTRODUCTION

« Ne parle pas aux inconnus ! »¹ est l'éternel adage des parents qui expliquent à leurs enfants qu'il ne faut pas parler à ceux qu'ils ne connaissent pas ; qu'ils ne peuvent pas leur faire confiance, qu'il faut faire preuve de précautions.

Pourtant, avec l'arrivée du Web dans la sphère domestique à partir de 1995² et du Web 2.0 à partir de 2004, cette idée est, d'une certaine manière, remise en cause. L'essor des plateformes en ligne de communication en groupe met en contact des personnes avec d'autres qu'elles ne connaissent pas. Elles ne voient par leurs visages, elles n'entendent pas leurs voix. Elles lisent leurs mots, et apprennent d'eux ce qu'ils leur montrent et/ou veulent bien dévoiler.

Ces personnes parlent avec des inconnus, mettant de côté cet adage de leurs parents, car sur Internet, elles sont protégées par leur anonymat. Elles peuvent alors limiter ce que les autres connaissent d'elles, elles peuvent se retirer de la conversation aussi soudainement qu'elles y sont entrées. Cette possibilité leur donne l'impression d'être protégées et de pouvoir se confier sans risquer le jugement ou des conséquences négatives sur elles si ce qu'elles avaient révélé venait à être répété.

Ces individus croient à ce que disent les autres utilisateurs, partagent des discussions, parfois longues et passionnées, et construisent des relations, des amitiés avec eux. Ils ne sont alors plus des inconnus et font partie de leur vie. Ils leur exposent leur vie privée, et les rencontrent en face-à-face.³

Sur Internet, il y a plusieurs façons de rencontrer des inconnus. Les sites de rencontre nous permettent d'accéder à des personnes dans le but clair et affiché : celui de rencontrer l'amour. Sur Facebook, il est aussi possible de communiquer avec des inconnus mais cette plateforme permet surtout de communiquer en ligne avec les amis rencontrés hors-ligne. Ici, l'intérêt sera porté aux personnes qui, par passion, s'inscrivent sur une plateforme de communication de groupe en ligne, et parlent à d'autres fans au sujet de cette passion. Par ce biais, ils discutent avec des personnes qui leur sont, le plus souvent, inconnues et, à force de discussions, finissent par partager bien plus qu'une conversation de fans. Mais la raison de leur inscription se situe pourtant dans leur passion et non pas dans l'envie ardente de nouer des amitiés. Ce sont avant tout des fans.

Cependant, cette passion finit par n'être qu'un point de départ, qui met en lien des personnes qui ne se seraient jamais rencontrées autrement. Elle rassemble et unit des fans. Il existe une pléthore de sites et de forums sur des films, des séries, des jeux vidéo... Tous ces fans se réunissent sur le forum et discutent autour de cette passion commune, tant et si bien que l'on pourrait de ce fait parler de *communauté* ; des communautés de fans.

¹ <http://www.alerte-enlevement.gouv.fr/?rubrique=10453>

² Cardon Dominique, Smoreda Zbigniew, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, La Découverte, 2014/2, Page 5

³ Le face-à-face désigne le fait que deux personnes soient l'une en face de l'autre. Ainsi, tout au long du mémoire, l'expression « en face-à-face » sera employée. Une relation face-à-face est une relation où la communication n'est pas médiatisée à travers un écran. C'est donc une relation où il y a une présence physique.

Ces communautés font naître une sensation d'appartenance. Ces fans, ces membres, semblent appartenir à une communauté, et ont leur place, comme les autres. Ils se rendent visibles par leurs postes (messages sur les forums), par leurs actions au sein de la communauté. Plus ils agissent et plus ils gagnent une reconnaissance et une visibilité au sein de la communauté dans laquelle ils sont membres.

Dans ces communautés, les membres finissent par développer un attachement qui va au-delà de la passion. Ils se parlent entre eux, mais cette passion n'est plus le seul sujet de conversation. Parce qu'ils partagent un point commun, des discussions, des souvenirs, des anecdotes, des « private jokes » (plaisanterie comprise que par ceux qui partagent des connaissances préalables d'elle), leur lien se nourrit et se développe.

Un membre sur un forum peut poster une fanfiction sur la série qu'il adore et pour laquelle il s'est inscrit. Les commentaires qu'il gagne des autres membres sont là autant d'opportunités de partager soutien, aide et bonne humeur. Ils laissent dans l'esprit une bonne et durable empreinte.

Les membres nouent alors des amitiés. Ils se considèrent amis, car ils ont tant partagé, que la raison de leur présence sur le support en ligne ne se limite plus à leur passion. Ils se connectent, parce qu'ils ont envie de parler avec toutes ces personnes pour lesquelles ils éprouvent un attachement. Ils souhaitent prolonger leurs discussions.

Sur Internet, la discussion se partage entre conversations asynchrones et conversations synchrones. « Le mode de communication est synchrone si les correspondants sont connectés en même temps et communiquent en temps réel (messagerie instantanée, conférence en ligne, ...) »⁴. « Le mode de communication est asynchrone si les correspondants n'ont pas besoin d'être connectés en même temps pour communiquer (courriel, forum, ...) »⁵.

Les conversations asynchrones permettent aux membres de construire leurs messages, de les imager, de les mettre en page, de mettre en gras, en italique. Leurs conversations sont postées aux yeux de tous : ils peuvent afficher leur amitié.

Mais l'amitié née en ligne, entre de parfaits inconnus, n'est pas toujours vue comme étant une amitié légitime. De nombreux aprioris persistent. S'ils communiquent derrière un écran, c'est qu'ils seraient isolés dans la vie hors-ligne. S'ils communiquent derrière un écran, c'est qu'ils perdraient pied avec la vie « réelle ». Mais qu'est-ce que l'amitié ? En effet, l'amitié est une notion difficile à déterminer tant elle varie selon les individus. Car les amitiés nées en ligne sont targuées de l'expression « relation virtuelle », « amitié virtuelle ». « D'où nous vient cette idée que les échanges par claviers interposés sont désocialisants » ?⁶

⁴ Définition tirée d'un cours de c2i de l'Université du Littoral Côte d'Opale, http://c2i.univ-littoral.fr/ressources2010/pdf/C2i1_D5.pdf, 2011, page 4

⁵ Ibid, page 4

⁶ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010, Page 227

Derrière ce mot « virtuel », beaucoup de confusions et d'incompréhensions. Car si une relation est dite « virtuelle », cela signifierait-il qu'elle ne serait pas « réelle » et que, justement, elle nous éloignerait de nos amitiés réelles, qui ont une valeur reconnue ?

Communiquer par le biais d'un écran serait jugé comme étant une manière de se déconnecter du monde réel et de vivre une relation basée sur des illusions⁷. Car derrière cet écran, des personnes au départ sans visage. Mentent-ils aux autres sur leur identité, sur ce qu'ils prétendent être ?

Serge Proulx dresse une classification des supports de communication en ligne.⁸ S'inspirant des travaux de Papadakis (2003), il dresse « six principaux types d'environnements sociotechniques de communication en ligne » : les réseaux locaux communautaires, les babillards électroniques, les MUDs (multi-user domain, ce sont des jeux vidéo où il faut incarner un personnage, c'est donc du jeu de rôle), les chats (les espaces de clavardage)⁹, les forums de discussion¹⁰ et enfin les sites web dédiés à des communautés d'intérêt. Nous mettrons de côté les réseaux locaux communautaires, les babillards électroniques et les MUDs car, comme l'explique Serge Proulx, ces trois environnements sont tombés en désuétude¹¹. Ainsi, les chats, forums de discussion et sites communautaires sont les supports les plus retrouvés à présent. A cette classification, nous pourrions également ajouter les jeux multi-joueurs en ligne, car ils rassemblent des joueurs autour de cette passion commune.

Les chats, forums de discussion et sites communautaires permettent donc de converser avec des inconnus et de nouer avec eux des relations, qui peuvent aller jusqu'à l'amitié. Dans cette classification dressée par Serge Proulx, nous nous intéresserons en particulier aux sites et forums de discussions. De nombreux sites ont un forum associé : le site permet de transmettre les informations sur la passion même, de lister les épisodes si c'est une série, de rédiger des fiches acteurs... Le forum, quant à lui, vient se poser en support de communication. Il permet l'échange sur toutes ces informations, l'échange sur les nouveaux épisodes, sur les acteurs, les hypothèses concernant le scénario. Sur le forum existe aussi une partie consacrée à la communauté même. Les membres y viennent se présenter, échanger leurs dates d'anniversaire, discuter de tout et de rien, ouvrir des sujets où ils conversent sur d'autres sujets, ceux de la vie de tous les jours, ou pour connaître les autres passions : musique, chanson, film... Quant aux chats,

⁷ Wellman B et M.Gulia. "Net surfers don't ride alone : Virtual communities as communities", dans B. Wellman (dir.), *Networks in the Global Village*, Boulder (CO), Westview, p.331-366, 1999.

⁸ Proulx Serge, « Communautés virtuelles, ce qui fait lien », S. Proulx, L. Poissant, M.Sénécal, eds, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, 2006

⁹ « Nous avons présenté le chat en tant que dispositif sociotechnique favorisant une conversation sous forme écrite, en temps réel, avec éventuellement un grand nombre de personnes, en simultané et par l'intermédiaire du Web ou d'un logiciel adapté. » Krasautsava Irina Grebennikova, *L'interaction médiatisée à travers le chat comme dispositif sociotechnique*, Les Enjeux de l'Information et de la Communication, Gresec, 2008/1

¹⁰ Serge Proulx définit dans *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Les presses de l'Université Laval, page 20, les forums de discussion comme « des lieux d'expression collective situés soit chez un serveur de courriel (liste) soit sur un site de la Toile ou du réseau Usenet [...]. Ces environnements permettent l'échange de messages en temps différé (interactions asynchrones) entre usagers [...]. Les forums sont constitués d'abonnés intéressés par une thématique particulière. »

¹¹ Proulx Serge, « Communautés virtuelles, ce qui fait lien », S. Proulx, L. Poissant, M.Sénécal, eds, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, Page 21

les forums ont soit un chat interne (c'est-à-dire en bas de la page même du forum), soit un chat externe (une page annexe du site par exemple). Ce sont eux qui permettent, en premier, la conversation synchrone.

Ces supports permettent de ce fait, à tous ces fans, de se réunir et de parler. Nous nous pencherons donc sur le processus qui conduit ces membres à passer de la catégorie d'inconnu total à celui d'amis et tâcherons de lever le voile sur l'ambiguïté virtuel/réel. Car cette ambiguïté fait naître cette incompréhension sur les relations dites virtuelles.

Nous nous poserons la question suivante : **Mes amis sur Internet sont-ils vraiment mes amis ?**¹²

Nous tâcherons ainsi de comprendre ces relations, de saisir leur intensité, d'assimiler comment elles se créent, comment elles se vivent et se développent. Nous nous intéresserons aux différents aprioris existants, pour mieux attester de leur véracité ou non.

La question de l'amitié en ligne pose aussi l'enjeu d'un point de vue de l'amitié, et non pas que d'un point de vue virtuel. Il s'agira alors de s'interroger sur l'amitié en ligne par rapport à la notion d'amitié même.

« L'amitié est un processus actif, structuré. Le développement d'une amitié opère dans deux dimensions complémentaires : la largeur (amplitude des sphères d'échange) et la profondeur (intimité du niveau d'échange). Une fois l'amitié engagée, il reste important de la 'ressentir' positivement. »¹³

Le support virtuel ne serait-il simplement pas un moyen différent de rencontrer quelqu'un, sans compromettre la qualité de la relation, et sa légitimité ? Une amitié née en ligne permet-elle de répondre aux besoins fondamentaux de l'amitié ?

L'amitié en ligne est comparée à l'amitié hors-ligne, car celle-ci apparaît comme la norme. L'amitié en face-à-face est reconnue socialement, ce qui n'est pas totalement le cas de l'amitié en ligne. De ce fait, nous nous interrogerons également sur cette comparaison, pour expliquer si ces deux types d'amitié sont similaires ou au contraire complètement différentes. Et si elles sont différentes, ne faudrait-il pas légitimer l'amitié en ligne avec ses propres codes ?

Serge Proulx a réalisé de nombreux travaux sur les communautés virtuelles, regroupés dans *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, ou alors apparaissant comme textes complémentaires. Le texte « le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë »¹⁴ se pose comme une référence essentielle sur les définitions du virtuel et son opposition (si elle existe) avec le réel. Car selon les auteurs que Serge Proulx cite, la définition se modifie et se confronte, se supplante ou s'associe au réel.

¹² Question que pose Tisseron Serge dans *Virtuel, mon amour : penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008, Chapitre 4

¹³ Bidart Claire, *L'amitié, un lien social*, La Découverte, Paris, 1997

¹⁴ Latzko-Toth Guillaume, Proulx Serge, « Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë » dans Proulx Serge, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, Page 57

Serge Proulx permet également de délimiter les différents supports virtuels sur lesquels vont s'appuyer les terrains. Comme énoncé précédemment, il dresse une typologie de ces supports en ligne, précisant lesquels sont désuets et lesquels sont d'actualité.

Ainsi, les supports d'actualité et qui constituent les terrains d'enquête du mémoire sont les suivants : les chats, les forums et listes de discussion, et les sites communautaires. Ce sont là des supports de communication de groupe en ligne.

« A partir du foyer, de l'école, de l'entreprise, du cybercafé ou de quelque lieu situé dans une zone de réception wifi, l'internaute s'insère de plus en plus facilement dans des collectifs d'utilisateurs en ligne et s'adonne à des pratiques de communication électronique en groupe ». ¹⁵

Serge Tisseron permet de tracer un cheminement : celui de l'arrivée d'Internet et de son intégration dans le quotidien des individus. Il explique que l'usage du téléphone les a rapprochés de l'idée que leur présence n'est pas forcément liée à leur présence physique. A cela, il ajoute les images numériques. Les miroirs en argent reflétaient une et une seule image d'eux. Les images numériques leur donnent l'idée que leur image n'est pas fixe, figée, qu'elle est prompte à être modifiée, modulable. Et, surtout, que leur image et, par conséquent, leur identité, est multiple. Ils n'ont plus une image les représentant, mais des images ; des images sur lesquelles ils ont un moyen d'agir.

Serge Tisseron parle d'un « miroir de pixels », qui banaliserait l'idée qu'il est possible de s'imaginer de plusieurs façons et donc d'avoir plusieurs identités. ¹⁶

Ainsi, l'association du téléphone et des images numériques a amené les individus sur le chemin d'Internet, ils les ont préparés à son arrivée et son importance. Ils ont fait accepter, de manière plus ou moins inconsciente, l'idée qu'il est possible de se parler sans se voir, et d'exister sans être présent de manière physique.

Jean-Paul Fourmentraux appuie cette idée d'une multi-identités, en expliquant que ces identités sont des facettes de chaque individu et que c'est à eux de choisir laquelle (ou lesquelles) ils souhaitent ou acceptent de montrer, et surtout à qui. Les jeux en ligne et les jeux de rôle auraient favorisé ce phénomène, notamment à travers les avatars. Les avatars sont les représentations « physiques » des individus : ce sont les images avec lesquelles les autres vont les associer et associer à leur identité. ¹⁷

Antonio Casilli et son ouvrage *Les Liaisons numériques*¹⁸, tentent de mettre en avant les raisons d'inscription des membres sur un site, de leur présence au sein de communautés. L'auteur parle du don, du contre-don : les membres agissent pour gagner une place au sein de la communauté, en offrant leur temps et leurs services, et en attendant de retrouver une contrepartie correspondante. Antonio Casilli se situe également dans cette démarche de montrer que le virtuel ne s'oppose pas au réel et que ce fait, il ne désociabilise pas (idée couramment répandue). Il affiche les limites de précédents travaux qui

¹⁵ Proulx Serge, « Communautés virtuelles, ce qui fait lien », S. Proulx, L. Poissant, M.Sénécal, eds, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, Page 14

¹⁶ Tisseron Serge, *Virtuel, mon amour : penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

¹⁷ Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015, Page 83

¹⁸ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010

souhaitaient prouver qu'Internet désociabilise. Antonio Casilli désire comprendre pourquoi une partie de la société affirme qu'Internet isole.

Nous allons enquêter sur trois terrains, qui permettront de recueillir les impressions et les expériences de ces personnes qui le vivent au quotidien. Ils seront les témoins de cette réalité pas toujours comprise.

La communauté CodeLyoko.fr¹⁹ est un premier terrain. Codelyoko.fr est un site et un forum associés, créés en 2004 par des passionnés de la série animée française Code Lyoko. La série animée met en scène cinq adolescents dont leur mission est de sauver le monde en se virtualisant dans un monde virtuel pour lutter contre les attaques d'une intelligence artificielle qui s'est émancipée. Cette série a connu un grand succès, saluée pour sa qualité d'écriture et esthétique, et s'est même exportée dans plusieurs pays. Sur le site, l'on y trouve des dossiers rédigés par les administrateurs principalement, des fiches personnages, des fiches épisodes, des galeries d'images, des pages débats : tout l'univers de la série est décryptée, fichée, détaillée.

Le forum vient en parallèle, et offre aux membres la possibilité de discuter ensemble sur les épisodes, les personnages, les créateurs de la série ; mais aussi de partager leurs créations. Ils rédigent des fanfictions Code Lyoko (fictions portant sur l'univers de codelyoko), mais ils partagent aussi leurs créations graphiques, leurs dessins. On peut noter qu'une rubrique s'intitule « Communauté ». Les autres rubriques ne sont pas moins importantes, mais « Communauté » semble revêtir une importance toute particulière et sera analysée, parce que c'est là l'espace dont l'objectif est de permettre aux membres de discuter d'autres sujets que Code Lyoko pour éviter aux membres de se lasser, et assurer une fréquentation de visites constantes.

Le site et le forum existent depuis 2004. Aujourd'hui, la série Code Lyoko s'est arrêtée depuis 2013. C'est donc là une communauté qui a connu de nombreux bouleversements, voire même plusieurs communautés, dont une toujours en cours, malgré l'arrêt de la série. Ce point est extrêmement intéressant, et devra être analysé. Comment un site et un forum basés sur une série qui s'est arrêtée arrivent encore à avoir une communauté qui ne faiblit pas ?

Codelyoko.fr servira un objectif ethnographique, et permettra de constater clairement les évolutions et les interactions entre les membres. Ayant accès à cette communauté, et ce depuis plusieurs années, c'est donc un terrain solide mais le choix de ce terrain trouve sa raison ailleurs. En effet, pour bien saisir les fondements des liens sociaux qui lient les différents utilisateurs, il apparaît nécessaire de mener l'étude sur le long terme. Ainsi, il est possible de constater les relations éphémères mais surtout les relations longues.

Pour ces dernières, qui se construisent au fil du temps, quelques mois peuvent paraître courts pour en saisir toutes les subtilités. Dans le *Guide de l'enquête de terrain*, Stéphane Beaud et Florence Weber précisent qu'il est important d'avoir un contact prolongé avec son terrain : « Cette faculté d'être là au

¹⁹ <http://codelyoko.fr/>

moment où il faut dépend d'abord d'une condition matérielle indispensable en enquête ethnographique : être de manière prolongée sur le terrain, être fortement présent sur le terrain »²⁰

De part cet accès prolongé, il a alors été possible d'assister à la création, au développement, à l'effritement d'une communauté, puis à la création et au développement d'une seconde communauté. Ces informations serviront donc des propos liés à la création du lien social, mais aussi à la destruction de ce lien, à l'exclusion au sein d'une communauté ; également à la naissance d'une communauté, ses prémices, ses timides avancées comme ses plus grandes. De plus, la fin de la série n'ayant pas entraîné la mort de la communauté soulève un point très intéressant qui mérite d'être analysé.

Le second terrain est un forum de jeu de rôle qui répond au nom de Master Poké²¹. L'univers est celui de Pokémon, ce jeu vidéo japonais où l'on capture des créatures que l'on fait ensuite combattre contre d'autres dresseurs tout en les entraînant. Master Poké permet alors d'endosser le rôle de dresseur et d'évoluer dans ce monde. Le forum de jeu de rôle est donc un forum où l'on se crée une fiche personnage pour incarner un joueur construit par soi-même, et où l'on écrit son histoire et sa progression, seul ou avec les autres membres du forum. La question de l'identité étant très importante, Master Poké peut permettre d'en saisir les nuances car deux identités y évoluent : l'identité du joueur et celle de son personnage. De plus, il a reçu des prix pour la qualité de son forum : le troisième prix pour l'implication de l'équipe administrative du forum, le premier prix ex-aequo pour la qualité du RP²² par Infinite-rpg.com²³. Ce site se revendique comme étant la communauté de rôlistes en ligne (ceux qui jouent aux jeux de rôle) et organise régulièrement des concours, décernant des prix pour les forums de jeu de rôle qui le méritent. Master Poké a donc été choisi comme terrain pour sa qualité reconnue en matière d'interactions, d'encadrement et d'animations.

Un troisième et dernier terrain a été choisi : Fanfiction.net²⁴. Il constitue un terrain mineur, mais apporte des éléments très utiles. Plateforme communautaire dédiée aux fanfictions (fictions écrites sur des univers préexistants), elle met en relation auteurs, lecteurs, commentateurs. L'objectif est le suivant : l'écriture, avoir un site où les histoires foisonnent, un site visité, commenté, suivi. Les membres s'échangent des conseils ; certains deviennent des bêta-lecteurs (ils relisent les chapitres d'autres auteurs pour les corriger si besoin avant publication).

Il y a donc un fort aspect communautaire mais encore une fois, le but n'est pas la relation elle-même. Mais, en partageant autant sur le sujet de l'écriture, les personnes peuvent développer des liens, nouer des relations. Plusieurs langues y cohabitent, ce qui permet donc de comparer plusieurs communautés entre elles, et ce au sein d'un même site. Nous nous intéressons à la communauté française.

²⁰ Beaud Stéphane, Weber Florence, *Guide de l'enquête de terrain, nouvelle édition*, Editions La Découverte, Collection Grands Repères, Guides, 2003.

²¹ <http://master-Poké.forumactif.fr/>

²² Le RP vient de RPG : Role Playing Game. Parler de la qualité d'un RP, c'est parler de la qualité de l'écriture de ceux qui jouent, car en ligne le jeu se fait de manière écrite.

²³ <https://www.infinite-rpg.fr/>

²⁴ <https://www.fanfiction.net/>

Ces trois terrains constituent un triptyque riche en informations et permettent de balayer plusieurs types de communautés, ce que nous verrons plus en profondeur dans la seconde partie.

Ainsi, nous nous pencherons dans une première partie sur l'amitié en ligne, son support et les membres qui s'y connectent. Nous nous attacherons à mieux discerner la notion de virtuel, à comprendre où se situe le virtuel par rapport au réel et quelle est la frontière entre les deux. La frontière est-elle si épaisse ? Nous parlerons également de l'identité, pour mieux saisir l'identité (ou les identités) des personnes avec lesquelles les individus conversent sur les supports mentionnés, pour mieux comprendre s'ils peuvent leur faire confiance ou, comme il leur est conseillé, il faudrait mieux ne pas leur parler car ce sont des inconnus. Enfin, l'amitié et ses notions, ses nuances : mieux comprendre ce qu'est l'amitié pour savoir si la notion même « d'amitié » en ligne est légitime ou inappropriée.

Et, enfin, dans une seconde partie, nous évoquerons les terrains qui ont fait l'objet d'une enquête, qui permettent de mieux saisir l'amitié née sur Internet et à quel point ceux qui la vivent l'assument et la revendiquent. Internet leur permet-il une parole « libérée »²⁵, ou Internet ne constitue qu'une fuite du monde pour eux, biaisant ainsi l'amitié ? Comment cette amitié se construit-elle, comment se maintient-elle, se vit-elle, voire s'arrête ? Nous évoquerons ainsi l'idée de la communauté, car ces groupes de passionnés semblent constituer des communautés, s'offrant et partageant des services et des émotions. Quelle est l'influence de la communauté sur eux ? Comment passent-ils d'une communauté de fans à l'idée parfois évoquée par ses membres de « famille » ? Et, enfin, quid de la rencontre physique dans ces relations nées sans face-à-face ? Il s'agira de comprendre comment une relation sans rencontre physique peut survivre et se maintenir, et si cela est possible.

²⁵ Velkovska Julie « L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les webchats », *Sociologie du travail*, vol. 44, n° 2, 2002, 193-213.

Partie I. LES AMITIÉS EN LIGNE : LE SUPPORT ET LES MEMBRES

A. Virtuel et réel, deux notions ambiguës

1. Virtuel et réel, une opposition désuète

« Quelle forme prend la vie sociale lorsque se multiplie les technologies relationnelles ? »²⁶

L'arrivée des technologies relationnelles et l'importance qu'elles ont gagnées posent l'enjeu de la vie sociale. En effet, les échanges médiatisés par les technologies numériques arborent une image négative.²⁷ « Des formes de liens s'effacent tandis que d'autres voient le jour, et des relations virtuelles se juxtaposent aux relations réelles, allant parfois jusqu'à se substituer à elles »²⁸. C'est justement là la crainte de ceux qui voient dans le virtuel une menace au réel, comme Sherry Turkle par exemple²⁹.

Si en 1996, elle voyait dans le monde virtuel des bienfaits, son discours change en 2012 lors de la TED conférence « Connectés, mais seuls ? » dans laquelle elle exprime qu'elle voit en ce monde virtuel une menace qui ne change pas seulement que ce que nous faisons mais aussi qui nous sommes ; l'impact psychologique serait trop puissant. Elle dit alors que nous serions « seuls ensemble », dans l'impossibilité de se comprendre et de se découvrir réellement.

L'utilisation croissante du web est alors perçue comme une atteinte à la sociabilité en face-à-face. Elle porte l'idée d'une atteinte à la réalité, une réalité mise en danger par le virtuel, soutenant l'idée qu'un élément virtuel n'est, de ce fait, pas réel. Le virtuel se poserait alors en contradiction, en opposition avec le réel.

Ainsi, les technologies de communication en ligne sont accusées de limiter voire de menacer la sociabilité et portent l'étiquette du virtuel, un virtuel péjoratif qui remplace la réalité, et qui donne naissance à des relations « fragiles, fugaces et incertaines »³⁰.

Dans le langage courant, le mot virtuel a perdu sa signification première. Il est utilisé de manière abusive pour décrire les supports de communication en ligne.

Comment comprendre alors ce qu'est le virtuel, loin des préjugés qu'il suscite ? Il faut d'abord remonter à la définition même du virtuel, avant qu'elle ait été modifiée et interprétée négativement. Gilles Deleuze, philosophe français, joue un rôle important dans la compréhension de cette notion controversée.

²⁶ Cardon Dominique, Smoreda Zbigniew, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, La Découverte, 2014/2, n°184-185, page 161

²⁷ Dans l'ouvrage de Mia Consalvo, Charles Ess, *The Handbook of Internet Studies*, 2010, page 12, ils rapportent les propos de Jim Hightower, journaliste et présentateur télé américain, des propos très critiques à l'égard du virtuel et de ses effets néfastes sur le réel : « Tandis que cette mode nous connecte électroniquement, elle nous déconnecte les uns des autres et nous 'interfaçons' avec plus d'écrans d'ordinateur et de télévision que nous ne regardons en face nos semblables humains ».

²⁸ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008, page 4

²⁹ TED Conférence de Sherry Turkle, "Connectés, mais seuls?", mars 2012.

³⁰ Cardon Dominique, *Les nouvelles relations 2.0, Eloge des liens numériques*, Digital Society Forum, article posté en 2013, consulté en mars 2016

S'étant penché de manière longue sur la question, il « nous force à abandonner les définitions simplistes opposant le virtuel au réel. »³¹

Gilles Deleuze déclare : « le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel »³².

Le virtuel serait alors une manière de redéfinir le réel, ou plutôt ses limites, ses frontières. Car le virtuel, c'est un autre espace, un espace a priori immatériel, mais dont les actions, les retombées et les conséquences sont réelles.

Frank Beau, chercheur français et spécialiste des nouveaux médias, explique que « le monde virtuel [...] ne signifie en rien qu'il soit séparé du monde ou qu'il soit 'non réel'. Puisqu'il existe pour des millions de personnes, il est par définition réel »³³.

Ainsi, le virtuel n'a pas vocation à venir en opposition au réel. Il est une autre manière de vivre des perceptions et des sensations. Une personne impliquée dans une relation dite virtuelle ressent des émotions, elle vit quelque chose qui a un impact réel sur son esprit et ses actions.

Parallèlement à Gilles Deleuze, Pierre Lévy, philosophe et sociologue français, apporte lui aussi sa pierre à l'édifice en remontant à l'origine du terme. Le mot virtuel tire ses origines du latin médiéval « virtualis », qui est un dérivé de « virtus ». Virtus, qui, de manière littérale, signifie « force, puissance »³⁴.

Le virtuel n'est pas le résultat. Il est le support, le matériel, pour arriver à ce résultat. Serge Tisseron prend l'exemple d'un créateur. Qu'il s'exprime avec des pixels ou de la peinture, il atteint un résultat qui est réel. Seule la méthode pour y arriver évolue. Le virtuel peut être alors « une construction psychique qui n'a pas encore de traduction dans la réalité »³⁵.

Attardons-nous sur quelques définitions du virtuel.

« "Serait donc virtuel ce qui n'est tel qu'en puissance", en puissance par rapport à une actualisation qui peut survenir ou non. »³⁶

«Le virtuel c'est le réel avant qu'il ne passe à l'acte»³⁷.

« Le virtuel a les propriétés du réel. Un objet virtuel peut avoir des effets et engendrer une relation »³⁸.

³¹ Sous la direction de Proulx Serge, *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Les presses de l'université Laval, Québec, 2006, Page 3

³² Deleuze Gilles, *Différence et Répétition*, PUF, 1968, page 269

³³ Beau Frank, *Une figure du double numérique : l'avatar*, Traçabilité et Réseaux, Hermès la revue, 2009/1, n°53, p41-47

³⁴ Lévy Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte, Paris, 1995, Page 3

³⁵ Tisseron Serge, « Du virtuel psychique et de ses aléas : Hikikomori et relation d'objet virtuelle », *Psychologie Clinique*, n°37, 2014/1, p. 13-24

³⁶ Définition tirée du Petit Robert, commentée par Proulx Serge et Latzko-Toth Guillaume, « Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë », *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Québec, 2006, Page 59

³⁷ Benayoun Maurice, *Un monde trop humain, Nouveaux, meilleurs et autres mondes*, in *Le nouveau monde*, La Mazarine, Éditions du Treize Mars, Septembre 1999. Disponible aussi ici : <http://www.benayoun.com/projetwords.php?id=54>

³⁸ Maïlat Maria, *Réseaux sociaux : théories et pratiques*, rubrique *Le virtuel, le réel et l'actuel*, Informations Sociales, CNAF, n°147, 2008/3, Pages 90-91

Ainsi, ceux qui s'accordent à démontrer que le virtuel ne nuit pas au réel ne définissent pourtant pas le virtuel de manière totalement identique. Car le terme virtuel est source de questionnements et d'ambivalence, et cette ambivalence entraîne la confusion à propos de ce terme.³⁹

Mais les définitions citées tendent à montrer que le virtuel redéfinit les limites du réel car il le conçoit différemment.

Légitimer les relations nées en ligne passerait ainsi par la clarification de la notion du virtuel. Car qualifier une relation de « relation virtuelle » avec le mot virtuel dégageant cette perception négative rend illégitime les relations qui naissent en ligne. Car si elles sont « virtuelles », cela signifierait qu'elles ne seraient pas réelles, remettant en cause les ressentis de ceux qui les vivent.

« Il est trompeur d'y voir [*dans le virtuel*], en positif comme en négatif, une rupture susceptible de révolutionner ou de mettre en péril la vie sociale »⁴⁰

Mais l'opposition virtuel/réel s'effrite. Un travail de légitimation a commencé car on cherche à présent à légitimer le support virtuel.⁴¹ Ainsi, « Aujourd'hui fortement remise en cause »⁴², elle se fait supplanter par une opposition différente.

Le virtuel constitue alors un aspect du réel : il « ne s'oppose pas au réel mais l'actuel »⁴³

Gilles Deleuze ouvre donc un débat sur le virtuel et ce qu'il définit. « Et ce n'est pas par hasard qu'il ouvre ce débat sur la question d'un virtuel psychique : l'être humain, au fil de ses inventions et de ses découvertes successives, ne fait en effet que donner une forme concrète et matérielle aux structures et aux processus qui le constituent, tant corporellement que psychiquement. »⁴⁴

Le virtuel est réel mais « non actuel »⁴⁵. Aristote lui-même s'interrogeait sur le virtuel, car le virtuel ne naît pas avec les technologies numériques. Aristote prenait l'exemple de la graine⁴⁶ pour définir le virtuel. La graine est, virtuellement, un arbre. C'est, en effet, ce qu'elle va donner plus tard. Ainsi, la

³⁹ Wood John, "Preface : Curvatures in space-time-truth" dans Wood John(dir), *The Virtual Embodied: presence/practice/technology*, Londres, Routledge, p1-12, 1998.

⁴⁰ Beaudouin Valérie, « Les dynamiques des sociabilités », dans Licoppe Christian (dir.) *L'évolution des cultures numériques. De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Editions FYP, Paris, 2009, pp.21-28

⁴¹ La revue Réseaux s'attache depuis 1983 sur toutes les questions et enjeux liés à la communication. Depuis l'arrivée de l'ère numérique, les numéros s'attardent dessus et tendent à balayer les différentes préoccupations qui y sont associées. La revue se pose comme défenseuse du virtuel et montre ses effets positifs sur la sociabilité, ainsi qu'une perception continuiste des sociabilités hors-ligne et en ligne.

⁴² Tisseron Serge, *Le numérique questionne notre rapport au réel*, La perception du réel, La Recherche, octobre 2015

⁴³ Deleuze Gilles, *Différence et Répétition*, PUF, 1968

⁴⁴ Tisseron Serge, « Du virtuel psychique et de ses aléas : Hikikomori et relation d'objet virtuelle », *Psychologie Clinique*, n°37, 2014/1

⁴⁵ Gilles Deleuze n'est pas le seul à défendre cette théorie. Gilles-Gaston Granger voit en le virtuel un élément non-actuel, ce qu'il explique dans *Le probable, le possible et le virtuel*, 1995, page 11.

⁴⁶ Tisseron Serge, « Du virtuel psychique et de ses aléas : Hikikomori et relation d'objet virtuelle », *Psychologie Clinique*, n°37, 2014/1, p.14

graine est un arbre de manière virtuelle, c'est-à-dire que ce n'est pas encore effectif mais que ça devrait l'être prochainement.

Ainsi, si le virtuel s'oppose à l'actuel, le réel s'oppose au possible. « Le possible est un non-réel qui peut se réaliser, le virtuel est une part de la réalité qui peut s'actualiser. »⁴⁷

Mais d'où vient alors cette idée reçue que le virtuel s'oppose au réel ? « L'ambiguïté fondamentale du virtuel provient probablement de son usage en optique. Est dite virtuelle l'image qui paraît se former entre l'objet réel et une lentille divergente. L'optique assimile la virtualité à l'illusion. »⁴⁸

L'origine de cette opposition provient donc des sciences physiques et qui ont propagé une certaine perception du virtuel. « Tandis que la théorie des forces oppose le virtuel à l'actuel, deux modalités de l'être tout aussi "réelles" l'une que l'autre, la théorie de la lumière, plus proche de l'intuition ordinaire, oppose le virtuel au réel. »⁴⁹

On comprend alors que deux façons de voir le virtuel sont envisageables : celle où il s'oppose à l'actuel et celle où il s'oppose au réel et que c'est cette dernière qui s'est banalisée. Pourtant, l'usage des pixels dans l'univers cinématographique ne rend pas le cinéma virtuel alors pourquoi cataloguer le numérique de virtuel ?⁵⁰

« [...] les échanges sur Facebook, ou à travers une plateforme de jeux vidéo en ligne, ne sont pas moins réels que des échanges en face à face. Les technologies informatiques, de ce point de vue, organisent simplement de nouvelles formes de présence à autrui ». ⁵¹

Ainsi, lorsque l'on parle de relation virtuelle, pourrait-il signifier que l'on parle de relation « potentielle », qui peut s'actualiser, c'est-à-dire être effective ? Comme si la relation virtuelle serait le point de départ pour une relation dite réelle ?

⁴⁷ Vitali-Rosati Marcello, *V comme Virtuel (le virtuel s'oppose-t-il au réel ?)*, article sur moderne.canal.blog, publié en 2014, consulté en avril 2016

⁴⁸ S. Proulx et G. Latzko-Toth (2000), *La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle Sociologie et sociétés*, vol. XXXII (2), Presses de l'Université de Montréal, Montréal, p. 99-122

⁴⁹ Ibid, page 102

⁵⁰ Tisseron Serge, *Virtuel, mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

⁵¹ Citation de Tisseron Serge dans « Du virtuel psychique et de ses aléas : Hikikomori et relation d'objet virtuelle », *Psychologie Clinique*, n°37, 2014/1, p.3, tirée des travaux de Vial, S. (2013). *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*. Paris, PUF.

2. Virtuel et potentiel, l'influence de l'imaginaire

Comme nous venons de le montrer, est virtuel ce qui est potentiel. C'est une possibilité, une porte ouverte sur notre imagination. En effet, comme nous n'avons encore sous les yeux que les prémices, nous pouvons imaginer ce que ces prémices peuvent donner.

Plus concrètement, une personne rencontre une autre personne sur un support virtuel qui lui est, au départ, inconnue. Peu à peu, la première découvre la seconde, avec les éléments qu'elle veut bien lui donner et les éléments qu'elle peut deviner. Cette personne a potentiellement une identité, celle que les autres lui donnent. Ils l'imaginent d'une certaine façon, le son de sa voix, si elle est grave ou douce, les traits de son visage, etc. A partir d'éléments, ils créent dans leur esprit une représentation de ce qu'elle est, de ce qu'ils pensent qu'elle est.

Les technologies informatiques permettent aux utilisateurs de participer, d'interagir. Leurs actions sont concrètes, mais portées sur un support immatériel. Ces actions étant multiples, elles représentent un potentiel d'action certain. Les membres peuvent poster des messages, les éditer, éditer leur profil, etc.

Mais comment expliquer la présence, d'autant plus croissante, du virtuel dans notre quotidien ? Comment en sommes-nous arrivés à vouloir s'inscrire sur des supports de communication en ligne, à vouloir y interagir ? Serge Tisseron, docteur en psychologie et psychanalyste français, s'attache à répondre à cette question devenue question de société, et que l'importance croissante d'Internet dans le quotidien n'est pas due au hasard.⁵²

Serge Tisseron prend le téléphone comme point de départ. Le téléphone et le téléphone portable sont deux constantes de nos sociétés. Les individus les ont intégrés dans leurs usages quotidiens. Or, le téléphone nous fait parler à des personnes sans les voir. Le rapport à la distance et à la présence physique se trouve modifié. Dominique Cardon s'est également interrogé sur l'impact du téléphone, avec la même conclusion. Parler au téléphone à leurs amis véhicule l'idée qu'ils peuvent être emmenés partout avec eux, qu'ils ne les quittent jamais même s'ils ne sont pas présent physiquement face à eux. Ils sont absents physiquement mais joignables à tout moment.

« Réseaux a contribué à légitimer l'interaction téléphonique comme une pratique relationnelle équivalente et comparable, toute chose égale par ailleurs, à toute autre manifestation du lien social »⁵³

Les rapports avec l'écran d'ordinateur ont suivi ce chemin. En effet, les individus ont pris l'habitude de l'écran d'ordinateur dans leur quotidien. Et, comme avec le téléphone portable, ils parlent avec des gens sans les voir. La différence réside dans l'ouïe. Effectivement, avec l'ordinateur, ils ne voient pas et ils n'entendent pas. Mais le rapport à la présence s'approche de l'usage du téléphone. L'ordinateur fait parler à des personnes sans les voir, pourtant ils sont bien présents. Si le téléphone est une pratique considérée légitime, pourquoi la communication électronique par ordinateur ne devrait pas l'être ?

⁵² Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008, dans l'Introduction

⁵³ Cardon Dominique, Zbigniew Smoreda, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, La Découverte, 2014/2, n°184-185, Page 164

Les relations virtuelles posent aussi la question de l'identité. La personne que l'on est est-elle la même en se connectant ? Le corps est dématérialisé et les autres perçoivent la personne à travers ce qu'elle poste. La voient-ils comme elle se voit ? L'imaginent-elle comme elle s' imagine ? Ont-ils la même perception qu'elle sur son identité et sa personnalité ?

Une fois encore, Serge Tisseron intervient sur ce point. Il part de l'arrivée de la photographie numérique et de sa séparation avec le miroir en argent et explique à quel point cette séparation bouleverse le rapport des individus face à leur propre image et aux images en général. En effet, avec les miroirs d'argent, ils n'ont qu'une image, celle que le miroir leur reflète. Avec le numérique, ils peuvent multiplier le nombre d'images : les modifier, ajouter des effets, les supprimer pour en refaire. Ils savent alors qu'ils n'ont plus qu'une seule et même représentation d'eux à donner aux autres, mais une pluralité. Confrontés à plusieurs séries d'images représentant une seule et même personne, ces images deviennent alors les différentes facettes d'une personnalité, montrant qu'une personne n'a pas une seule façon d'être vue et perçue et qu'il existe plusieurs représentations d'elle-même, des représentations qu'elle peut choisir et des représentations qui peuvent être perçues par les autres.

« L'apparence comme repère de l'identité a cédé la place aux identités multiples qui sont chacune une partie de soi ».⁵⁴

Là où Jacques Lacan parlait du « stade du miroir »⁵⁵, Serge Tisseron parle du stade des miroirs de pixels.⁵⁶

« De la même façon que le téléphone nous a familiarisés avec l'idée qu'on peut être présent et absent à la fois, la photographie numérique nous sensibilise au fait qu'on peut avoir plusieurs apparences et plusieurs identités ».⁵⁷

C'est là le contexte où intervient Internet. Dans ce contexte où les utilisateurs peuvent se parler sans se voir grâce au téléphone, que leurs proches peuvent être loin physiquement mais proches émotionnellement, et où ils prennent conscience qu'ils n'ont pas une image mais des images, les relations virtuelles gagnent progressivement en banalisation. Car une relation virtuelle est marquée par la distance. Ils ne voient pas les autres mais ils parlent avec eux. Ils créent une image d'eux qu'ils offrent à la communauté à laquelle ils appartiennent, tout en pouvant en montrer une différente à une autre communauté.

L'exemple des jeux vidéo est celui qui pousse le principe de création à son paroxysme. Car l'avatar qui représente le joueur et par lequel il interagit est un personnage prompt à être customisé. Les couleurs sont modifiables, les attributs physiques également.

⁵⁴ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

⁵⁵ Lacan Jacques, *Le stade du miroir. Théorie d'un moment structurant et génétique de la constitution de la réalité, conçu en relation avec l'expérience et la doctrine psychanalytique*, Communication au 14e Congrès psychanalytique international, Marienbad, International Journal of Psychoanalysis, Page 193

⁵⁶ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

⁵⁷ Tisseron Serge, « Le corps et les écrans », *L'image du corps*, Champ Psychosomatique, L'Esprit du temps, n°52, 2008/4, pages 47-57

«Après le téléphone et la photographie numérique, la troisième cause des bouleversements actuels consiste dans le changement du paysage audiovisuel. Mais alors que le téléphone concernait la place du corps et des autres et la photographie notre rapport à nous-mêmes, c'est ici la relation au réel qui est en cause. »⁵⁸

Serge Tisseron s'intéresse dans son ouvrage aux relations virtuelles et à leur propagation croissante dans notre société. L'importance de ses relations virtuelles s'est accrue, et Serge Tisseron tend à définir la notion de « virtuel », une notion qui n'est pas toujours facile à appréhender. Où se situerait le virtuel par rapport au réel ? De travail historiographique (citant des sources comme des films, des jeux vidéo, d'autres auteurs), Serge Tisseron voit alors le virtuel comme « une plaque tournante » entre le réel et l'imaginaire. Ni tout à fait réel, ni tout à fait imaginé, le virtuel serait une résultante des deux.

Il s'attarde, une fois ce contexte posé, sur Internet comme plateforme de socialisation. Comment un joueur en ligne en arrive-t-il à considérer un autre comme son « mentor »⁵⁹ et s'en référer à lui ? Comment des membres d'un forum se disent membres d'une communauté, forte et solide, se sentant proches au point de parler de choses intimes, privées ? Comment expliquer que le virtuel peut devenir un monde à part pour l'utilisateur, tout comme un prolongement du quotidien dit réel ?

Communiquer à travers son écran ne prive pas du toucher. Le contact avec le clavier peut constituer les prémices d'un contact physique, explique le psychanalyste. De plus, il est parfois plus aisé de communiquer par écrit qu'à l'oral. Certaines personnes timides, ou qui osent peu parler, peuvent trouver dans l'espace virtuel une porte ouverte vers la communication.

Il met la lumière sur l'attitude avec les proches « réels » et ceux qu'ils côtoient en se connectant, leurs différences. En accordant du temps à leurs amis sur Internet, n'est-ce pas là du temps qu'ils n'offrent pas à leurs amis rencontrés de manière plus classique ?

Mais le virtuel représente le potentiel qui peut parfois être limité dans la vie hors-ligne. Serge Tisseron prend l'exemple de la famille. Car si les individus ont une famille qu'ils ne choisissent pas, en ligne ils ont soudainement une multitude de personnes à portée d'eux, des personnes qui peuvent devenir davantage que des inconnus, davantage que des amis. Pour illustrer ses propos, il cite alors Tintin. Car Tintin est un personnage de fiction dont nous ignorons tout de sa famille biologique, si elle est même encore en vie. Il se construit alors une famille au gré de ses voyages : il rencontre des individus qui finissent par gagner une place récurrente dans sa vie et qui constituent sa famille. « C'est qu'à l'époque de Hergé, les aventures étaient réelles et conduisaient dans le vaste monde. Aujourd'hui, elles sont volontiers virtuelles. »⁶⁰

⁵⁸ Tisseron Serge, *Virtuel, mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Chapitre 3 « Vrai si je veux », page 1, Albin Michel, 2008

⁵⁹ C'est là le mot employé par Serge Tisseron, toujours dans son ouvrage, qui s'attarde aux mentors que l'on se crée sur des plateformes de communication en ligne.

⁶⁰ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

Freud appelait ça le « roman familial »⁶¹. Cette expression désigne le fait que les enfants aiment à s'imaginer être nés d'autres parents que les leurs. Mais cette expression se modifie car les circonstances dans lesquelles elle évolue deviennent différentes. Aujourd'hui, l'imagination devient transposable sur Internet. A ce qui est imaginé peut s'ajouter une concrétisation. Ces enfants peuvent choisir une famille sur Internet. Là où, auparavant, ils s'imaginaient de A à Z des parents, des parents qui seraient en tout point comme ils le voudraient, les nouvelles technologies rendraient cette idée caduque. En effet, pourquoi s'imaginer cette famille sur mesure quand on peut se la créer sur Internet, en sélectionnant communautés et/ou membres virtuels de son choix ? « Aujourd'hui, les enfants ne rêvent plus à une famille idéale, ils se la fabriquent. »⁶²

Mais cette envie vient aussi d'un manque, ajoute Serge Tisseron, qui explique que, parfois, les enfants voient en leurs parents des inconnus. Si l'enfant ne peut pas communiquer avec ses parents, pourquoi ne le ferait-il pas avec toutes ces personnes avec qui il peut communiquer grâce à quelques clics ?

Les membres pourraient donc être à la recherche de mentors, de guides virtuels. Ils chercheraient sur des communications de groupe en ligne ce qu'ils n'arrivent pas ou ne peuvent pas trouver de manière plus classique. Serge Tisseron donne l'exemple du jeu Pokémon⁶³, où un guide virtuel (le tout premier virtuel) aidait les enfants à prendre en main le jeu tout au long de sa durée.

A noter que le psychologue met tout au long de son ouvrage des guillemets autour de l'expression « la vraie vie » car il est difficile de savoir à présent quoi désigner derrière « la vraie vie ».

Dans un contexte où les parents peuvent ne pas connaître l'utilité que représentent les Technologies de l'Information et de la Communication et n'ont qu'une image arrêtée des jeux vidéo et d'Internet, les enfants ont alors « l'impression qu'il s'agit d'une activité incompréhensible aux adultes et dont il vaut mieux ne pas essayer de leur en parler »⁶⁴. Les enfants ne pensent pas (et souvent à raison) que leurs parents pourraient comprendre la raison de leur présence virtuelle. Une dissonance peut se créer entre des parents qui ne voient pas l'intérêt que leurs enfants consacrent à Internet et à leurs communautés d'amis virtuels, et des enfants qui ne voient plus l'intérêt de communiquer avec leurs parents. Dans ces cas-là, l'enfant préférera toujours passer davantage de temps avec les familles virtuelles qu'il s'est construit. Serge Tisseron met l'accent sur le fait que les parents doivent chercher à comprendre les passions vidéovirtuelles de leurs enfants car ils seraient alors « moins enclin à penser, plus tard, que les seules communautés, les seuls maîtres et les seuls rituels qui imposent sont ceux qu'on rencontre dans le virtuel »⁶⁵.

⁶¹ Freud Sigmund, *Le Roman familial des névrosés*, Payot, 2014

⁶² Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

⁶³ Le tout premier jeu Pokémon, sorti en 1996 sur Game Boy fait partie intégrante de l'enfance de ceux qui y ont joué. Le joueur y retrouve, dès le début du jeu, le professeur Chen, qui le guide à travers tout le jeu : sa quête, les lieux où il doit se rendre, les règles, etc.

⁶⁴ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

⁶⁵ Ibid

Et c'est là une des caractéristiques d'Internet. Accéder à des personnes devient plus aisé car « L'usage des moyens actuels de communication favorise donc une socialisation moins tributaire de la proximité géographique. »⁶⁶ Ces personnes partagent alors un point commun : celui d'avoir ressenti l'envie de s'inscrire sur un support de communication en ligne. Ils se comprennent sur ce point, et aucun ne peut ressentir de la gêne par rapport à l'autre. Comment se sentir jugé sur son occupation sur l'ordinateur puisque l'autre fait la même chose ? Là où les parents et l'entourage peuvent plutôt vouloir l'arrêt de ses pratiques plutôt que de les comprendre.

L'un des attraits des relations virtuelles est le rapide désengagement. En s'inscrivant sur un forum, les membres peuvent être présents pendant plusieurs mois, puis disparaître aussitôt, sans se soucier de rien. Aucun contrat ne lie au forum, et rien n'empêche d'aller visiter un autre plus convivial. Il en va de même pour n'importe quelle relation virtuelle. L'anonymat caractérisé par Internet, le fait d'être derrière un écran, permet d'avoir une grande latitude sur le fait de rester ou non. C'est le choix de ceux qui s'y inscrivent, à eux de décider. « Il est du coup possible à chacun de la vivre [la relation] pour le meilleur... et d'y échapper aussitôt qu'elle menace. »⁶⁷

Dans ce contexte, ces liens apparaissent alors comme non négligeables, voire idéalisés. Là où ils sont créés par la seule volonté des utilisateurs et stoppés toujours par le choix, ils peuvent donc s'échapper quand l'envie ou le besoin se fait ressentir et rester tant que cela leur apporte du positif. Cette idée donne la sensation d'avoir le choix, un champ d'actions possibles et d'être mis en contact avec des personnes qui ne peuvent pas les nuire car il est possible de les en empêcher.

« Croire ou ne pas croire, telle est la question principale des mondes virtuels. Ouverts à la fois sur le réel et l'imaginaire, ils nous obligent à nous décider. »⁶⁸ Mais dans le virtuel, même s'il n'est pas possible de voir, entendre, toucher, la relation, quant à elle, se situe dans un entre-deux. « ni réelle ni imaginaire. Elle est une troisième forme de relation appelée à prendre de plus en plus d'importance dans nos vies. »⁶⁹ Elle n'est pas réelle dans le sens physique, elle n'est pas totalement imaginée. Les utilisateurs ont leurs sens impactés de manière différente. S'ils ne voient pas la personne derrière l'écran, ils savent qu'elle existe.

« Dans une relation réelle, en effet, notre interlocuteur est bien présent et visible, tandis que dans une relation imaginaire, nous savons que nous n'avons affaire qu'à l'image que nous nous faisons de lui »⁷⁰.

Soit les utilisateurs restent avec leur perception (teintée de fantasmes) de leur interlocuteur (ce serait là une relation basée sur l'imaginaire), soit ils cherchent à le rencontrer physiquement, pour lui donner une dimension réelle par le côté physique. « Nous comprenons pourquoi la nouvelle forme de relation créée par les technologies du virtuel passe encore si souvent inaperçue : elle est confondue tantôt avec une relation réelle et tantôt avec une relation imaginaire, alors qu'elle constitue justement une porte

⁶⁶ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

⁶⁷ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour, penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008, Page 157 paragraphe 1

⁶⁸ Ibid, page 159

⁶⁹ Ibid

⁷⁰ Ibid

d'entrée vers les deux. »⁷¹ C'est aux utilisateurs de choisir s'ils veulent que la relation qu'ils nouent reste à travers les écrans interposés ou s'ils souhaitent rencontrer physiquement l'individu.

⁷¹ Tisseron Serge, *Virtuel mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008

B. Identités au pluriel

1. L'identité sur Internet

Qui sont ces inconnus rencontrés à travers les écrans ? Les relations nées sur Internet posent la question de l'identité. En face-à-face, les individus ont un aperçu de l'identité d'une personne. Ils connaissent leur sexe, les détails physiques qui la caractérisent. Cette identité physique est immédiatement perçue et reconnue.

En ligne, l'identité se conçoit différemment. Tout d'abord, les personnes ne sont pas visibles physiquement. Elles voient leur écran et ce qu'il affiche, non pas les traits physiques des autres. Comment caractériser cette identité ? Comment attribuer une identité à ces personnes sans visage ?

Leur visage est construit différemment. Sur les forums de discussion, chaque membre part de zéro et c'est à lui de construire son identité. Tout d'abord, cela passe par le profil. Tout membre possède un profil. Celui-ci lui permet de se caractériser et de donner aux autres des informations sur ses passions, ses intérêts, une description de lui-même... C'est une manière de parler de soi, de se dévoiler, mais surtout de se dévoiler face aux autres.

Lors de leur inscription, les membres choisissent un pseudonyme. Ce pseudonyme peut représenter ce qu'ils aiment. Par exemple, en choisissant comme pseudonyme le nom d'un héros, ils dévoilent leur attachement face audit héros. Le pseudonyme est un nom d'emprunt, qui contribue ainsi à garder l'anonymat de chaque membre sur Internet, tout en lui donnant une identité à laquelle les autres membres pourront se référer. Il a également le choix de son avatar. Cette image apparaît sous son pseudonyme à chaque message qu'il poste. L'avatar est un « moyen de mise en présence et de représentation du participant dans un espace de communication en réseau, considéré comme un espace public de communication »⁷².

Ainsi, l'avatar contribue à l'élaboration du corps immatériel de l'utilisateur. Ce corps immatériel n'est jamais fixe, figé. Il est ouvert à la modification. Là où le corps physique possède ses caractéristiques naturelles, non choisies, ce corps immatériel fait l'objet d'une construction.

De par cette construction, il est alors possible de parler d'identités multiples : « souvent déclinées au pluriel, les identités numériques renvoient en effet à des formes variées de désignation, d'attribution et d'expression »⁷³. Ainsi, en ligne, les membres ont la possibilité de choisir sous quel pseudonyme ils vont être désignés, par quelle image ils vont être associés, cela relève du choix, un choix important. Car l'avatar est bien souvent associé à l'utilisateur. Il constitue son expression visuelle. Une personne qui garde un avatar pendant un temps assez long peut alors rester identifié à lui. De plus, parce qu'ils peuvent s'inscrire sur plusieurs forums, avec des pseudonymes différents, des avatars différents, leur identité n'est alors pas unique. Elle est modifiable, au gré des envies des membres et selon l'audience à laquelle ils s'adressent.

⁷² Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015, Page 83

⁷³ Ibid, page 17

Leur identité est aussi façonnée par les messages qu'ils postent. Ces messages représentent leur présence. Jean-Paul Fourmentraux parle de « présentification », car c'est ce qui caractérise les façons d'être sur le réseau.⁷⁴ Hors-ligne, les personnes sont présentes même sans rien dire. En ligne, sans parler, comment exister ? Comment exister dans l'esprit des autres membres ?

Les membres postent des messages avec la possibilité de les mettre en page, de mettre en gras, en italique, d'imager leurs propos en insérant du contenu visuel. Ils peuvent même éditer leurs messages.⁷⁵ L'identité en ligne est une identité construite, et non subie. « Le rôle de l'écriture est de constituer, avec tout ce que la lecture a constitué, un 'corps'... »⁷⁶

Sur les forums, s'il est possible de changer son avatar, il est également possible de changer son pseudonyme. Il suffit alors de demander à un modérateur ou un administrateur d'opérer le changement, et voilà que l'utilisateur se retrouve avec un nouveau pseudonyme, une nouvelle désignation. La facilité et la rapidité dans la modification caractérisent les identités numériques. Ce qui n'est pas toujours le cas hors-ligne. Changer de prénom et de nom de famille constitue un changement long administrativement parlant. En ligne, c'est l'affaire de quelques secondes.

Ces différentes identités numériques représentent également les différentes facettes de la personnalité des membres : ils peuvent être qui ils souhaitent, ce qu'ils ne sont pas, ce qu'ils auraient aimé être... « Nos identités numériques figurant autant d'extensions et de doubles de soi, que l'on va pouvoir incarner et dont on va pouvoir se parer pour conquérir de nouvelles relations, rencontres et liaisons numériques ».⁷⁷

Un inconnu en face-à-face est une personne dont on ne connaît pas l'identité civique : son nom, son prénom, son adresse, son âge exact, entre autres, nous sont inconnus. Mais l'identité physique est visible. Car l'identité représente un tout : celle physique et mentale. Les individus sont représentés par les détails de leurs corps tout comme par les détails de leur esprit. Ainsi, hors-ligne, l'identité physique constitue une première impression, que l'on associe à cet inconnu. C'est la première chose à laquelle l'œil a affaire. Mais un inconnu sur Internet a, de base, un anonymat total. Il décide ce qu'il montre aux autres. S'il souhaite ne rien montrer, les autres ne sauront rien de lui ou n'auront qu'une idée très approximative de ce qu'il est. Pour cette raison, comment être sûr que l'inconnu est bien tel qu'il se décrit ? C'est là le problème de la confiance.

Comment les membres de ces communautés peuvent faire confiance à une personne qu'ils ne voient même pas ? C'est là un des aprioris qui caractérisent les relations nées en ligne : l'inconnu et la confiance représentent un oxymore. Si l'identité numérique est une idée de construction, voire même de

⁷⁴ Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015, Page 35

⁷⁵ Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015, Page 21

⁷⁶ Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015, Page 56

⁷⁷ Fourmentraux Jean-Paul tire ici ces informations des différents travaux de Cardon Dominique, Beau Frank, Deseilligny Oriane et Arnaud Michel

ruse, de stratégie⁷⁸, la sincérité, la confiance, sont-elles possibles ? Ce que montre un individu sur un forum est-il la réalité ? Est-il comme il le décrit ?

Internet est alors un environnement incertain. Mais Internet permet aussi de mettre tous les utilisateurs sur un pied d'égalité. Car sur cet espace, les membres ne sont au départ personne. Leur fiabilité et leur identité se jugent et se construisent sur leurs messages, leurs actions, et leurs interactions. « La fiabilité, bâtie sur la durée, est reconnue par les autres membres »⁷⁹.

Mais la confiance qu'ils accordent et qui leur est accordée n'est pas aveugle. Les détails sur leur vie privée qu'ils décident de partager sont protégés par leur anonymat. Cette confiance est justement rendue possible par cet anonymat. Il leur accorde de la sécurité, et également un certain champ d'action, car ils sont juges et maîtres des limites qu'ils accordent à leur anonymat, à ce qu'ils veulent dévoiler. Enfin, la confiance totale n'est pas immédiate. C'est une confiance graduelle, une échelle de valeurs qui augmente au fur et à mesure des échanges⁸⁰.

Sur les jeux de rôle en ligne sur des forums de discussion, l'identité possède des nuances supplémentaires. En effet, l'idée est de se créer une identité fictive, qui sera alors le point d'entrée dans l'interaction avec les autres joueurs. Il faut inventer un personnage, des caractéristiques physiques et mentales, et jouer avec ce personnage. Les traits de ce personnage fictif sont-ils tirés des traits réels du membre ? Cette identité fictive est en parallèle de l'identité numérique qu'ils ont développée à travers leur profil. L'un et l'autre se rejoignent-ils ?

Car l'identité fictive permet le jeu. Grâce à elle, les membres jouent avec les autres. Et la qualité de leur écriture leur permet de gagner une place au sein de la communauté. Ils seront reconnus et identifiés par elle. L'identité fictive joue alors un rôle dans leur identité numérique car c'est un contenu, une contribution de leur part, et les autres membres les découvrent à travers elle.

Il résulte que l'identité virtuelle est un jeu de création et de contributions. Progressive, modifiable, modulable, elle témoigne que cette identité n'est pas immuable.

⁷⁸ Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015, Page 19

⁷⁹ Rahmil David-Julien, *Peut-on faire confiance à un inconnu ?*, Digital Society Forum, consulté en février 2016

⁸⁰ Lethiais Virginie, Roudaut Karine, *Les amitiés virtuelles dans la vie réelle. Profils, motifs et modalités de construction*, Réseaux, n°164, 2010/6.

2. L'impact des autres membres sur son identité

Les individus doivent se créer une identité. Car, comme nous l'avons dit, en s'inscrivant, un membre n'est au départ qu'un pseudonyme. Il n'a pas d'identité supplémentaire et est complètement inconnu des autres membres.

Néanmoins, un membre est-il seul maître de son identité ? Au sein de nos sociétés actuelles, on nous donne des statuts, et les autres, en nous jugeant, nous attribuent un statut, auquel on peut, ou non, se conformer. Sur Internet, est-il possible qu'il en soit de même ?

Ces individus cohabitent dans une communauté, ils côtoient les autres membres. C'est un espace de cohabitation, dématérialisé, mais existant, réel.

Si un membre se démarque par la qualité de ses postes, il gagne en crédibilité et la réputation d'une personne sérieuse. Si un membre réalise des services à plusieurs autres membres, il gagne une réputation de personne sur laquelle on peut compter.

Dans une communauté, qu'elle soit en ligne ou hors-ligne, les membres se parlent tous ensemble, mais aussi par duos ou petits groupes. Ce sont là les chuchotements, les discussions privées. Les discussions publiques sont sur les topics⁸¹, à la vue de tous. Les discussions publiques peuvent aussi l'être sur des chats internes. Les discussions privées le sont par messages privés, où c'est une poignée de membres voire seulement deux qui parlent entre eux.

Les membres parlent ainsi les uns sur les autres, que ce soit en bien ou en mal. Les autres dévoilent sur eux des informations, recueillies par leurs actions et leurs discussions, qu'ils donnent aux autres utilisateurs. Ces derniers enrichissent alors leur connaissance d'eux. Si l'un dit d'une personne qu'elle est une très bonne commentatrice de fictions, les autres seront incités à s'y pencher et ensuite à le considérer.

Nous parlions de l'identité numérique comme résultant d'une construction. C'est une construction réciproque.⁸² En effet, ces individus sont mêlés avec d'autres individus et toutes ces identités se retrouvent en contact. La construction de ces identités est plus longue et se fait de manière conjointe.

Dans les communautés sur les forums de discussion, leurs messages sont leurs contributions. Et c'est par ces contributions qu'ils gagnent en visibilité, qu'ils gagnent en existence, et donc une identité, une désignation de la part des autres membres. Car s'ils se créent une identité, ce sont aussi les autres qui leur en attribuent une, une fonction, une qualité, voire même un jugement négatif, en fonction de ce qui est laissé transparaître de manière consciente et inconsciente. C'est parfois l'effet souhaité : agir d'une manière pour être reconnu d'une façon. L'individu souhaite être vu de la manière dont il souhaite se montrer.

Les membres se donnent une existence par le biais de leur identité, mais ils existent à travers les yeux des autres membres qu'ils côtoient. Si certains disent d'un individu qu'il est néfaste pour la

⁸¹ Un topic est un sujet de discussion. Ce topic est situé dans une catégorie (ou rubrique) du forum.

⁸² Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015, Page 17

communauté, les autres peuvent être incités à penser que cet individu a une personnalité qui n'a pas sa place dans la communauté. Tout le monde parle sur tout le monde.

Il apparaît alors que l'identité n'est pas seulement une résultante de l'action d'un individu, mais qu'elle est influencée par les autres membres. Car cet individu montre ce qu'il veut bien montrer mais aussi, d'une certaine manière, ce que les autres imaginent de lui. Encore une fois, l'imaginaire joue son rôle. Car entre ce qui est imaginé et la réalité, avec également la possibilité de refaire son identité grâce à quelques clics, la relation peut s'en trouver affectée.

Ainsi, la communication en ligne se caractérise par l'action des utilisateurs. Ils ne sont pas passifs face à leur identité, ils agissent sur elle. Jean-Paul Fourmentraux met en avant que les membres dévoilent ce qu'ils acceptent de dévoiler « pour n'afficher que ce qui est susceptible d'accroître leurs relations et liaisons numériques. »⁸³

⁸³ Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015

C. L'amitié médiatisée par Internet

1. Qu'est-ce que l'amitié ?

Il est important de poser une notion claire de l'amitié, de comprendre les besoins auxquels elle répond. L'amitié permet de « réaliser la part d'idéal et d'illusion de liberté dont l'homme a tant besoin ». ⁸⁴ L'amitié serait alors un idéal poursuivi par l'homme, un idéal où il serait compris et accepté, et où il trouverait la sensation d'avoir une liberté d'action parfois broyée par la société.

Claire Bidart, sociologue au Laboratoire d'Economie et de Sociologie du Travail, définit l'amitié comme étant « un processus actif, structuré. Le développement d'une amitié opère dans deux dimensions complémentaires : la largeur (amplitude des sphères d'échange) et la profondeur (intimité du niveau d'échange). Une fois l'amitié engagée, il reste important de la ressentir positivement. »

L'amitié est normée et reconnue au sein de la société, donnant ainsi l'idée qu'elle doit être autorisée pour être vécue. ⁸⁵ Lorsque deux personnes discutent dans un café et échangent de la complicité, leur amitié n'est pas remise en cause. Elle s'affiche directement aux yeux de tous et nous la comprenons comme telle. L'amitié en ligne n'est pas visible, du moins pas de cette manière. Car les amitiés qui sont créées en ligne existent au départ à travers un écran. Les membres des communautés de fans vivent ces amitiés en s'inscrivant, en se connectant sur le forum. Il n'y a personne de visible à côté ou en face d'eux. Cette amitié n'est donc pas affichée aux yeux de la société, elle se voit dans un écran par l'utilisateur. Cette caractéristique serait un autre élément d'explication des aprioris liés aux relations en ligne. Comment accepter une amitié que l'on ne peut pas voir ? Comment l'attester, la vérifier ? C'est là un élément important à souligner : les amitiés en ligne ne se font pas attester par les autres, elles le sont par ceux qui la vivent.

« Situé dans l'ordre de l'intime, de l'individualité, l'amitié ne s'ouvre pas à l'opinion d'autrui ; elle ne regarde personne. » Claire Bidart met alors en lumière que l'amitié est certes reconnue socialement, mais les personnes qui nouent des amitiés ne concernent que elles, et que personne n'est censé être en droit de remettre en cause cela.

Il n'est pas aisé de définir l'amitié car celle-ci offre à plusieurs définitions. Elle prend un sens différent selon les profils des individus, leurs attentes et leur culture. Il n'y aurait ainsi pas une seule définition de l'amitié car chacun la modifie par sa subjectivité. Chacun lui donne un sens personnel. Dans ces cas-là, l'amitié née en ligne ne serait-elle pas simplement une définition supplémentaire véhiculée par ceux qui la vivent ?

Claire Bidart s'attache alors à donner une définition de l'amitié en tant que base. Elle met en avant certains points pour expliquer que ces caractéristiques forment une base, une base prompte à être modulable en fonction de chacun. Cette base serait un noyau dur de caractéristiques propres à l'amitié, et que tout un chacun souhaite retrouver dans les relations amicales qu'il noue. Mais ce noyau dur ne serait pas figé mais plutôt ouvert à la perception de chacun.

⁸⁴ Bidart Claire, *L'amitié, un lien social*, La Découverte, Paris, 1997.

⁸⁵ Bidart Claire, *L'amitié, les amis, leur histoire. Représentations et récits*, Sociétés contemporaines, Volume 5, n°1, 1991

Claire Bidart met en avant ainsi deux caractéristiques primordiales. Premièrement, « le scénario du drame ». Ainsi, un ami est toujours présent en cas de problème et surtout en cas de problème grave. La gravité ici joue un rôle important. Un ami doit répondre à l'appel en cas de problème grave. Deuxièmement, la confiance. « [...] la notion de confiance associe [...] la franchise, la sincérité, l'honnêteté, le désintéressement, l'absence de jalousie »⁸⁶.

Le drame et la confiance seraient donc les deux notions centrales de l'amitié. Mais Claire Bidart ne s'arrête pas là et met en avant d'autres critères, moins décisifs ou moins englobants, mais utiles de souligner.

L'un de ces critères serait une relation de confiance. Il s'agit alors de pouvoir se confier sans crainte d'être jugé. « La confiance évoque également l'idée de sceau du secret. Elle implique souvent aussi la tolérance, le respect, l'acceptation des différences »⁸⁷.

Un autre critère serait les échanges affectifs. Parce que l'on prend plaisir à être ensemble, parce que l'on se sent bien avec certaines personnes, on peut les catégoriser comme amis.

Si certains critères sont évoqués de manière plus ou moins systématiques, la variation de la définition de l'amitié réside surtout dans l'accentuation et le degré d'intensité qui leur sont accordés. Certains diront qu'ils donnent la primauté à la confiance, d'autres à la présence en cas de coup dur... Chacun a un besoin différent, transformant ainsi une définition générale de l'amitié en définitions plurielles de l'amitié.

Claire Bidart a, tout au long de son étude et ses recherches, permis de constater une diversité dans les réponses sur l'amitié et ce qu'elle représente. Elle met en avant la difficulté pour les répondants à expliquer pourquoi ils considèrent telle ou telle personne comme leur ami. Car l'amitié peut être théorisée mais fait appel à l'affectif et donc aux émotions. Et il n'est pas toujours simple de mettre des mots sur des émotions.

Chaque ami apporte des éléments différents, dus à sa personnalité, son attitude, etc. Le partage d'activités est nécessaire pour permettre à la relation de se nourrir continuellement, et de ne pas stagner. C'est parce que deux amis partagent des souvenirs communs et des perspectives de nouveaux souvenirs à créer que l'attachement est profond, et surtout reconnu par les deux parties. Celles-ci choisissent de continuer à partager ensemble et reconnaissent leur lien.

« L'histoire vécue, les problèmes discutés ensemble, la complicité qui en est née, la connaissance de l'autre, l'intensité des moments partagés, mais aussi l'enrichissement personnel par le contact avec l'autre, établissent autant de fondements de la qualité relationnelle. »⁸⁸

⁸⁶ Bidart Claire, *L'amitié, les amis, leur histoire, Représentations et récits*, Sociétés contemporaines, Volume 5, n°1, 1995

⁸⁷ Ibid

⁸⁸ Bidart Claire, *L'amitié, un lien social*, La Découverte, Paris, 1997

« L'amitié vécue non seulement est plus difficile à expliquer, elle est aussi multiforme, plurielle. Les personnes vivent, de ce point de vue, plusieurs amitiés, plutôt que de disposer d'un modèle unique. »⁸⁹

L'amitié n'a donc pas une seule définition définitive. Elle est propre à chacun.

⁸⁹ Bidart Claire, *L'amitié, un lien social*, La Découverte, Paris, 1997

2. Oppositions et similarités entre amitié en ligne et amitié hors-ligne

« Derrière cette interrogation se perpétue la même certitude qu'il existe un territoire vrai et authentique, le face-à-face, depuis lequel il serait possible de comparer les relations moins « vraies » et moins « authentiques » vécues par le truchement des technologies de communication : perte de repères dans l'espace, débordement temporel, préférence pour les lointains au détriment des proches, théâtralisation et dédoublement de l'identité, assouplissement des exigences de civilité, facticité des échanges, mystification et narcissisme, etc. (Turckle, 2011) »⁹⁰.

Ainsi, nous opposerions l'amitié née en ligne avec celle hors-ligne, car cette dernière n'est pas remise en cause. L'amitié née par Internet étant arrivée après, elle se pose alors en comparaison.

« Longtemps vue comme superficielle, voire même fictive, la notion d'amitié en ligne est souvent opposée à l'amitié que l'on entretient dans nos rapports sociaux non numériques »⁹¹. David-Julien Rahmil⁹² met en avant l'idée que l'on considère l'amitié en ligne en opposition à l'amitié hors-ligne. Il met également en avant la perception négative que suscite l'amitié en ligne, catégorisée comme une manière de couper du monde réel en étant figé derrière son écran ; et que les réseaux sociaux donnent une « vision comptable et désincarnée de l'amitié »⁹³ car l'on peut y compter ses amis.

Mais sur Internet se côtoient plusieurs représentations de l'amitié, et plusieurs types de communication électroniques en groupe. Facebook et autres réseaux sociaux de même type sont l'un des types possibles. Ils véhiculent une certaine idée, une certaine approche de l'amitié en ligne, impactant d'autres types de relations, par exemple celles nées sur forums de discussion qui, quant à elles, répondent à d'autres facteurs et d'autres caractéristiques.

L'amitié hors-ligne est l'amitié qui est née en face-à-face. Les individus rencontrent des gens en face-à-face, voient immédiatement leur visage, entendent sans tarder leur voix. Le contact visuel est immédiat, et le contact physique peut l'être aussi.

Claire Bidart met en avant que l'amitié hors-ligne est marquée par l'homophilie. En effet, pour un étudiant, il va rencontrer des gens proches de son âge, proches de ses besoins. Ils vivent ensemble les mêmes problèmes, ont les mêmes attentes. Un salarié va rencontrer ses collègues, et ils auront des discussions similaires, sur leur travail, autour de la célèbre machine à café. Les attentes sont quasiment identiques. La classe, le statut social, sont proches, voire similaires.

L'amitié en ligne propose une approche davantage hétérogène. Le point rassembleur est la passion commune, mais les personnes qui s'inscrivent peuvent créer une tranche d'âge très étirée. Les attentes peuvent être très différentes : certains ne s'inscrivent que pour poster leur fanfiction et avoir un retour, d'autres viennent pour débattre... Internet permet alors d'approcher des personnes de tous horizons, de tous milieux, de domaines différents. Certains peuvent être salariés, et parler à des lycéens et vice-versa.

⁹⁰ Cardon Dominique, Zbigniew Smoreda, *Réseaux et mutations de la sociabilité*, La Découverte, 2014/2, n°184-185, page 15

⁹¹ Rahmil David-Julien, *Mes amis sur Internet sont-ils mes vrais amis ?*, Les nouvelles relations 2.0, Digital Society Forum

⁹² David-Julien Rahmil est journaliste pigiste pour Science & Vie Junior, Geek Magazine, Street Press et s'intéresse beaucoup à la culture web. Il écrit également pour le Digital Society Forum d'Orange, qui s'intéresse aux sujets du web d'actualité.

⁹³ Rahmil David-Julien, *Mes amis sur Internet sont-ils mes vrais amis ?*, Les nouvelles relations 2.0, Digital Society Forum, consulté en février 2016

L'écran floute l'âge. Comment se rendre compte de l'âge et de la maturité d'une personne, sachant que les deux ne vont pas toujours de pair ? On ne peut constater ça immédiatement. En face-à-face, si une personne est jeune, les individus peuvent le voir assez rapidement, distinguer ses traits juvéniles, entendre sa voix... En ligne, la seule chose qu'ils voient d'eux est leur avatar et leurs messages. Internet permet de ce fait de rencontrer des personnes qu'il n'aurait pas été possible de rencontrer en face-à-face.

A cela nous pouvons rajouter la proximité géographique. En face-à-face, ils ne peuvent voir que ceux qui vivent à proximité de la ville où ils résident. En ligne, les barrières géographiques sautent. Ils peuvent parler à des personnes qui habitent dans d'autres villes, voire d'autres pays. La présence physique n'est plus indispensable, Internet la transcende et la redéfinit. Les personnes sont là mais sans l'être physiquement. Elles sont présentes à travers leurs mots et leurs actions. Ils se rendent visibles à travers leurs mots et leurs actions là où, en face-à-face, ils peuvent être présents physiquement mais avoir l'esprit ailleurs. En ligne, s'ils ne participent pas, ils ne sont pas présents, ils sont simplement des membres fantômes.

L'amitié en face-à-face est donc marquée par la présence physique. Ce qui conduit parfois aux préjugés et aux aprioris liés au physique. Sur Internet, il n'y a pas ces aprioris.

Mais l'amitié en ligne et hors-ligne ont des points communs : les discussions existent pour l'une comme pour l'autre. La différence réside que pour la première, elle se fait par écrit, la seconde à l'oral. Les personnes sont présentes, existent, pour l'une comme pour l'autre. La différence réside que pour la première, la présence est immatérielle, pour la seconde, elle est physique. Elles partagent des activités pour l'une comme pour l'autre. La différence réside que pour la première, les activités sont liées à l'écran, elles se trouvent dans l'écran, pour la seconde, ce sont des activités physiques.

Mais Christian Licoppe, sociologue français et professeur de Sociologie des Technologies d'Information et de Communication à Telecom ParisTech parle d'entrelacement.⁹⁴ Le hors-ligne et le en ligne s'entrelacent. Les barrières entre les deux ne sont plus aussi solides qu'avant. Les amitiés hors-ligne s'exportent en ligne, et les amitiés nées sur Internet se prolongent parfois en face-à-face. Car les personnes qui ont noué ce type de relations finissent parfois par se rencontrer physiquement, par partager ces activités physiques, par se voir en face-à-face, se parler à l'oral, se toucher.

Cette idée explique alors que l'apparition d'Internet et de son usage, de son intégration dans notre quotidien, avait été d'ores et déjà amenée par la démocratisation du téléphone portable.

L'amitié en ligne et l'amitié hors-ligne sont différentes et en même temps similaires. Elles impliquent les mêmes usages, les mêmes actions, mais l'amitié en ligne les repense différemment. Celle-ci redéfinit le temps et l'espace et nous fait intégrer qu'une personne peut être présente sans l'être physiquement, sans entendre sa voix. Le support est la différence majeure, mais les implications liées à l'amitié ne changent pas suite à Internet.

⁹⁴ « La relation entre proches devient un tissu dense et sans couture, fait d'un entrelacement continu d'interactions en face à face et d'actes de communication médiatisés, et où la prolifération des contacts est garante du lien » Licoppe Christian, « Mobiles et sociabilité interpersonnelle : la présence connectée » dans *La société de la connaissance à l'ère de la vie numérique*, GET, 2007, p.101

Mais doit-on vraiment séparer l'amitié en ligne et l'amitié hors-ligne, comme si les deux se trouvent de deux côtés différents ? Car en les séparant, l'on pose l'idée que l'une est davantage légitime que l'autre.

Dominique Cardon met alors en avant quelques malentendus. Le premier porte sur cette idée de séparation, « que nous aurions deux vies séparées, l'une en vrai, l'autre virtuelle, et que nos relations dans la première n'auraient rien à voir avec celles de la seconde ». Le second serait que passer du temps et de l'énergie sur les communications électronique en groupe serait futile, et nous en ferait perdre, justement, du temps.⁹⁵

Serge Proulx⁹⁶ met en avant trois caractéristiques pour distinguer la communication en ligne de celle en face-à-face :

- 1) le corps de l'internaute
- 2) le lieu de communication
- 3) la temporalité de la communication

Ces trois caractéristiques existent aussi bien dans l'amitié née hors-ligne que celle née en ligne. Mais les différences se situent dans leurs réalisations. En effet, là où le corps de l'internaute est immatériel, fait d'images et de mots, celui de la personne hors-ligne est tangible, fait de chair et de traits physiques. Le premier se découvre progressivement, en plusieurs parties, le second se voit sans tarder.

Le lieu de communication diffère également. Hors-ligne, les personnes communiquent dans un lieu physique. Il faut alors convenir d'un lieu de rendez-vous, d'une heure de rendez-vous, prendre en compte le trajet. Cela nécessite alors de trouver un créneau où tout le monde est disponible, d'autant plus si le nombre de personnes est élevé. En ligne, le problème ne se pose pas, ou peu. Effectivement, la conversation est, au moins au départ, asynchrone. De ce fait, que les membres ne se connectent pas tous au même moment ne constitue pas un problème. Le forum est fait pour recevoir des messages à toute heure. Cela permet d'avoir un flot de messages sans pause, à découvrir. Quand il s'agit de conversation synchrone, le choix du lieu est rapidement fait : soit sur le chat (s'il existe) ou alors sur un salon Skype⁹⁷ ou tout autre service de messagerie rapide.

La temporalité de la communication est donc elle aussi impactée et s'associe au lieu de communication. Hors-ligne, les individus se parlent aussi par sms et/ou réseaux sociaux. Ainsi, à cette conversation synchrone et en face-à-face s'ajoute une conversation asynchrone et en ligne. Pour ceux qui vivent une amitié née en ligne, les personnes commencent d'abord par la communication asynchrone, puis s'orientent vers une conversation synchrone. Ainsi, dans les deux cas, les deux types de

⁹⁵ Cardon Dominique, *Eloge des liens numériques*, Digital Society Forum, consulté en février 2016

⁹⁶ Proulx Serge, « Communautés virtuelles, ce qui fait lien », S. Proulx, L. Poissant, M.Sénécal, éd., *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, Page 15

⁹⁷ Skype est un service de messagerie. « Skype vous rapproche, même quand vous êtes loin. Les messages instantanés, les appels audio et les appels vidéo Skype vous permettent de partager en toute simplicité les expériences des personnes qui vous sont chères, où qu'elles se trouvent. ». Cette description se trouve sur le site internet de Skype : <https://www.skype.com/fr/about/>

communications s'associent, mais c'est dans le type de conversation que se joue le point de départ, et donc la différence.

Attardons-nous à présent sur Mesch et Talmud⁹⁸ qui ont mené des études sur la qualité des relations nées sur support virtuel et qui délivrent deux points de vue qui s'opposent.

Tout d'abord, le déterminisme technique qui met en avant l'idée qu'une communication médiatisée par Internet ne peut supporter tout l'échange émotionnel et que, de ce fait, elle est moins appropriée qu'une relation en face-à-face.

L'autre opinion serait le constructivisme social. L'anonymat propre à Internet et le côté rassurant donné par l'idée du « derrière son écran », permet à tout un chacun (et donc aux plus introvertis) de trouver des personnes qui partagent un intérêt commun et de le savoir de manière immédiate. Le point commun sert alors de point de départ et donne la parole à ces individus.

La confiance sur Internet est rendue possible justement par le fait que ce sont des inconnus pour eux, et qu'ils soient eux-mêmes des inconnus, car même s'ils dévoilent des éléments intimes de leur vie, à qui pourraient-ils bien le confier, et comment cela pourrait-il remonter jusqu'à eux ?

Des chercheurs comme Lazarsfeld et Mercklé, en 1954 et en 2004, ont mis en avant grâce à des études empiriques que l'amitié est certes due à nos choix, mais elle répond à des « régularités sociales ». Les amitiés nouées hors-ligne le sont avec des personnes qui se ressemblent, qui partagent un âge similaire, des préoccupations communes. C'est l'homophilie.

Nous pouvons alors nous poser la question suivante : les amitiés nées sur Internet le sont-elles avec des personnes qui se ressemblent ? Car sur Internet, comme nous l'avons dit, les barrières géographiques sautent. Il est alors possible de rencontrer des personnes aux profils très différents, aux âges très différents, certains entrés dans la vie active et d'autres étudiants.

Précédemment, nous parlions des mentors sur Internet. Ces personnes qui, pour leur âge plus avancé ou pour leurs expériences poussées, peuvent alors conseiller et guider d'autres plus jeunes ou dont la situation nécessite une aide émotionnelle. Il semblerait alors qu'Internet et les supports de communication de groupe en ligne soient hétérophiles.

⁹⁸ Lethiais Virginie, Rondaut Karine, *Les amitiés virtuelles dans la vie réelle. Profils, motifs et modalités de construction*, Réseaux, n°164, 2010/6.

3. Le support virtuel, une autre forme de rencontre ?

Le support virtuel peut-il être targué de porter en lui une nouvelle forme de rencontre ? Il faudrait pour cela qu'il devienne légitime.

Ce support semble impacter le « répertoire et la géographie des contacts des individus »⁹⁹, puisqu'il permet de rompre une homothétie¹⁰⁰ des relations nées en face-à-face et qu'il casse les barrières géographiques. Avec Internet, tout et tout le monde deviennent accessibles.

Le support virtuel est une manière différente de découvrir l'autre. Comment avoir des aprioris sur le physique d'une personne quand il est impossible, du moins au départ, de le voir ? Parler, échanger, appréhender l'autre, le comprendre et le connaître, tout devient différent. Le résultat est identique : ils nouent une amitié. Mais pour y arriver, ils empruntent un chemin différent, ils vivent un processus nouveau. C'est là une autre expérience de la relation. « C'est un espace nouveau et original pour organiser et interagir avec les liens plus faibles ».¹⁰¹

Internet et ces communautés virtuelles représentent une évolution dans les manières d'agir et comment les actions sont perçues et reconnues. Car dans ces communautés virtuelles, les discussions se déroulent par écrit. Il y a donc des traces, un historique. Ils peuvent retrouver des conversations qui se sont déroulées il y a plusieurs mois de cela, voire année. De plus, les écrits sont visibles aux yeux de tous. Ils peuvent s'adresser à une personne en particulier mais s'ils le font sur un topic et non pas en message privé, tout le monde peut y accéder. C'est une vie en communauté, où la rencontre avec une personne se fait parfois au milieu d'autres.

Pourquoi dit-on que les amitiés nées sur Internet sont fausses ? Qu'est-ce qu'une vraie amitié pour qu'une amitié née en ligne ne soit pas considérée comme telle ? Parce que l'amitié hors-ligne est la norme, l'amitié née en ligne apparaît saugrenue. « Même si, à partir des années 1990, il devient de plus en plus difficile d'ignorer les interactions médiatisées dans une étude de la sociabilité, [...] le contact en face-à-face restait de fait l'idéal-type de la sociabilité et de l'interaction personnelle »¹⁰²

En ligne,

- 1) Ils ne se voient pas
- 2) Ils ne s'entendent pas
- 3) Ils ne sauraient pas qui est vraiment la personne
- 4) Ils perdraient leur temps

⁹⁹ Cardon Dominique, Smoreda Zbigniew, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, Réseaux, 2014/2 n° 184-185, p. 161-185.

DOI : 10.3917/res.184-185.0161

¹⁰⁰ Bidart Claire, *L'amitié un lien social*, La Découverte, Paris, 1997

¹⁰¹ Cardon Dominique, Smoreda Zbigniew, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, Réseaux, 2014/2 n° 184-185, p. 161-185.

DOI : 10.3917/res.184-185.0161

¹⁰² Ibid, Page 5

Mais est-ce vraiment le cas ?

Car ils peuvent faire le choix de se voir en face-à-face, tout comme ils peuvent se voir avec une webcam.

Ils peuvent faire le choix de s'entendre, en échangeant leurs numéros de téléphone.

Ils apprennent à se connaître, de manière plus ou moins longue, en discutant, en échangeant, en réalisant des travaux de manière commune, par exemple en écrivant une fanfiction ensemble ou en apportant toute autre contribution à la communauté ensemble.

Et s'ils perdraient leur temps, pourquoi se donneraient-ils la peine de s'inscrire, de discuter, d'écrire des messages ? Il semblerait que cela revête une importance ou, à défaut, un certain attrait. Passer du temps sur un forum leur permet de gagner des informations sur leur série préférée, de lire et regarder les créations des autres membres, de demander des conseils personnels...

Le support virtuel apparaît comme un support supplémentaire sur lequel échanger. Le support de rencontre dans une amitié en ligne est Internet. Le support de rencontre dans une amitié hors-ligne est le face-à-face. Le virtuel se pose alors comme un ajout, et non pas comme un remplaçant de la sociabilité hors-ligne. Ce n'est pas parce qu'un individu a des amis rencontrés sur Internet qu'il ne peut en avoir rencontrés en face-à-face et vice-versa.

« En effet, aucune technologie n'a porté à ce point une logique interactive à la fois extrêmement proche de celle qui préside aux échanges en présence physique, et extrêmement différente d'elle. »¹⁰³

Ne serait-il alors pas davantage pertinent de chercher à normaliser l'amitié en ligne avec ses propres codes, et non plus à la comparer à l'amitié hors-ligne dans le but peut-être à moitié avoué de la rendre légitime grâce à l'amitié hors-ligne, déjà légitime ?

Parce que le support virtuel constitue la différence majeure entre ces deux types d'amitié. Quand bien même certaines similarités existent, ne devrait-on pas considérer l'amitié en ligne comme une amitié différente et à part entière ?

Dans l'ouvrage *Net Surfers don't ride alone : Virtual communities as communities*¹⁰⁴, ils s'attachent à comprendre les aprioris pour mieux tenter d'en montrer les limites. En mettant en avant que la vision sur le support virtuel est une vision très manichéenne, ils s'attardent à comprendre les critiques.

Ces dernières expliquent que le support virtuel déconnecte du monde et que les relations trouvées par Internet ne seront jamais aussi complètes que celles nouées par face-à-face. Le virtuel constituerait un simulacre de vie, occultant la réalité et les relations dites réelles de ceux qui seraient engouffrés dans ce virtuel factice. Il y a donc une peur qui se cache derrière l'importance gagnée par les rencontres en ligne,

¹⁰³ Tisseron Serge, « Du virtuel psychique et de ses aléas : Hikikomori et relation d'objet virtuelle », *Psychologie Clinique*, n°37, 2014/1

¹⁰⁴ Wellman Barry, Gulia Milena, *Net Surfers don't ride alone : Virtual communities as communities*, Université de Toronto, Département de Sociologie et du Centre d'Etudes Urbaines et Communautaires, 1999

et que ces dernières ne seraient pas légitimes. Pire, si elles le devenaient, ce serait considéré comme étant un grand risque pour la vraie sociabilité.

Mais les auteurs prennent justement ces peurs pour en montrer les limites. Le virtuel permet de parler sans apriori, car l'anonymat qui y est trouvé ouvre à une parole libérée des carcans sociaux¹⁰⁵. « Internet permet une parole moins embarrassée », déclarent Mesch et Talmud en 2006¹⁰⁶.

Ils insistent sur le fait que les émotions sont immatérielles, et que le soutien, la fraternité, l'accompagnement le sont également et que, à ce titre, ils ne nécessitent pas une présence physique pour les donner et les recevoir ; tranchant alors des visions négatives véhiculées par Stall, Jim Hightower ou Mark Slouka qui affirment le contraire. Selon eux, ce support émotionnel ne serait que pur facticité, simplement des mots sans réalité derrière. Prenant l'exemple du câlin, ils expliquent que s'il est donné virtuellement, il ne procure pas la même sensation qu'un câlin donné physiquement.

Thus Clifford a peur que l'intimité, la proximité, ne soient qu'illusion dans les communautés virtuelles. « La communication électronique est un contact instantané et illusoire qui crée une idée de proximité mais sans l'investissement émotionnel qui conduit à de solides amitiés. »¹⁰⁷

Ces arguments prennent cependant en compte une idée : celle que les personnes qui s'inscrivent en ligne ne jouiraient d'aucune sociabilité hors-ligne. Mais est-ce bien sûr ?

« Ces technologies, dont le but est d'établir une connexion entre les usagers, sont sans cesse accusées d'empêcher l'interaction authentique ». ¹⁰⁸

Antonio Casilli explique que l'arrivée des ordinateurs dans la sphère privée a donné l'idée qu'ils sont devenus personnels et qu'ils symbolisent alors une « atomisation sociale »¹⁰⁹. Evoquant le sociologue Philippe Breton qui s'est penché sur le lien social virtuel, ce dernier affirme que « De plus en plus, la connexion en ligne remplace la relation entre les interlocuteurs. [...] l'omniprésence du lien virtuel soit la cause de l'inaptitude à la rencontre physique ou bien sa conséquence, une ambiguïté fait surface à tout instant quand nous nous penchons sur la sociabilité en ligne ».

Ainsi, il y aurait l'idée d'un choix. Le choix entre une sociabilité en ligne et une sociabilité hors-ligne, l'un supplantant l'autre ; que la sociabilité en ligne oscillerait entre deux extrêmes : ceux qui sont dans une grande solitude hors-ligne, qu'ils trompent en ligne ; et ceux qui sont en permanence connectés à leurs amis, et qui cherchent cette connexion constamment. « la peur d'être déconnecté, mis à l'écart d'une sphère communicationnelle et sociétale qui continue sans nous ».

¹⁰⁵ Velkovska Julie « L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les webchats », *Sociologie du travail*, vol. 44, n° 2, 2002, p. 193-213.

¹⁰⁶ Mesch Gustavo S., Talmud Ilan., 2006, « Online Friendship Formation, Communication Channels, and Social Closeness », *International Journal of Internet Science*, vol. 1, n° 1, 29-44, 2006

¹⁰⁷ Smith Marc A., Kollock Peter, *Communities in Cyberspace*, eds, New York, Page 179

¹⁰⁸ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010, Page 227

¹⁰⁹ Ibid

Mettant en avant un « vase hydraulique » comme résultante des points de vue sur Internet et la sociabilité, Antonio Casilli explique que si la sociabilité tend vers celle en ligne, la sociabilité hors-ligne sera égratignée. Mais si c'était l'inverse qui se produisait ? Si la consommation à Internet était réduite, la sociabilité hors-ligne augmenterait-elle ?

« Quand ils n'échangent plus en ligne, le niveau de satisfaction relatif à la vie n'est que médiocrement amélioré. La communauté scientifique, qui s'attendait à une démonstration probante, commence alors à douter de l'hypothèse de départ »¹¹⁰.

Internet permet alors une certaine ambiguïté : une certaine distance et, dans le même temps, une certaine appartenance et proximité.

Pourtant, la sociabilité en ligne s'ajoute à la sociabilité hors-ligne. Et qu'il est alors possible de recevoir aussi bien des câlins par écrans interposés que physiquement. L'émotion est la même, seule la réalisation serait différente.

Barry Wellman et Giulia Milena dressent une liste de caractéristiques d'une relation qui, plus le lien est fort, plus elles s'avèrent être intenses. Si une relation née en ligne répond à ces caractéristiques, c'est qu'elle est censée être une vraie relation (c'est ce que nous verrons dans la seconde partie, avec l'appui des terrains).

- 1) La connaissance d'une relation intime et unique
- 2) Avec la volonté de s'y investir
- 3) Un désir de proximité avec l'autre
- 4) L'envie d'être ensemble le plus souvent possible
- 5) Dans des contextes multiples
- 6) Sur une longue durée
- 7) Une relation mutuelle
- 8) Les désirs et besoins de l'autre connus et soutenus
- 9) Proximité renforcée par des caractéristiques sociales communes.

Légitimer l'amitié née en ligne, c'est dire que c'est la relation qui est importante et non pas le support qui la fait naître. C'est accepter qu'un phénomène se démocratise, non pas par le regard de la société et donc des autres, mais par le regard direct de ceux qui le vivent.

La relation née sur support virtuel représente plusieurs types de relation car tous ceux qui les vivent ont des attentes différentes. Claire Bidart en dresse trois : ceux pour qui la relation amicale se crée de

¹¹⁰ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010

manière plus rapide, presque désinhibée ; ceux pour qui la construction de cette relation se fait de manière plus lente, presque méfiante ; et ceux qui visent ou non l'IRL¹¹¹.

Les relations sur Internet ne sont donc pas dès le départ des amitiés. Elles peuvent le devenir selon les circonstances, et sont influencées par des normes de recrutement (car ils ne deviennent pas amis avec tout le monde), et dont la confiance se construit.

L'amitié née en ligne ne constitue donc pas une seule et unique amitié. Elle en touche plusieurs et représente et caractérise des mentalités, des façons de voir, et des besoins différents. L'amitié née en ligne ne signifie pas être ami avec tout le monde, et n'est pas superficielle. Les conflits existent, des tensions se créent. Car l'écrit est parfois sujet aux malentendus.

Mais Internet possède un attrait : il permet l'évasion, la possibilité de toucher plus loin, de parler à des personnes aux caractéristiques éloignées des nôtres, une reconnaissance écrite et reconnue, ainsi qu'une revalorisation de soi.

En somme, l'amitié née en ligne et celle née hors-ligne possèdent des caractéristiques communes. « Tout comme on a des vrais amis et d'autres moins dans l'amitié hors-ligne, on a des vrais amis et d'autres moins dans l'amitié en ligne »¹¹². Mais l'amitié née en ligne valorise l'écrit et supprime les aprioris liés au physique. Comment juger quelqu'un sur son physique quand celui-ci ne peut être vu ?

L'amitié née en ligne est donc une amitié à part entière, proche et en même temps différente de l'amitié hors-ligne. « Loin de s'opposer, les liens réels et les liens numériques, sans être absolument similaires, se recoupent et se recouvrent largement »¹¹³. Elle redéfinit la façon de concevoir la rencontre et permet une parole, au moins au départ, privée des préjugés.

« Moins que ne le pensent les enthousiastes mais plus que ne le croient les sceptiques, la vie sociale en ligne élargit l'espace relationnel des individus »¹¹⁴.

¹¹¹ IRL signifie « In Real Life ». Nous en parlerons plus longuement dans la seconde partie, mais l'IRL désigne la rencontre physique.

¹¹² Lethiais Virgine, Roudaut Karine, *Les amitiés virtuelles dans la vie réelle. Profils, motifs et modalités de construction*, Réseaux, n°164, 2010/6.

¹¹³ Cardon Dominique, Zbigniew Smoreda, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, La Découverte, 2014/2, n°184-185, Page 163

¹¹⁴ Cardon Dominique, *Eloge des liens numériques*, Digital Society Forum, consulté en février 2016

Partie II. LA LEGITIMITE DES AMITIES EN LIGNE

A. Profil des membres : quelle est leur sociabilité ?

1. Le virtuel, une fuite du monde ?

« Ça remonte à il y a tellement longtemps, à l'époque où je voyais le virtuel comme une délivrance à mon manque de succès IRL. J'avais l'impression que ma véritable place n'était pas à l'endroit où j'étais. J'étais impopulaire, mal dans ma peau, victime d'intimidation... Alors que, sur internet, j'avais l'impression d'être tout le contraire »¹¹⁵

Ce sont là les propos d'un membre de Master Poké.

Master Poké est un forum¹¹⁶ RPG sur l'univers de Pokémon. Le RPG est le Role Playing Game, il s'agit de jeu de rôle où les joueurs endossent des rôles fictifs. Ici, les membres incarnent un dresseur ou un coordinateur et doivent faire évoluer un personnage fictif qu'ils auront créé dans cet univers mis en place par l'équipe administrative (appelée aussi le « staff »). A plusieurs ou en solo, les membres rédigent les actions de leur personnage. Rien n'est joué oralement, tout est écrit.

Ici, le membre dont provient la citation témoigne du virtuel comme d'une échappatoire. La société impose des normes et des codes qu'il n'est pas toujours facile à accepter et certains peinent parfois à trouver leur place ou sont même victimes d'exclusion. Le virtuel apparaît alors comme une seconde chance car lorsqu'une personne commence sur le virtuel, elle n'est d'abord personne. Les autres ne connaissent ni sa vie, ni son identité, ni sa personnalité. C'est là un des avantages à ne pas avoir le visage de visible car les autres ne pourraient émettre un jugement sur un physique qu'ils ne voient pas. Les membres sont alors libres de se présenter de la manière dont ils souhaitent, d'être qui ils désirent et de trouver leur place quelque part, chose qu'ils peinent à réaliser en face-à-face.

« On peut être qui on veut ou ce qu'on veut, mais surtout dans le virtuel, tu es "toi". Tu ne seras pas jugé pour tes paroles dans l'univers virtuel, c'est juste les gens qui auront un avis différent, mais ça n'empêchera pas, du moins j'espère, une bonne entente entre deux personnes.»¹¹⁷

Francis Jauréguiberry en parle dans son texte *L'art de la fugue identitaire sur Internet*¹¹⁸, à travers les otakus¹¹⁹. Le terme otaku vient du Japon et désigne ceux qui sont considérés comme étant des personnes qui sont déconnectées de la réalité et qui vivent à travers leur passion, leurs objets

¹¹⁵ Cf Annexe 12 – Master Poké, Individu 9, question 23

¹¹⁶ Serge Proulx définit dans *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Les presses de l'Université Laval, page 20, les forums de discussion comme « des lieux d'expression collective situés soit chez un serveur de courriel (liste) soit sur un site de la Toile ou du réseau Usenet [...]. Ces environnements permettent l'échange de messages en temps différé (interactions asynchrones) entre usagers [...]. Les forums sont constitués d'abonnés intéressés par une thématique particulière. »

¹¹⁷ Cf Annexe 14 – Master Poké, Individu 11, Question 22

¹¹⁸ Jauréguiberry Francis, « L'art de la fugue identitaire sur Internet » dans Lafargue Bernard, *Anges et chimères du virtuel*, Figures de l'art n°6, Publications de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2002

¹¹⁹ Francis Jauréguiberry n'est pas le seul à parler des otakus dans le contexte du virtuel. Antonio Casilli, dans son ouvrage *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Seuil, 2010, page 230-234, en parle également avec l'idée suivante : les otakus n'ont-ils pas plutôt « une envie de sociabilité autre, paradoxalement plus ouverte ? »

technologiques et/ou sur Internet. Mais Francis Jauréguiberry insiste sur le fait que les otakus représentent ceux qui ont du mal à gérer leur identité et leur statut au sein d'une société qui possède des contraintes, et qui s'estiment lésés ou n'arrivent pas à s'épanouir dans cet environnement. L'auteur explique que le virtuel intervient alors comme un remède mais peut conduire vers deux situations : l'une extrême où l'individu ne souhaite plus vivre dans la société mais seulement à travers une réalité virtuelle construite par ses soins, l'autre étant que l'individu arrive, grâce au virtuel, à recentrer son identité, à se comprendre davantage et à refixer ses désirs, permettant ainsi de s'épanouir dans la société hors-ligne.

Mais la société n'est pas la seule raison pour justifier cette fuite. L'entourage joue aussi un rôle. Si l'individu se sent seul, incompris de ses parents, ou de ses amis hors-ligne, vivant avec eux une relation négative, cela pourrait aussi inciter à chercher en ligne ce qu'il n'arrive pas à trouver parmi son entourage.¹²⁰ Ceci nous amène à dire que les personnes qui deviennent membres de communautés de fans le sont parfois pour tronquer la détresse dans laquelle ils se trouvent, s'épanouir en ligne là où ils se sentent freinés hors-ligne. Mais cela veut-il dire que c'est le cas pour tout le monde ? Cela signifie-t-il que les relations qu'ils nouent sont alors biaisées par leur désir d'être compris et acceptés ? Internet serait-il une seconde chance ?

Antonio Casilli, suite à ses observations et ses recherches, dresse le portrait-robot qui est imaginé sur les personnes qui utilisent Internet de manière fréquente et habituelle, un portrait-robot peu flatteur. « Le portrait-robot de l'utilisateur type d'Internet serait : a) un adolescent ; b) de genre masculin ; c) qui accède au réseau le soir ; d) qui est installé dans sa propre chambre ; e) qui se sert de cette technologie pour compenser un manque de vie sociale »¹²¹. Mais qu'en est-il vraiment ? Pourquoi les membres de Codelyoko.fr, de Master Poké et Fanfiction.net, qui constituent les trois terrains d'enquête, se connectent-ils sur ces différents sites ? S'agit-il d'une fuite du monde réel, le monde dit virtuel serait alors une échappatoire ? Qui sont ceux qui s'inscrivent sur des sites qui permettent la rencontre avec des inconnus ?

Dans les faits, l'idée que les personnes inscrites sur des forums de discussions le seraient uniquement parce qu'ils n'ont pas de sociabilité hors-ligne est limitée. Les résultats tirés d'un questionnaire distribué aux trois terrains révèlent que le profil de ces personnes n'est pas différent du profil des personnes qui ont une sociabilité hors-ligne : nous constatons en effet une pluralité dans les profils et non pas un profil type.

Nous totalisons un total de 33 réponses, les trois terrains confondus.



¹²⁰ Mesch Gustavo S., Talmud Ilan., 2006, « Online Friendship Formation, Communication Channels, and Social Closeness », *International Journal of Internet Science*, vol. 1, n° 1, 29-44, 2006, p.31

¹²¹ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Seuil, 2010, p22-23

	Sexe	Âge	Profession	Habite chez ses parents	Année inscription sur Codelyoko.fr
Individu 1	Homme	17	Etudiant	Seulement le week-end	2012
Individu 2	Homme	24	Vie active	Non	2007
Individu 3	Femme	22	Vie active	Moitié-moitié	2014
Individu 4	Femme	17	Etudiant	Oui	2013
Individu 5	Homme	21	Etudiant	Oui	2006
Individu 6	Femme	18	Etudiant	Oui	2013
Individu 7	Homme	20	Etudiant	Oui	2007
Individu 8	Femme	16	Etudiant	Oui	2010
Individu 9	Femme	22	Vie active	Non	2013
Individu 10	Femme	21	Etudiant	Oui	2012
Individu 11	Femme	19	Etudiant	Oui	2010



	Sexe	Âge	Profession	Habite chez ses parents	Année inscription sur Master Poké
Individu 1	Femme	24	Etudiant	Non	2009
Individu 2	Homme	18	Etudiant	Oui	2015
Individu 3	Femme	21	Etudiant	Non	2008

Individu 4	Femme	24	Vie active	Non	2013
Individu 5	Homme	20	Etudiant	Oui	2013
Individu 6	Femme	21	Etudiant	Oui	2013
Individu 7	Homme	21	Etudiant	Oui	2013
Individu 8	Homme	24	Vie active	Non	2014
Individu 9	Femme	19	Etudiant	Non	2014
Individu 10	Femme	19	Etudiant	Oui	2009
Individu 11	Femme	21	Vie active	Oui	2014
Individu 12	Homme	21	Etudiant	Non	2010
Individu 13	Femme	22	Etudiant	Non	2015
Individu 14	Homme	22	Etudiant	Non	2009
Individu 15	Femme	27	Vie active	Non	2013
Individu 16	Homme	21	Etudiant	Non	2015

FanFiction | unleash your imagination

	Sexe	Âge	Profession	Habite chez ses parents	Année inscription sur Fanfiction.net
Individu 1	Femme	28	Vie active	Non	2004
Individu 2	Femme	25	Vie active	Non	2008
Individu 3	Femme	21	Etudiant	Non	2012
Individu 4	Femme	24	Etudiant	Non	2008
Individu 5	Femme	20	Etudiant	Oui	2013

Individu 6	Femme	29	Vie active	Oui	2013
------------	-------	----	------------	-----	------

L'échantillon total que représente les répondants de Codelyoko.fr, Master Poké et Fanfiction.net présente une majorité féminine (22 femmes contre 11 hommes). Nous sommes loin de l'utilisateur type qui serait masculin. Néanmoins, pouvons-nous dire que la majorité féminine est écrasante ? Car elle est due à une présence très limitée des hommes sur fanfiction.net, car les fanfictions ont pour auteurs et lecteurs les femmes en particulier¹²². Cependant, il apparaît clairement que les femmes sont présentes dans ces communautés de fans en ligne.

Ce qui marque également est l'âge des membres de ces différentes communautés. En effet, la moyenne d'âge tourne autour de 20 ans pour Codelyoko.fr, de 22 ans pour Master Poké et 25 ans pour Fanfiction.net. Encore une fois nous sommes loin d'un portrait uniforme où ce seraient de jeunes adolescents qui s'approprieraient ces espaces de communication¹²³.

L'une des caractéristiques du portrait-robot critiqué par Antonio Casilli était le fait que les usagers d'Internet le sont pour trouver dessus une compensation à leur vie hors-ligne limitée.

« [...] quand tu coupes ton ordi, ou bien ton téléphone, tu te fais jauger du regard par certains, ceux qui ne savent pas en fait. Ils te disent "geek" à tort (même si au final, nous le sommes tous un peu, un geek étant un passionné), juste parce que tu passes beaucoup de temps sur ton ordi ou dans un univers virtuel pour autre chose que le travail, j'entends. D'autant plus que dans notre société actuelle, nous sommes régis par des codes, des classes qui nous différencient et nous catégorisent. Maintenant, faut un boulot, le permis et la voiture pour être bien vu, quitte à sacrifier ton peu de relation sociale. Enfin, c'est comme ça que je vois notre société actuelle. »¹²⁴ (Master Poké, Individu 11, Femme, 21 ans)

Le virtuel apparaît ici comme un moyen d'agir et non plus d'être passif. Sur Internet, les pressions et exigences de la société ne sont plus. C'est une libération, une façon pour eux d'être ce qu'ils souhaitent sans avoir à se justifier. Les sociétés sont régies par des codes auxquels tout le monde ne peut ou ne veut se conformer.

Les possibilités de réalisation hors-ligne, d'épanouissement de soi et de reconnaissance sont vues comme étant limitées hors-ligne par ceux qui voient en Internet une manière de ne plus être soumis à cette société. C'est là l'idée du don/contre-don mise en avant par Antonio Casilli et qui constitue une des raisons pour lesquelles les personnes s'inscrivent sur des forums de discussions¹²⁵. Les personnes sont

¹²² Sebastien François est un sociologue qui s'est beaucoup penché sur la question et qui a fait ressortir que le public des fanfictions est en majorité féminin.

¹²³ Antonio Casilli en parle dans *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Seuil, 2010 : « Selon les enquêtes les plus récentes, la population en ligne est de plus en plus âgée, et se compose de plus en plus de femmes »

¹²⁴ Cf Annexe 14 –Master Poké, Individu 11, question 22

¹²⁵ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Seuil, 2010, page 41. Evoquant Jacques Godbout et ses travaux comme *Le Don, la Dette et l'Identité : Homo donator versus Homo oeconomicus*, Paris, La Découverte, 2000,

motivées par leur désir d'apporter une valeur, et qu'en retour cette valeur soit reconnue et valorisée par les autres membres. Un membre dans une communauté de fan s'implique car il est passionné. Mais il ne faut pas qu'il soit un membre parmi d'autres, il doit être reconnu pour ce qu'il apporte.

En ligne, les traces de cette implication sont davantage visibles, car écrites, posées sur le support virtuel. Il est possible de retrouver ces messages, les dater. De par cette visibilité accrue, la reconnaissance est plus facile à acquérir. En effet, il est plus aisé de voir les actions et contributions d'une personne, et donc de les valoriser. Cette valorisation est alors visible aux yeux de tous. Elle peut prendre la forme d'une récompense (même honorifique ; un membre qui devient modérateur¹²⁶ par exemple). Tout le monde peut féliciter la personne, l'applaudir pour son travail. Le sentiment de valorisation de soi est immense, et alimente cet attachement à la communauté. Car ils s'y sentent écoutés, compris, vus et lus.

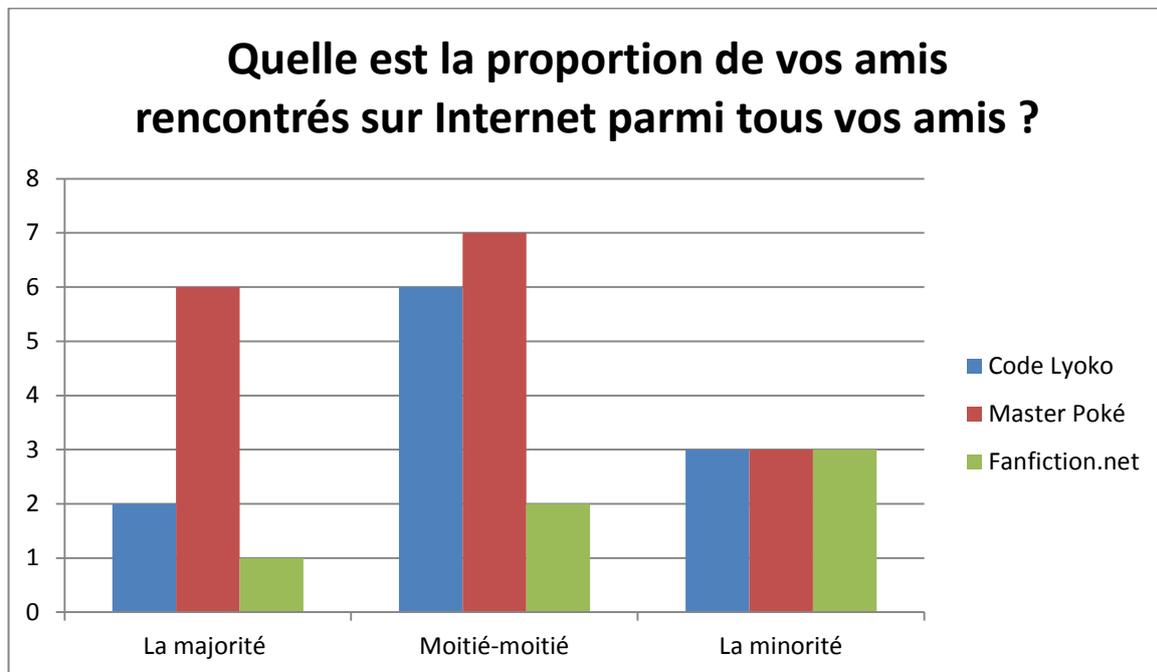
Ainsi, la société est parfois perçue de manière négative, où les possibilités de réalisation sont limitées, et où les actions des individus ne sont pas toujours remarquées, aperçues et/ou valorisées. Car la reconnaissance est plus difficile à obtenir. L'implication et la motivation d'un individu ne sont pas toujours vues et reconnues, et pas toujours récompensées non plus, aussi bien par la société que par ses pairs. En ligne, c'est différent. Une personne qui apporte à la communauté, de manière privée (c'est-à-dire une aide apportée à des personnes de manière individuelle) ou de manière publique, ne passera pas inaperçue. Que ce soit du bouche-à-oreilles ou vue sur les topics, la contribution d'un membre, son sérieux, son aide, sa fréquentation assidue, seront aperçus et remarqués. Les possibilités de réalisation en ligne sont valorisées car au sein de ces communautés, c'est la qualité qui est désirée (nous le verrons plus tard), et une personne qui en offre est récompensée, soit avec de la reconnaissance, soit par une montée en grade.

Cependant, s'inscrire sur un forum de discussion ne rime pas systématiquement avec fuite du monde. Ce n'est pas la seule raison. « Si l'effet socialisant des technologies informatiques a été sous-estimé, c'est à cause de l'opinion erronée que le Web remplace la *communication* en face-à-face »¹²⁷. Mais en réalité, les membres des terrains choisis tranchent avec cette idée de remplacement. Nous l'avons vue dans la première partie, le Web apparaîtrait comme une menace à la vraie sociabilité, celle hors-ligne. Mais est-ce vrai ? Qu'en est-il de l'échantillon ?

Antonio Casilli explique que ce dernier a avancé « l'idée que le don est le mode de circulation des biens et services propre aux structures sociales en réseaux. Cela est d'autant plus vrai pour ce réseau qu'est Internet. »

¹²⁶ Un modérateur est un membre chargé de veiller à ce que les autres membres respectent le règlement. Il intervient si ce n'est pas le cas, par le biais d'avertissements.

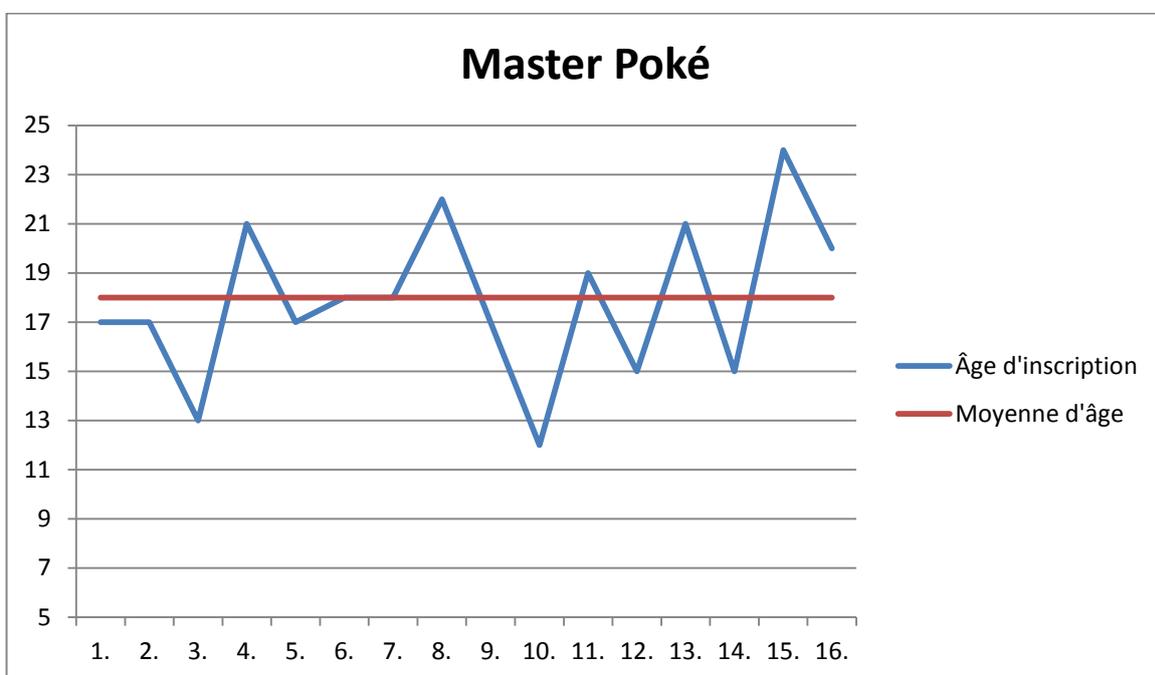
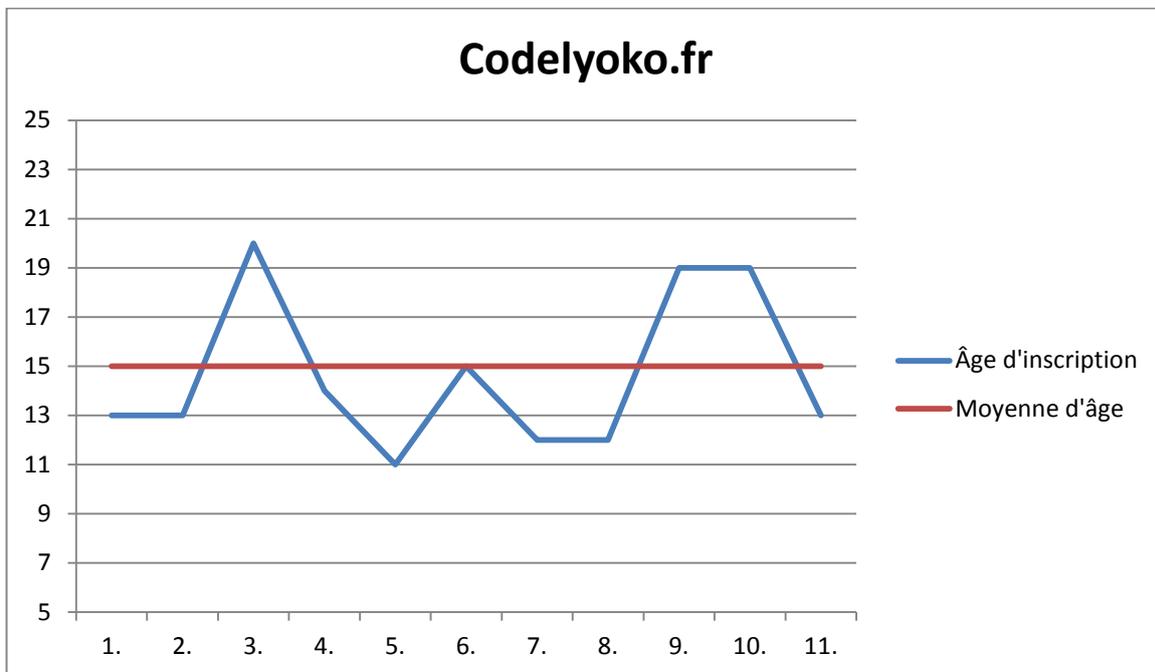
¹²⁷ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010



Finalement, nous pouvons constater que les membres jouissent d'une sociabilité épanouie, une combinaison d'une sociabilité hors-ligne et en ligne. Il est vrai que les deux se mélangent rarement, car ce sont deux cercles d'amis différents et qu'il est difficile de tous les réunir.

Le profil n'est pas homogène, car les personnes qui s'inscrivent sur des forums ne sont pas des êtres à part de la société. Mais ils jouissent de rencontres différentes là où ceux qui ne rencontrent que par le face-à-face se trouvent dans une homophilie. En face-à-face, les gens rencontrés sont ceux de leur travail, ceux de leur classe. Ils ont donc le même âge, le même profil, les mêmes problèmes. C'est ce que Granovetter appelle les liens forts. Mais en ligne, les membres peuvent rencontrer d'autres personnes aux profils différents, aux tranches d'âge différentes.

De plus, si nous regardons l'âge qu'ils avaient lors de leur inscription, nous pouvons remarquer à quel point la différence d'âge entre deux individus d'une même communauté peut être grande.



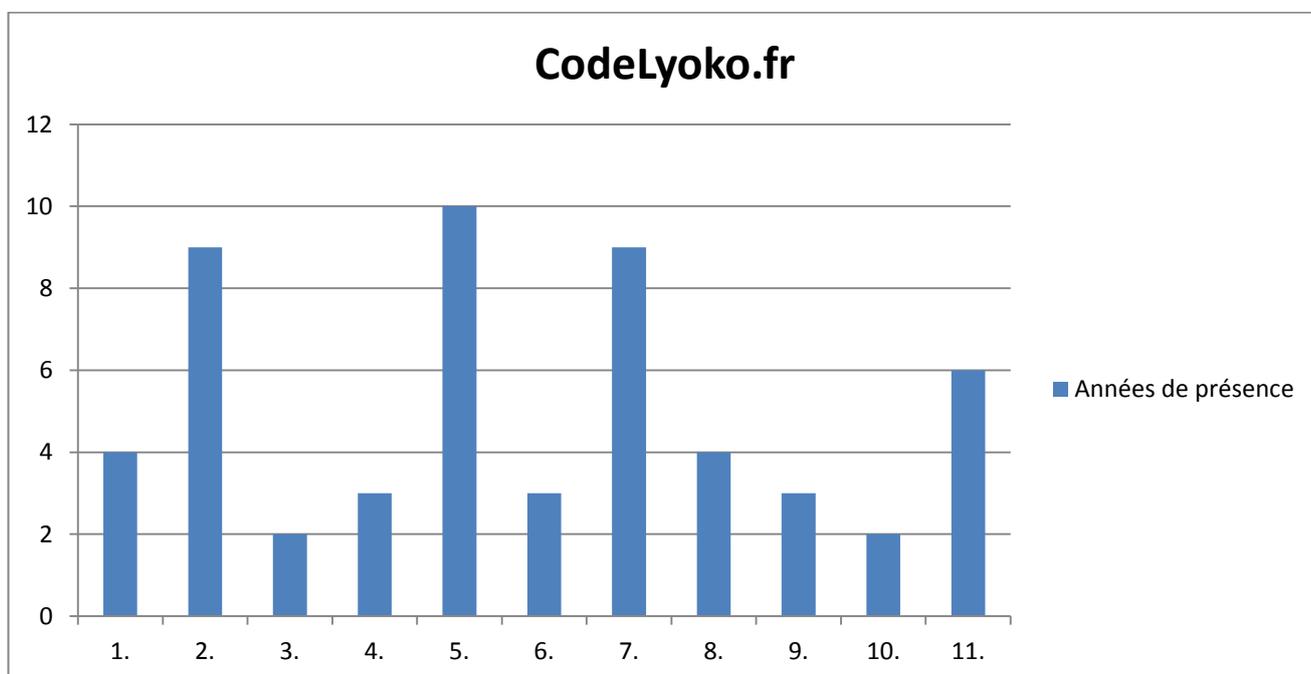
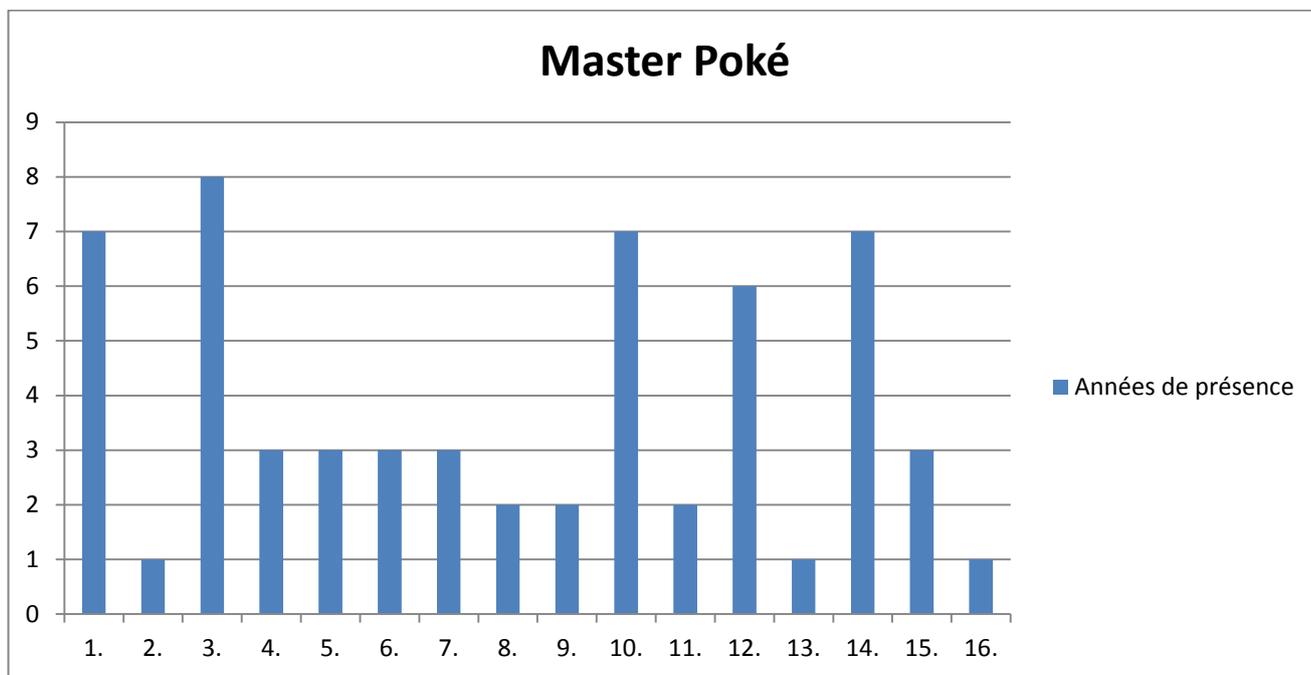
Ainsi, il n'est donc pas rare de parler avec plus âgé que soi, mais cette différence est moins visible à travers l'écran. « Car tous mes vrais amis de Master Poké sont plus âgés que moi, et cela fait du bien de voir qu'ils m'écoutent, me font confiance (j'ai été la plus jeune modératrice du forum) et que nous parlons comme si nous avons le même âge. »¹²⁸

Les personnes plus âgées apparaissent alors comme des mentors, et auprès desquels il est possible de gagner des conseils, une écoute mature. Là encore, il apparaît plus simple de se confier sur ces sujets si

¹²⁸ Cf Annexe 13 –Master Poké, Individu 10, Question 26

intimes, car la personne qui écoute se situant loin de la vie en face-à-face quotidienne de l'individu, il ne peut y avoir de conséquences négatives. Cela témoigne également de la confiance accordée à ces personnes rencontrées sur Internet.

De plus, la moyenne d'âge d'inscription est relativement jeune puisqu'elle est de 15 ans pour Codelyoko.fr et de 18 ans pour les répondants de Master Poké. Les utilisateurs s'inscrivent majoritairement à un jeune âge, voire même très jeune (11 ans pour 5. de Codelyoko.fr). Pré-adolescents, jeunes adolescents ou jeunes adultes, ces membres grandissent avec le forum. Ils en ont une expérience assez longue puisqu'elle se compte en années.



Ils développent alors un profond attachement car toutes ces années leur font gagner des habitudes et des souvenirs (En moyenne, les répondants de Master Poké cumulent plus de 3 ans de présence et ceux de Codelyoko.fr plus de 5 ans de présence). Quitter le forum reviendrait à tourner une page bien chargée. Le forum fait partie de leurs vies car il en constitue une bonne partie.

2. La communication entre les fans

Les membres viennent donc discuter sur les forums de discussion. Comment les membres se parlent-ils sur un forum ? Les discussions entre les membres révèlent des détails importants sur les espaces virtuels et ceux qui les fréquentent.

Hors-ligne, la rencontre physique constitue l'aspect majoritaire entre les amis. Ils se parlent par sms et les réseaux sociaux mais, dans le cas d'une relation née hors-ligne, la rencontre a eu lieu en face-à-face. Il existe alors une habitude de se voir l'un devant l'autre. Cependant, les amis rencontrés sur Internet l'ont été de manière non physique. Là où il y a une habitude à voir ces amis rencontrés hors-ligne en face-à-face, il y a une habitude prise de parler par écrit pour ceux rencontrés en ligne.

Or, parler par écrit reflète plusieurs significations. Tout d'abord, ceux qui rencontrent des difficultés à communiquer à l'oral ne retrouvent pas ce problème à l'écrit. L'anonymat et l'asynchronisme offrent ainsi une manière de parler qui ne peut les gêner.

« Etant assez asociale une fois hors de portée d'un clavier, j'ai plus de difficulté. Mes amis rencontrés de telle manière [*hors-ligne*] l'ont été par d'heureux concours de circonstances, dont je suis très fier étant donné ma difficulté à aborder quiconque dans mon environnement réel. »¹²⁹

Ensuite, la rencontre physique implique une concordance dans le temps et dans l'espace (il faut être présent au même endroit et au même moment), la rencontre par support virtuel n'implique aucune de ces concordances. Ainsi, il peut être plus facile de parler avec les amis noués par Internet parce que la discussion ne nécessite pas de logistique particulière.

« Je ne communique pas tous les jours (via Skype notamment) avec mes amis réels comme je le fais avec mes amis virtuels »¹³⁰ (Master Poké, Individu 1, Femme, 24 ans)

Ici, nous pouvons voir que Skype est un outil de communication. Rappelons-nous, Claire Bidart avait montré que l'amitié née en ligne se fait par étapes : d'abord l'écrit, puis la voix et enfin la rencontre physique.¹³¹ Néanmoins, plusieurs étapes peuvent être ajoutées.

« Au départ, on parlait que par message privé. Mais au bout d'un moment, ça ne suffit plus. Alors on s'échange nos Skype, nos Facebook, puis nos numéros de portable. »¹³²

Sur Fanfiction.net, il n'y a pas de chat. Ainsi, pour communiquer, il faut soit se parler sur le forum aux yeux et à la vue de tous, soit se parler via les commentaires laissés sur les fanfictions ; ou alors par

¹²⁹ Cf Annexe 15 - Master Poké, Individu 16, Question 13

¹³⁰ Cf Annexe 7 – Master Poké, Individu 1, Question 22

¹³¹ Bidart Claire, *L'amitié, un lien social*, La Découverte, Paris, 1997

¹³² Cf Annexe 7 - Master Poké, Individu 1, Question 22

messages privés. La rencontre peut d'ailleurs se faire par le biais d'une fanfiction (un lecteur qui commente régulièrement l'écrit d'un auteur ; un auteur qui demande un bêta-lecteur¹³³).

Les membres se situent ici dans des conversations uniquement asynchrones. Skype apparaît alors comme le moyen de discuter de manière instantanée, plus rapidement, plus simplement. Facebook permet de se dévoiler davantage et de laisser l'autre entrer plus intimement dans sa vie. Enfin, le téléphone portable donne la possibilité d'entendre la voix de l'autre, mais surtout de s'envoyer des sms et d'aller plus loin dans la proximité. Les membres multiplient ainsi les supports de communication pour multiplier les échanges. Avec le téléphone portable, ces personnes deviennent joignables à tout moment là où, sans, ils ne sont joignables que par l'ordinateur. Ils emmènent en effet leur portable partout avec eux, ce qui donne l'idée qu'ils ont aussi leurs amis partout avec eux, là où sans le portable ils n'étaient que dans leur chambre, à attendre que l'ordinateur soit allumé.

Le forum, pour le membre cité juste au-dessus, n'apparaît plus alors comme le seul support qui les lie, lui et ses amis, mais comme un support supplémentaire pour permettre à leurs échanges de croître et de se diversifier. Au départ, le forum apparaît comme suffisant pour répondre aux attentes, car celles-ci proviennent de fans. En tant que fans, ils n'éprouvent pas le besoin de parler aux autres sur portable, sur les réseaux sociaux.

Cependant, cet état de fait finit par changer. Les personnes qui nouent des amitiés de manière hors-ligne découvrent ces inconnus au fur et à mesure, à force de discussions, d'expériences communes, de souvenirs.

En ligne, le cheminement est identique. Les fans, en discutant que ce soit autour de leur passion ou d'autres sujets, se découvrent peu à peu, gagnent en connaissance sur les uns et les autres, s'attribuent des qualités et des défauts et partagent des anecdotes, des fous rires comme des discussions sérieuses. Ce ne sont plus alors uniquement que des fans. A cette passion qui les lie s'ajoute une affection. Elle n'était ni recherchée ni rejetée.

Prenons l'exemple de Master Poké. Comme tout forum, l'équipe administrative souhaite une bonne cohésion dans la communauté. Néanmoins, s'il est d'habitude qu'un chat soit présent pour permettre la communication synchrone, ce forum déroge à la règle.

Ceci est en réalité un choix, celui du staff administratif. Suite à un entretien écrit avec un membre de Master Poké, ce dernier a expliqué ce point important.¹³⁴ « Sur Master Poké, il n'y a jamais eu de chatbox¹³⁵. Jamais. » L'explication est la suivante : le staff souhaite éviter que l'attention des membres soit concentrée sur la chatbox. En passant du temps dessus, c'est du temps en moins passé à jouer.

« C'était une volonté du staff, car selon lui c'était une manière d'être sur le forum qui te vampirisait du temps de rp ; mais également un vecteur d'embrouilles et de prise de tête qui prenait trop facilement de

¹³³ Un bêta-lecteur est une personne qui relit les chapitres d'un auteur avant qu'ils soient publiés pour en retirer fautes d'orthographe et autres coquilles. L'auteur peut demander à avoir un bêta-lecteur en postant son chapitre, ou un lecteur peut se porter de lui-même comme relecteur s'il estime que l'auteur en éprouve le besoin.

¹³⁴ Cf Annexe 16 – Entretien chat

¹³⁵ Un autre terme utilisé pour désigner un chat

l'ampleur, en raison de l'instantanéité des messages. On lui préférait le topic du blabla, où on pouvait réfléchir un minimum de secondes avant de poster, et qui était tout de même de l'animation durable du forum. »

Le topic du « blabla » est le topic consacré à la discussion inter-membres sur des sujets divers. Ici, nous avons dans l'ordre le « Blabla de la communauté » de Codelyoko.fr et le « Papoteland X : Parlez de tout et de rien, lâchez-vous ! »



 [Papoteland X : Parlez de tout et de rien, lâchez-vous !](#) >
Marquise Sissy

5,003

136

Il est là pour permettre aux membres d'avoir un espace où ils peuvent discuter librement. Néanmoins, comme pour Master Poké, les membres aspirent à davantage d'instantanéité pour pouvoir se parler longuement et simplement. De plus, là où les postes écrits peuvent appeler à la réflexion, l'instantanéité permet une conversation synchrone, et donc plus de spontanéité.

« Des gens ont commencé à faire des petits groupes sur skype, et, ne les trouvant pas légitime dans leur manière d'exclure les autres, un gros chan¹³⁷ pour le forum a été créé. Il n'est pas "officiel" dans le sens où il n'est ni obligatoire ni une plateforme du forum, mais il existe.»¹³⁸ Ainsi, il s'agit là d'un choix de l'utilisateur. S'il souhaite faire partie du groupe Skype de Master Poké, il lui suffit d'en faire la demande.

« Le fait d'être sur skype apporte notamment le fait qu'on n'est pas "sur le forum". [...]. Cependant, y en a qui déplore un peu cette façon de faire parce que des discussions se font sur skype et 1. si on n'était pas connecté à ce moment-là, on ne sait rien des délires, ou même des décisions prises 2. on n'a pas de trace sur le forum 3. c'est un biais d'exclusion qui n'ont pas skype ou ne veulent pas être dans un chan avec 50 personnes comme ça. [...] et se retrouvent parfois sur le forum sans que ce soit accessible à tous. Enfin, certains déplorent qu'avec le skype, le forum perde en activité, car effectivement la partie discussion générale est régulièrement en berne, alors que les gens réagissent sur tout et rien sur le skype. »¹³⁹

On y voit ici l'enjeu du chat et qu'il n'est pas désiré par tous. Ceux qui n'y participent pas, ou peu, peuvent se sentir rejetés car ils ne font pas partie de ce qu'on appelle des « délires ». Ce sont des conversations où l'humour y est prépondérant, et qui favorisent le défoulement, l'amusement et le naturel des membres. Ces délires leur permettent de se découvrir d'une autre manière et surtout de laisser une

¹³⁶ Ici, le « 5003 » désigne le nombre de messages postés dans ce topic

¹³⁷ Un chan, ou channel, s'apparente à un salon. Il s'agit d'ouvrir un salon et d'accueillir des personnes à l'intérieur

¹³⁸ Cf Annexe 16 – Entretien chat

¹³⁹ Ibid

empreinte positive dans l'esprit des uns et des autres. Ceux qui n'en font pas partie manquent ainsi quelque chose.

En effet, les messageries instantanées de ce type imposent une présence accrue pour être au courant de tout. Il n'y a pas de trace écrite que l'on peut facilement retrouver sur le forum. Ainsi, on peut se poser la question suivante : pour faire partie d'une communauté, faut-il être présent sur le chat/Skype ?

Prenons à présent l'exemple de Codelyoko.fr. A ses débuts, un chat externe existait. Les membres y accédaient par un onglet du site, il n'était pas présent sur le forum même. Il y avait un salon pour tous les membres, mais il était également possible de se constituer en salons de petits groupes. Jusqu'en 2010, le chat externe était très fréquenté mais surtout dans ces salons de petits groupes : la communauté était alors fragmentée. Après le déclin de la communauté, le chat a donc perdu son activité. Suite au retour de la série en 2013 et donc à la création d'une nouvelle communauté, le chat n'a pas été réutilisé. Skype s'est, une nouvelle fois, imposé comme messagerie instantanée. Tous les membres, mêmes ceux un peu récalcitrants, se sont créés un compte. Il apparaît ici que ne pas être présent sur Skype alors que les autres y sont présents soit une manière de s'exclure. Comment une personne peut-elle s'intégrer si elle manque toutes les conversations synchrones ?

Skype apparaît donc parallèlement au forum, et les deux se complètent. On retrouve encore une fois l'idée de salons : certains salons sont créés avec tous les membres, d'autres avec certaines thématiques, et d'autres avec un nombre d'individus restreints. La messagerie instantanée permet de troquer la réflexion et la préparation des postes écrits par une rapidité et une abondance de messages instantanés. Elle permet également de constituer des petits groupes et une certaine intimité ; là où les messages postés sur le forum peuvent être vus par tous.

Il apparaît alors que les forums sont des lieux prompts à la discussion. Car nous l'avons dit, une multitude de topics existe. A condition de respecter les règles du forum, il est possible de créer des sujets sur tout ou presque. Les membres peuvent alors se lancer dans des débats de fans passionnés, ou dans des débats politiques. Ou alors jouer ensemble dans des topics de jeux. Ou passer des heures à discuter sur les topics concernés.

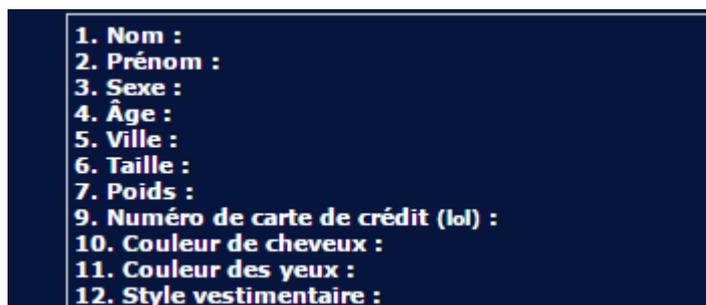
La communication asynchrone est alors un moyen, un outil puissant. Car cela peut prendre davantage de temps d'écrire. De plus, les personnes mal à l'aise à l'oral peuvent trouver à l'écrit le moyen pour parler et surmonter cette timidité.

« Ça m'a donné confiance en moi. J'ai commencé jeune quand j'avais des problèmes pour me sociabiliser à l'école. Aujourd'hui je suis comme un poisson dans l'eau dans ma super classe »¹⁴⁰

L'anonymat apparaît ici comme une sécurité, une assurance. Comment sentir le poids du jugement alors que les autres membres ne connaissent pas leur identité civile ? C'est là aussi un sujet prompt au jeu. Les membres jouent volontiers sur leur identité, un mélange de mystère et de vérité qu'ils seraient les seuls à pouvoir faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

¹⁴⁰ Cf Annexe 4 – Codelyoko.fr, Individu 8, Question 25

Sur Codeyoko.fr, existe un topic qui s'appelle « Questionnaire ». Ce questionnaire est là une occasion et une possibilité pour les membres de se dévoiler. En effet, on y trouve une longue série de questions, plus ou moins privées.



Lors des réponses, les membres de CodeLyoko.fr jouent de la réalité, de l'imagination et du délire pour donner leurs réponses. Comme nous l'avons souligné dans la partie I, l'identité est un jeu entre réalité et imagination, où les membres créent leur identité en incitant les autres à vouloir la découvrir.

Si certains n'hésitent pas à donner leur vrai nom de famille, d'autres donnent un pseudonyme ou laissent blanc. Les membres donnent leur vrai prénom car dévoiler son prénom ne peut avoir de conséquence si le nom est toujours gardé secret. Leur identité est un mélange de secrets et de vérité.

1. Nom : Ca commence par un M... A toi de trouver mon nom de famille dans les millions de possibilités existantes ! 😊

1. Nom : Contient de 5 à 10 lettres, commence par un D ou un B.

1. Nom : Inconnu.

1. Nom : Chuuuut... Moins fort, on pourrait nous entendre...

1. Nom : Il commence par un C

1. Nom : ça c trop perso

1. Nom : tu n'a qu'à l'inventer 😊

1. Nom : Il varie selon les fics.

Comme nous l'avons précisé précédemment, Dominique Cardon explique que les membres d'un groupe de communication électronique en ligne sont dans un jeu de transparence et de mystère, pour amuser et divertir, s'approcher des autres tout en gardant une certaine distance, permettant de s'assurer une sécurité à être parmi des personnes que nous ne connaissons pas encore.

Les membres jouent du caractère asynchrone pour imager leurs écrits. Les émoticônes qui permettent de dire des choses et de s'assurer que les autres comprendront que ce n'est pas du sérieux, mais de l'amusement, une manière de titiller. Car les écrits peuvent parfois amener à des quiproquos. Comme

l'on ne voit pas le visage de la personne, l'on ne peut savoir si ce qu'elle a écrit relève du sérieux ou de la taquinerie.

La rencontre sur support virtuel est une rencontre à plusieurs étapes. En face-à-face, certaines informations propres à la personne sont données aux autres de manière immédiate : visage, voix, taille... En ligne, les utilisateurs rencontrent d'abord les mots de la personne et son pseudonyme. Ensuite, ils apprennent son prénom et/ou son nom. Après, ils s'échangent leurs numéros de téléphone et peuvent ainsi entendre la voix de l'autre. Enfin, la rencontre physique s'établit. C'est donc une découverte de la personne sur le long terme. Il ne s'agit pas de la découverte de la personnalité qui est, dans le cas de la communication en ligne comme hors-ligne, à long terme. Il est question ici de la découverte physique.

En ligne, elle peut paraître plus impressionnante car la découverte est beaucoup plus grande. D'autant plus que les utilisateurs peuvent s'imaginer parfois une certaine représentation de la personne, représentation qui peut être différente de la réalité.

Néanmoins, il faut ajouter que toutes les conversations ne se déroulent pas de manière publique. Sur Fanfiction.net, c'est encore plus flagrant car il n'y a pas de chat interne et le site où les auteurs postent leurs fanfictions est le principal support qui met en contact auteurs et lecteurs.

Depuis 2010, certains membres de Fanfiction.net ont cependant décidé de créer le fof : le forum francophone du site.

« Né de la volonté de simples utilisateurs de fanfiction.net, il a pour vocation de donner à ce site un point d'ancrage vivant et sympathique pour les francophones du site. Vous avez désormais un endroit pour parler de la fanfiction, de votre pratique d'écriture et de lecture qui intéresse rarement votre entourage immédiat. »¹⁴¹

Cet espace permet donc aux membres de discuter entre auteurs mais aussi de lecteurs à auteurs. C'est une manière pour ces derniers d'être au plus près de ceux qui les lisent, les aidant ainsi à gagner des précieux conseils et avis pour continuer à écrire et partager leurs fictions.

Le forum est devenu un lieu de discussion très important¹⁴². Cependant, les membres commencent surtout à se rapprocher par message privé. Parce que tout ne peut être dit aux yeux de tous, ou que certains souhaitent parler de manière plus privée, le MP constitue un outil incontournable.

Sur Master Poké comme Codelyoko.fr, les choses se passent aussi en privé. Sur Skype, il est tout à fait possible de parler à des gens de manière individuelle. Car si une communauté est composée des liens entre tous les individus, les individus nouent des liens de plus ou moins forte intensité selon les personnes.

¹⁴¹ Un topic de présentation est disponible sur fanfiction.net, permettant d'informer les membres qu'ils ont à présent un nouvel espace de discussion, avec des modalités à respecter (le règlement par exemple), et ses objectifs.

<https://www.fanfiction.net/topic/77281/35342211/1/Le-forum-francophone-c-est-quoi-et-pour-qui>

¹⁴² Le coin discussion de tout et de rien, appelé « la papoteland XIII : Parlez de tout, de rien, lâchez-vous » compte à elle seule 4 996 messages (02/05/16)

« Beaucoup de chose se passent en privé, comme pour l'irl finalement, des parallèles à faire. On peut avoir un début de copinage en privé (message privé), puis souvent sur skype, ou quoi, ça passe dans la sphère privée, et quand la relation s'approfondit elle revient parfois dans la sphère publique car la complicité assez confiante le permet. Un peu comme une autre relation. Tout ce qui se passe donc sur internet n'est donc pas du domaine du public ou du visible. Il y a aussi une vie privée sur internet. »¹⁴³

Communiquer en ligne est donc un mélange entre public et privé, conversations synchrones et asynchrones. Parce que, ensemble, elles permettent aux membres d'exploiter toutes les possibilités pour échanger, apprendre des uns et des autres, et évoluer dans la communauté.

B. Processus : de la création au maintien de la relation

1. Au départ, des communautés de passionnés en ligne...

Les membres de forums de discussion partagent, en plus de leur passion, le même espace. Ils interagissent ensemble et font vivre le support. Ils ont donc le même support pour communiquer, les mêmes topics sur lesquels discuter.

Font-ils alors partie d'une communauté ?

Serge Proulx apporte des éléments de réponses très importants. S'étant longuement penché sur la question des communautés virtuelles, il explique que les membres de ces collectifs d'utilisateurs "s'auto-désignent" comme membres de "communautés virtuelles", de "communautés en ligne", ou encore de "communautés de pratique". Mais il met en garde contre l'utilisation abusive et généralisée de l'expression "communautés virtuelles" car elle est source d'interprétation et de malentendus.¹⁴⁴

Serge Proulx définit une communauté virtuelle comme étant "les pratiques de collectifs d'utilisateurs connectés ou de communication de groupe en ligne", mettant en garde sur le fait qu'un collectif d'utilisateurs ne se comportera pas systématiquement comme une communauté.¹⁴⁵

Ici, les membres de Codelyoko.fr, Master Poké et Fanfiction.net partagent des pratiques communes : une façon de parler, celle où ils ont à disposition des outils comme surligner, souligner, barrer, mettre en gras, augmenter la taille de la police sur certaines phrases et la réduire pour d'autres. Ils ont aussi des pratiques liées à leur façon de vivre en ligne : les topics sur lesquels ils ont leurs habitudes, sur lesquels ils se rendent en premier lors de leur connexion par exemple.

Nous avons mis en avant les amitiés qui se nouent en ligne. Mais les amitiés de ces trois sites ne se nouent pas entre deux individus, mais entre des individus. Ils ne gagnent pas un ami, mais des amis. Parce que les membres évoluent dans des communautés. Ces supports de communication donnent naissance à des communautés, créant entre les membres des liens qui viennent à leur tour nourrir la communauté. Car cette dernière est autant le facteur que le résultat.

¹⁴³ Cf Annexe 8 – Master Poké, Individu 3, Réflexions personnelles du membre

¹⁴⁴ Proulx Serge, *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, Page 14

¹⁴⁵ Proulx Serge « Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ? », communication, Colloque international « *L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et de médiations de l'organisation* », Université Jean-Moulin, Lyon, 19-20 novembre 2004

Une communauté, avant l'arrivée des nouvelles technologies, avait pour point de départ « l'ancrage territorial »¹⁴⁶. Elle se crée par le biais du face-à-face, et implique donc une présence géographique rapprochée. Mais la communication en ligne fait sauter cette nécessité : elle se crée alors d'un point de vue intellectuel et émotionnel. C'est l'intérêt commun qui la déclenche.¹⁴⁷

Serge Proulx avance l'idée suivante : une communauté virtuelle se définit ainsi parce que les membres ont un sentiment d'appartenance, entre eux et à ce que tous ensemble, ils forment un tout.

« Pour qu'il y ait sentiment d'appartenance à une communauté, la scène d'interactions doit mettre en relation des personnes qui détiennent ou construisent des liens communs entre elles et dont les interactions sont réciproques, soutenues, durables »¹⁴⁸.

Les membres de Codelyoko.fr sont des passionnés de la série Code Lyoko, de son univers, de son graphisme particulier, de ses personnages et/ou de son histoire.

Les membres de Master Poké sont des passionnés de Pokémon et d'écriture, cherchant à vivre des aventures dans le monde de Pokémon.

Les membres de fanfiction.net sont des passionnés d'écriture et d'un ou plusieurs univers littéraires pour lesquels ils veulent écrire.

Ces communautés de fans rassemblent des personnes qui partagent une même passion. En arrivant sur le forum, ils peuvent trouver nombre de topics sur des sujets qui touchent de près ou de loin à l'objet de leur passion. Ci-dessous nous trouvons une rubrique « Discussions Pokémon » sur Master Poké qui permet aux membres de parler de Pokémon, tout en pouvant ouvrir de nouveaux sujets.

¹⁴⁶ Proulx Serge, *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2006

¹⁴⁷ Serge Proulx le dit « Les communautés virtuelles sont surtout des communautés d'intérêt » dans Proulx Serge « Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ? », communication, Colloque international « *L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et de médiations de l'organisation* », Université Jean-Moulin, Lyon, 19-20 novembre 2004, Page 3

¹⁴⁸ Ibid, Page 4

Annonce & Note		Réponses
	Note: Echange Wifi > créé par Mister MP	1
	Et s'ils existaient vraiment ? > créé par Habygaelle Fireheart 1 seul lequel ? [• Aller à la page: 1, 2]	15
	[Sondage] Omega Ruby & Alpha Sapphire > créé par Riccardo Veguito ... WAIT WHAT [• Aller à la page: 1, 2, ... , 8, 9]	122
	[Sondage] Quel type de Pokémon préfères-tu? > créé par Line Wayne Sondage [• Aller à la page: 1, 2]	27
	Pokémon Révolution Online > créé par Kheops Eonymhatt MMORPG Pokémon	8
	Pokémon Soleil & Pokémon Lune > créé par Kō Ikeda Ou on rajoute un légendaire à la 6G ? [• Aller à la page: 1, 2]	24
	Pokémon GO : Qu'en pensez vous ? > créé par Anko Watanabe	3
	Tournoi Showdown sur Master Poke > créé par Su Rimi	10
	Distributeurs à boissons cassés ? > créé par Futoshi Arakaki	4
	Pokémon Shuffle Mobile : ENFIN EN FRANCE lol > créé par Swij Mecki Tremblez, pauvres fous, je veux vous contaminer ! ~	4

Au départ, la conversation est ciblée. Ils discutent de cette passion qui les lie, cette passion de fan qui les habite. En venant sur Master Poké ou Codelyoko.fr, les membres cherchent des gens à qui parler parce que ces personnes sauront leur répondre en tant que fans. Ensuite, les discussions dérivent sur la vie quotidienne. Ils discutent de tout et de rien, voire même des choses intimes.



Les membres d'une communauté partagent une identité collective. L'individu évolue dans un groupe, et son individualité se mêle à la collectivité. Il n'est plus tout seul, il fait partie d'une communauté qui vit sur les liens qui unissent tous ses membres. Les liens ont des intensités différentes selon les membres, mais l'important est qu'ils existent. Les membres agissent ainsi pour la communauté et non plus que pour eux-mêmes. A cette identité virtuelle personnelle s'ajoute alors une identité

collective. Ils font partie d'une communauté et le savent, leur place est reconnue tout comme ils reconnaissent la place des autres.

Chaque forum, chaque communauté associée, possède sa culture et ses valeurs. En effet, chaque communauté a vécu son lot d'expériences, d'aventures, d'anecdotes. Chaque communauté a des souvenirs uniques, différents d'une communauté d'un autre forum.

Il s'agit de voir la place de la discussion communautaire dans les discussions. Nous chercherons à savoir si la communauté a une place prépondérante dans les messages postés, et si elle est nécessaire dans la création des amitiés.

Nous pouvons déterminer cinq catégories de messages :

Tout d'abord, la catégorie « Communauté ». Elle englobe les messages postés dans la rubrique « Blabla de la Communauté ».



Ensuite, la catégorie « Code Lyoko » qui regroupe tous les topics sur la série animée Code Lyoko et ceux sur sa suite Code Lyoko Evolution, avec toutes les informations autour de la série et les sondages qui ont été créés dessus.



Nous prendrons aussi en considération la catégorie « Fanfic » car les membres de Codelyoko.fr ont beaucoup alimenté le forum en fanfictions sur Code Lyoko. La fanfic serait-elle un espace de discussion ?



Nous avons aussi la catégorie « Graphisme » car, parallèlement aux fanfictions, les fans aiment également faire du graphisme et admirer les créations des autres.



Et, enfin, la catégorie « Jeux » qui regroupe les topics où les membres peuvent jouer ensemble.

Pour comptabiliser, nous ferons selon le procédé suivant : nous prendrons les 50 tout premiers messages et les 50 derniers messages. Ainsi, nous pourrons constater s'il y a une évolution entre les débuts des membres et ce qui se passe actuellement.



50 premiers messages	Communauté	Code Lyoko	Fanfic	Graphisme	Jeux
1.	15	34		1	
2.	13	29	5	2	1
3.	1	1	23		
4.	11	2	20	4	13
5.	6	35	8		1
6. ¹⁴⁹					
7.	7	35		7	1
8.	11	11	18	8	1
9.	18	2	26	3	1
10.	7	2	40		1
11.	5	2	43		

50 derniers messages	Communauté	Code Lyoko	Fanfic	Graphisme	Jeux
1.	32	1	10	6	1
2.	25	17	4	4	
3.			19	6	
4.	18	1	16		15
5.	11	18	16	1	4
6. ¹⁵⁰					
7.	8	13	2		27
8.	10	8	31	1	
9.	14	4	31	1	
10.	5		45		
11.	9	4	37		

¹⁴⁹ Ce membre n'ayant pas assez de messages, la séparation entre premiers et derniers messages n'est pas pertinente.

¹⁵⁰ Ce membre n'ayant pas assez de messages, la séparation entre premiers et derniers messages n'est pas pertinente.

Ainsi, nous pouvons voir que la présence de la communauté dans les discussions n'est pas majoritaire. Elle n'est pas l'unique objet de conversation. En fait, elle fait partie d'un tout : c'est la combinaison de toutes ces catégories de messages (et donc de discussions) qui créent des liens.

Certains membres ont même des topics de prédilection. La catégorie « Fanfiction » est très prisée par exemple. C'est là un moyen de plus pour favoriser la création d'un lien social. Car, en partageant, en plus de Code Lyoko, l'intérêt de la fanfiction, les membres en question gagnent des habitudes : ils lisent plusieurs fanfictions d'un même auteur, prennent la coutume de les commenter.

Il est aussi possible de voir que le nombre de messages n'est pas un facteur déterminant. Les personnes 3 et 6 totalisent un nombre de messages en-dessous de 100, elles font pourtant partie de la communauté.

Enfin, nous constatons également que si la part de la discussion dite communautaire reste stable, celle liée à la série de Code Lyoko diminue. Cela montre une évolution. Au départ, le membre arrive en tant que fan, puis à sa passion s'ajoute, voire même se supplante le lien social.

La catégorie Fanfiction reste une catégorie forte, tandis que celles de Graphisme et Jeux sont plus en retrait et fluctuent plus facilement. Mais il s'agit là de trois supports qui favorisent la discussion et alimentent les liens. En effet, ce sont des activités que les membres réalisent ensemble et de manière prolongée, répondant ainsi aux critères de Serge Proulx sur les relations qui sont « réciproques, soutenus et durables ».

A noter que Master Poké possède des catégories semblables, mais à la place de celle de « Code Lyoko », nous retrouvons plutôt « RPG Pokémon ». Master Poké se situe donc dans un processus équivalent à celui de Codelyoko.fr.

D'autres éléments sont à noter, provenant d'une interview écrite, qui s'est déroulée avec l'administrateur de Codelyoko.fr. Présent depuis sa création en 2004, il jouit d'une expérience forte de douze ans sur le site et le forum. Professeur, âgé de 26 ans, il apporte un avis riche en informations sur l'idée même de communauté, les attentes qu'elle peut susciter, ce qu'elle peut apporter et les raisons de son effondrement.

Les membres se sont inscrits à différentes années et il peut être difficile de voir où se situe la communauté. Elle existe parce qu'elle est reconnue par ses membres. C'est parce qu'ils se sentent appartenir à un groupe collectif qu'elle se matérialise. Ces communautés en étaient parce qu'elles étaient marquées par l'union et le forum revêtait une grande importance. Les membres le visitaient de manière quotidienne.¹⁵¹

¹⁵¹ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr

Ainsi, Codelyoko.fr distingue plusieurs périodes communautaires, dues à des éléments marquants lors de chacune de ces périodes. Chacune dévoile des nuances importantes de la vie en ligne et de l'impact de celle hors-ligne.¹⁵²

La première se situe de 2004 à 2005 et marque les tout débuts du site et de son forum. Très peu peuplée, elle se caractérisait par une dimension familiale. L'activité était modeste « mais très fraternelle ».¹⁵³ Elle s'est pourtant effondrée l'année suivante avec l'arrivée massive de nouveaux membres (suite à la saison 2 de Code Lyoko). L'attente autour du forum était celle d'avoir un coin tranquille, pour les membres qui étaient déjà présents, leur permettant ainsi d'avoir un coin « loin de leur vie d'adolescent que la plupart dépréciait » commente l'administrateur. Rappelons-nous, c'est là l'idée mise en avant dans *1. Le virtuel, une fuite du monde ?* Le forum de Codelyoko.fr représentait ici un autre espace de vie pour les membres. Avec l'arrivée des nouveaux membres, le forum ne pouvait plus répondre à leur attente et ils sont alors partis.

La moyenne d'âge de la seconde période communautaire (2006 à 2008) était de 15/16 ans. Celle de la génération actuelle (qui est la quatrième) de Codelyoko.fr est de 20 ans¹⁵⁴. Cette différence marque les limites de la seconde génération et les opportunités de celle actuelle. Les membres étaient très proches et l'amitié qu'ils ressentaient les uns envers les autres avait dépassé le fait d'être des passionnés de Code Lyoko. Mais, dus à leur jeune âge, ils n'avaient pas de moyens et, en 2006, les mentalités autour de la vie sur Internet n'étaient pas les mêmes que celles d'aujourd'hui.

« Et à l'époque où l'informatique envahit notre quotidien, cela peut paraître surprenant mais les relations internet sont déjà bien moins mal vues en 2016 qu'elles ne l'étaient en 2006... Les mentalités évoluent à une vitesse fulgurante sur ce sujet. [...] En 2006, une rencontre Internet était égale à pédophilie. »¹⁵⁵ C'est là le mot que certains parents de membres de Codelyoko.fr avaient associé aux amis qu'ils se faisaient, précise l'administrateur.

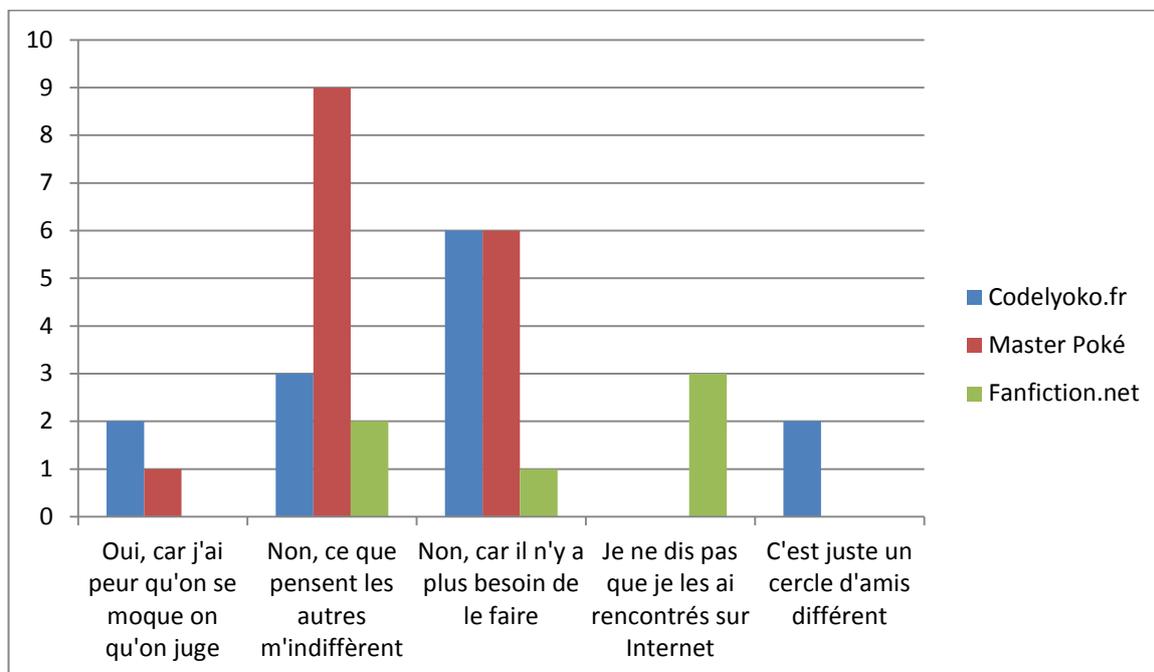
Mais les membres ressentent-ils le besoin de se justifier sur leurs amitiés ?

¹⁵² Suite à un entretien écrit avec l'administrateur de Codelyoko.fr, ce dernier apporte des éléments d'explication sur les différentes générations de Codelyoko.fr et les raisons de leurs effondrements. Voir Annexe 17

¹⁵³ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr

¹⁵⁴ Cf 1. Le virtuel, une fuite du monde ?

¹⁵⁵ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr



Ainsi, les membres assument leurs relations nées sur Internet et jugent qu'il n'y a plus besoin de s'en justifier. Ce sont leurs choix, leurs vies, leurs amis et, de ce fait, les autres n'ont pas à intervenir dessus.

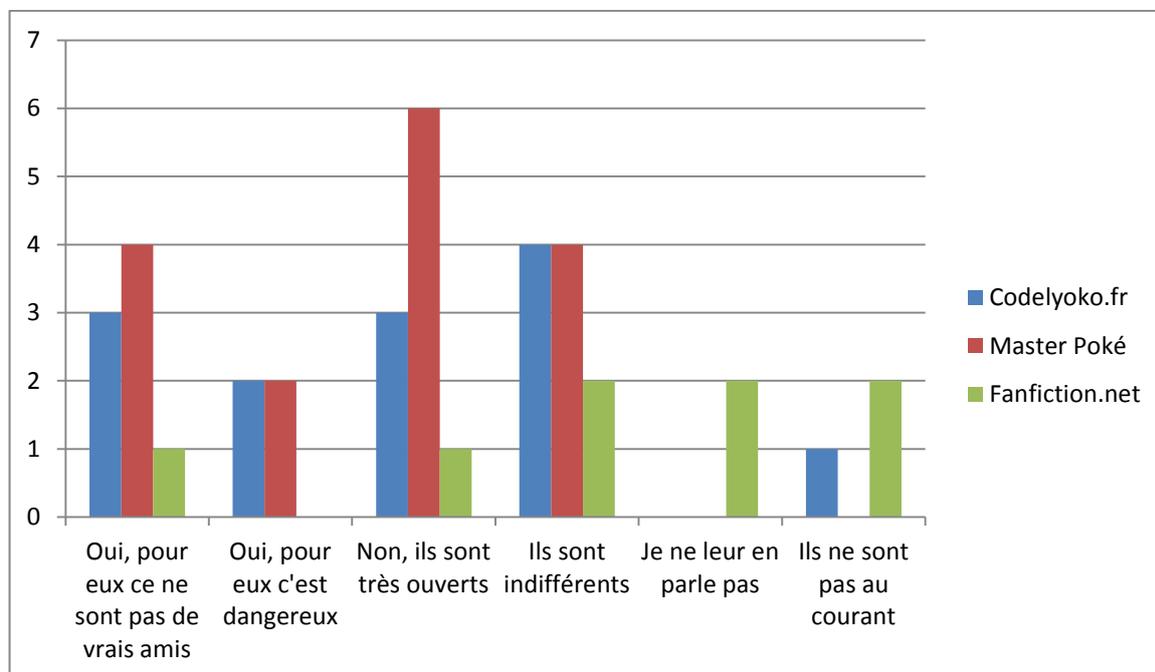
En 2007, Code Lyoko touche à sa fin et entraîne le forum avec. « L'arrêt de la série a, certes, joué un peu. Mais le souci était plus profond. Ils [les membres] ont été confrontés à leur jeune âge et l'impossibilité d'approfondir leur relation, notamment par la rencontre IRL. Ce n'est pas l'absence d'IRL qui a tué la relation en ligne. C'est davantage la volonté d'en avoir une, l'espérance que ça créait, confronté à l'impossibilité. »¹⁵⁶ Comme dit plus haut, les parents avaient alors une image très négative d'Internet et s'évertuaient à faire arrêter cette « vie d'Internet » de leurs enfants ce qui n'a pas aidé les membres à rester et a fini par les pousser vers la sortie.

Soucis que la génération actuelle n'a pas eu à pâtir. Début 2013, Code Lyoko se voit dotée d'une suite, attirant ainsi une nouvelle activité sur le forum et sur le site. La communauté de fans se compose alors de quelques anciens mais surtout de nouveaux, qui sont de fans de longue date qui ne se sont inscrits que récemment et qui, par leur inscription tardive, élève la moyenne d'âge. De par cette maturité, le forum quitte alors une dimension plus enfantine pour atteindre une autre plus professionnelle. Les critères de qualité sont revus à la hausse : un membre dont l'orthographe est déplorable sera plus sévèrement critiqué. Il s'agit de rester le site phare des sites Code Lyoko existants, et les individus qui composent la communauté de fans doivent y répondre.

Lorsque fin 2013, la série s'arrête de nouveau, elle ne souffre pas des mêmes difficultés de la seconde génération, et témoigne de l'évolution technique, technologique et sociétale. En effet, les

¹⁵⁶ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr

membres, de par leur âge plus avancé, disposent de moyens financiers et logistiques (la voiture, le train, les bus suite à la loi Macron) qui leur permettent de gagner en mobilité et donc de se rencontrer physiquement. Là où la seconde génération n'a pas pu se rencontrer IRL, celle actuelle comptabilise pas moins de sept rencontres physiques impliquant tout le groupe, sans compter celles plus petites des personnes plus proches géographiquement. Avec l'évolution des mœurs, l'autorité parentale subie s'amointrit.



Nous constatons que la majorité des membres disent de leur entourage qu'il est soit ouvert à ce nouveau type de communication, soit indifférent. Cette information n'est pas sans lien avec celle tirée du graphique « Ressentez-vous le besoin de vous justifier ? ». En effet, les membres estiment ne pas avoir à se justifier et, dans le même temps, leur entourage est moins fermé à ces amis rencontrés autrement qu'en face-à-face. C'est donc là une évolution, témoignée également par l'administrateur de Codelyoko.fr.

Il peut arriver qu'ils ressentent le besoin de se justifier pour pâlier dès le départ aux incompréhensions possibles. Mais ces personnes n'ont pas honte de ces amitiés, elles les assument et les acceptent. Elles font partie d'elles, de leur vie. Mélange-t-on ces différents cercles ? Pas si sûrs, car s'il n'y a pas de distinction entre les amis virtuels et ceux rencontrés hors-ligne d'un point de vue de l'amitié même, il semblerait que l'amitié née hors-ligne ne soit pas rapprochée de l'amitié née en ligne, comme deux cercles différents.

Revenons sur un point mis en avant par l'administrateur de Codelyoko.fr. Ce dernier met en avant, parallèlement aux changements sociaux, l'évolution technique. Les ordinateurs sont plus puissants, plus performants permettent de discuter oralement sur Skype par exemple. D'ailleurs, Skype offre une expérience de communication différente de celle de Facebook. Là où MSN constituait le départ de

longues conversations de manière synchrone, MSN s'est ensuite fait supplanter par Facebook mais qui ne permet pas « une socialisation renforcée. »¹⁵⁷

Ces changements sociétaux ont alors permis à la quatrième génération de vivre pleinement leurs relations, là où la seconde génération est restée sur sa fin. Quant à la troisième, située entre 2009 et 2011, elle constitue uniquement une communauté de fan car elle ne répond pas aux critères évoqués par l'administrateur, à savoir une forte union entre les membres et le forum jouant une importance quotidienne dans la vie des membres. Le forum constituait uniquement un lieu de discussion.

CodeLyoko.fr constitue alors, par ses quatre périodes communautaires, le reflet de l'évolution vécue par la société en matière technique, technologique et psychologique.

2. Des communautés de fans qui évoluent.

Les communautés de fans finissent par évoluer. Ce sont des personnes qui cohabitent ensemble et qui ont un but commun : continuer à nourrir leur passion de manière commune. Mais ce contact constitue un point de départ et non pas une fin.

« Pour évaluer les conséquences du Web sur le lien social, il ne suffit pas d'examiner les pratiques individuelles. Ce sont les interactions mêmes qu'il convient de prendre en compte. Pour pouvoir les analyser, il faut se demander quelles sont la nature et la qualité de l'information que les internautes échangent en ligne – et avec qui. »¹⁵⁸

Ici, l'information échangée est partagée entre les informations concernant la passion de fans qui les habitent et des informations lambda. Car les communautés de fans sont un mélange entre discussions de passionnés et discussions plus légères.

« Ce mélange de banalité et de sérieux est un autre signe de la solidité et de la constance des liens numériques »¹⁵⁹. Les membres parlent de tout et de rien, et ne discutent pas uniquement de la raison pour laquelle ils se sont inscrits. Le forum offre un terrain de jeu qu'il convient d'explorer et d'appivoiser, avec une multitude de topics, du plus simple au plus sérieux.

Car, comme nous l'avons vu, les membres échangent, discutent et se découvrent. Ils agissent ensemble. Sur Master Poké, bien qu'un membre puisse "RP"¹⁶⁰ seul, l'idée est surtout de "RP" à plusieurs. Ils jouent ensemble, ils s'envoient des demandes pour se faire, et les personnages fictifs se construisent grâce aux actions des autres. Sur Codelyoko.fr, les membres lisent les fanfictions des autres, regardent les créations graphiques réalisées, commentent. Certains réalisent même des fictions à quatre mains. Sur Fanfiction.net, les fictions à quatre mains sont fréquentes. Toutes ces actions représentent une manière de se découvrir, parce qu'ils s'apportent mutuellement des choses, parce qu'ils suscitent des

¹⁵⁷ Cf Annexe 17– Entretien Administrateur Codelyoko.fr

¹⁵⁸ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010, Page 243

¹⁵⁹ Ibid

¹⁶⁰ Master Poké est un forum de RPG. Les joueurs de RPG disent parfois RP pour simplifier. Ils disent alors « je fais du RP ».

émotions et des ressentis, parce qu'ils passent de bons moments ensemble, ils deviennent plus que des fans dans les esprits des uns et des autres.

Ils gagnent une dimension personnelle, de l'ordre de l'intime. Ils rient ensemble, se dévoilent, discutent de leurs problèmes quotidiens et, par l'aide qu'ils s'apportent, montent dans l'estime des autres. Ils se font confiance, ils développent de l'affection.

Ce ne sont plus alors que des communautés où des fans discutent, mais des communautés où des personnes s'apprécient, se considèrent amis, se connectent pour se retrouver. La discussion de fans a donc laissé place à une discussion plus profonde, plus complète, plus intime.

Ces communautés s'apparentent alors à un chez soi. Elles s'apparentent même à une famille, composée de toutes sortes de personnes. Sur Internet, quand les utilisateurs commencent à parler avec les autres membres du forum, ils ne connaissent pas toujours le sexe de l'individu, ou ont tendance à l'oublier durant la conversation. Le rapport entre individus est alors différent. Là où, en face-à-face, l'amitié fille-garçon est parfois remise en question, en ligne, c'est plus complexe. Au sein d'une communauté, les membres utilisent parfois le mot « famille » pour désigner les liens qui les unissent. Ces personnes ne sont pas des filles et des garçons, mais des membres de leur famille, chacun avec une place particulière. Certains peuvent avoir le rôle de l'aîné, d'autre du cadet, etc.

Les membres de ces communautés sont très conscients des questionnements que suscitent les amitiés qu'ils nouent sur Internet. Ils en parlent volontiers entre eux.

Ils n'ont pas peur de la communauté qu'ils créent et qu'ils font évoluer. Ils ont conscience des dangers et des difficultés qui peuvent survenir sur et par Internet mais n'en font pas une généralité. Reprenons les différents aprioris qui existent : une relation virtuelle ne peut supporter la dimension émotionnelle d'une vraie amitié, les individus ne connaissent pas réellement ceux avec qui ils disent avoir noué une amitié, ces amitiés ne sont pas réelles, et Internet représente un danger.

Internet est-il dangereux ?

« Plus sérieusement, peur de quoi ? Ce sont des gens derrière un écran qui partagent ma passion des Pokémons et du RP, pour ce forum (ce que ma famille ne comprend pas), alors je ne sais pas de quoi je devrais avoir peur. Là non plus, je vois pas de quel danger on parle. Je ne sais pas quels dangers peuvent représenter cette communauté de MP que je considère un peu comme une seconde famille.»¹⁶¹

Nous voyons ici que le membre ne voit pas quels sont les dangers en question. Il n'évoque pas la notion d'inconnu sur Internet, de l'identité, des problèmes de confiance.

« Je suis une personne méfiante de base. Pour considérer un inconnu comme un ami, je dois discuter régulièrement avec lui, tous les jours, pendant plusieurs mois. »¹⁶²

¹⁶¹ Cf Annexe 14 – Master Poké, Individu 11, Question 19

¹⁶² Cf Annexe 14 – Master Poké, Individu 11, Question 15

Ici, le membre révèle que la confiance n'est pas accordée de manière immédiate. Il s'agit d'un processus qui s'étend sur la durée, car ainsi le membre peut se sentir en confiance et avoir les preuves qu'il estime suffisantes pour ensuite dire d'une personne qu'elle est son ami.

« Non, même lorsque je me suis faite manipulée sur internet puis irl, je prends plus cela comme une expérience pour ne pas me faire de nouveau avoir. »¹⁶³

Ce membre montre qu'il a déjà rencontré une personne malveillante sur Internet, qui n'était pas ce qu'elle prétendait être. Mais nous ne notons aucun ressentiment dû à ce fait. Le membre n'estime pas qu'Internet soit alors un espace fait de mensonges et de manipulations. Il s'agit plutôt pour l'individu d'une expérience, d'une leçon pour les prochaines fois.

« C'est une forme de socialisation qui est nuisible pour la santé. Je rajouterai, à cause de l'exposition à la lumière des écrans, de la tentation des nuits blanches, du potentiel addictogène de l'objet, de la posture souvent mauvaise, de la réduction de l'activité physique, et de notre besoin en lumière naturelle (vitamine D) »¹⁶⁴

Ici, le membre met en avant un danger qui n'est pas aussi mis en avant que les dangers liés aux inconnus et à l'identité trouble sur Internet. Il met plutôt en avant l'usage excessif des écrans, de l'addiction qu'ils peuvent susciter. Nous pouvons constater alors que ce membre s'intéresse de près à sa présence en ligne. Ça ne l'empêche pas de venir sur le forum et d'y participer mais c'est une manière de rester prudent et de ne pas passer tout son temps sur Internet. Rappelons-nous, certains s'inscrivent sur des forums de discussion pour tromper la détresse dans laquelle ils se trouvent hors-ligne. Internet peut alors devenir autant un exutoire qu'une addiction.

Car si un individu trouve tout ce qu'il souhaite sur Internet, il peut alors y devenir accro et perdre son attachement au monde qui se trouve loin d'Internet, envahi par l'envie perpétuelle d'être devant son ordinateur, d'être sur le forum et le mal-être lorsque l'individu ne l'est pas.

« L'addiction à la connectivité, à un moment, a été trop poussée pour moi, mais elle n'avait pas de rapport tant avec l'amitié qu'avec le monde d'internet en général, en tant qu'entité. »¹⁶⁵

« Je sais faire la différence entre les deux [*entre le réel et le virtuel*] mais il arrive parfois que je pense trop au virtuel si bien que parfois, quand je suis dans le virtuel, j'en oublie complètement le réel, mais quand je suis dans le réel, je pense énormément au virtuel »¹⁶⁶.

Néanmoins, comme nous l'avons vu à travers les profils des répondants, ces cas sont relativement rares.

Il apparaît clairement qu'Internet suscite bien des réactions et des avis. Les relations nées à travers Internet impactent ceux qui les vivent, mais ces impacts changent selon les gens. Parce que les attentes ne

¹⁶³ Cf Annexe 7 –Master Poké, Individu 1, Question 20

¹⁶⁴ Cf Annexe 6 –Codelyoko.fr, Individu 10, Question 19

¹⁶⁵ Cf Annexe 8 –Master Poké, Individu 3, Question 20

¹⁶⁶ Cf Annexe 3 –Codelyoko.fr, Individu 5, Question 22

sont pas les mêmes, les perceptions et ressentis non plus, et les environnements culturels et psychologiques diffèrent. Et surtout, beaucoup d'images d'Internet ont été véhiculées.

« À la base, mes parents étaient très incompréhensifs à ce sujet et me balançaient régulièrement le fameux cocktail : "Ce ne sont pas de vrais amis, tu ne les connais pas en vrai" etc. etc. Il [Son père] en a tellement entendu sur internet et il a tellement été bourré de scénarios horribles que c'est difficile pour lui de laisser les choses aller»¹⁶⁷

Car la société véhicule des images négatives, à travers la télévision et le cinéma¹⁶⁸. L'administrateur de Codelyoko.fr met en avant que notre société actuelle est une société de négativisme, et explique que « Les infos ne portent que sur les mauvaises nouvelles, là où il y en a des milliers de bonnes. Alors forcément, on met les projecteurs sur les quelques cas de pédophilie, on en fait des documentaires et les gens oublient que ce ne sont que 3 cas par an en marge des milliards d'interactions positives qu'Internet crée chaque jours.»¹⁶⁹ Ainsi, les informations s'attarderaient à montrer le côté négatif d'Internet, véhiculant une image négative auprès des parents qui, n'ayant pas grandi avec cette technologie, imagine le pire et préfère interdire à leurs enfants de prendre ce risque.

Certains membres ont en effet ressenti des appréhensions qui leur avaient été inculqués, de manière consciente et inconsciente.

« Peur de rencontrer sur un gros pervers : la première fois, comme une remontée de clichés qui angoisse tant qu'on n'a pas vérifié. »¹⁷⁰
Les membres sont conseillés de faire attention. Mais ces derniers n'accordent pourtant pas leur confiance de manière aveugle et/ou immédiate.

« On dit souvent qu'on ne peut pas connaître les intentions réelles d'une personne derrière un écran, moi j'ai envie de dire que ça se ressent même s'il n'y a pas de contact visuel ou physique. Du coup je me suis rapidement éloignées de ceux à l'aspect un peu trop louche pour me concentrer sur ceux qui méritent et ont cultivé ma confiance. »¹⁷¹

« Quand on parle souvent à des gens, on les connaît assez pour éviter les problèmes. Mentir est impossible à si long terme.»¹⁷²

Ces deux membres affirment donc qu'il est possible de sentir qu'une personne est malveillante, qu'elle finit par se révéler et montrer son vrai visage.

¹⁶⁷ Cf Annexe 12 –Master Poké, Individu 9, Question 2

¹⁶⁸ David Schwimmer réalise en 2010 le film « Trust » ou Intrusion en français, où une jeune fille de 14 ans rencontre sur un chat en ligne un jeune garçon qui se dit être de son âge mais qui, lors de leur rencontre physique, s'avère être un homme d'une trentaine d'années et la viole dans une chambre d'hôtel.

¹⁶⁹ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr

¹⁷⁰ Cf Annexe 8, Individu 3, Question 19

¹⁷¹ Cf Annexe 12, Individu 9, Question 19

¹⁷² Cf Annexe 9, Individu 4, Question 19

Les supports virtuels leur procurent des bienfaits. Internet constitue un monde en soi, un monde à part et dans le même temps proche ; comme venant parallèlement au monde dit « réel » mais dont les retombées les affectent au quotidien.

« Le virtuel, c'est le moyen de s'adresser à des gens avec qui on a généralement beaucoup en commun, et que l'on n'aurait jamais rencontré sans ça. Le réel, c'est l'assurance de ne pas avoir de mauvaise surprise. Le sempiternel choix entre l'aventure et la sécurité. »¹⁷³

Néanmoins, un fait notable peut être remarqué. Deux questions sur le côté dangereux des relations nées en ligne leur ont été posées : « Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ? » et « Avez-vous considéré ça comme dangereux ? ».

Ces questions étaient volontairement imprécises, pour voir à quoi leur faisait penser ces interrogations. Et, à plusieurs reprises, les réponses se situaient très loin des questionnements liés à Internet et les dangers qui lui sont associés. Ils ne parlent pas du fait que ce soient des inconnus par exemple, et que de ce fait, ils peuvent être dangereux.

« 19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?
Hum... Quand des amis vont mal et que je ne peux rien faire, mais c'est un peu pareil pour les relations "irl" puisque c'est souvent des problèmes auxquels on ne peut pas faire grand-chose. Ce qui me fait peur, c'est d'être impuissante et ça on peut le ressentir en présence de n'importe quel type de relation à mon avis. Un moment où j'ai eu vraiment peur est quand un membre du forum est décédé, c'était comme se prendre un mur en pleine face et qui m'a un peu fait réaliser que ces relations sur internet, même s'il ne s'agit que de connaissance, sont vraiment, pour de vrai, comme des amitiés "face à face". Aussi fragiles ou puissantes, et pas seulement au moment de la connexion. (C'était aussi la première fois que je faisais l'expérience du décès de quelqu'un que je connaissais, donc je pense que ça a beaucoup joué.) »¹⁷⁴

Ici, le membre a peur de ne pouvoir apporter son aide à ses amis rencontrés sur Internet, et parle d'un élément aussi personnel que grave : le décès d'un autre membre. Car la communauté de Master Poké a été profondément secouée lorsqu'elle est informée que l'un de ses membres est décédé.

Et il n'est pas le seul à en parler.

« 19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?
« Que l'un d'entre eux meurt et que je ne sois pas avertie : oui, mais cela a été déclenchée par la mort d'un ami en ligne, avec justement cette idée de "j'aurais pu ne rien savoir". »¹⁷⁵

Car c'est là un des soucis des supports virtuels. Ne pas voir la personne quotidiennement à l'école ou au travail peut causer le problème suivant : quand un membre ne se connecte plus et ne donne plus signe de vie, comment faire pour savoir ce qui se passe ?

Les amitiés sur Internet sont-elles de vraies amitiés ?

¹⁷³ Cf Annexe 10 - Master Poké, Individu 5, Question 22

¹⁷⁴ Cf Annexe 11, Individu 6, Question 19

¹⁷⁵ Cf Annexe 8, Individu 3, Question 19

« [*J'ai eu peur*] quand j'ai cru perdre à jamais ces relations que j'ai tant chérie.»¹⁷⁶

Cette citation montre l'importance d'Internet et des relations qu'il est possible d'y nouer. Enlever tout ceci à ces personnes serait leur retirer quelque chose qui impacte leurs vies. La seconde personne citée voit sa vie être étroitement liée à celle de son meilleur rencontré en ligne. Les amitiés qu'ils nouent sont vraies pour eux. C'est ce qu'ils considèrent.

Quel est leur point de vue sur la notion de virtuel ? Nous avons vu précédemment que cette notion est controversée, bien qu'elle tende à s'éclaircir. Voient-ils en Internet un virtuel éloigné de la réalité ?

Des avis des membres nous pouvons relever plusieurs idées.

En effet, certains mettent en avant qu'une relation virtuelle n'est pas plus virtuelle qu'une relation dite réelle et qu'il n'y aurait alors pas de différence entre le virtuel et le réel. Le virtuel serait simplement plus structurable, voire plus rassurant car « on peut le stopper très facilement (pas de proximité géographique, aucune obligation de se parler) alors que dans le réel, il est plus délicat de s'éloigner d'une relation. »¹⁷⁷

Le virtuel ne désignerait que le lieu d'interaction. La différence entre le virtuel et le réel résiderait donc dans le lieu où les personnes sont présentes et discutent ensemble, mais les conversations, leur impact, les émotions sont réelles. Mais cet avis peut être nuancé par d'autres : « Le virtuel, c'est ce qui est dématérialisé, qui se traduit par une distance physique l'oubli de l'existence physique de la personne au profit de ses paroles, écrits, et de l'image que ceux-ci renvoient. Le réel, c'est quand s'ajoute aux mots une présence physique. »¹⁷⁸ Et d'autres membres ajoutent qu'une relation virtuelle entre deux personnes qui ne se voient jamais en face-à-face manquera de profondeur justement à cause de ça.

Nous pouvons voir dans ces idées véhiculées par les membres que le virtuel suscite bien des réactions, et des réactions différentes. Le virtuel n'a pas vocation à avoir une définition unique, de même que l'amitié. Car ce sont des notions qui font appel aux ressentis, aux expériences. Il est alors tout à fait possible de les idéaliser comme de les craindre, d'affirmer que le virtuel est déjà réel ou qu'il constitue uniquement les prémices du réel.

L'amitié est une notion difficile à expliquer par ceux qui la ressentent. En effet, lorsque cette question a été posée, voici quelques réactions qui ont suivi.

« Je sais pas comment expliquer ce sentiment, parce que finalement je me rends que j'ai des amis dont je ne prends quasiment jamais de nouvelles et on ne se voit pas souvent parce qu'on est tous dans des villes différentes ; mais quand on va se voir on va passer des bons moments et ce sera comme si on ne s'était jamais quitté finalement. »¹⁷⁹

¹⁷⁶ Cf Annexe 15 – Master Poké, Individu 16, Question 19

¹⁷⁷ Cf Annexe 5 – Codelyoko.fr, Individu 9, Question 21

¹⁷⁸ Cf Annexe 6 –Codelyoko.fr, Individu 10, Question 21

¹⁷⁹ Cf Annexe 21 – Master Poké, définition de l'amitié

« Ca va paraître très animes ce que je vais dire. Mais je suis incapable de définir l'amitié ou un ami. Pour moi, c'est quelque chose qui se ressent. »¹⁸⁰

L'amitié n'est donc pas une chose qui peut simplement être théorisée. L'amitié n'est pas une définition qui puisse atteindre un point final. C'est une définition sur laquelle il est toujours possible de s'attarder, car elle évolue. Les évolutions techniques permettent aux amitiés de se vivre différemment, d'apporter des nuances, de créer de nouvelles formes de rencontre. L'amitié est une notion qui se ressent.

« Que signifie pour vous l'amitié ? Qu'est-ce qu'un ami ? »

« un ami, c'est à discerner d'un simple 'pote' ou 'copain', c'est une dimension différente. Un pote, c'est quelqu'un que l'on fréquente assez régulièrement, avec qui on s'entend bien. Mais ça s'arrête là. Alors qu'un ami, il s'est tissé quelque chose. C'est vraiment au-delà d'apprécier tout simplement. C'est une personne à qui l'on tient, qui manquera si elle vient à être moins présente, qui sait certaines choses de nous que très peu d'autres personnes savent (voire personne) et à qui on n'a pas hésité à en parler. Quelqu'un avec qui le feeling est naturel, qui nous met à l'aise par sa présence (pas forcément physique) et qui nous encourage nous soutient. C'est quelqu'un avec qui on met des choses en place pour conserver le contact, et avec qui on plaisante, on rit. Et tout cela dans une dynamique réciproque. »¹⁸¹

« Hum, l'amitié c'est de se lier et de s'ouvrir à une autre personne, de la laisser entrer dans notre univers mais aussi de pouvoir entrer dans le sien. Il faut une réciprocité pour créer un lien fort. C'est d'accepter d'être là pour l'autre, d'être fort mais aussi vulnérable, à l'écoute, d'être présent. C'est une belle notion l'amitié. Un ami est une personne spéciale avec qui on peut tout partager, avec qui on peut tout donner sans jamais demander parce que d'une façon ou d'une autre, ça sera rendu. C'est une personne avec laquelle on met en pratique la notion d'amitié, tout simplement. »¹⁸²

Ces définitions proviennent de quelques membres de Master Poké à qui la question suivante a été posée : « pour vous, qu'est-ce qu'un ami ? Qu'est-ce que l'amitié ? ».

Il est alors évident que chacun apporte à l'amitié ses propres nuances. Si l'idée qu'il est à distinguer les simples « potes » des « vrais amis » revient plusieurs fois, l'amitié n'a pas de définition parce que ce sont les attentes de tout un chacun qui la définissent. Comment alors imposer un seul type de rencontre dans ce cas ? Pourquoi l'amitié née hors-ligne devrait-elle être la seule amitié qui est reconnue comme telle ?

Un ami, c'est pour eux une personne envers laquelle ils ressentent des émotions fortes, positives, durables. C'est une personne qu'ils laissent entrer dans leur vie et qui les laisse entrer dans la leur, de manière consciente et inconsciente. C'est vouloir partager ensemble, être ensemble.

Sur Internet, n'est-il pas possible de trouver des personnes répondant à ces attentes et ces émotions ? Les membres expliquent que si, leurs amis rencontrés en ligne sont des amis à part entière. Ils éprouvent l'envie de rester ensemble, ils se connectent fréquemment sur le forum pour retrouver leurs amis, ils discutent de tout et de rien.

¹⁸⁰ Cf Annexe 20, définition de l'amitié

¹⁸¹ Cf Annexe 19, définition de l'amitié

¹⁸² Cf Annexe 18, définition de l'amitié

L'amitié est une notion facile et difficile en même temps. Car elle appelle à quelque chose de naturel qui justement rend son explication ardue.

Nous avons prouvé que les membres des communautés de fans jouissent d'une sociabilité épanouie et que, forts d'avoir rencontré des amis de deux manières différentes, expriment que l'un comme l'autre, ces amitiés ne sont pas différentes. Seul le cheminement jusqu'à elle se fait différemment mais que cette différence n'est pas un problème, au contraire. Elle permet à ceux qui vivent l'amitié sur Internet de découvrir l'autre d'une manière qu'ils jugent moins arbitraire mais qui résultent de leurs choix et de leurs affinités.

Ils voient en l'amitié née en ligne une amitié légitime. Pourquoi ce type d'amitié ne pourrait être reconnu par la société puisqu'il l'est par une partie des citoyens ? Il devient alors impossible de dire que ces amis ne sont pas de vrais amis car c'est pourtant ce qu'ils pensent.

« Une rencontre sur internet, c'est une scission avec un modèle pré-établi, c'est donc bien une expérience qui aide à progresser. Il ne faut juste pas régresser en s'y enfermant. C'est une aventure car cela n'est pas le modèle de socialisation que l'on nous vend classiquement, cela résulte donc d'un choix parfois indépendant d'autrui. Cela permet de rencontrer des personnes avec lesquelles on n'aurait jamais parlé "classiquement", bloqués par des préjugés physiques ou une distance matérielle ou sociale. »¹⁸³

Cette scission semble alors donner lieu à deux types de rencontres bien différentes mais qui aboutissent au même résultat mais qui, par ces différences, ne peuvent finalement être comparées l'une à l'autre. Car elles impliquent des modalités qui ne sont pas identiques comme nous l'avons constaté dans la première partie.

« Pour moi, faire la différence entre relations IRL et IVL est maladroit. C'est comme comparer une amitié à une relation de couple : Cela ne nous apporte pas les mêmes choses... et on en n'attend pas les mêmes choses de toute façon !! Les modalités d'une amitié IRL et IVL ne sont pas les mêmes. C'est comme deux jeux de carte dont les règles ne sont pas les mêmes. »¹⁸⁴

En effet, comme nous l'avons montré, une amitié née en ligne peut être influencée par l'impression physique, auditive, olfactive...

« La comparaison est donc futile... Et il faut bien avoir en tête une chose... que ce soit IRL ou IVL, on ne connaît jamais totalement une personne et toutes les relations ont une dimension évolutive. La comparaison n'est donc pas judicieuse, comme il n'est pas judicieux de comparer deux amitiés IVL entre elles ou deux amitiés IRL entre elle. Chaque amitié est différente. Toute dépend de ce qu'on y trouve et de ce qu'on en attend. »¹⁸⁵

L'idée du hasard dans la vie hors-ligne est aussi une idée mise en avant. En ligne, c'est un choix, le choix des individus : le choix du forum, le choix des personnes avec qui discuter, le choix des

¹⁸³ Cf Annexe 6 – Codelyoko.fr, Individu 10, Question 25

¹⁸⁴ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr

¹⁸⁵ Ibid

personnes avec qui nouer une relation plus forte. « Ce sont des relations tout aussi authentiques que les relations de la vie réelle, et peut-être même plus car nous sympathisons à l'origine parce que nous partageons des goûts communs, et non par le fruit du hasard (parce que nous nous retrouvons dans la même classe etc). »

Hors-ligne, les personnes avec qui ils se trouvent en contact le sont de manière non fortuite. C'est quelqu'un d'autre qui choisit les élèves qui seront dans la même classe par exemple, évoque l'un des membres de Master Poké.

La présence des membres de Master Poké se compte en années. Cela peut aller de 2 ans à 8 ans. Certains ont même grandi avec, car se sont inscrits très jeunes. On a donc une idée d'évolution, qui explique l'attachement et le sentiment d'appartenance à une communauté. L'attachement est profond car il s'agit là d'habitudes acquises. Car ils se sont vus grandir, ils ont grandi les uns avec les autres. Ils ont partagé leurs déboires et leurs joies. Ils ont donc un accès prolongé au forum et de ce fait à la communauté. Ils partagent cette culture du jeu, mais aussi du jeu de rôle en ligne. Car le jeu de rôle en ligne implique l'écriture, la créativité littéraire. Ils font ainsi plus que partager une passion. Ils écrivent ensemble.

Ils peuvent ainsi voir l'évolution de leur style d'écriture, mais aussi leur évolution tout court, de ceux qui les entourent et constater la leur à travers les autres. De plus, les personnes rencontrées sur Internet ne deviennent pas immédiatement des amis. L'évolution des relations s'effectue avec l'évolution de la mentalité et des attentes des personnes.

Les communautés de fan se transforment alors en groupe d'amis, parce que la raison pour laquelle ils reviennent continuellement sur le forum n'est plus la même que celle de départ.

3. Des sociétés en ligne

Mais cette famille à laquelle ils se sentent appartenir évolue dans un cadre qui dépasse la communauté de fan. Elle semble évoluer comme dans une société, avec ses règles et ses habitudes, ses mœurs et ses coutumes.

Une société est un « Ensemble d'hommes [...] vivant sous des lois communes. Association de personnes soumises à un règlement commun ou réunies pour une activité commune, la défense de leurs intérêts, etc. Milieu humain dans lequel chaque personne est intégrée. [...] Réunion de personnes [...] Relations habituelles avec une ou plusieurs personnes ». ¹⁸⁶

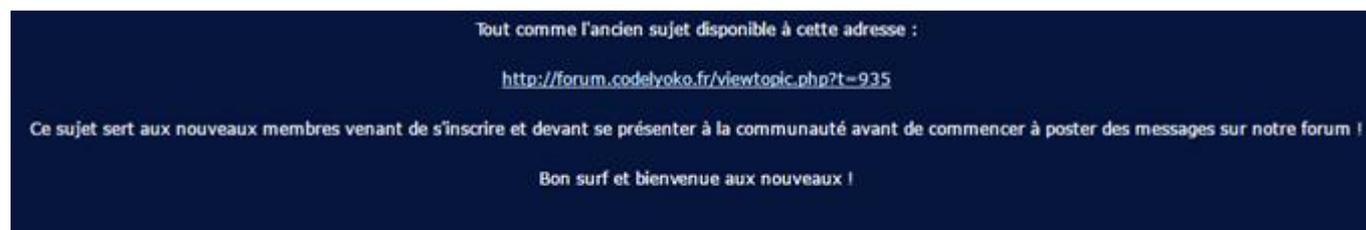
Une société vient du latin « *societas* » qui signifie « association amicale » et du latin « *socius* » qui veut dire « compagnon, camarade » ¹⁸⁷. C'est donc un certain nombre d'individus qui vivent sous le même règlement, reliés par des liens. C'est un espace de vie et de cohabitation.

¹⁸⁶ Définition tirée du Larousse de poche

¹⁸⁷ <http://www.toupie.org/Dictionnaire/Societe.htm>

Les forums semblent remplir ces différentes caractéristiques. En effet, plusieurs points reviennent, et qui vont permettre d'étayer cette idée.

Les nouveaux membres se présentent. C'est une règle qui revient systématiquement. Leur premier message est celui de leur présentation. Ils doivent rédiger quelques lignes pour donner une rapide description d'eux-mêmes, mais surtout pour donner aux autres une idée de qui ils sont. C'est là le premier contact avec la communauté et le premier contact que la communauté a avec le nouveau membre. Car en s'inscrivant, ce n'est pas l'individu qui ouvre une porte pour entrer dans la communauté ; c'est lui qui frappe en espérant être invité à y entrer. La présentation n'a pas vocation à être exhaustive. Il s'agit là d'une introduction.



Présentations - PERSONNAGES
Votre premier message sur le forum doit être celui-ci. Ici, venez présenter votre personnage de RP et créer votre fiche. Vous avez 3 semaines maximum pour vous présenter ! Vous trouverez aussi l'important topic de **parrainage**, si vous souhaitez être guidé dans le forum.

- **prédéfinis**

Ces communautés ont des règles et n'hésitent pas à bannir si le besoin s'en fait ressentir. Car certains membres, de par leur comportement immature, peuvent s'attirer les foudres du staff administratif. Ils ne peuvent s'intégrer et enfreignent les règles édictées dans le règlement dont la lecture est obligatoire.

Ce sont des communautés de fans, mais des rapports de force existent : la hiérarchie y est omniprésente et délimitée strictement. Il existe des administrateurs et des modérateurs. L'administrateur constitue le rang le plus élevé de la communauté. Il est celui qui gère le forum et donc l'espace de vie de la communauté. Les modérateurs sont là pour modérer : ils s'attachent à ce que la communauté soit bien gérée, qu'il n'y ait pas de débordements, de comportements floodeux¹⁸⁸ ou violents.

Un membre qui a commis une faute peut recevoir un voire plusieurs avertissements. C'est un rappel à l'ordre, une manière de prévenir l'individu qu'il doit recadrer son comportement, ou alors avoir une participation utile à la communauté. Si cela ne suffit pas, il peut y avoir une peine d'emprisonnement qui peut aller d'un ou plusieurs jours à un bannissement définitif. Codelyoko.fr a souvent mis des floodeurs en prison. Le terme « prison » est bel et bien utilisé, et l'avatar de la personne est alors modifié : il a alors des barreaux qui ornent son avatar, les barreaux d'une prison. Il peut également voir un rang lui être attribué : celui de « neuneu », terme péjoratif qui indique alors à toute la communauté que ce membre

¹⁸⁸ Le flood est comparé à de la pollution. Flooder, c'est polluer le forum de messages inutiles et/ou stupides et/ou inappropriés.

est jugé comme n'apportant pas une contribution utile et/ou intéressante à la communauté. Ce sont là des « boulets ».

Le flood n'est donc pas cautionné, mais seulement dans une partie restreinte du forum, qui constitue la partie défouloir. Les communautés agissent alors comme des sociétés. Il existe en effet les topics suivants :

- Absence des membres : ces derniers viennent signaler leur absence, la durée, pour signaler aux autres qu'ils seront momentanément disponibles ou, à défaut, qu'ils ne seront pas présents sur le forum pendant une certaine durée.
- Trombinoscope ou Photos des membres : ceux-ci ont la possibilité de poster une ou plusieurs photos d'eux-mêmes et aussi de commenter celles des autres. Tout ceci se fait seulement sur un seul topic, pour centraliser toutes les photos, en plus de pouvoir se dévoiler davantage et de connaître le visage des autres.
- La carte des membres : ils viennent signaler dans quelle ville ils se situent, afin d'avoir un panorama de toutes les villes où vivent tous ceux qui font partie de la communauté.

[Houhou ! Où êtes vous ? - s'inscrire sur la carte du FOF - >](#)

255

- Anniversaire : les membres donnent leur date de naissance pour qu'elle soit ajoutée à une liste et ainsi permettre à tout un chacun de savoir à telle date quel est l'anniversaire de qui, et donc de le lui souhaiter. Il faut néanmoins un certain nombre de messages car, comme marqué dans l'image juste en-dessous, l'idée est de souhaiter un joyeux anniversaire à ceux qui ont vocation à s'inscrire plus ou moins durablement dans le paysage du forum.

[Anniversaires >](#)

236

Sujet du message: Votre date d'anniversaire

Votre Date d'Anniversaire

Bonjour aux membres de [codelyoko.fr](#) nous vous présentons un topic sympa pour les anniversaires des membres !

Nous vous demandons d'avoir + de 15 messages pour poster votre date d'annif pour éviter de le fêter alors que vous n'êtes que de passage merci 😊

- Nouveaux venus : comme nous l'avons dit, les nouveaux venus viennent se présenter. C'est là leur introduction à la communauté, leurs premiers pas.
- Le lieu de discussion : « Coin Blabla », « Papoteland », « Les lyokofans parlent aux lyokofans » sont autant de noms donnés à cet endroit. C'est un topic destiné à discuter de

n'importe quel sujet. Les membres peuvent parler de tout ce qu'ils souhaitent, tant que le règlement est respecté.



 [Papoteland X : Parlez de tout et de rien, lâchez-vous !](#) >
Marquise Sissy

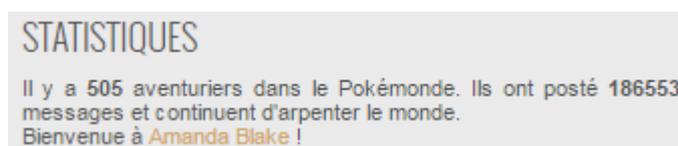
5,003

« Les lyokofans parlent aux lyokofans » est le topic de discussions générales de Codelyoko.fr. Les membres peuvent y parler de ce qu'ils souhaitent. Ce topic se trouve dans la section « Blabla de la Communauté ». Nous pouvons relever que le titre comporte la mention « de la Communauté ». Le forum donne de manière immédiate la mention de communauté aux membres qui se rendent sur Codelyoko.fr.

Mais la disposition du forum et les informations qui apparaissent alimentent également l'idée d'une société au mode de fonctionnement bien précis. En bas de la page de Codelyoko.fr et de Master Poké, nous retrouvons des éléments communs.

Codelyoko.fr

Master Poké



Ces images montrent que les forums sont adeptes des statistiques. Il est important de savoir le nombre de messages total postés sur le forum (plus le nombre de messages est élevé, plus il donne l'image qu'il est alimenté et fréquenté. Un forum qui semble vide de vie ne donnera pas envie de s'inscrire), le nombre de membres inscrits et le pseudonyme du dernier inscrit.

Cette dernière information permet de mettre en valeur ce nouvel arrivé. Dans l'image de Master Poké juste au-dessus nous pouvons relever que même un message de bienvenue est inscrit. De plus, les membres doivent poster un message de présentation dans la section « Nouveaux membres ». Message obligatoire et important, c'est une manière d'inciter le membre à aller se présenter à la communauté. Les autres peuvent alors lui souhaiter la bienvenue.



Ces deux éléments ci-dessus se trouvent également en bas de page et permettent de révéler à tout membre qui est en ligne. C'est une manière de montrer qui est présent actuellement sur le forum.

Sur Master Poké, nous trouvons aussi en bas de la page :

Aucun anniversaire aujourd'hui
Membres fêtant leur anniversaire dans les 3 prochains jours:
Azamir Mergar (27), **Etsuko Michiyo** (24), **Lay J. Brightwood** (14), **Rizzen Zaurv** (27), **Rythiel Naga** (24), **Sapphire Arrowny** (24), **Wixo Reaper** (14), **Wyatt Camden** (21)

Signalant ainsi à tout membre de la communauté les anniversaires à venir, avec les âges que vont atteindre ceux concernés.

Parlons du haut de la page du forum à présent. C'est là l'occasion de mettre des bannières, des news. Prenons l'exemple de Master Poké :



Ci-dessus, deux bannières se situant en haut de la page. Elles illustrent les nouveautés de Master Poké et permettent à ses membres d'être immédiatement au courant des animations en cours. Ces bannières sont cliquables, ce qui signifie que les membres peuvent directement accéder aux sujets de discussion correspondants. La première image révèle que Master Poké existe depuis 8 ans et que, à l'occasion de cet anniversaire, l'heure est à la fête et à la célébration. C'est le moment de revenir sur ce qu'apporte Master Poké à ses membres, ces derniers se sentent plus que jamais appartenir à une communauté. La seconde image montre que les forums font attention aux saisons et aux événements du calendrier. Chaque événement peut donner lieu à une animation, ou à une occasion supplémentaire de partager ensemble.

A présent, rappelons-nous de la liste de catégories d'intérêts d'une communauté dressée par Serge Proulx, évoquée dans la première partie.

Il commençait par le partage de croyances idéologiques. Les membres de Codelyoko.fr voient en Code Lyoko un dessin animé de leur enfance, qui les a émerveillés, passionnés, marqués par des images, des souvenirs, des personnages. Ils ont tout ceci en commun.

Les membres de Fanfiction.net voient en l'écriture une importance qui peut aller d'une passion lambda à une part primordiale de leur vie.

Les membres de Master Poké voient en le jeu de rôle en ligne, en l'écriture qu'il suscite et en Pokémon, trois constantes qui les passionnent, les intriguent, et qu'ils partagent ensemble.

Serge Proulx parlait ensuite des habitudes culturelles. Les membres de chacune de ces communautés partagent des habitudes liées à leur présence sur le forum : une façon d'écrire, une façon de penser inhérente à la communauté.

Viennent ensuite les valeurs communes : par exemple, la qualité de l'écriture dans les postes ou dans les fanfictions, ou bien la nétiquette à respecter. Il ne faut pas insulter, ni tenir des propos racistes. Et ceci marche pour tout forum.

Serge Proulx mentionnait également le sens de la solidarité.

Ces membres se constituent et se voient comme une communauté voire même comme une famille, comme un groupe aux liens intimes et profonds. Ces liens sont importants pour eux, ils ont de la valeur. Pour cette raison, une idée de protection apparaît. Il faut protéger le groupe et les membres qui le composent, contribuer à sa survie et à sa longévité, et pour cela, il faut s'entre-aider et garder ces liens entre les membres.

Et, enfin, une identification à une même constellation identitaire. Ils forment un tout, un groupe, une identité commune. Ils se définissent par leur attache à cette communauté à laquelle ils appartiennent. Ce sont les membres de Codelyoko.fr et pas ceux de Master Poké. Ce sont les membres de Master Poké et pas ceux de Fanfiction.net.

Ainsi, les membres évoluent dans un même cadre, soumis aux mêmes règles et avec des valeurs et habitudes communes. Ils ont tous en commun leur usage d'Internet, leur appartenance à une communauté, des topics similaires. Mais chacune de ces communautés est différente pour les personnes qui la composent.

Barry Wellman et Giulia Milena dressaient une liste de caractéristiques permettant de savoir si une relation est forte ou non. Appliquons cette liste aux différents terrains.

1) La connaissance d'une relation intime et unique : les membres se reconnaissent amis et en tant que membres d'une communauté.

2) Avec la volonté de s'y investir : ils réalisent des actions. Certains membres de Codelyoko.fr ont rédigé des dossiers pour le site, tandis que d'autres ont eu le grade d'animateurs avec l'objectif d'animer la

communauté. De plus, à l'occasion des anniversaires, certains membres peuvent offrir des cadeaux : sur Codelyoko.fr, il arrive qu'un membre écrive une fanfiction et l'offre pour l'anniversaire d'un de ses amis.

3) Et un désir de proximité avec l'autre : Connaître le numéro, Facebook, Skype, s'appeler, s'échanger des photos, autant de moyens d'actions pour rester en contact et proches.

4) L'envie d'être ensemble le plus souvent possible: en ligne comme hors-ligne. Les membres aiment réaliser des IRL, c'est-à-dire des rencontres physiques entre tous les membres. Mais il s'agit aussi d'être ensemble sur le forum et de partager dessus.

5) Dans des contextes multiples : Le forum, Skype, Facebook et les IRLs constituent un ensemble de supports de discussion qu'ils utilisent et qui leur permettent de vivre pleinement leurs amitiés.

6) Sur une longue durée : cela fait des années que les membres de Codelyoko.fr, de Master Poké et de Fanfiction.net sont sur ces sites et que leurs relations se poursuivent.

7) Une relation mutuelle : La relation est réciproque. Les membres reconnaissent la place des autres dans la communauté, tout comme ils reconnaissent les liens qui les unissent. Si tel n'est plus le cas, la relation disparaît.

8) Avec les désirs et besoins de l'autre connus et soutenus : une connaissance de l'autre, du passif du à une présence prolongée, des histoires, des anecdotes, constituent autant d'éléments que les membres de forums de discussion partagent, car ces supports leur permettent de discuter et c'est à eux de choisir ce qu'ils disent et acceptent de dévoiler.

9) Proximité renforcée par des caractéristiques sociales communes : Dans la communauté, les personnes d'un même âge ou d'un âge proche peuvent se rapprocher et mieux se comprendre car ont les mêmes problèmes et les mêmes attentes liés à leur âge. Mais, au contraire, ils peuvent aussi être proches de personnes plus âgées qui deviennent des guides, des mentors, qui apportent leurs conseils. Et, finalement, c'est tout cela à la fois. Être proches de ceux qui ont un âge similaire, et ceux qui ont un différent. Car quoiqu'il arrive, ils auront un point commun : la passion pour laquelle ils se sont inscrits sur le forum.

Ainsi, à ces forums cadrés et encadrés, s'ajoute des liens forts entre les membres, qui vivent ces relations de manière fréquente car ils se connectent régulièrement sur le forum.

Dans une communauté, les relations sont inter-connectées : tout le monde se connaît, de manière plus ou moins intime. Certains ne sont connus que de leur pseudonyme mais ils existent, ils sont membres de la communauté mais leur place peut être moins solide et intense que celle des autres. Les membres vivent des relations parfois très fermées dans ce grand tout que représentent tous les autres. En effet, les autres peuvent voir avec qui ils sont amis sans jamais le devenir à leur tour.

Sur Internet, les utilisateurs ne postent pas des messages sur tous les topics, certains ne postent que sur certains topics en particulier. Fanfiction.net en est un exemple. Certains membres ne postent des commentaires que sur des fanfictions Harry Potter.

Des rangs sont attribués selon le nombre de messages postés pour, implicitement, pousser les gens à participer et à poster des messages. Plus ils postent de messages et plus ils accèdent à des rangs plus prestigieux. Les rangs sont des petits messages qui apparaissent sous le pseudonyme.

Codelyoko.fr et Master Poké ont des noyaux durs : ce sont des membres qui reviennent le plus fréquemment, et dont leur place au sein de la communauté est la plus forte. Sur Fanfiction.net, c'est plus compliqué. La communauté est très éclatée : certains ne s'intéressent que à certains fandoms (celui de Harry Potter par exemple) et ne lisent et écrivent des fanfictions que sur ce fandom en particulier. Les membres ne communiquent pas tous entre eux (bien que le forum permette de limiter cette idée), car ils occupent seulement certains espaces sur le site. Il existe aussi des délimitations dues aux pairings¹⁸⁹ : certains membres ne lisent des fanfictions que sur un pairing en particulier, pouvant ne pas aimer d'autres.

Les communautés de fans peuvent ainsi devenir des sociétés, où les individus partagent des relations fortes. Mais tout le monde ne parle pas avec tout le monde. Ces supports de communication possèdent divers espaces et c'est à chacun de choisir son espace de prédilection. Certains sont réglementés et constituent des lieux obligatoires ou emblématiques. Un membre qui ne se présente peut se voir rappelé à l'ordre, tandis qu'un individu ne donnant pas sa date d'anniversaire voit là une occasion manquée d'être célébré par la communauté.

C. Reproduction de l'amitié en face-à-face

1. Rencontres IRLs : quand le face-à-face s'ajoute à la relation en ligne

IRL signifie « In Real Life ». Et cette expression peut susciter une ambiguïté. Car elle est parfois traduite comme « dans la vraie vie ». Or, IRL désigne ce qui ne se passe pas sur Internet. De ce fait, ne serait-ce pas là une manière de véhiculer l'idée que les actions sur Internet ne se passent pas dans la vraie vie ?

Les forums, les chats, feraient-ils partie d'une fausse vie ? Là où nous savons à présent que le virtuel ne s'oppose pas au réel, le vrai s'oppose au faux.

« Real » peut se traduire autant par réel que par vrai. Si IRL désigne ce qui ne se passe pas sur Internet, il faut s'attarder à ce qu'il se passe en-dehors d'Internet pour mieux comprendre la notion.

IRL appelle ainsi à ces moments où les individus se rendent au travail, à l'école, où ils sont dans les transports, chez eux, chez leurs amis, dehors. C'est le temps qu'ils passent en-dehors de l'ordinateur.

Sur les forums de discussions, le temps est diffus, élargi. Il n'y a pas de notion de temps dessus. Les membres peuvent y poster à n'importe quelle heure, à n'importe quel moment. Des membres qui se situent à des fuseaux horaires différents ne sont pas pénalisés par le temps. Le forum n'est pas affecté par le jour, la nuit. Il n'a pas d'heures de sommeil à respecter, pas d'impératif alimentaire.

¹⁸⁹ Un pairing est un couple : dans l'univers d'Harry Potter il existe par exemple le pairing Harry/Hermione, ce qui signifie qu'une fic qui se revendique de ce pairing voit son histoire tourner autour de ce couple.

C'est pour cela qu'un forum de discussion est un support virtuel. Il ne répond pas aux codes du réel basés sur le temps, l'espace. Il n'est affecté ni par l'un, ni par l'autre. Rappelons-nous, le virtuel est réel mais de manière différente. Il le conçoit différemment.

Un forum de discussion n'est pas réel. Mais il est vrai. Une chose réelle est différente d'une chose vraie. Si un forum de discussion n'est pas dans la vraie vie, c'est qu'il est faux et que les membres qui s'y consacrent perdent ainsi leur temps.

Dans les faits, nous ne pouvons affirmer cela. Car les communautés de fans auxquels appartiennent ces membres n'ont pas la sensation de perdre quelque chose mais plutôt d'en gagner. Ils y gagnent en confiance, ils se découvrent eux-mêmes et nouent des amitiés. Leurs écrits, leurs messages, ne sont pas matériels mais ils existent.

Ainsi, si l'expression IRL n'est pas utilisée pour décrire ce qui se passe sur les forums de discussion, ce n'est pas pour un manque d'authenticité ou de véracité. L'expression désigne simplement l'existence de deux mondes qui s'affectent mutuellement : un monde sur Internet qui est venu après le monde du face-à-face.

Les membres qui emploient l'expression « dans la vraie vie » le font toujours entre guillemets car ils utilisent cette expression connue, tout en sachant qu'elle est utilisée à tort. Les guillemets sont là pour la nuancer.



190

Ainsi, les membres de ces communautés de fans organisent parfois des IRLs, désignant ainsi leurs rencontres qui se déroulent en face-à-face, et donc éloignées de l'ordinateur. Elles constituent autant une fin qu'un début. Car pour arriver à cette rencontre physique, un cheminement est nécessaire. Nous avons parlé de la confiance, due à une découverte progressive et prolongée.

Une IRL devient une façon de se découvrir davantage, de se découvrir d'une manière nouvelle. Car les sens s'ajoutent à la relation. Voir la personne, pouvoir la serrer dans ses bras, pouvoir l'entendre de vive voix, constituent des éléments qui rendent la relation plus intense.

En effet, après que la découverte IRL ait eu lieu, lorsque les personnes se retrouvent de nouveau derrière leurs écrans à communiquer par écrit, ils gagnent dans leurs esprits une image de la personne soit nouvelle, soit plus approfondie. Le rapport est alors plus profond, car les membres ont ajouté une

¹⁹⁰ <http://www.innovationstory.fr/wp-content/uploads/2015/06/virtuel-reel-620x330.jpg>

composante chargée en émotion. La rencontre IRL peut devenir un gage de qualité de la relation. Ce sont là des souvenirs supplémentaires.

Il existe plusieurs types d'IRLs. Celle qui se déroule sur une journée, celle qui se déroule sur plusieurs jours voire une semaine, celle qui concerne la communauté toute entière et celle qui concerne un nombre limité de personnes (par exemple, deux trois personnes qui se voient, grâce à une proximité physique ou un désir de se voir plus vite au lieu d'attendre l'IRL globale).

Chaque IRL apporte son lot d'informations et de souvenirs. Une IRL sur une semaine, par exemple, implique une cohabitation et une organisation. C'est une vie en communauté, passée du forum à l'IRL. Les attaches entre les différents individus sont alors très fortes, car elles se sont enrichies de souvenirs et d'événements aussi concrets que forts. C'est pour cela qu'ils ne se limitent pas qu'à une IRL. Généralement, une IRL bien réussie en amène d'autres car les membres, galvanisés par cette rencontre, souhaitent reproduire l'expérience. Ce n'est alors plus une rencontre (ce stade est déjà passé), mais une manière de se réunir et de réaliser des activités physiques et ludiques ensemble.

« Pour moi, "une IRL" est égal au rassemblement d'un bon nombre de personne d'une sphère internet ne s'étant jamais vus auparavant et se réunissant sur la base de leur centre d'intérêt commun (/ex : une convention/un jdr/parler du forum). Les rencontres pour se voir ont pour moi un pied hors de l'"IRL" traditionnelle. »¹⁹¹

L'IRL reflète-t-elle le passage d'une relation purement virtuelle à une relation réelle ? Est-ce la rencontre physique qui permet de parler d'une relation réelle ? Ainsi, est-elle indispensable pour la survie d'une amitié ou même pour considérer une relation comme telle.

Les membres d'une communauté aiment à faire des IRLs pour pouvoir échanger mais en face-à-face. La première IRL de Codelyoko.fr était une IRL de fans. Cependant, comme nous l'avons vu, ces communautés gagnent une dimension plus personnelle, plus intime voire plus familiale.

La question de l'IRL est là une question qui met en opposition deux points de vue. D'une part, nous avons ceux qui considèrent que l'amitié ne se concrétise pas avec la rencontre physique. Ils se considèrent amis avant même de se rencontrer en face-à-face car les émotions et les sentiments sont déjà là et qu'ils ne sont pas dus à la découverte physique.

« Ça peut être un plus. Après, c'est pas indispensable non. Surtout avec tout ça, Facebook, Skype pour ne citer que ceux-là. »¹⁹²

Les IRLs ne sont pas toujours considérées comme indispensables. Les membres expliquent que l'on peut se considérer amis sans pourtant s'être déjà vus. La rencontre physique n'est pas une étape obligatoire, mais une étape appréciée. On apprécie la rencontre, le fait de pouvoir se voir en vrai là où on se voyait derrière un écran. La relation née sur support virtuel repense l'idée des cinq sens et des perceptions. Là un individu voit la personne en face-à-face, il voit ses mots en ligne. Là où il entend la

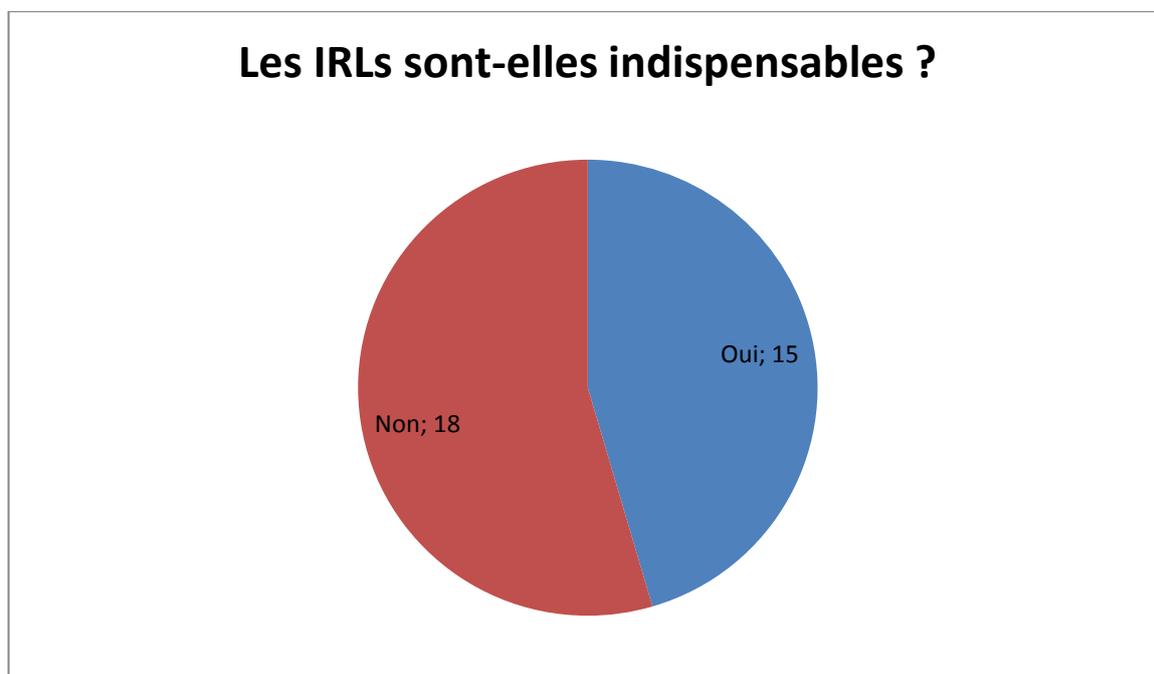
¹⁹¹ Cf Annexe 8 – Master Poké, Individu 3, Question 25

¹⁹² Cf Annexe 19 – Master Poké, Individu 2, Question 25

personne en face-à-face, il lit ses paroles. Là où il touche la personne en face-à-face (une étreinte par exemple), il touche les touches de mon clavier, et l'étreint de manière virtuelle. Pourtant, l'émotion derrière cette étreinte non actualisée, non concrète, est, quant à elle, concrète. Il ressent l'envie d'étreindre la personne et il l'étreint. Même si l'étreinte ne s'est pas réalisée concrètement, elle s'est quand même réalisée dans sa perception.

D'autre part, nous avons ceux qui, au contraire, affirment que l'IRL est le gage d'une relation réelle et qu'elle en constitue son point de départ. La rencontre virtuelle permet la rencontre réelle, elle est en les prémices. Tant que les deux personnes ne se sont pas rencontrées en face-à-face, leur amitié n'en est qu'à ses débuts.

« Elles permettent d'être sûr que ces gens sont vraiment nos amis : après une IRL réussie, ça devient une évidence ». ¹⁹³ Avant l'IRL, on se considère déjà comme ami. Après l'IRL, on gagne en souvenirs, en anecdotes, en private jokes, en images.



Mais tous ne considèrent pas l'IRL comme point de concrétisation.

« Quand on ne connaît que par internet et avant que ça devienne "plus" donc avant un échange de numéro de téléphone, par exemple, des fois je me suis demandé où passaient les gens. Bizarrement je crois que l'échange de numéro de téléphone, ça concrétise, quelque part, le passage de l'internet à l'IRL. » ¹⁹⁴Car le téléphone, c'est faire rentrer l'autre dans son intimité.

L'IRL est donc un point de plus dans la relation. Elle permet aux membres de casser la barrière de l'écran... mais n'est-elle pas déjà cassée ? Car l'on s'échange photos, numéros de téléphone, facebook et skype. Les relations nées sur support virtuel repensent l'idée que l'on communique uniquement en face-à-

¹⁹³ Cf Annexe 13 – Master Poké, Individu 10, Question 25

¹⁹⁴ Cf Annexe 9 – Master Poké, Individu 4, Question 19

face et que seule la relation hors-ligne supporte les émotions réelles (Mesch et Talmud). Les relations a priori virtuelles contredisent cette affirmation : Le support est virtuel ; les émotions réelles.

Codelyoko.fr, les membres ont fait des IRL leur étendard. La série Code Lyoko est aujourd'hui arrêtée, et les membres ne souhaitent pas voir leurs amitiés s'arrêter pour autant. Bien qu'il y ait une présence sur Skype pour ne pas faire du forum le point central, l'IRL permet ainsi de nourrir leurs liens, de maintenir leur amitié. Car les amitiés doivent s'entretenir.

« Cela a totalement changé l'évolution de nos rapports. Je suis persuadé que sans ses rencontres, des gens auraient perdu contact beaucoup plus facilement, ou que leur relation seraient moins profondes en terme d'amitié »¹⁹⁵

L'IRL apparaît parfois comme une bulle. Comme si les membres étaient coupés de tout, et vivaient durant un temps une chose extraordinaire qui n'appartient qu'à eux. Car une IRL peut comptabiliser plus d'une dizaine de participants, voire bien plus. Elle rassemble des personnes qui partagent une amitié qui aurait pu ne pas exister.

Si ces personnes ne s'étaient pas inscrites sur ces forums de discussion, elles n'auraient jamais pu rencontrer toutes ces personnes, elles n'auraient jamais pu participer à toutes ces IRLs. Internet est alors devenu une opportunité : celle d'accéder à des personnes qui n'auraient jamais pu être rencontrés en face-à-face.

L'IRL n'est pas jugée indispensable pour considérer une personne comme un ami. Elle permet de pousser plus loin l'expérience, de l'enrichir, mais elle ne définit pas les liens d'amitié. Elle les nourrit. Ainsi, si une poignée d'entre eux considère la place de la rencontre physique comme étant une place indispensable, la majorité ne voit pas les choses de cette manière. Cependant, l'IRL n'est pas un passage systématique. Toute communauté de fans n'est pas obligée d'en réaliser, et tous les membres n'y participent pas, et ce pour plusieurs raisons : les parents qui ne donnent pas leur accord, craignant que leur enfant se mette dans une situation dangereuse ; le lieu de l'IRL étant trop loin (car les membres ne se situent pas tous dans les mêmes villes) ; un manque de moyens ; un manque de disponibilités ; ou simplement parce qu'ils n'ont pas envie d'y aller.

« Certains voient l'IRL comme un objectif, d'autres ne la souhaitent pas. Ils préfèrent rester dans leur monde virtuel, d'évasion du quotidien, et ne pas faire rentrer ces liens considérés 'à part' dans la vie réelle. »¹⁹⁶

Ainsi, l'IRL est encore une question de choix. C'est au membre de choisir s'il souhaite ajouter une nouvelle dimension au lien qui le lie aux autres. Et, chaque membre considère la discussion en face-à-face de manière différente. Si, pour certains, c'est une composante importante, utile, agréable, mais non indispensable ; pour d'autres elle apparaît comme nécessaire pour permettre à la relation de se réaliser pleinement et de devenir une amitié à part entière.

¹⁹⁵ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr

¹⁹⁶ Idée tirée des travaux de Bidart Claire

« Si je disais que l'IRL est indispensable, ça voudrait dire que je ne considérerais pas toutes ces personnes comme mes amis avant de les avoir rencontrés en vrai. Ce n'est pas vrai. Je considérerais ces personnes comme mes amis avant de les avoir rencontré. Ça n'a pas changé après l'IRL. »¹⁹⁷

Cela signifie pourtant une chose : quel que soit l'importance accordée à la rencontre physique, celle-ci ne serait plus l'unique norme ou un passage obligé. La rencontre sur un support virtuel est une rencontre à part entière, une rencontre légitime. La qualité de cette rencontre n'est pas remise en question, ce n'est pas une pseudo-rencontre en attente de la vraie rencontre. C'est une rencontre différente, c'est à tout un chacun de voir s'il souhaite y ajouter la dimension en face-à-face.

2. Exclusion des membres et fin de la relation

« Les membres des communautés en ligne peuvent créer du lien autant que de l'exclusion sociale. Il s'agit du lien qui les rattache symboliquement et socialement à la communauté que l'utilisation du dispositif sociotechnique qui leur a permis d'imaginer. La communauté virtuelle est par conséquent une communauté imaginée (Anderson, 1996) »¹⁹⁸

Comme dit précédemment, une communauté existe parce que ses membres se reconnaissent comme tel. Se sentant unis et liés, ils savent alors qu'ils forment un collectif. Or, tout collectif répond à des règles.

Comme l'explique Hine, les membres créent aussi bien du lien social que de l'exclusion.¹⁹⁹ Car les relations sur Internet sont comme les relations nées en face-à-face : elles sont sujettes aux conflits, aux malentendus et à l'arrêt de la relation.

Dans les communautés de fans, nous l'avons vu, les forums sont régis par de nombreuses règles. Il existe des règles pour les nouveaux venus. « Choisissez bien votre pseudonyme, il est le reflet de votre identité sur le forum » peut-on lire dans le règlement de Codelyoko.fr. Tout comme il existe des règles pour « poster correctement ».

C'est là une nétiquette visant à interdire les propos racistes et insultants, qui sèmeraient la zizanie et entraveraient donc la bonne vie du forum.

Le langage SMS est interdit, comme sur Codelyoko.fr, Master Poké ou encore Fanfiction.net. Master Poké prône des exigences tels que le « NO SMS », le respect, la non publicité et pas de plagiat. Les équipes administratives souhaitent des messages avec une bonne rédaction, et non bourrés de fautes d'orthographe, qui gêneraient la bonne lisibilité. Il y a, de ce fait, un certain niveau d'exigences. Il en va de même pour les couleurs et la taille de la typographie qui sont régies elles aussi. Ainsi, tout est fait pour permettre un accueil et une visite agréables. L'idée est d'avoir une image reflétant un certain niveau de qualité pour permettre à ceux qui sont présents de continuer à rester, et inciter ceux qui pourraient être tentés de s'inscrire à le faire.

¹⁹⁷ Cf Annexe 4 – Codelyoko.fr, Individu 8, Question 24

¹⁹⁸ Proulx Serge, *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, Page 23

¹⁹⁹ Ibid, Page 18 et Page 21

« Un forum RPG est avant tout un lieu de détente. Et rien ne doit altérer cette volonté de prendre plaisir en incarnant son personnage sur Master Poké. Le forum se veut abordable, toute personne, nouvelle ou ancienne dans l'univers du RPG doit pouvoir se sentir à son aise et être accueillie de la même manière » peut-on lire sur Master Poké.

Les règles sont donc énoncées, accessibles à tout moment, claires et précises, et surtout obligatoires à lire. Les règles concernent la tenue en communauté par rapport aux propos mais aussi aux actions : l'ouverture de nouveaux sujets, ne pas ressortir de vieux sujets oubliés, ne pas se faire de publicité, ne pas avoir de double-compte sont des sujets très encadrés.

« Vous n'êtes pas ici pour enrichir votre liste d'amis Facebook » peut-on lire sur Codelyoko.fr. Les communautés de fans donnent des libertés mais celles-ci sont encadrées. Venir sur un forum, c'est donner son accord pour poursuivre le but fixé par ceux qui le dirigent.

Les administrateurs et modérateurs ont en effet une place dans la communauté assez particulière. Ils ne sont pas que simples membres, ils sont des influenceurs car, représentant l'autorité, ils dictent les règles et peuvent les modifier.

Un membre qui perd un lien avec un autre sur un forum perd-il tout lien avec la communauté ? Prenons le cas de Codelyoko.fr. Certains membres ont eu des tensions entre eux mais tant que cette tension n'affectait pas toute la communauté, il n'y avait pas d'incidence.

Début 2014, la première IRL massive de Codelyoko.fr a lieu avec un objectif communautaire. L'IRL avait lieu sur deux jours et sur ces deux jours le total de participants était de 46. Aujourd'hui, pourtant, le nombre de participants aux IRLs est de 18.

Cette forte diminution est le reflet de phénomènes dans les communautés de fans. Tout le monde ne parvient pas à s'intégrer. Les relations nées en ligne ont une autre particularité qu'elles partagent avec les relations nées hors-ligne : la fin de la relation. Les relations nées en ligne s'arrêtent, brusquement ou sur le long terme. Pourquoi une relation née en ligne trouve-t-elle son point final ? Où s'opère la fin de la relation ?

En discutant avec l'équipe administrative de Master Poké, celle-ci témoigne qu'il peut y avoir parfois du grabuge sur le forum.

« Est-ce que vous avez eu affaire à des personnes qui menaçaient la communauté ou étaient nuisibles ? Quels ont été les cas où vous avez du bannir ? Est-ce qu'il y a eu des personnes qui se sont fait exclure ?

Responsable de la gestion des jeux : « Plusieurs fois de mémoire. Plusieurs fois des membres, souvent dès ou peu après l'inscription ont pu être irrespectueux. Les quelques fois où il y a eu bannissement, c'était pour plagiat ou juste par inscription pour simple publicité, il me semble. »

Administrateur : « Je n'ai pas eu moi-même affaire à des personnes menaçant la communauté, sachant que finalement l'autorité suffit largement à 'faire taire' des personnes qui seraient vraiment néfastes. Pas d'exclusion ou de bannissement depuis mon arrivée, sachant que finalement la communauté gagne

souvent sur le reste, je suppose que des personnes qui ne seraient que trop agressives finiraient par partir d'eux-mêmes »

Et ce qu'ils disent s'appliquent à Codelyoko.fr. Car beaucoup des personnes qui ne font plus parties des membres sont parties d'eux-mêmes. Certains n'ont pas réussi à trouver leur place au sein de la communauté, ou une place en demi-teintes, pas totalement en-dehors mais pas totalement intégré. Chaque communauté a son noyau dur et il peut être difficile pour ceux qui n'y sont pas inclus de se sentir intégré.

Le départ des membres peut aussi être dû à l'envie d'arrêter les supports virtuels pour se recentrer sur leur quotidien, leur vie IRL. Car il peut parfois être difficile de combiner la partie IRL et le temps consacré à la vie en ligne. Les attentes envers la vie en ligne peuvent également changer.

Enfin, la dernière raison peut être l'exclusion. Rappelons-nous, la génération actuelle de Codelyoko.fr a fini par pousser les autres membres qui n'étaient pas les bienvenus dans le noyau dur vers la sortie. Si une poignée d'entre eux se connectent parfois sur le forum, ils ne font pas partie du cercle d'amis, celui-ci n'accordant plus de place et préférant rester entre eux. Cette exclusion peut alors les inciter à ne pas rester sur le forum car la bonne ambiance qui peut y régner n'est pas pour eux. Codelyoko.fr est un exemple de communauté qui a outrepassé le forum, celui-ci étant devenu secondaire. « Le forum a moins ressemblé à un forum Code Lyoko, mais plutôt à un forum archi-communautaire, qui vivait surtout pour ses membres ».²⁰⁰

Sur le forum, les membres ne sont pas obligés de parler avec tout le monde. C'est une conversation asynchrone. De ce fait, ils peuvent ignorer certains messages, et donc ne pas y répondre.

Mais parfois, l'exclusion prend la forme de bannissement. La communauté entière décide de mettre un terme au lien. Un membre qui aura eu plusieurs démêlés peut finir par être jugé comme ne faisant plus partie de la communauté. Il peut bien entendu rester sur le forum mais n'ayant plus d'attache, le soutien et l'affection des autres, il finira par se retirer. S'il reste pour causer du grabuge, il sera banni.

Être rejeté du forum signifie-t-elle la fin des relations nouées ? Si la majeure partie de la communauté rejette une personne, cette personne risque de perdre tout contact avec les autres. Car comme nous l'avons dit, ce sont des individus dans un groupe. Si la personne perd son attache au groupe, elle perd ses liens avec les individus.

Continuer à parler avec une personne rejetée par la majorité ou une bonne partie de la communauté est un risque d'avoir un pied dehors de manière spirituelle. Parler avec un membre qui perd son lien avec la communauté revient à parler avec un exclus. S'il est exclu, les autres pourraient se demander pourquoi la personne continue à lui parler. Ainsi, ce serait refuser de suivre le groupe et, de ce fait, s'en isoler de manière plus ou moins forte. Cela met également dans une position délicate entre le membre qui a perdu sa place et celui qui en a toujours une.

L'exclusion des communautés en ligne peut survenir pour des raisons homothétiques à l'exclusion des communautés hors-ligne : la personne qui n'arrive plus à s'intégrer, conflits, distance, ... Mais la façon d'exclure s'opère différemment.

²⁰⁰ Cf Annexe 17 – Entretien Administrateur Codelyoko.fr

En effet, hors-ligne, du fait de la présence physique, une personne exclue peut toujours être présente. En ligne, l'on peut bannir le compte du membre, empêchant son retour.

Un forum sans communauté mais simplement avec des individus isolés ne peut survivre. Parce que si le forum fait vivre la communauté, la communauté fait vivre le forum. Pour cette raison, ceux qui troublent la cohésion de la communauté sont vus comme une menace.

La fin de la relation trouve son point de départ dans des attentes différentes. En effet, une relation possède plusieurs degrés d'intensité. L'un peut souhaiter une proximité plus grande. En ligne, on peut lire et relire les écrits entre deux personnes qui ont posté publiquement. C'est une trace écrite et sert de preuve, d'argument.

Comme vu précédemment, les forums sont soumis à de nombreuses règles. Ceux qui échappent à ces règles sont durement sanctionnés et perdent ainsi leur place au sein de la communauté. Pointés du doigt, ils ne donnent pas envie de discuter avec eux. Ainsi, les personnes avec qui les membres nouent des relations répondent à certaines qualités, à certaines exigences. En allant sur un forum, ce n'est pas parce qu'on rencontre beaucoup de monde qu'on souhaite parler à n'importe qui.

Il apparaît clairement que la volonté première d'un forum n'est pas de créer des amitiés, mais de faire naître un environnement agréable, qui donne envie d'y séjourner, de rester, d'enrichir, où il fait bon vivre. Un forum sans communauté et, surtout, sans communauté solide, risque l'effondrement. C'est en assurant un certain engouement qu'il se maintient. De ce fait, dans ce cadre de vie, une erreur peut être difficilement pardonnable. C'est risquer un jugement négatif sur sa personne et donc une exclusion sociale. En ligne, le seul moyen de discuter est via l'ordinateur. Ainsi, si la communauté se détériore, il ne sera pas aisé d'amener une réconciliation, surtout lorsqu'il existe une pléthore de forums et que si celui-ci ne convient plus, rien n'empêche d'aller voir si l'herbe est plus verte ailleurs. Néanmoins, si la communauté meurt, elle emporte le forum avec lui, ce qui est tout le contraire du but souhaité par l'équipe administrative.

« Généralement, elles durent tant que nous fréquentons le même forum RPG et, souvent, elles s'éteignent après coup. Il y a néanmoins des exceptions. Je connais mon meilleur ami depuis 2008 et même si nous n'avons pas toujours fréquenté les mêmes RPG, notre amitié a survécu. Mais, sincèrement, les exceptions sont rares. Des personnes que j'imaginai être encrées dans mon quotidien sont disparues plus vite que nécessaire à la minute où nous avons quitté notre forum commun. Vient un moment où, contrairement aux amitiés IRL, les amitiés sur le net n'ont plus nécessairement beaucoup de choses en commun hors forum. C'est un peu le lien qui nous unit selon moi. »²⁰¹

De ce fait, tout individu qui chercherait sciemment à nuire à la cohésion de la communauté est sévèrement réprimandé, et ce pas seulement par le staff. Abandonné de tous, il peut alors se faire durement critiquer par les autres et de ce manière publique (soit sur le forum, soit sur une messagerie instantanée mais, dans tous les cas, c'est en groupe et cela laisse des traces écrites), ce qui s'apparenterait même à du lynchage.

²⁰¹ Cf Annexe 12 –Master Poké, Individu 9, Question 16

Codelyoko.fr a déjà vécu ce genre d'événements. Ainsi, le noyau dur qui dépassait la vingtaine s'est vu réduit de plusieurs membres qui, pourtant, semblaient avoir fait leurs preuves et jouissaient d'une certaine ancienneté mais, en affichant une volonté de nuire, ont perdu les liens avec une poignée de personnes pour finir par perdre toute attache avec la communauté.

De plus, l'amitié en ligne ne naît pas aisément. Car il existe des normes de recrutement : la qualité de l'écriture, celle des échanges, la présence de normes de « bon comportement relationnel »²⁰².

Faire partie d'une communauté signifie donner implicitement son accord pour se plier à ses règles, même si elles ne sont pas acceptées par toute la communauté. Il s'agit alors d'un choix à faire : soit s'y soumettre, soit quitter le forum.

Ou alors être poussés vers la sortie.

Codelyoko.fr, Master Poké et Fanfiction.net représentent trois types de communautés d'individus différentes et qui balaient les diverses possibilités d'évolution de ces supports. En effet, Codelyoko.fr est devenu archi-communautaire. Le forum n'est plus ouvert aux nouveaux et ne vit que pour ce groupe d'amis. Fanfiction.net représente une communauté très éclatée, car certains membres ne se sont inscrits que pour un fandom et ne mettent pas les pieds sur les autres, car il existe tellement de fandoms possibles (Série, TV, Livres, Jeux vidéo, etc), qu'il est très difficile pour les membres de discuter avec tout le monde. Quant à Master Poké, le forum se situe entre les deux. Ouvert aux nouveaux et cherchant à les intégrer du mieux possible, il permet à tous les membres de discuter entre eux car le nombre total d'inscrits n'atteint pas celui astronomique de Fanfiction.net.

Mais quel que soit le type de communautés, celles-ci sont régies par des règles qu'il vaut mieux ne pas transgresser si les individus souhaitent garder leur place.

Ainsi, il apparaît clairement que les communautés de fans ont pour vocation d'être un espace de vie et de discussion agréables, propre et enrichi. Ces communautés sont ouvertes à tous mais pas à n'importe qui.

²⁰² Lethiais Virgine, Roudaut Karine, *Les amitiés virtuelles dans la vie réelle. Profils, motifs et modalités de construction*, Réseaux, n°164, 2010/6.

CONCLUSION

Les relations virtuelles appellent à plusieurs types de relations nées sur des supports électroniques différents. Réseaux sociaux, sites de rencontre... et communautés de fans. Car il existe pléthore de sites communautaires et de forums de discussion sur un thème ou une passion en particulier, qui rassemblent des fans et leur permettent d'évoluer dans un environnement en ligne fait pour discuter de cette passion.

Mais ces supports tendent aussi à développer une communauté, et donc des liens entre les individus qui la composent, car s'il n'y a pas de communauté pour soutenir et maintenir le forum, celui-ci finit par mourir.

Les relations virtuelles suscitent bien des réactions et des avis, parce qu'elles touchent aux mœurs de la société et aux mentalités. Elles ouvrent des perspectives nouvelles : celles où il n'existe pas un seul type de rencontre et pas un seul type d'amitié.

Différentes dans leur support et leurs caractéristiques, mais similaires dans les émotions qu'elles suscitent, l'amitié née en ligne et celle née hors-ligne sont deux types d'amitié possibles. La première ne remet pas en cause la seconde. Et comparer les deux, c'est garder l'idée que l'une est légitime et l'autre non. La frontière entre les deux est même de moins en moins nette car un ami rencontré sur Internet peut ensuite être rencontré IRL, déclenchant ensuite une relation faite d'une combinaison de virtuel et de face-à-face. « Les communications numériques devraient être mises sur le même plan que les appels téléphoniques ou les lettres – des techniques qui, depuis longtemps, articulent et *complètent* la communication en face-à-face »²⁰³.

L'amitié née sur Internet doit alors répondre aux mêmes codes que l'amitié et non pas aux codes de celle hors-ligne. Et c'est ce qu'elle fait, car elle permet à ceux qui la vivent de gagner et d'offrir soutien, confiance et affection. L'écran, c'est se voir différemment. Mais les émotions sont, elles, immatérielles.

Les relations nouées sur Internet ne sont pas sans défauts. Car oui, il est possible de mentir sur Internet, aisément même ; il est possible de rencontrer des personnes qui ne sont pas ce qu'elles prétendent être. Mais ces cas ne constituent pas la majorité et en faire une généralité, c'est mettre au même niveau toutes les nombreuses relations sincères et les quelques-unes qui ne le sont pas.

Renier l'existence de ces amitiés, c'est remettre en cause les émotions des personnes qui pourtant affirment que ceux qu'ils ont rencontrés sur ces forums de discussion sont bien leurs amis.

Si tel n'était pas le cas, pourquoi l'affirmeraient-ils, pourquoi le ressentiraient-ils ? Par quoi seraient-ils aveuglés pour se tromper à ce point ? Serait-ce l'aspect extraordinaire d'Internet, un monde où tout semble possible, accessible, qui les trompent ; ou bien l'image idolâtrée des inconnus qu'ils rencontrent ?

Mais les membres de ces forums de discussion n'accordent pas leur confiance immédiatement. Il ne s'agit pas de prendre des risques mais de faire partie d'une communauté liée par une même passion. Car ces forums rassemblent des fans au commencement. Ces fans cherchent de quoi alimenter leur

²⁰³ Casilli Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010

passion, de quoi la nourrir. Aimer une série, faire du jeu de rôle, écrire... autant de possibilités qui incitent à s'inscrire sur ce type de supports car ceux-ci offrent aux fans de quoi vivre leur passion et de trouver d'autres personnes capables d'y répondre.

L'objectif poursuivi n'est pas l'amitié. Ces personnes ne viennent pas avec la ferme volonté de se faire des amis mais simplement de trouver un endroit agréable, instructif et/ou dynamique, qui leur fera passer de bons moments.

Mais de tels environnements favorisent la création de liens car toutes ces personnes communiquent entre elles, construisent ensemble le forum qui se nourrit de leurs contributions, partagent et discutent. C'est là qu'intervient l'affectif. Car toutes ces actions font des relations qui se nouent entre toutes ces personnes des liens d'amitié.

Le fait d'avoir rencontré des amis sur Internet ne fait pas d'eux des amis de moindre importance, ou des faux amis. S'ils estiment que ces personnes sont leurs amis, c'est qu'ils s'apportent mutuellement ce dont ils ont besoin et/ou attendent les uns des autres.

Ces amitiés sont jugées fausses, faussées par l'écran et par cette rencontre différente, et ne pouvant pleinement supporter l'aspect émotionnel d'une amitié née en face-à-face. Les émotions à travers les écrans seraient biaisées par ceux-ci, les personnes rencontrées ne seraient pas comme elles se présentent, et les relations seraient superficielles.

Néanmoins, ce point de vue n'est pas partagé par tous et des auteurs comme Claire Bidart insistent sur le fait que la notion d'amitié n'est pas une notion figée mais qui change et évolue suivant les progrès techniques, technologiques et sociaux de la société.

Ceux qui vivent ce genre de relations contredisent également ces aprioris. Oui, ils peuvent se tromper, et ils se sont parfois trompés, tout comme dans des amitiés nées hors-ligne. Car les erreurs de ce type ne sont pas propres aux amitiés nées sur Internet, mais bien à l'amitié elle-même. Que ce soit hors-ligne ou en ligne, il existe des personnes malveillantes et/ou qui déçoivent et dont la relation finit par atteindre son terme.

Il est impossible d'imposer aux individus une seule manière de rencontrer ses amis. Car l'amitié appelle aux émotions, aux sentiments, aux sensations. Etant une valeur reconnue et importante au sein de la société, chaque personne tend à trouver des amis... là où elles le souhaitent. Les membres voient en ces rencontres virtuelles une expérience enrichissante et émotionnelle, qui leur apprend sur eux-mêmes et sur les autres et qui font partie intégrantes de leurs vies.

« Les sociabilités numériques constituent un lieu particulièrement pertinent pour interroger les transformations de nos sociétés ».²⁰⁴ Ainsi, les relations nées sur les forums de discussion reflètent les attentes et les évolutions de la société. Bien qu'elles ne soient pas encore considérées légitimes, elles tendent à le devenir.

²⁰⁴ Cardon Dominique, Smoreda Zbigniew, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, La Découverte, 2014/2, Page 161

Parce qu'une relation dite virtuelle porte de moins en moins l'étiquette de superficielle, d'une relation non réelle. Le virtuel est une façon nouvelle de considérer le réel, de se l'approprier. Depuis 1990 et l'arrivée des nouvelles technologies, celles-ci ouvrent des possibilités tant au niveau technique que social et amènent à repenser des notions qui semblaient jusque-là acquises.

Elles forcent les individus à repenser leur corps, leur présence, leur identité, leur image, les relations qu'ils nouent et qu'ils peuvent nouer, l'amitié qu'ils ressentent et ceux qu'ils appellent amis... Car l'arrivée du virtuel soulève autant de questions que de possibilités et les individus comprennent alors qu'il y a plusieurs façons d'être réel, que la vie sociale peut se construire autrement qu'en face-à-face.

L'imaginaire a toujours existé et impacté le réel. Alors que le virtuel devient un outil et un état qui font partie intégrantes de nos vies, l'imaginaire gagne en croissance et en possibilité. Tantôt il est possible d'imaginer dans le virtuel le champ de tous les possibles, tantôt celui-ci offre des représentations, vraies ou non, des personnes rencontrées sur Internet.

Ce sujet n'a pas vocation à trouver son point final car il appelle à des notions toujours en évolution. Le virtuel perd peu à peu sa connotation de non réel, et Internet prend de plus en plus de place dans le quotidien de tout un chacun. Il appelle également aux émotions. Les membres pleurent et rient avec les autres, ils construisent des relations sur des mots et des actions, loin des aprioris physiques qui existent hors-ligne, proches d'exigences rédactionnelles.

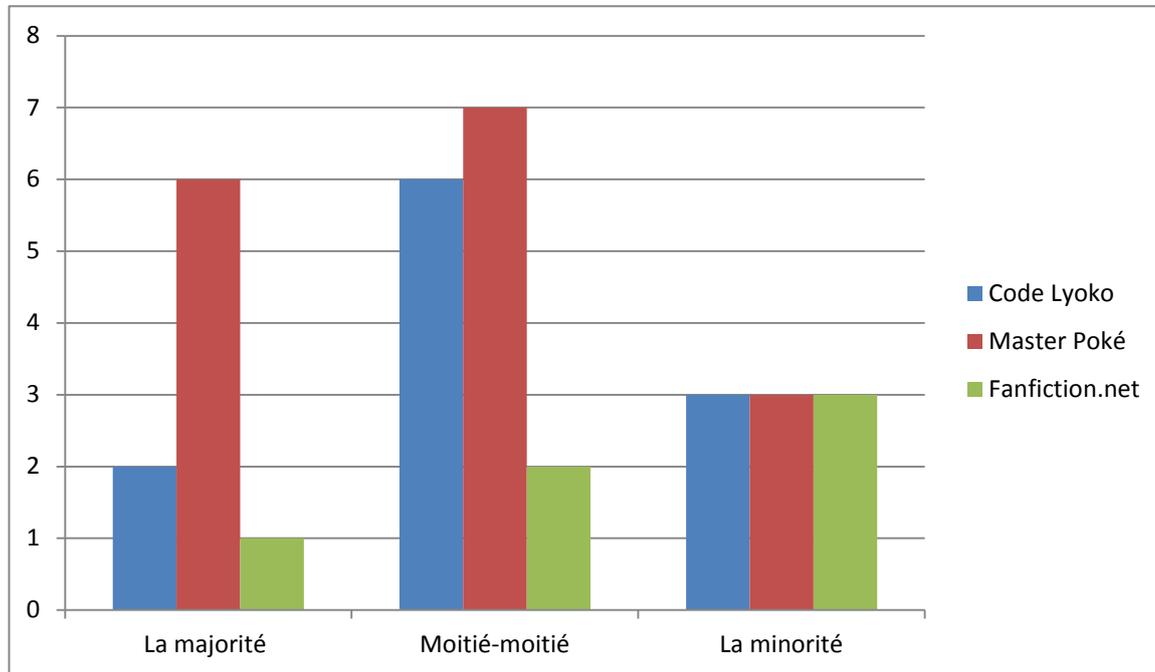
Ainsi, comme le dit Serge Proulx, « Il faut nous attendre à ce que cette révolution technologique révolutionne nos idées, notre conception de l'homme et même de l'univers ».²⁰⁵

²⁰⁵ Proulx Serge, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, Page 35

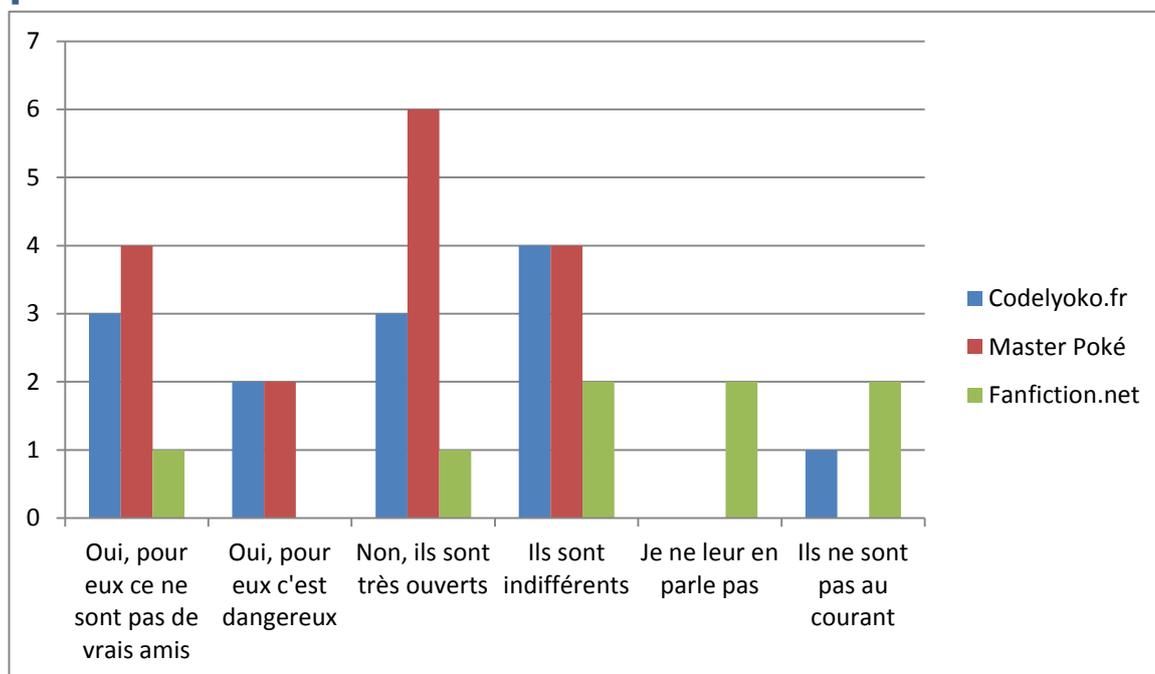
ANNEXES

ANNEXE 1 - RESULTATS DE L'ENQUETE QUANTITATIVE AUPRES DES TERRAINS CODELYOKO.FR, MASTER POKE ET FANFICTION.NET

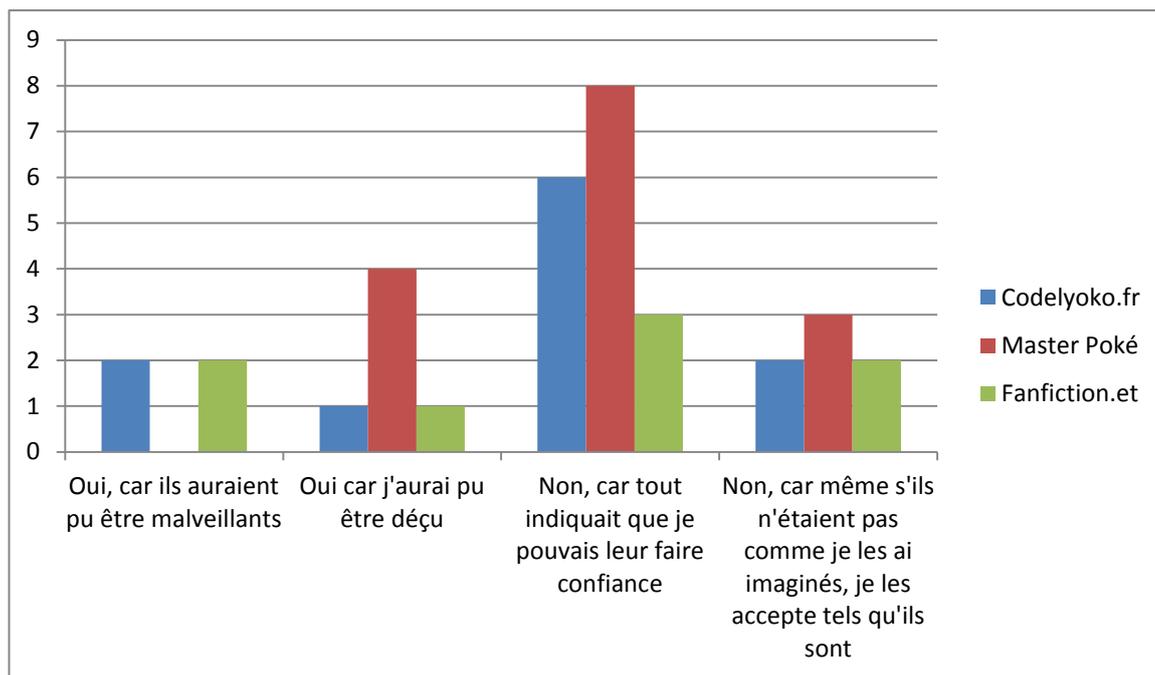
1. Quelle est la proportion de vos amis virtuels parmi tous vos amis ?



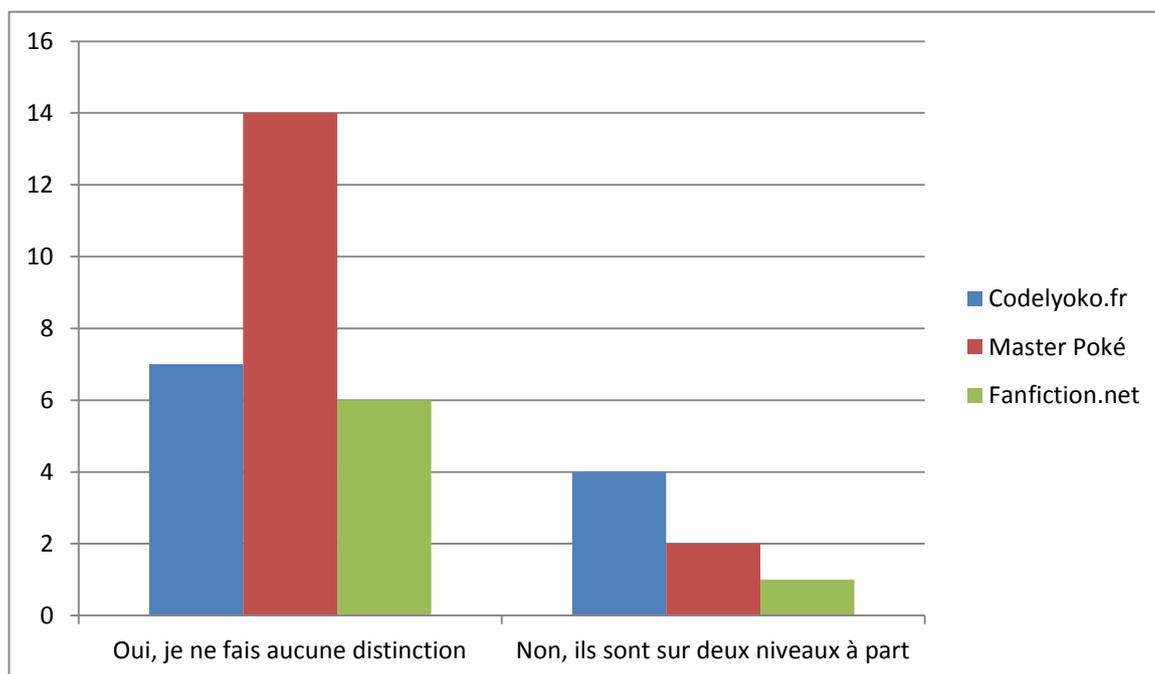
2. Avez-vous rencontré de l'incompréhension vis-à-vis de vos proches sur vos amis virtuels ?



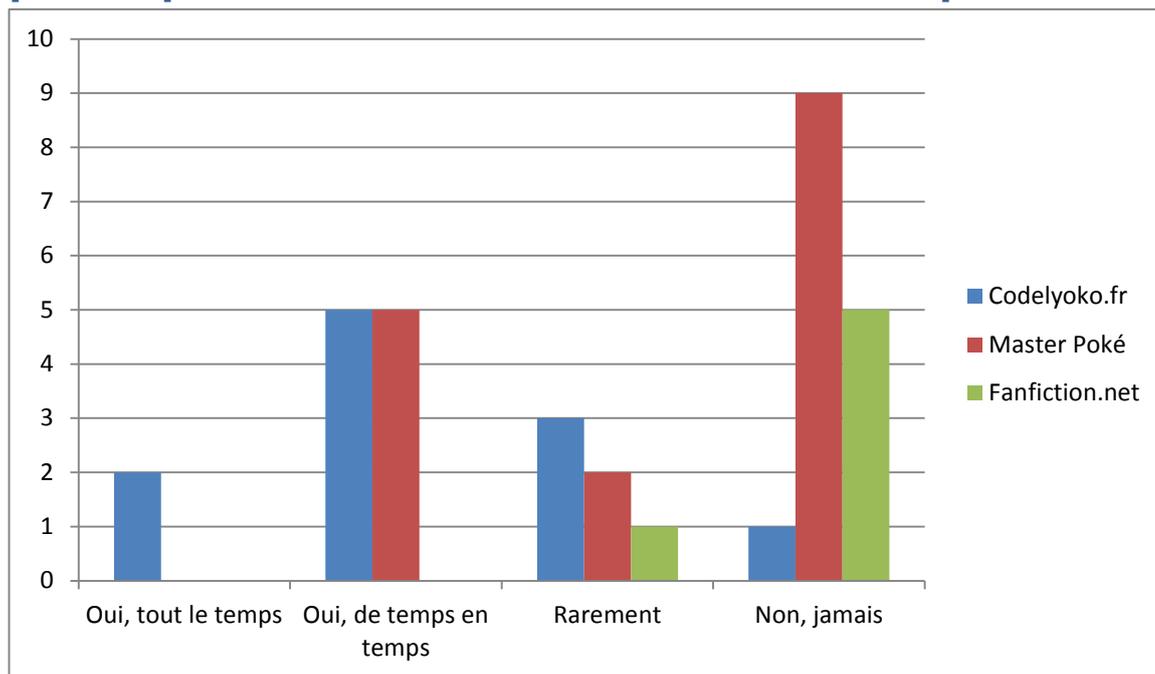
3. Etiez-vous effrayé la première fois que vous les avez rencontrés ?



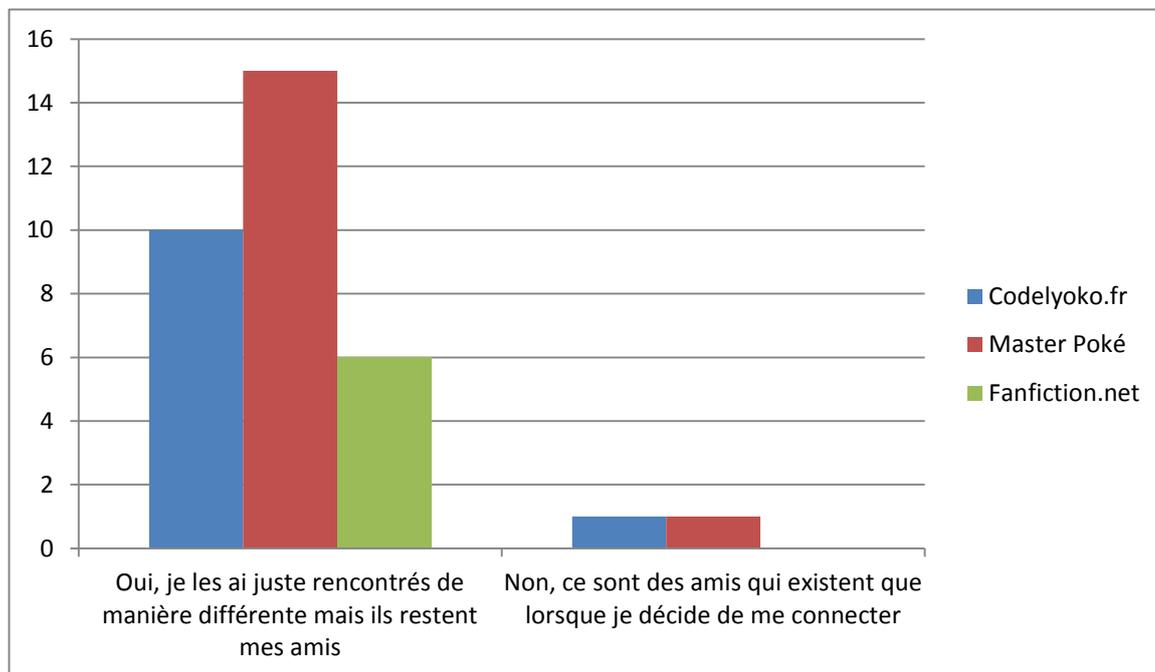
4. Considérez-vous vos amis virtuels de la même façon que les amis que vous avez rencontrés de manière plus classique ?



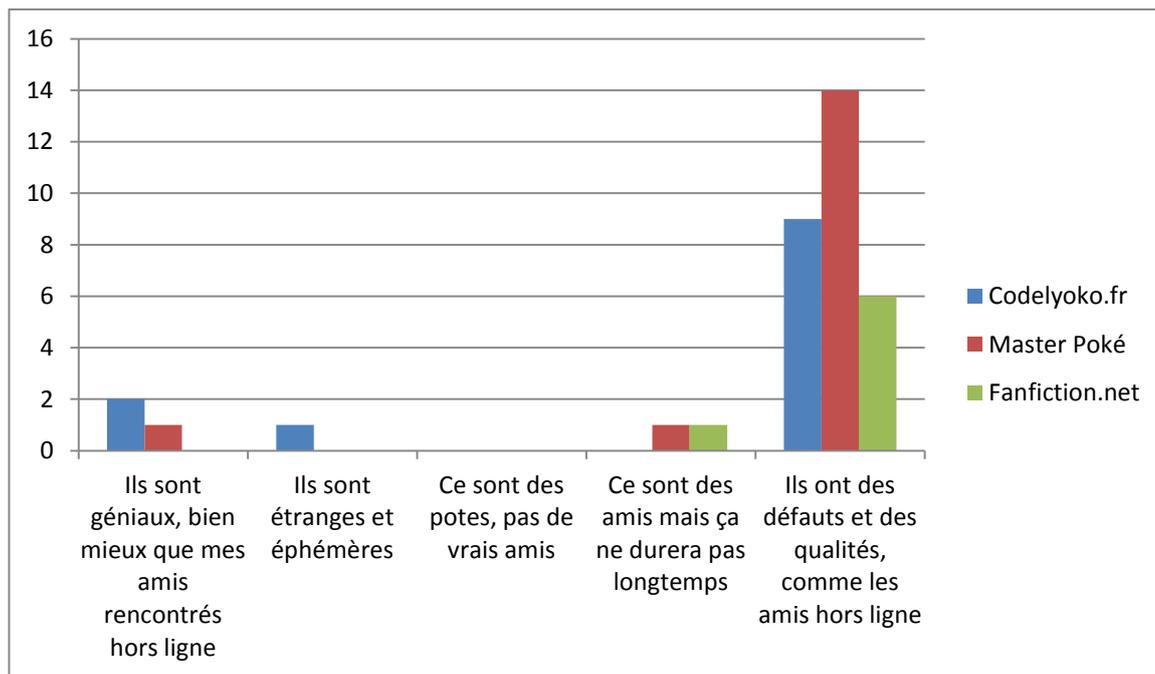
5. Accordez-vous une préférence à vos amis « virtuels » plutôt qu'à vos amis rencontrés de manière plus classique ?



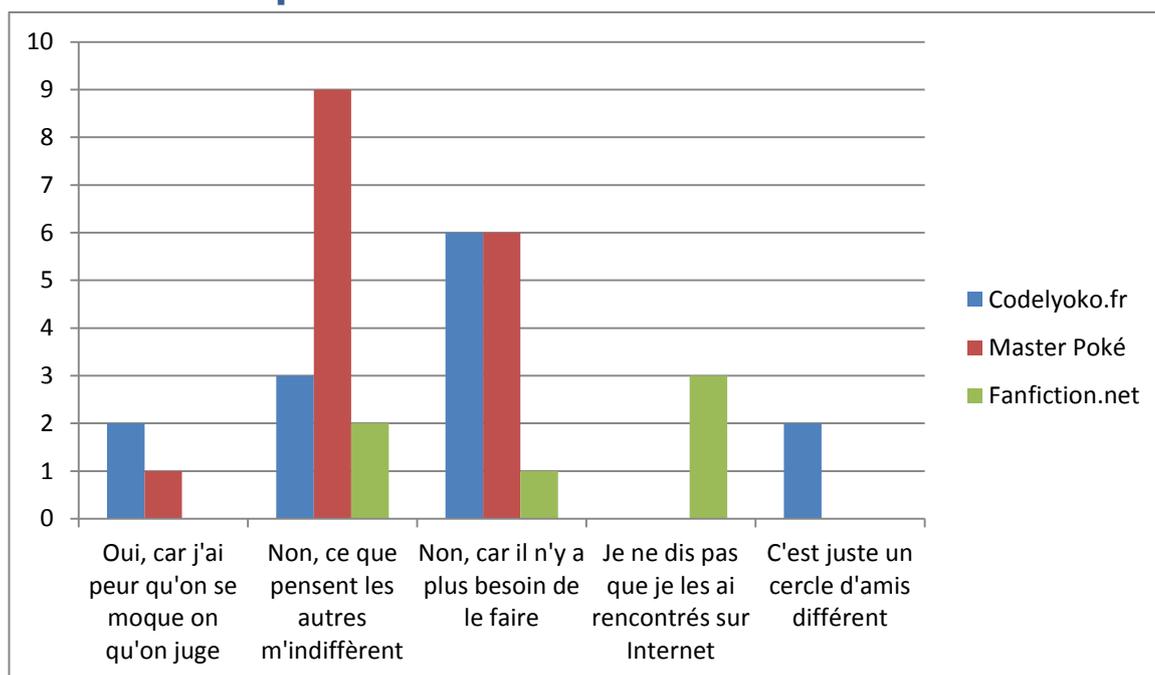
6. Vos amis virtuels sont-ils réels pour vous, ou cette amitié s'arrête une fois l'ordinateur éteint, ne recommençant qu'une fois rallumé ?



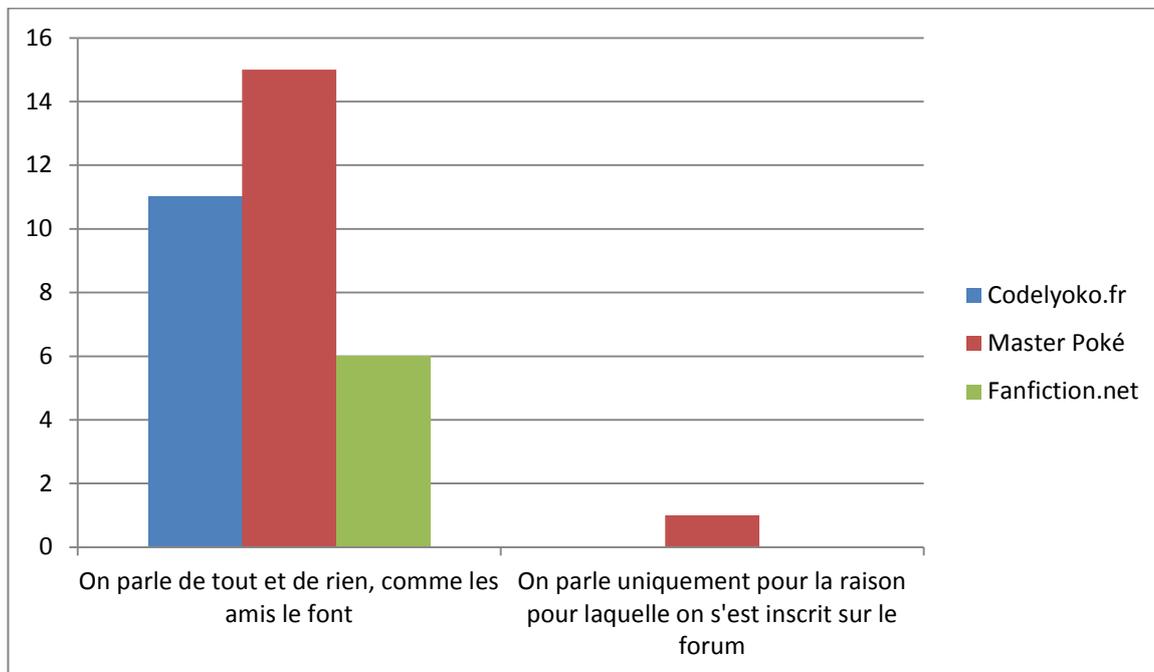
7. Comment trouvez-vous vos amis virtuels ?



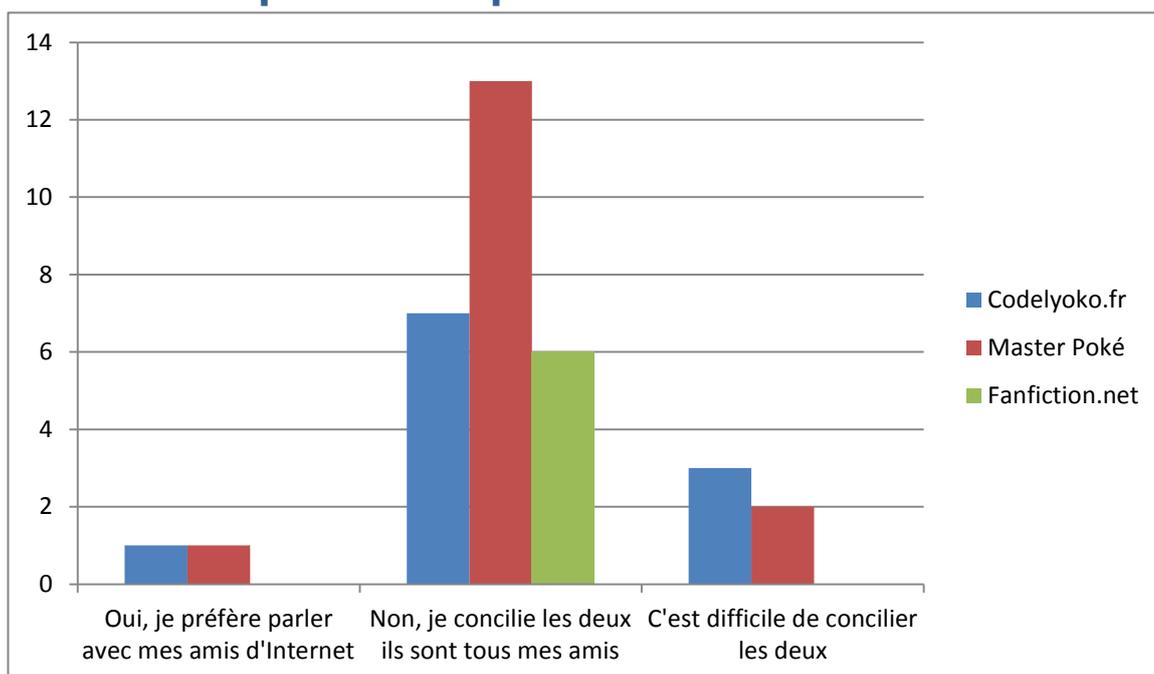
8. Ressentez-vous le besoin de vous justifier sur vos amis virtuels lorsqu'on vous demande où vous les avez rencontrés ?



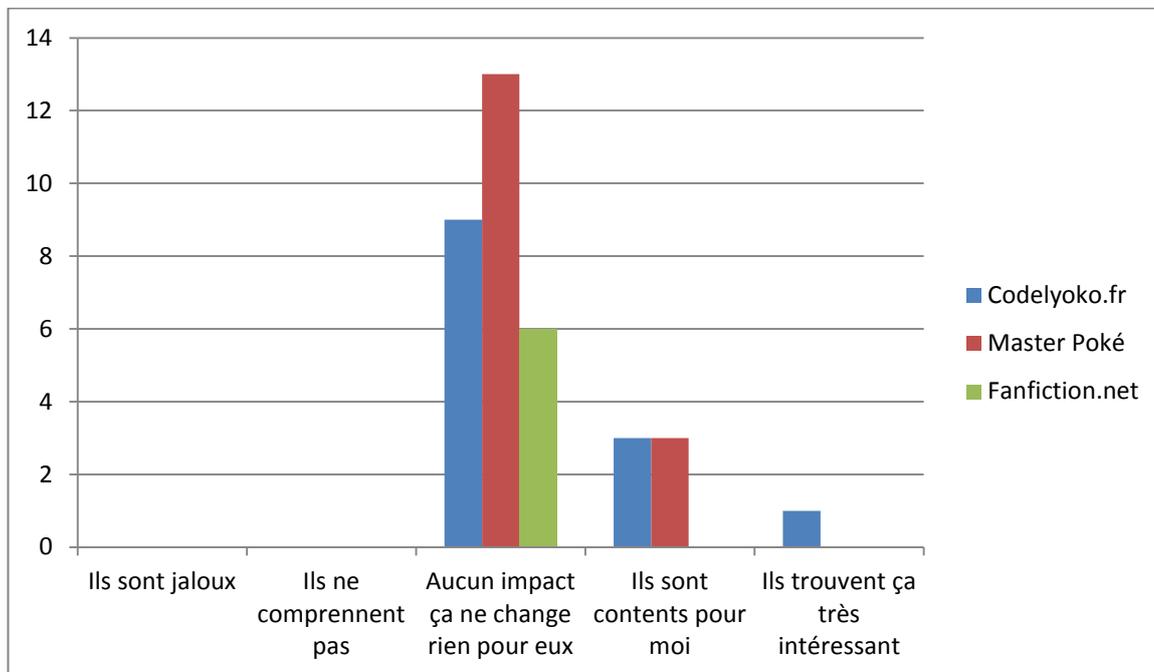
9. Quelle est la teneur de vos conversations avec vos amis virtuels ?



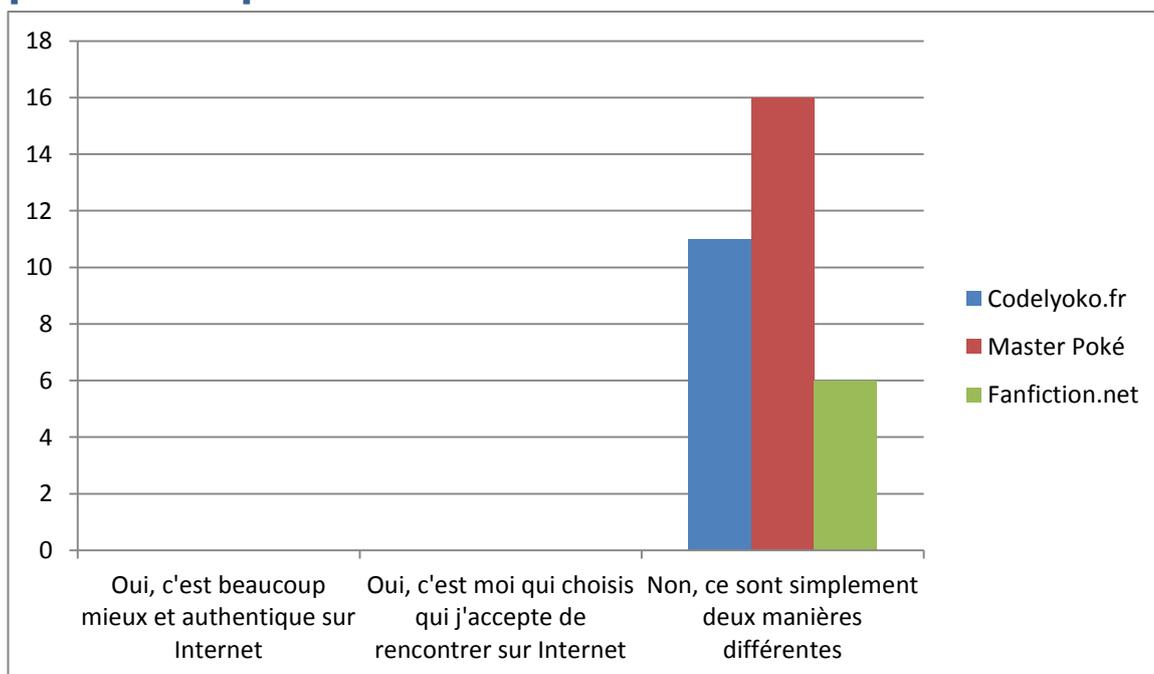
10. Du fait de votre amitié avec des personnes rencontrées sur Internet, parlez-vous moins souvent avec vos amis rencontrés de manière plus classique ?



11. Comment vos amis rencontrés de manière plus classique vivent votre proximité avec vos amis « virtuels » ?



12. Remettez-vous en cause les rencontres d'amis de manière plus classique ?



ANNEXE 2 – QUESTIONNAIRE – CODELYOKO.FR – Individu 4

Présentez-vous

Sexe : Femme

Âge : 17

Profession : Etudiante

Première inscription : mars 2013
Vivez-vous chez vos parents ? Oui

19. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

Non. Quand on parle souvent à des gens, on les connaît assez pour éviter les problèmes. Mentir est impossible à si long terme.

ANNEXE 3 – QUESTIONNAIRE – CODELYOKO.FR – Individu 5

Présentez-vous

Sexe : M

Âge : 21

Profession : Étudiant

Première inscription : 2006

Vivez-vous chez vos parents ? Oui

22. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Je sais faire la différence entre les deux mais il arrive parfois que je pense trop au virtuel si bien que parfois, quand je suis dans le virtuel, j'en oublie complètement le réel, mais quand je suis dans le réel, je pense énormément au virtuel

23. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Non, mais je sais pertinemment qu'ils le pourraient un jour, c'est comme les vraies amitiés

24. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Elles se passent bien et sont une excellente idée pour enfin « connaître » mieux nos amis virtuels. Cela dit, elles ne sont pas indispensables, on peut très bien nouer d'excellentes relations virtuelles sans avoir participé à la moindre IRL. Cependant, les IRLs consolident la relation. Sans IRL, on peut à tout moment se perdre de vue pour une raison ou pour une autre. Cela dit, IRL n'égale pas non plus relation qui durera forcément. Connaître un ami virtuel de manière réelle diminuera les chances de perdre contact mais les chances en question existent. De plus, il se peut qu'on s'entende moins bien que prévu avec une personne que l'on appréciait particulièrement

25. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

C'est très clairement une expérience agréable et enrichissante. Je ne sais pas si cela m'a donné plus confiance en moi mais cela a certainement changé ma perception des relations de manière positive.

ANNEXE 4 – QUESTIONNAIRE – CODELYOKO.FR – Individu 8

Présentez-vous

Sexe : Fille

Âge : 16ans

Profession : TS spé physique-chimie

Première inscription : 2010 environ

Vivez-vous chez vos parents ? Oui

18. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?
J'ai failli en perdre un.

20. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

De la même façon que les réelles. A la différence que à l'écrit, on a davantage le temps de poser ses pensées et qu'il est peut-être plus facile de se donner un « genre » si on est timide. Néanmoins, on finit quand même par connaître le vrai fond de la personne qu'on a face à soi.

21. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

On est beaucoup plus tactiles pendant les rencontres avec les amis virtuels. Faire un câlin à un membre de ma classe ne me vient pas à l'esprit alors qu'il y a quelques amis virtuels avec qui c'est déjà arrivé.

22. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Non.

23. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Oui. Mais ça s'est bien fini quand même. J'ai eu peur de me lancer, comme pour les fois où ça arrive « en vrai », mais finalement j'ai bouffé mon râteau et après deux mois de prise de tête on est revenus à une situation normale. :')

24. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Indispensable, non. Mais elles apportent indéniablement un plus. C'est un moment exceptionnel où on vit des choses tous ensemble. J'ai fait bien plus d'activités parmi les IRL que ce que j'aurais jamais imaginé faire avec des potes du lycée (laser game, paintball, bowling, accrobranche...). Si je disais que l'IRL est indispensable, ça voudrait dire que je ne considérerais pas toutes ces personnes comme mes amis avant de les avoir rencontrés en vrai. Ce n'est pas vrai. Je considérerais ces personnes comme mes amis avant de les avoir rencontré. Ça n'a pas changé après l'IRL

25. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Ouais, définitivement. J'ai commencé jeune quand j'avais des problèmes pour me sociabiliser à l'école. Aujourd'hui je suis comme un poisson dans l'eau dans ma super classe. TS2 forever d'ailleurs. Voilà.

ANNEXE 5 – QUESTIONNAIRE – CODELYOKO.FR – Individu 9

18. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ? A la première rencontre, c'est toujours un peu angoissant de rencontrer de nouvelles personnes.

19. Avez-vous considéré ça comme dangereux ? Non

20. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ? Semblables aux relations classiques.

21. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ? Le virtuel est

plus rassurant au début dans le sens où on peut le stopper très facilement (pas de proximité géographique, aucune obligation de se parler) alors que dans le réel, il est plus délicat de s'éloigner d'une relation. A contrario, les relations virtuelles peuvent rester plus superficielles que les relations classiques dans le sens où certains « amis » peuvent ne jamais se voir et ne pas pouvoir être présents physiquement en cas de besoin.

22. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ? Non.

23. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ? Ouiiii ♥ Je n'ai pas eu peur parce que le virtuel a l'avantage de laisser beaucoup plus de temps pour la discussion : les impératifs comme le sommeil, la nourriture, l'interaction avec d'autres personnes, est beaucoup plus gérable dans les discussions à distance, ce qui permet des conversations pouvant dépasser facilement les 5-6 heures sans interruption notable, ce qui arrive rarement dans la « vraie » vie. La confiance peut donc s'instaurer d'une manière particulière, directement plus légère (on s'ouvre à l'autre d'abord par la plaisanterie, une sorte de jeu de rôle plutôt impersonnel) mais qui laisse rapidement place à une véritable relation de confiance et de connaissance de l'autre. Donc non, aucune peur, sinon celle, comme dans une relation classique, d'être déçue par l'évolution de l'autre.

24. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ? A mon avis, il ne peut pas y avoir d'amitié véritable sans IRL. Certaines personnes peuvent s'apprécier virtuellement mais tant qu'ils restent derrière des écrans, ils sont bien moins eux-mêmes que dans la vraie vie. Leur manière de parler, de bouger, leur prestance, ce ne sont des détails visibles qu'en présence physique. Les IRLs se passent comme des rencontres entre amis, parfois de longue date. Pas besoin de parler Internet ou de faire des tonnes d'activités pour se sentir à l'aise. Les discussions se font naturellement.

25. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ? C'est une expérience aussi inattendue qu'excellente. Elle m'a permis de découvrir une autre facette de ma personnalité.

ANNEXE 6 – QUESTIONNAIRE – CODELYOKO.FR – Individu 10

Présentez-vous

Sexe : Fille

Âge : 21

Profession : Etudiante

Première inscription : février 2012

Vivez-vous chez vos parents ? Oui

15. Depuis combien de temps durent ces relations ?
4 ans.

16. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?
Oui. Certaines personnes désertent un site où elles avaient leurs habitudes. Certaines décident simplement de faire une croix sur un pan de leur vie. Tout comme dans l'amitié « classique ».

17. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Oui, c'est arrivé.

18. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Le fait de rencontrer une personne est anxiogène.

19. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

A défaut, je dirais « malsain ». Je considère que se cacher derrière un écran peut être mauvais car cela éloigne des relations physiques et réelles, qui sont celles qui permettent le maximum d'entraide professionnelle (le psychique est alors protégé au détriment du matérialisme). De plus, cela autorise à penser que l'on peut ne pas assumer certains de nos actes en disparaissant d'une plateforme ou d'un cercle de personnes, même si l'on ne passe pas à l'acte. Cela exacerbe l'asociabilité. Cela nuit au développement relationnel et à celui du langage. Cela favorise le fait de s'autoriser à fuir les réalités (travail, scolarité, famille, cercles de socialisation physiquement proximaux), ce qui peut être un facteur de décrochage social. Or la société française fonctionne majoritairement sur la structure du réseau. Si internet permet de se créer un réseau utile, il nuit à d'autres réseaux parfois dominants.

De plus, comme je l'ai déjà exposé, c'est une forme de socialisation qui est nuisible pour la santé. Je rajouterai, à cause de l'exposition à la lumière des écrans, de la tentation des nuits blanches, du potentiel addictogène de l'objet, de la posture souvent mauvaise, de la réduction de l'activité physique, et de notre besoin en lumière naturelle (vitamine D).

Enfin, sur internet, une personne est dépendante de son image. Les personnes sont donc très influençables, contrôlent très mal ce qu'elles laissent à voir. Elles prennent le risque de voir disparaître d'un seul coup toutes leurs relations et de se retrouver démunies dans la solitude, à cause du phénomène de mouvement de foule, exacerbé par la distance et le fait que la communication réside quasi exclusivement sur un dialogue écrit (hors youtube).

20. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

Elles sont multiples. Certaines sont juste des fréquentations polies, d'autres consistent en de l'admiration ou un désintérêt, parfois il s'agit d'une affection de guide, d'autres fois elles consistent en le plaisir de parler avec quelqu'un de divers sujets, et notamment du sujet du forum (le partage d'une passion). D'autres fois, une rencontre IRL transforme cette affection peu conventionnelle en véritable amitié, indistincte de l'amitié « classique ».

21. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

Le virtuel, c'est ce qui est dématérialisé, qui se traduit par une distance physique l'oubli de l'existence physique de la personne au profit de ses paroles, écrits, et de l'image que ceux-ci renvoient. Le réel, c'est quand s'ajoute aux mots une présence physique.

22. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Oui, lors d'une première rencontre IRL cela survient.

23. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Oui. Je n'ai pas eu peur. Je ne suis pas tombée amoureuse d'une personne virtuelle mais d'une personne rencontrée en chair et en os après une IRL.

24. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Ils ne sont pas indispensables. L'IRL, c'est le fait de casser le virtuel pour le faire rentrer dans la sphère du réel. Ils sont intéressants mais ils changent totalement une relation, de manière définitive.

25. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Une rencontre sur internet, c'est une scission avec un modèle pré-établi, c'est donc bien une expérience qui aide à progresser. Il ne faut juste pas régresser en s'y enfermant. C'est une aventure car cela n'est pas le modèle de socialisation que l'on nous vend classiquement, cela résulte donc d'un choix parfois indépendant d'autrui. Cela permet de rencontrer des personnes avec lesquelles on n'aurait jamais parlé « classiquement », bloqués par des préjugés physiques ou une distance matérielle ou sociale. Cela ne m'a pas donné confiance en moi dans la vie « réelle » car ce n'est pas une expérience de la vie réelle et se jeter dans la vie « réelle » est un acte qui ne sera jamais remplacé par un substitut virtuel.

ANNEXE 7 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ – Individu 1

Présentez-vous

Sexe : Femme

Âge : 24 ans

Profession : étudiante en agriculture (en gestion)

Première inscription : 16 mars 2009

Vivez-vous chez vos parents ? nop

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

Mes relations actuelles, environ depuis mon inscription sur le forum, voire un an ou deux plus tard pour certains (2010-2011 donc)

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Oui. De mauvaises personnes qui n'étaient pas du tout ce qu'elles montraient (manipulatrices), une très grosse déception aussi vis à vis de quelqu'un que j'ai longtemps considérée comme ma meilleure amie, que je voyais très régulièrement en vacances et qui s'est détournée :/

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Pas pour le moment non, on a des hauts et des bas mais j'apprécie les personnes qui m'entoure sur le net, même si on ne sait jamais de quoi sera fait l'avenir.

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Avec cette dite amie de la question 17, oui, lorsqu'il pouvait y avoir des tensions entre nous, mais tout finissait par redevenir normal.

20. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

Non, même lorsque je me suis faite manipulée sur internet puis irl, je prends plus cela comme une expérience pour ne pas me faire de nouveau avoir.

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

Que je n'utilise pas le terme virtuel parce que je ne fais pas de différences entre mes amis dits "irl" et "virtuels", ce sont les mêmes à mes yeux.

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

Peu de différences, si ce n'est que je ne communique pas tous les jours (via skype notamment) avec mes amis réels comme je le fais avec mes amis virtuels. Au départ, on parlait que par message privé. Mais au bout d'un moment, ça ne suffit plus. Alors on s'échange nos Skype, nos Facebook, puis nos numéros de portable

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Non.

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Oh que oui. J'ai rencontré mon chéri lorsque celui-ci est entré dans le staff de master poké, il y a un peu plus d'un an. On s'est mis en couple au bout d'un mois et demi, les choses se sont fait très naturellement et je n'ai pas eu peur un instant. On s'est rencontrés un mois plus tard et, 6 mois après, je déménageais chez lui ;)

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

J'adore les IRLs, après il y a plusieurs types. Celles qui se déroulent sur une journée (parfaites, on profite toute la journée, c'est vraiment très léger) et celles qui ont pu durer jusqu'à une semaine, où là il faut cohabiter ensemble, essayer de faire avec les défauts/soucis des uns et des autres, et c'est tout de suite plus délicat. Mais dans les deux cas, ce sont de chouettes expériences, et je trouve que c'est important pour pouvoir considérer quelqu'un comme un vrai ami, ça consolide les liens ;)

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Peut-être oui, même si j'ai toujours assez peu confiance en moi, mais je partais de loin xD En tout cas c'est une sacrée expérience, je dirais même que c'est un peu toute ma vie :P

ANNEXE 8 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ – Individu 3

Présentez-vous

Sexe : Féminin

Âge : 21

Profession : étudiant/stage (milieu associatif sur le logement)

Première inscription : sur le forum ? 21 juillet 2008.

Vivez-vous chez vos parents ? Non.

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

La plus longue a 8 ans, même si, ayant grandi ensemble pendant l'adolescence, nous avons des chemins de vie différents, qui fait que nous nous parlons plus rarement, mais comme mes copains de lycées perdus de vue après le bac, ou un ex avec qui on est resté ami. Les autres, 7 ans ou moins, dépendamment de la rencontre quoi x).

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Oui. L'une parce que la fille était un genre de... Manipulatrice "malgré elle" qui avait un besoin d'attention démesuré et qui a fait quelque chose de totalement déplacé pour cela, alors que nous n'étions pas encore réellement amies : nous en étions au stade des copines qui discutent tout le temps. Cela s'est stoppé net.

Une autre s'est arrêtée car nous n'avions pas les mêmes attentes de ces amitiés. Ça a été déchirant car c'était quelqu'un qui était une figure tutélaire pour moi, de "grand frère" si l'on veut le nommer ainsi, avec qui nous avons été très fusionnel. Mais à force de dispute quant à nos attentes, nous avons décidé de couper les ponts nettement, comme une rupture amicale normale.

Une autre s'est arrêtée parce que cette amie a eu des événements dans sa vie qui lui ont fait péter un plomb, l'ont fait disjoncter, et qu'elle a fait une sélection arbitraire parmi ses amis. Je n'en ai pas fait partie (alors que bon).

D'autres se sont arrêtées sans qu'on s'en rende compte, par absence de prise de nouvelles.

D'autres se sont arrêtées parce que j'avais eu une relation amoureuse avec eux et que nous avons rompu (indépendamment du fait de s'être vu irl ou non).

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Certaines, je peux l'envisager, oui.

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Peur de quoi ? La question n'est pas suffisamment claire je pense : /.

Peur de rencontrer sur un gros pervers : la première fois, comme une remontée de clichés qui angoisse tant qu'on n'a pas vérifié.

De ne pas être acceptée au moment de la rencontre : systématiquement.

De ne pas être appréciée de nouvelles connaissance du net : régulièrement, j'ai un sale besoin de reconnaissance.

Qu'ils ne s'entendent pas avec mes autres copains : oui, mais plus maintenant, je sais que mes amis de tout bord ont tendance à être compatibles.

Que mes parents s'en rendent compte, avant que je ne leur dise : oui.

Que l'un d'entre eux meurt et que je ne sois pas avertie : oui, mais cela a été déclenchée par la mort d'un ami en ligne, avec justement cette idée de "j'aurais pu ne rien savoir".

Ce sont les choses instinctives qui me viennent.

20. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

Ça quoi ? Il faudrait préciser je pense.

De rencontrer quelqu'un : oui, la première fois.

L'addiction à la connectivité, à un moment, a été trop poussée pour moi, mais elle n'avait pas de rapport tant avec l'amitié qu'avec le monde d'internet en général, en tant qu'entité.

Sinon je ne vois pas à quoi faire référence.

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

Vaste question. Comme les autres : pleines de questions, de complicité, de discussions badantes et de discussions joyeuses, de dévoilement, de plans sur la comète, de surprises, de déceptions...

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

Mhm, je ne sais pas. Ce qui me vient tout de suite comme remarque, c'est que la relation amicale via internet n'est pas virtuelle. Le virtuel, c'est par exemple, une fiction. Ce n'est pas nécessaire numérique ou informatique à mes yeux. Le virtuel c'est ce qui pourrait être mais qui n'est pas, en tout cas pas pour l'instant. L'histoire d'un jeu vidéo est virtuelle, une histoire humaine sur internet est réelle.

Le réel, je renverrais volontiers à Matrix : '). C'est ce que touche et ce qu'on sent, mais aussi ce qu'on ressent. La compassion ou la peine ressentie pour un ami, ou à cause d'un ami du net est réelle, tout comme la joie que peut nous procurer un cadeau "numérique".

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Non, pas au sens "commun" du terme. Je me suis déjà perdue dans une relation commencée par internet, mais je n'ai jamais cru qu'un personnage de rp/fiction par exemple pouvait me donner un retour.

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Oui c'est déjà arrivé. C'est aussi arrivés que je tombe amoureuse sans passer par la phase de l'amitié. Je n'ai pas eu peur d'autre chose sinon de présenter la personne à mes parents.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Aaaalors plusieurs choses. Les irls au sens réunions de personnes d'internet qui ne se sont jamais, à l'échelle d'au moins 3 ou quatre personnes sont pour moi ce que les gens appellent "des IRLs". Elles peuvent permettre de concrétiser des amitiés, comme pour d'autres cela n'est pas nécessaire et ne change rien à la relation déjà forte ou non. C'est une question de sensibilité de la personne à mes yeux.

Ensuite, dans mon sens une "IRL" à deux n'est pas vraiment une IRL, c'est une rencontre.

Enfin, depuis plusieurs années nous sommes un groupe d'ami internet qui nous voyons régulièrement (nouvel an, anniversaire, autres occasions diverses et variées) et nous ne considérons plus cela comme des IRLs depuis bientôt, je ne sais pas, 4-5 ans ?

De plus, depuis deux ans nous sommes un certain nombre à vivre dans la même ville, ou villes proches et à nous voir régulièrement : ce ne sont plus des IRL.

Pour moi, "une IRL" = le rassemblement d'un bon nombre de personne d'une sphère internet ne s'étant jamais vus auparavant et se réunissant sur la base de leur centre d'intérêt commun (/ex : une convention/un jdr/parler du forum). Les rencontres pour se voir ont pour moi un pied hors de l'"IRL" traditionnelle.

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle

donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Ça m'a donné confiance dans la vie parce que ça s'est conjugué aussi à une période de ma vie où les choses allaient mieux, et où j'ai eu des amis sur le net et dans ma ville, ma scolarité, etc. Mais je pense que cela a beaucoup joué. Après pour moi c'est une question de bonnes rencontres : ce sont des personnes en particulier qui m'ont aidé, pas parce que c'était des gens du net particulièrement.

Une aventure, j'aurais pu le dire avant, je le dirai peut-être plus tard. Pour l'instant non, c'est ma vie, une composante lambda de ma vie.

Réflexions personnelles :

Ce sont des notes en vrac que j'ai noté sur des bouts de papier quand j'y pensais depuis que tu as posté ton topic :

Les amitiés internet vont parfois plus vite à se construire sur de bonnes bases : la connectivité (internet sur toutes sortes d'appareil, sms avec les portables qui nous accompagnent partout et à n'importe quelle heure) permet d'avoir des amis qui nous accompagnent partout (tel un tamagochi des temps réels (sic)). Cette hyperconnectivité m'a amené aussi à ne pas développer certaines relations dans la "profondeur" : des gens avec qui je discute régulièrement, mais tout le temps en papotant, sans jamais rentrer dans la relation humaine de l'amitié.

Les amis sur internet peuvent surprendre, mais je me suis très vite fait cette réflexion : au cours de notre scolarité ou de notre vie professionnelle, les gens que nous rencontrons sont souvent rencontrés arbitrairement. Placés dans la même classe sans raison, collègue de bureau, etc. On peut s'y lier sincèrement bien sûr, mais ce peut être également du copinage de circonstance, qui durera et s'approfondira ensuite du fait du vécu commun.

Sur internet, on ne rencontre que rarement des gens au hasard : on a au moins un centre d'intérêt commun, celui qui nous a réuni, et des valeurs communes sans doute pour avoir fréquenté les mêmes sphères qui traite de cet intérêt. Naturellement, nos fréquentations de sites/jeux/net nous permettent plus naturellement de rencontrer des gens avec qui nous pourrions être complice. C'est mon avis.

De plus, du coup, on se choisit : on n'est pas obligé de se fréquenter si on ne s'aime pas, on se parle pas et ce n'est pas tendu car nous n'avons pas la présence physique de l'autre qui pourrait nous forcer sinon à rendre une atmosphère plus légère. Si l'on ne se parle pas sur internet, il n'y a pas d'"atmosphère" donc rien à détendre.

Ce sont des affinités électives, si je peux me permettre la boutade littéraire.

On dépasse vite internet avec les gens avec qui on est bien. Certaines relations ne dépassent jamais internet, d'autres oui parce que l'on sent mieux qui on va aimer ou non.

Beaucoup de chose se passent en privé, comme pour l'irl finalement, des parallèles à faire. On peut avoir un début de copinage en privé (message privé), puis souvent sur skype, ou quoi, ça passe dans la sphère privée, et quand la relation s'approfondit elle revient parfois dans la sphère publique car la complicité assez confiante le permet. Un peu comme une autre relation. Tout ce qui se passe donc sur internet n'est donc pas du domaine du public ou du visible. Il y a aussi une vie privée sur internet.

ANNEXE 9 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ – Individu 4

Présentez-vous

Sexe : Féminin

Âge : 24 et quelques

Profession : Actuellement je sers en restauration rapide dans des kiosque de centre commerciaux, je sors d'un chômage de plus d'un an et j'ai fait des études de graphisme/illustration

Vivez-vous chez vos parents ? J'ai mon appart depuis cette année, je vivais avec ma mère avant.

14. A quel âge avez-vous commencé à parler à des inconnus sur Internet ?

ouhla, très jeune. Avant dix ans, sûrement. On a eu des expériences bizarres avec ma meilleure amie de l'époque, on allait sur des chat pour discuter à des gens, maintenant que j'y repense c'était super glauque et on s'est pris un savon quand nos mères l'ont su, ce qui me paraît assez normal. Après, j'ai toujours été très solitaire et avec la tendance à rester dans mon coin et faire mes trucs toute seule donc c'est pas étonnant non plus que ce soit si tôt. C'était la période des blogs genre skyblog, aussi.

15. A quel âge avez-vous commencé à considérer des inconnus sur Internet comme vos amis ?

Vers 15 ans, je pense.

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

Pour certaines, depuis longtemps. Je suis sur MP depuis plus de 7 ans, et il y a deux ou trois personnes que je connais depuis mon inscription dont une qui est devenue une très bonne amie, on habite la même ville, d'ailleurs on a fait un hammam ce soir c'était chouette, ahah. Pour les autres j'en ai de 3/4 ans, d'autres plus récentes, comme mon copain, que j'ai connu grâce à MP (et qui est dessus donc.)

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Pour des raisons ou d'autres. La distance, le manque de temps, les occupations IRL, la disparition soudaine de la personne en face et qui est quelque chose qu'on a pas ou qu'on vit pas pareil quand on a un ami/une connaissance IRL. C'est pas la même manière d'appréhender l'autre, forcément.

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Pour certaines, j'ai l'impression. Après ça fait 7 ans que je suis ici, et pour le coup je mélange l'IRL et l'internet assez facilement et quelque part, 7 ans pour des amitiés, IRL ou non, c'est très long. Dans une vie, les amis ça se renouvelle régulièrement parce qu'on grandit, qu'on change, qu'on évolue, peut importe donc oui, certaines arrivent sûrement à leur terme.

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Une ou deux fois, quand quelqu'un ne m'a plus répondu. Quand on ne connaît que par internet et avant que ça devienne "plus" donc avant un échange de numéro de téléphone, par exemple, des fois je me suis demandé où passaient les gens. Bizarrement je crois que l'échange de numéro de téléphone, ça concrétise, quelque part, le passage de l'internet à l'IRL.

20. Avez-vous considérer ça comme dangereux ?

Je suis pas sûre de comprendre la question. Dans quel contexte ? Celui du dessus ? Ben non du coup, enfin je vois pas.

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

Je sais pas trop. C'est dur de qualifier ça quand la seule différence c'est qu'on apprend à connaître quelqu'un selon ce qu'il dit et sa façon de s'exprimer plutôt qu'en voyant son aspect. Je pense que ça change beaucoup la vision de la chose. C'est pas "plus vrai" ou plus "authentique", c'est juste deux approches très différentes. Il est bien plus aisé, pour beaucoup de gens parcourant le net, de parler de soi à l'écrit qu'à l'oral, et sans voir la personne. Au final ça ne m'est jamais arrivé de rencontrer quelqu'un IRL et que la première chose que l'on fasse, c'est parler longuement de tout et de rien, comme ça, dans une soirée ou un bar ou dans la rue ou quoi. Alors que sur internet c'est le cas, c'est même souvent le principe. Donc c'est juste différent, je pense. Sur le long terme comme sur le court terme.

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

Je crois pas qu'il y en ai, en fait. On s'adresse toujours à quelqu'un, même si on le connaît pas de vue. Je vois pas de différence réelle entre parler aux membres de MP avec qui je parle peu (parce qu'on peut pas connaître tout le monde) d'un peu tout et rien même si on se connaît pas plus que ça et surtout pas en dehors de MP, que de parler de tout et de rien avec mes collègues de travail que je ne connais pas plus que ça et pas en dehors du travail. C'est juste un autre environnement où l'on croise d'autres gens, avec une possibilité que l'alchimie avec telle ou telle personne ait la chance de se développer pour devenir plus que ça, genre, devenir un ami plus qu'un collègue de communauté. Comme dit au dessus, c'est juste pas la même approche.

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Hum, non, du coup.

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Oui, plusieurs fois. Même si pour le coup que ce soit internet ou IRL, le sentiment est le même. J'ai été plusieurs fois amoureuse de personnes rencontrées IRL et plusieurs fois de personnes rencontrées par internet (okey, par MP, bon), et pour le coup c'est toujours la même angoisse, et ça change rien au fait que ce soit IRL ou internet. A la limite avec internet y a plus de risque d'avoir le problème de la distance, bon j'ai eu de la chance avec mon copain actuel, vu qu'on s'est directement installés ensemble dans un appart

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Indispensables aux relations virtuelles, du coup, non pas du tout, parce qu'à partir du moment où tu vois quelqu'un que tu connais par le net en IRL, ben pour moi c'est plus de l'IRL quoi. Sauf si c'est des gens que tu vas voir en grosse communauté où on est genre 150 dans la même salle et ou personne n'a d'affinité avec personne mais pour le coup ça m'est jamais arrivé. Sur MP ça a souvent été, du moins pour moi, des

rencontres prévus entre personnes qui ont beaucoup d'affinités ensemble et parce qu'on était déjà tous très amis et qu'on se manquait tous. Après si y a moyen de voir des gens sympas de MP mais qu'on connaît un peu moins ou quoi, c'est toujours fun tant qu'on s'éclate mais c'est pas indispensable et encore une fois ça dépend de la manière d'appréhender les choses. Personnellement j'ai une vision très définie penchant vers le "IRL/internet c'est pareil".

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Disons que j'ai toujours eu du mal à m'ouvrir aux gens ou aller vers eux, donc savoir que je pouvais trouver des amis différemment qu'avec une approche "traditionnelle", oui, ça m'a beaucoup aidé, surtout que ma mère derrière a toujours eu une vision positive de la chose et a toujours été très contente pour moi que je puisse me faire des amis, même à distance, même par internet. Elle avait du mal au début parce que ça lui faisait un peu peur, réaction normale de la maman qui se dit "oh mon dieu mais peut-être que de l'autre côté c'est Bernard, 48 ans, camionneur et pédophile", mais du coup elle a fini par s'y adapter surtout quand je lui ai montré un peu qui était qui, qu'ils ont bien mon âge, qu'ils aiment les pokémons et qu'ils sont tout gentils. Je suis bien contente d'avoir trouvé mon chaton aussi, qui m'a beaucoup aidé pour plein de choses, même si c'est plus d'un point de vue internet mais plus d'un point de vue personnel /o/

ANNEXE 10 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ – Individu 5

Présentez-vous

Sexe : Masculin

Âge : 20

Profession : Etudiant / AED Assistant documentaliste

Première inscription : Sur un forum RP ? Si c'est le cas, 05/12/2010.

Vivez-vous chez vos parents ? Oui !

17. Certaines relations se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Oui, par simple divergence, comme dans n'importe quelle situation.

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Les plus solides le sont déjà pour moi, les autres évoluent et fluctuent, mais je reste généralement optimiste.

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Quand j'ai réalisé que j'étais amoureux d'une fille rencontrée en ligne, sur ce forum d'ailleurs. (mais comme on est ensemble depuis deux ans, BON.)

20. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

Non. Juste très étrange au départ.

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

Importantes. Elles constituent près de 50% de mes relations en général, et ce 50% comprend la plupart

des personnes qui me sont le plus cher.

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

Le virtuel, c'est le moyen de s'adresser à des gens avec qui on a généralement beaucoup en commun, et que l'on n'aurait jamais rencontré sans ça. Le réel, c'est l'assurance de ne pas avoir de mauvaise surprise. Le sempiternel choix entre l'aventure et la sécurité.

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Depuis que deux de mes meilleurs amis (toutes relations confondues) m'ont rejoint là où j'habite pour faire leurs études avec moi, j'oublie parfois que je les ai rencontrés en ligne. (mais pour ce que ça change.)

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Comme dit plus haut, oui. Tutaféh.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Dans la mesure où je ne fais d' "IRL" qu'avec les personnes avec qui je suis particulièrement proche online, c'est plus un "rendez-vous entre amis" à grande échelle. Mais je pense qu'effectivement, elles sont importantes.

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Encore une fois, ma toute première relation amoureuse, ainsi que la première personne que j'ai considéré comme mon "meilleur ami" (notion que j'ai toujours méprisé auparavant), je les ai trouvés en ligne. Donc je dirais que je suis heureux d'être passé par là, et que, oui, ça m'a aidé à évoluer.

ANNEXE 11 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ - Individu 6

Présentez-vous

Sexe :F

Âge : 21

Profession : Etudiante

Première inscription : Je ne sais plus précisément, je devais avoir 13 ans.

Vivez-vous chez vos parents ? Oui

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

La plus longue dure depuis 7 ans.

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Oui, mais c'était parce que la personne avait quelques problèmes qui ont fait qu'elle ne voulait plus me parler et ne me supportait plus. D'autres s'arrêtent parce que la personne ne donne plus signe de vie sur internet, mais dans ce cas se ne sont pas vraiment des amitiés ou alors une amitié qui n'était sûrement pas

réci-proque à mes yeux.

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Nope.

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Hum... Quand des amis vont mal et que je ne peux rien faire, mais c'est un peu pareil pour les relations "irl" puisque c'est souvent des problèmes auxquels on ne peut pas faire grand chose. Ce qui me fait peur, c'est d'être impuissante et ça on peut le ressentir en présence de n'importe quel type de relation à mon avis. Un moment où j'ai eu vraiment peur est quand un membre du forum est décédé, c'était comme se prendre un mur en pleine face et qui m'a un peu fait réaliser que ces relations sur internet, même s'il ne s'agit que de connaissance, sont vraiment, pour de vrai, comme des amitiés "face à face". Aussi fragiles ou puissantes, et pas seulement au moment de la connexion. (C'était aussi la première fois que je faisais l'expérience du décès de quelqu'un que je connaissais, donc je pense que ça a beaucoup joué.)

20. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

Les relations virtuelles ? Oui pour certaines. Pas vraiment sur un forum où on prend quand même beaucoup le temps de se parler avant de se rencontrer je pense, mais sur des sites de rencontre où les gens parlent 5 minutes et décident de se rencontrer ensuite, ça peut être dangereux à mon avis. Enfin c'est aussi parce que mon meilleur ami s'est déjà retrouvé dans une situation pas chouette suite à ce genre de format de rencontre donc ça influence ma réponse.

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

Importantes ? Enfin, clairement, j'ai rencontré mon copain sur le forum donc se sont des relations importantes. Elles permettent de rencontrer de nouvelles personnes autour d'un intérêt commun dont on est sûr qu'il alimentera au moins au début la conversation contrairement au face à face où les banalités sont vite épuisées (et clairement je suis nulle pour faire connaissance avec les gens donc voilà). Enfin se sont des relations comme les autres, c'est seulement le support qui change. C'est comme dire "j'ai rencontré quelqu'un à la fac" ou "j'ai rencontré quelqu'un à la patinoire", bah là c'est "j'ai rencontré quelqu'un sur le forum". Les gens irl peuvent aussi porter des masques, c'est pas plus dangereux ou quoi que ce soit.

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

En terme d'amitié ou en terme général ? En terme général, là, tout de suite, je dirais que se sont deux moyens d'expressions dans la vie différents où chacun peut trouver à s'épanouir. Par exemple je dessine avec tablette graphique et le virtuel me permet de créer ces dessins, de les montrer, etc. Ou écrire, ou je ne sais quoi. On peut bien sûr dessiner et écrire "en vrai" sur une feuille de papier, mais le virtuel permet une bonne complémentarité dans le fait de "montrer ce qu'on fait". Enfin c'est bien plus facile qu'hors du virtuel. Donc ouais, support d'expression, d'épanouissement. Mais bien sûr il faut savoir faire la part des choses entre les deux, le virtuel ne nourrit pas ou ne repose pas. Enfin je sais pas trop comment dire... Faut pas vivre dans son écran, mais faut pas non plus diaboliser le fait d'avoir des activités qui prennent du temps dans le monde virtuel. C'est difficile d'expliquer la différence vu la manière dont j'ai commencé

mon paragraphe en fait... La dimension physique peut-être ? Je ne sais pas si je suis claire donc bon... Si c'est pas le cas, hésite pas à me renvoyer un message pour que j'éclaircisse. (Sur n'importe lequel de mes propos d'ailleurs, je serais heureuse de développer au besoin !)

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Non.

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Yup, avec mon copain actuel. Je n'ai pas eu peur car je l'avais déjà rencontré, déjà. La nervosité était la même que j'aurais pu avoir avec n'importe quelle autre relation se transformant en relation amoureuse je pense. J'étais surtout heureuse. Et l'idée de la relation longue distance n'est pas une idée qui me dérange.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Bien..? Enfin comme dans un groupe d'amis habituel irl. Enfin comme c'est quelque chose d'occasionnel, je trouve ça plus intense et nous avons souvent plus de choses à nous dire. Mais je ne pense pas que se soit indispensable aux relations virtuelles. Ceci car j'ai toujours pensé qu'une discussion libérée serait la même, que se soit par écrans interposés ou de vive voix.

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Une expérience et une bonne expérience. Ça m'a beaucoup aidé dans la vie réelle car je suis quelqu'un d'extrêmement timide et avec très peu de confiance en moi. Par écrit c'était plus facile de libérer ma parole car j'ai tendance à me faire couper la parole irl comme je n'ai que peu de présence et un timbre de voix assez faible. J'ai donc toujours eu un ami et c'est tout avant et du coup j'ai pu voir que j'étais capable de me faire des amis. J'ai toujours beaucoup de mal à faire le premier pas avec les gens et à passer le premier temps de "on se raconte des banalités" que j'ai en horreur et qui me crispe complètement car clairement c'est des choses dont je n'ai rien à faire, mais il est indéniable que je suis devenue plus sociable. Par exemple je suis maintenant capable de parler quasiment librement avec tous les membres de ma classe, ce qui aurait été impensable auparavant.

ANNEXE 12 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ - Individu 9

Présentez-vous_

Sexe : Féminin

Âge : 19 ans (Depuis Jeudi, Wouhouuu)

Profession : Étudiante dans le domaine du Web

Première inscription : ... J'avoue ne pas piger la question. Première inscription sur MP ? 3 Janvier 2014.

Première inscription sur un forum RPG ? 19 avril 2008.

Vivez-vous chez vos parents ? Nop, j'ai quitté le nid familial depuis un peu plus d'un an et demi.

2. Avez-vous rencontré de l'incompréhension vis-à-vis de vos proches sur vos amis rencontrés en ligne ?

A. **Oui, pour eux, ce ne sont pas de vrais amis.**

B. Oui, ils sont méfiants, pour eux, ils sont synonymes de danger.

C. Non, ils sont très ouverts.

D. Ils sont indifférents. Pour eux, il n'y a pas de différence.

E. Je ne leur en parle, ça ne les regarde pas.

F. Ils ne sont pas au courant, tout comme ils ne sont pas au courant de mes autres amis rencontrés aussi de manière plus classique.

Précisions : *Entre 2008 et 2016 (Damn, tellement longtemps.) la situation a beaucoup évoluée de ce côté. À la base, mes parents étaient très incompréhensifs à ce sujet et me balançaient régulièrement le fameux cocktail : " Ce ne sont pas de vrais amis, tu ne les connais pas en vrai " etc. etc. En revanche, après huit ans à les harceler, les choses ont changées. Ma mère est devenue tout de suite plus compréhensive avec les années, surtout avec les IRL qui se succèdent. En 2013, j'ai invité mon meilleur ami à squatter chez moi pendant une semaine. Je le connaissais d'un ancien forum aujourd'hui éteint et je ne l'avais encore jamais vu "en vrai". Étonnamment, ça ne lui a posé aucun problème. Au contraire, elle était très contente de l'accueillir. (Maintenant, c'est un autre histoire.) Mon père, quant à lui, a encore une vision très mitigée. C'est Internet, tu ne peux jamais totalement faire confiance. Et l'habituel " Oui, mais y a la WebCam maintenant ! Tu SAIS à qui t'as à faire ! (dans une certaine mesure) " fait plus ou moins mouche. Il comprend difficilement et me conseille d'être prudente. On ne sait jamais à qui on a à faire derrière un écran. Lorsque je suis allée passer un mois chez mon copain en France (rencontré justement sur MP), en décembre-janvier dernier, c'était message à tous les deux jours obligatoire, sinon je le voyais débarquer pour venir me chercher. (Ce qui ne serait pas arrivé si j'avais été passer un mois chez un ami rencontré IRL) Il en a tellement entendu sur internet et il a tellement été bourré de scénarios horribles que c'est difficile pour lui de laisser les choses aller. Il a du mal à me comprendre, peu importe les arguments que je peux balancer. Bref, tout ce pavey pour dire que ma mère est compréhensive vis-à-vis mes amitiés sur internet, mais mon père l'est beaucoup moins.*

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

Généralement, elles durent tant que nous fréquentons le même forum RPG et, souvent, elles s'éteignent après coup. Il y a néanmoins des exceptions. Je connais mon meilleur ami depuis 2008 et même si nous n'avons pas toujours fréquenté les mêmes RPG, notre amitié à survécu. Mais, sincèrement, les exceptions sont rares. Des personnes que j'imaginai être encrées dans mon quotidien sont disparues plus vite que nécessaire à la minute où nous avons quitté notre forum commun. Vient un moment où, contrairement aux amitiés IRL, les amitiés sur le net n'ont plus nécessairement beaucoup de choses en commun hors forum. C'est un peu le lien qui nous unit selon moi.

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Mmmh... Oui. Pourquoi ? Les raisons sont diverses. Souvent, elles mourraient dans l'oeuf. On cessait simplement de se parler sans trop s'en rendre compte. Parfois, c'était plus violent. Les amitiés virtuelles sont comme celles sur le net : quand les choses ne collent plus, il vaut mieux y mettre un terme. Ce n'est pas parce qu'on est derrière un écran qu'on est protégés des mauvaises influences. Parfois, j'ai préféré m'éloigner de ceux pouvant me causer du tort ou avec qui les divergences d'opinions étaient trop

virulentes.

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Non, pas spécialement. J'en ai quelques unes qui se sont éteintes y a quelques mois, mais mes relations actuelles se portent toutes très bien.

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Non, jamais. J'ai toujours fréquenté des personnes de confiance et qui ne m'ont jamais inspiré aucune crainte. Elles ne m'ont jamais donné de raison pour me méfier d'elles. On dit souvent qu'on ne peut pas connaître les intentions réelles d'une personne derrière un écran, moi j'ai envie de dire que ça se ressent même s'il n'y a pas de contact visuel ou physique. Du coup je me suis rapidement éloigné de ceux à l'aspect un peu trop louche pour me concentrer sur ceux qui méritent et ont cultivé ma confiance. Par conséquent, je n'ai jamais ressenti la moindre crainte. Ce sont, pour la plupart, des personnes à qui je pourrais donner jusqu'au détail le plus intime de ma vie sans jamais en avoir peur. Je leur refilerais le n° de mon compte bancaire ainsi que mon adresse sans jamais imaginer que quelque chose de mal pourrait m'arriver.

20. Avez-vous considérer ça comme dangereux ?

Au début seulement. Quand j'étais encore très très jeune et que mon père m'imposait d'être méfiante. Ça s'est atténué avec les années alors que j'ai gagné en discernement et en maturité. Internet reste internet et même si je prétend avoir un "sixième sens" pour reconnaître les bonnes personnes des mauvaises, je ne suis pas à l'abri d'une erreur. Bref, oui et non ?

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

De la même manière que celles IRL. Elles sont tout aussi importantes que mes autres relations et je leur accorde autant d'attention. Ce sont mes amis, mes vrai amis. Et je les aime comme tel.

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

Aucune ? Je ne sais pas. Dans mon domaine notamment, le virtuel prend une place conséquente. Je ne pense pas qu'il y ait une différence notable entre les deux, sinon la plateforme. Je dirais plutôt que le virtuel est une extension du réel, mais, une fois de plus, je ne sais pas vraiment comment m'expliquer de manière très concise et compréhensive, pardon.

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Oui. Probablement... Je n'ai pas tellement souvenir, pardon. Mais je suppose que, à un moment dans ma vie, le virtuel a prit une trop grande importance sur le réel et où j'ai cessé complètement de faire la distinction entre les deux. Mais c'est très flou dans mon esprit tout ça. Ça remonte à il y a tellement longtemps, à l'époque où je voyais le virtuel comme une délivrance à mon manque de succès IRL. J'avais l'impression que ma véritable place n'était pas à l'endroit où j'étais. J'étais impopulaire, mal dans ma peau, victime d'intimidation... Alors que, sur internet, j'avais l'impression d'être tout le contraire. Du coup ça a mené à une sorte de confusion, en un sens... Enfin, je ne sais pas trop comment m'expliquer ! 8D

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

C'est arrivé. À trois reprises. Et je n'ai pas eu plus peur que lorsque je tombe amoureuse d'une personne rencontrée dans la vie de tous les jours. Ce sont toujours les mêmes craintes qui reviennent après tout, en moins accentuée sur le net. Tu risques "moins" quand un écran sépare le réel du virtuel. Ceci dit, ça ne m'a pas empêchée de me faire rouler et manipuler. Après avoir été blessée une première fois par quelqu'un en qui j'avais entièrement confiance, je me suis montrée tout de suite plus méfiante vis-à-vis ce genre de relation. Il y a eu un moment où je n'y croyais plus du tout et où je balançais allègrement que, ouais, l'amitié sur internet, pourquoi pas, mais l'amour ? Alors que tu n'as jamais vu la personne de ta sainte vie ? Jamais. Bah, je me suis trompée. Bref, je déparle apparemment beaucoup : en gros, oui, c'est déjà arrivé, et j'ai eu plus ou moins peur. Pas la première fois, mais après y a toujours de la méfiance quand la première tentative s'est révélée être un échec douloureux.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Je les adore. Je ne les crois pas indispensables, ma vie ne se porte pas moins bien sans elles, mais je les trouve toujours très enrichissantes. C'est toujours fascinant de voir qui se cache derrière l'avatar que tu vois quotidiennement sur le forum. J'en ai vécu une officielle (étant Québécoise, c'est HYPER compliqué de réunir des gens pour une IRL. La région est tellement énorme qu'on habite tous à plusieurs heures de route les uns de les autres. Paie ta chance.) qui s'est très bien déroulée, mais également quelques IRL plus intime où j'ai vu seulement une personne. À chaque fois, c'était génial. Dans mon cas, tout s'est toujours parfaitement déroulé. Tu te rends vite compte que, entre Skype et la vraie vie, à partir d'un certain âge, les gens ne jouent plus un rôle. Il n'y a pas d'énormes différences. Si tu aimes la personne rencontrée sur le forum, il y a très peu de raison pour que tu ne l'aimes pas IRL. Toujours dans mon cas.

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Non, pas tellement. Comme j'ai grandi avec elles, je ne les considère pas comme une expérience, mais comme une partie intégrante de mon quotidien. Elles n'ont strictement rien changées à ma vie quotidienne : elles l'ont façonnées. Du coup non, je ne pense pas qu'elles m'ont données confiance en moi dans la vie réelle... mais je suis mal placée pour parler puisque j'ignore tout de moi que j'aurais été si elles n'avaient pas été là. Je n'ai pas eu le " luxe " de voir ma vie être changée par elles. J'aurais peut être été mon confiante en moi si elles n'avaient pas été là... ou peut être pas.

ANNEXE 13 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ – Individu 10

Présentez-vous_

Sexe : Féminin

Âge : 19 ans

Profession : Étudiante

Première inscription : (sur Master Poké, j'imagine ?) Novembre 2009

Vivez-vous chez vos parents ? Oui

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

5 ans

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Oui, généralement à cause du fait que la personne a eu des problèmes personnels de son côté, que nous n'étions pas assez proches pour qu'elle m'en parle et qu'elle a fini par se désinscrire du forum et à se couper de tous ses membres. Comme nous n'étions pas assez proches, nous nous sommes perdu(e)s de vue.

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Il y a parfois des hauts et des bas selon les soucis IRL de chacun, on a plus ou moins de temps pour discuter puisqu'il faut se mettre face à l'écran pour cela, mais pour le moment, je ne vois pas mes relations actuelles arriver à leur terme.

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Une fois il y a longtemps : j'étais jeune, et une amie d'un ancien forum s'était fait pirater son compte et avait donc eu un comportement en décalage avec ce qu'elle était.

20. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

Non.

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

Ce sont des relations tout aussi authentiques que les relations de la vie réelle, et peut-être même plus car nous sympathisons à l'origine parce que nous partageons des goûts communs, et non par le fruit du hasard (parce que nous nous retrouvons dans la même classe etc). Nous sommes des amis avant tout par l'intellectuel puisque nous sympathisons avant de nous voir en vrai ; nous apprenons nos caractères respectifs avant de nous voir dans la vraie vie, avec tout ce qui, en vrai, aurait pu perturber la naissance d'une amitié (le physique, une personne qui donne une mauvaise impression d'elle-même a priori...) si bien que lorsqu'on se voit en vrai, on a l'impression de retrouver des gens que l'on connaît depuis dix ans puisqu'on connaît très bien les principaux aspects de leur caractère, qu'on ne les connaît que par ce biais, et c'est immédiatement naturel.

Pour cette raison, je dirais que si la grande majorité des relations virtuelles - les gens avec qui l'on ne discute que du forum, une fois de temps en temps - me semblent de moindre valeur que les "potes" que l'on peut avoir dans la vraie vie et que l'on connaît quand même mieux que de quasi-inconnus sous leurs avatars, les quelques relations fortes que l'on tisse avec un petit nombre de gens sur un forum, en revanche, sont, elles, de véritables relations, peut-être plus fortes que les relations faites dans la "vraie vie" car ce ne sont pas des relations nées du hasard. C'est nous qui avons choisi de sympathiser ensemble parce que nous avons été réunis par des goûts communs et des affinités. Ces relations ne sont plus "virtuelles", elles sont "réelles".

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

Le virtuel est ce qui est détaché de la vraie vie, ce qui est faux, c'est pour cela que dès qu'on commence à

parler d'amitié avec des gens d'un forum (ceux avec qui on parle très souvent et pas seulement du forum), pour moi il ne s'agit plus de virtuel mais de réel. Car l'amitié qui naît est ressentie dans la réalité, on s'entend avec cette personne et on la connaît comme on s'entendrait avec une personne réelle, on a autant envie de lui parler que de parler avec un ami réel. Le réel est la vraie vie, je dirais que ce qui différencie les deux est l'impact que la chose a sur nous. Un jeu restera toujours virtuel car il sera toujours sur un écran, mais si quelqu'un y est accro, pour lui, c'est comme si le jeu était réel ; une amitié, elle, est un sentiment, elle ne peut donc être virtuelle que si on ne connaît en fait pas la personne que l'on a devant nous. Dès que l'on se connaît mieux, l'amitié devient réelle.

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Non.

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Non, jamais avec des amis d'Internet.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

Les quelques IRLs que j'ai faites se sont passées de manière merveilleuse, à chaque fois j'en suis partie extrêmement heureuse et en regrettant beaucoup de quitter mes amis. J'étais vraiment heureuse de les voir enfin et heureuse de me rendre compte qu'entre nous, l'entente était immédiatement naturelle car en fait, nous nous connaissions déjà très bien : puisque comme je l'ai dit au-dessus, nous avons sympathisé pour notre caractère et que donc peu importait notre physique, c'était seulement tellement génial de mettre enfin des têtes, des manières de parler, des allures sur ces gens avec qui l'on est réellement amis. Je pense que les IRLs sont excellentes pour renforcer les liens entre des amis rencontrés par Internet car pour moi, voir un de ces amis IRL et se rendre compte qu'on s'entend tout aussi bien avec lui que sur Internet et que le temps qu'on passe avec lui IRL est génial nous donne la preuve que c'est bien un vrai ami. Quand on part d'une IRL, on se dit qu'on avait raison sur ce point : ces gens sont de véritables amis. Il m'est même arrivé de voir une fille que je n'appréciais que moyennement sur Internet à cause d'un mauvais a priori, et de me rendre compte en la voyant en vrai qu'elle était très sympa, pas du tout hautaine comme il m'avait semblé !

Les IRLs ne me semblent pas indispensables aux relations virtuelles, mais je pense quand même qu'elles jouent un rôle important pour renforcer des liens qui existent déjà et passer à une étape "supérieure" d'amitié. Elles permettent d'être sûr que ces gens sont vraiment nos amis : après une IRL réussie, ça devient une évidence.

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Je considère ces rencontres comme d'excellentes expériences. J'ai passé mon adolescence avec ces amis de Master Poké (m'étant inscrite assez jeune sur le forum) et j'ai donc grandi et évolué avec ces amis. Je pense qu'ils m'ont un peu donné confiance en moi car tous mes vrais amis de Master Poké sont plus âgés que moi, et cela fait du bien de voir qu'ils m'écoutent, me font confiance (j'ai été la plus jeune modératrice

du forum :p) et que nous parlons comme si nous avons le même âge. Maintenant que j'ai 19 ans je ne ressens plus les choses comme ça puisque je ne pense plus être moins mature qu'eux, globalement, mais quand j'étais un peu plus jeune, la différence d'âge se ressentait sans doute et malgré tout nous étions des amis réels, nous parlions de choses parfois intimes, et ainsi de suite. Et ça fait du bien d'être accepté ainsi.

ANNEXE 14 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ – Individu 11

Présentez-vous

Sexe : Femme

Âge : 21 ans

Profession : Assistante formation

Première inscription : 16 Octobre 2014

Vivez-vous chez vos parents ? Oui

15. A quel âge avez-vous commencé à considérer des inconnus sur Internet comme vos amis ?

Bah, ça dépendait de mon entente avec la personne. Je suis une personne méfiante de base. Pour considérer un inconnu comme un ami, je dois discuter régulièrement avec lui, tout les jours, pendant plusieurs mois.

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

La plus vieille amitié dure depuis 6 ans, bientôt 7.

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

Oui. Pour diverses raisons, mort d'un forum, guerre entre deux personnes, ce genre de choses.

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

Houla, non ! J'espère pas, du moins !

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

Peur de quoi ? Une coupure Internet ? Oui, lors d'un orage. Plus sérieusement, peur de quoi ? Ce sont des gens derrière un écran qui partagent ma passion des Pokémons et du RP, pour ce forum (ce que ma famille ne comprend pas), alors je ne sais pas de quoi je devrais avoir peur.

20. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

Là non plus, je vois pas de quel danger tu parle. Je ne sais pas quels dangers peuvent représenter cette communauté de MP que je considère un peu comme une seconde famille.

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

C'est de l'amitié ? Y a pas d'autres moyens de définir cela.

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

On peut être qui l'on veut ou ce que l'on veut, mais surtout dans le virtuel, tu es "toi". Tu ne sera pas juger pour tes paroles dans l'univers virtuel, c'est juste les gens qui auront un avis différent, mais ça

n'empêchera pas, du moins j'espère, une bonne entente entre deux personnes.

Alors que quand tu coupes ton ordi, ou bien ton téléphone, tu te fais jauger du regard par certains, ceux qui ne savent pas en fait. Ils te disent "geek" à tort (même si au final, nous le sommes tous un peu, un geek étant un passionné), juste parce que tu passes beaucoup de temps sur ton ordi ou dans un univers virtuel pour autre chose que le travail, j'entends. D'autant plus que dans notre société actuelle, nous sommes régis par des codes, des classes qui nous différencient et nous catégorisent. Maintenant, faut un boulot, le permis et la voiture pour être bien vu, quitte à sacrifier ton peu de relation sociale. Enfin, c'est comme ça que je vois notre société actuelle.

Je sais pas, pour moi la différence est énorme et minime à la fois. Énorme en fonction de notre utilisation du Net, les forums RP que l'on fréquente, des jeux que l'on fait. Minime parce qu'on final on reste quand même soi-même.

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

Pas de souvenir.

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

Oui, plus d'une fois. Et ça m'arrive actuellement. Ce dont j'ai surtout peur, c'est qu'une fois les sentiments amoureux éteints, l'amitié soit totalement brisée.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

J'ai déjà eût des rencontre IRL, et une mini IRL (avec des gens d'un autre forum) et ça s'est toujours très bien passé. Et je suis globalement pour les IRL, c'est un concept qui me plait bien. Et pour moi, les IRL ne sont pas indispensables, on peut s'en passer largement, elles ne forgent pas plus les relations que la discussion Internet, elle permettent juste de mettre une tête sur un pseudo et de passer un bon moment entre amis.

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

Pour moi, c'est une expérience enrichissante. C'est même un échappatoire. Ça me permet d'oublier mes soucis du quotidien, ou bien d'en parler et de trouver une solution avec l'aide de mes amis. Jusqu'à dire que ça me donne confiance, je sais pas. Je suis timide (oui, aussi, sacré caractère) de nature et abordé les gens ce n'est pas la chose la plus aisée que je possède. J'aurais plus de facilité à aborder une personne si celle-ci possède un animal, parce que je suis comme ça. J'ai plus de contacts avec les animaux qu'avec les humains.

ANNEXE 15 – QUESTIONNAIRE – MASTER POKÉ – Individu 16

Sexe → ♂

Âge → 21 ans.

Profession → Étudiant en Biologie de la Santé.

Première inscription → Février 2012.

Vivez-vous chez vos parents ? → Nope, studio individuel, mais je retourne au bercail de temps à autres.

13. Remettez-vous en cause les rencontres d'amis de manière plus classique ?

→ Pas du tout. C'est tout aussi honorable. Juste qu'étant assez asociale une fois hors de portée d'un clavier, j'ai plus de difficulté. Mes amis rencontrés de telle manière l'ont été par d'heureux concours de circonstances, dont je suis très fier étant donné ma difficulté à aborder quiconque dans mon environnement réel.

14. A quel âge avez-vous commencé à parler à des inconnus sur Internet ?

→ Sans doute à la période où on a eu pour la première fois Internet de manière fixe à la maison. 11 ans il me semble. Mais à cette époque là je n'envisageais pas d'amitié ou quoi que ce soit. Je parlais à des gens, point. C'est plus tard que la conception de la chose est arrivée.

15. A quel âge avez-vous commencé à considérer des inconnus sur Internet comme vos amis ?

→ Ah bah voilà. Pour le coup, je dirai 13 ans. Même si mes premières véritables amitiés ont commencé ici, à l'âge de 18 ans.

16. Depuis combien de temps durent ces relations ?

→ Comme dit, on doit pas être loin des trois ans jours pour jours avec les plus anciennes d'entre elles, mais de nouvelles se créait assez souvent en ce moment. =)

17. Certaines se sont-elles arrêtées ? Si oui, pourquoi ?

→ Hum... Question difficile. Je ne sais pas trop. Peut-être, pas de mon côté en tout cas. Je ne saurais pas dire pourquoi...

18. Voyez-vous vos relations actuelles arriver à leur terme ?

→ Je ne pense pas pouvoir parler de "termes". Je me répète, mais c'est vraiment pour moi comme une amitié conventionnelle. Ça n'a pas de plafond visible. x)

19. Avez-vous déjà eu peur ? Si oui, quand, à quel moment ?

→ Oui. Quand j'ai cru perdre à jamais ces relations que j'ai tant chérie.

20. Avez-vous considéré ça comme dangereux ?

→ Jamais. Je suis soit simplet, soit très naïf, mais même conscient d'Internet et ses dangers, je me suis jamais dit "Pourquoi pas là, dans mon cas."

21. Comment définiriez-vous vos relations virtuelles ?

→ Réelles.

22. Comment définiriez-vous le virtuel ? Le réel ? Quelle est la différence entre les deux ?

→ Ouch. Elle ne manque pas d'être retord celle-ci. oo Hum... Je dirai que la différence est celle que l'on y place. On trouve tout type de personnes ici. Des plus pragmatique aux plus fantasques. Plutôt dans le second cas, j'ai tendance à considérer le forum comme un monde à part entière où de vraie personnes interagissent, ce qui est le cas. Mais certains peuvent s'arrêter là et ne pas particulièrement à chercher à voir plus loin qu'un avatar.

23. Avez-vous déjà ressenti une confusion du réel/virtuel ?

→ Pour rester vague. Disons que j'ai eu à plusieurs moments de ma vie, le besoin de me réfugier dans le virtuel, pour fuir le monde réel et en faire, pour le coup, ma réalité. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas. Je sais faire la part des choses, mais je vois aussi les choses telles qu'elles le sont. =>

24. Vos sentiments amicaux se sont-ils déjà transformés en sentiments amoureux ? Si oui, avez-vous eu peur ?

→ Je ne pense pas.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ?

→ Généralement. C'est beaucoup d'amour, de rires et de jeux. Pour les premières, c'est comme une suite logique de la relation via virtuel, car on fini par tout simplement continuer nos discussions d'internet, mais de vive voix et en chair et en os. Indispensable, ça dépends. De ce que la personne veut. Si elle s'arrête à une simple cohabitation "virtuelle", ça ne l'est pas, si elle a vraiment considération d'une amitié propre, ça l'est.

26. Considérez-vous vos rencontres sur Internet comme une expérience, une aventure. Vous a-t-elle donné confiance en vous dans la vie « réelle » ?

→ Ahahah. C'est bien dit ça. C'est complètement le cas. Chaque personne que j'ai rencontré ici m'a apporté quelque chose, a pu me faire changer en bien. Chaque rencontre en vrai est une aventure autant pour la distance parcourue que pour l'ambiance qui nous attends au bout du voyage et enfin, certains de mes amis rencontrés en ces lieux ont pu sans y toucher, m'aider à prendre confiance en moi, à me guérir de certains de mes complexes. Ça a toujours été une bonne chose ! =D

ANNEXE 16 – ENTRETIEN ECRIT AVEC UN MEMBRE DE MASTER POKÉ SUR LA QUESTION DU CHAT

Tu dois être familière des forums, je suppose. Donc tu dois savoir que sur beaucoup d'entre eux il y a une chatbox. Sur Master Poké, il n'y a jamais eu de Chatbox. Jamais o.o. C'était une volonté du staff, car selon lui c'était une manière d'être sur le forum qui te vampirisait du temps de rp ; mais également un vecteur d'embrouilles et de prise de tête qui prenait trop facilement de l'ampleur, en raison de l'instantanéité des messages. On lui préférait le topic du blabla, où l'on pouvait réfléchir un minimum de secondes avant de poster, et qui était tout de même de l'animation durable du forum. Le blabla a été très, très actifs pendant, mhm, disons les quatre-cinq premières années du forum.

Des gens ont commencé à faire des petits groupes sur skype, et, ne les trouvant pas légitime dans leur manière d'exclure les autres, un gros chan pour le forum a été créé. Il n'est pas "officiel" dans le sens où il

n'est ni obligatoire ni une plateforme du forum, mais il existe, il y a un topic à ce sujet.

Dans le règlement, il y a écrit: Par exemple, vous voulez découvrir la communauté et vous intégrer ? Ne faites pas vos timides, nous ne mordons pas ! Ici, il n'y a pas de chatbox et c'est un choix, nous vous attendons donc sur le flood du forum, actif, quasi-instantané vu le nombre de connectés et accueillant ! wink2 Sachez qu'il existe aussi un chan Skype, accessible une fois validé, sur demande à un membre du staff (pseudo vert ou gris).

C'est issu du règlement du forum pour le signaler aux gens, et des nouveaux sont très régulièrement ajoutés à leur demande.

Cela rajoute une dimension : les gens veulent en faire partie pour venir parler avec les gens. Le fait d'être sur skype apporte notamment le fait qu'on n'est pas "sur le forum", donc on continue, je suppose, d'aller rp etc. Il y a actuellement 51 membres, dont une 20-30aine actifs qui y traînent plus ou moins régulièrement. Tout le staff n'y est pas présent, mais il y a toujours un admin ou modo pour répondre à une question. Cependant, y en a qui déplore un peu cette façon de faire parce que des discussions se font sur skype et 1. si on n'était pas connecté à ce moment-là, on ne sait rien des délires, ou même des décisions prises 2. on n'a pas de trace sur le forum 3. c'est un biais d'exclusion qui n'ont pas skype ou ne veulent pas être dans un chan avec 50 personnes comme ça. (C'est le cas de certains anciens pourtant intégrés sur le forum.) Donc c'est délicat sur ce point-là. Beaucoup de délire se créent sur le chan, et se retrouvent parfois sur le forum sans que ce soit accessible à tous. Enfin, certains déplorent qu'avec le skype, le forum perde en activité, car effectivement notamment la partie discussion générale est régulièrement en berne (en ce moment ça va), alors que les gens réagissent sur tout et rien sur le skype.

ANNEXE 17 – ENTRETIEN ECRIT AVEC L'ADMINISTRATEUR DE CODELYOKO.FR

-Combien de communautés se sont succédées sur codelyoko.fr ? (Date de début, date de fin ou si tu ne les connais pas exactement, pas grave ^^ juste pour savoir combien de temps elles ont duré approximativement).

Tout d'abord, il faut définir ce qu'est une « communauté » plutôt une « génération de communauté ». C'est un terme qui est pas totalement exact. Si pour une personne qui a traversé une longue période sur le forum, cela peut être pratique, la réalité est pas si simple.

Les choses ne sont pas totalement linéaires. Ainsi, si on considère l'existence d'une première communauté 2003-2005 et d'une seconde communauté 2005-2008, un membre qui se serait inscrit et serait resté sur le forum sur la période 2004-2006 n'aurait absolument pas le sentiment d'avoir appartenu à 2 générations communautaires différentes.

Toujours est-il qu'on peut quand même définir des périodes communautaires...

Elles se caractériseront souvent par des éléments caractéristiques d'une période : Cela peut-être un staff, certaines personnalités marquantes sur le forum, la prédominance de certains sujets ou type de sujets – parfois en lien avec l'actualité de la série animée -, ou d'autres choses...

De plus, certaines périodes communautaires peuvent éventuellement être sous-divisées en périodes plus courtes et plus spécifiques.

A vu d'œil comme ça, je vois 4 grandes périodes communautaires :

- Une première période 2004-2005, correspondant majoritairement à la saison 1 et la période d'attente de la saison 2, voire le début de diffusion de celle-ci..

Elle est caractérisée par un forum encore à dimension familiale, avec très peu de membres, une activité modeste mais très fraternelle. Un lien encore un peu présent entre le webmaster CyberjujuM et les membres, une collaboration modeste mais ouverte pour le développement du site.

On notera aussi la prédominance dans le forum de Link-Powerwarrior, modérateur puis administrateur.

- Une seconde longue période 2006 – 2008.

Elle se caractérise par l'élargissement rapide du forum, conséquent à l'arrivée de la saison 2 et de la série sur Canal J, ce qui rameutera beaucoup de membre.

- o Une première sous période qui correspond à l'attente et la diffusion de la saison 3 se dessine.

Elle se caractérise aussi par un conflit rapide entre l'ancienne génération, un peu « mourante » mais qui s'accroche à son petit coin familial où ils avaient leur repère et la nouvelle génération, plus dynamique, envieuse d'action et de nouveauté.

Rapidement, un nouveau staff va remplacer l'ancien. Le travail sur le site va devenir plus organisé autour d'une équipe, plus large et mais open à la contribution collective des membres. Le site prend certains standards de qualité et connaît un développement rapide à travers le quatuor de créateurs.

Ca a aussi été l'âge d'or d'un groupe de membres extrêmement actifs (avec des nombres de messages postés qui éclataient ; Une suractivité sur MSN), des topics journaliers qui aujourd'hui seraient délaissés, etc...

- o Une seconde sous-période qui prend un peu l'apparence d'un âge d'or.

Des tentatives d'IRL qui échoue, on y reviendra, un site qui commence à prendre l'apparence du numéro 1 sur le net... mais une accalmie légère du forum (Diffusion puis fin de la saison 4).

Quelques départs parmi les membres du forum. La moyenne d'âge était de 15-16 ans. Les gens changeaient, dans un sens ou dans l'autre.

Vers la fin de la période il y a eu une transition beaucoup plus lente vers la génération d'après. Pas mal de membre de la prochaine génération ont connu une bonne partie de la période 2007-2008 mais se sont « révélé » par la suite.

Toujours est-il que la plupart des grands membres de la période 2006-2008 ont fini par foutre le camp et que les derniers ont passé progressivement le relai au membre de la génération d'après.

- La troisième période 2009 – 2011 (?) qui correspond à la période de mort de la série.

Pas grand-chose à en dire, je l'ai pas beaucoup connu.

Des admins qui se sont succédés pour dynamiser le forum sans succès.

Un groupe de membre qui s'entendait bien, mais un forum plutôt au ralenti avec un lien désormais quasi inexistant avec Code Lyoko.

Au final, les derniers représentants de cette période se sont barrés sur une forum « Kingdom of Nous » pour continuer à causer loin de Code Lyoko quand l'annonce de CLE a été faite.

- La quatrième période (2012 – 2016)

La période Code Lyoko Evolution. Sans doute le changement le plus brutal. Quasiment personne de la génération précédente n'est resté. Cela se compte sur les doigts de la main.

Retour de moi et d'un autre administrateur avec le partenariat Moonscoop. Mise en place d'une toute nouvelle équipe. Relancement de la machine. Le forum n'a jamais retrouvé son taux d'activité de la période 2005 – 2007 mais il a pris un côté beaucoup plus professionnel pour coller au site, avec une moyenne d'âge des membres de toute façon bien plus élevée. La génération CL avait grandi.

Deux sous période notables

o La sous-période préparation et diffusion de CLE.

Qu'on caractérisera par le professionnalisme du au relation avec Moonscoop, le site qui s'est imposé comme le numéro 1 incontesté du net et un management beaucoup plus tourné autour des events Code Lyoko. L'apogée est atteinte avec des événements comme l'avant-première, la japan Expo et enfin l'IRL du CISP.

o La sous « après »

Avec la disparition des enjeux liés à la série, le forum a radicalement changé en un temps très bref et parmi tous les groupes d'amis d'avant 2014, le groupe majoritaire a pris l'ascendant. Les autres groupes ont été poussés vers la sortie de manière plus ou moins direct. Le forum a moins ressemblé à un forum Code Lyoko, mais plutôt à un forum archi-communautaire, qui vivait surtout pour ses membres.

A partir de là, essor en force des IRL et de Skype qui vont en fin de compte diminuer un peu l'utilité du forum.

-Pourquoi se sont-elles effondrées ?

Tout dépend de ce que chaque communauté recherchait sur le forum. Ce n'était pas toujours la même chose.

La première communauté recherchait de toute évidence un « petit coin tranquille » loin de leur vie d'adolescent que la plupart dépréciait. Les membres de cette époque n'était pas des stéréotypes de jeunes branchés.

Ils se sont effondrés à cause en petite partie d'histoire de prise de bec entre eux, mais surtout parce qu'ils ont subi l'arrivée de fan massive lors de la saison 2 comme une invasion. Le petit coin était devenu trop peuplé.

La seconde communauté a souffert de nombreuses choses.

L'arrêt de la série a, certes, joué un peu. Mais le souci était plus profond. Ils ont été confrontés à leur jeune âge et l'impossibilité d'approfondir leur relation, notamment par la rencontre IRL. Ce n'est pas l'absence d'IRL qui a tué la relation IVL. C'est davantage la volonté d'en avoir une, l'espérance que ça créait, confronté à l'impossibilité.

Il n'y a eu quasiment aucune IRL 2^{ème} génération car nous étions trop jeunes et donc sans thunes et sans aval de nos parents pour nous rencontrer. Du coup, la multiplication des projets de rencontres avortés, le fait que nos parents essayaient de restreindre cette « vie internet » quand il trouvait quelle commençait à devenir trop présente, ça a été compliqué à gérer.

A cela s'est rajouté de grosse histoire d'adolescent (conflit amicaux, déception amoureuse, etc...). Après tout, la plupart étaient adolescents et les scénarii classiques d'une cours de récréation se retrouvaient au final sur le forum.

Enfin, chez certains MSN a fini par être délaissé au profit de Facebook. Ca a aussi joué. Les conversations ne se sont pas pareils sur FB et sur MSN et Skype n'avait pas encore émergé. MSN était le canal principal et il a peu à peu été délaissé.

La combinaison des 4 facteurs et le temps qui passent ont donc eu raison des amitiés pourtant très forte de la 2^{ème} génération.

Dernier facteur qui a pu jouer, les gens qui se sont finalement retourné en partie vers leur vie IRL pour cause d'études, de nouvelles amitiés ou autre.

La 3^{ème} génération n'a jamais été aussi forte que les précédentes, je les vois moins comme une communauté. Y'avait pas cette union très forte qui faisait que le forum était nécessaire au quotidien des membres. C'était plutôt une sorte d'open space ou on venait papoter mais rien de plus.

Quant à la 4^{ème} génération, elle n'est pas effondré, juste volontairement recentré autour d'un noyau dur d'une 20aine de personne. Les gens étant plus vieux, avec l'âge, on supporte moins les personnes et je pense qu'on ne se prend plus le chou. On s'entoure juste des gens avec qui on s'entend.

-Quelles sont les points communs entre les communautés ?

Pour les 2 premières, je pense qu'elle venait sur le forum pour trouver quelque chose que la vie IRL ne leur donnait pas.

Pour la 2^{ème} et la 4^{ème}, je pense qu'elles avaient en commun le sentiment que le forum et le site était un bien commun qu'il fallait gérer et développer avec attention. Une sorte de rapport affectif comme d'un artiste avec sa création.

Cela se retrouve de toute façon dans le fait que c'était moi qui a géré en direct ces 2 communautés, ce qui a influencé en partie les gens et l'implication qu'ils avaient.

Sinon, je pense que chaque génération était très différente...

Ah si, chaque communauté a eu son lot d'histoire de cœur qui se sont plus ou moins bien fini en fonction des cas. Ça, c'est inhérent à l'humain, sans doute plus qu'à nos communautés. Mais l'IVL inclue les histoires de cœur.

-Quelles seraient les différences entre notre communauté actuelle et celle(s) précédente(s) ?

S'il fallait différencier la nôtre contre les précédentes, tout est question d'âge et d'époque.

Notre génération a une moyenne d'âge énormément plus haute. Cela implique sur un tas de facteurs. On est plus mûr, on a plus d'argent, plus de liberté de mouvement, etc...

Et à l'époque où l'informatique envahit notre quotidien, cela peut paraître surprenant mais les relations internet sont déjà bien moins mal vues en 2016 qu'elles ne l'étaient en 2006... Les mentalités évoluent à une vitesse fulgurante sur ce sujet.

Du coup, notre communauté s'est caractérisé par des rencontres bien plus rapide (1 an et demi en moyenne, après s'être parlé sur Skype pour la première fois) et bien plus fréquentes que ce qui a pu être par le passé.

Cela a totalement changé l'évolution de nos rapports. Je suis persuadé que sans ses rencontres, des gens auraient perdu contact beaucoup plus facilement, ou que leur relation seraient moins profondes en terme d'amitié.

-Pourquoi, malgré la fin de la série et donc l'essoufflement du forum, la communauté actuelle ne meure-t-elle pas avec ?

J'ai déjà plus ou moins répondu.

L'amitié interpersonnelle a transcendé le simple « avoir une passion commune ». Il n'a fallu que deux IRL pour que nos rencontres deviennent des « rencontres d'amis » et pas juste des « IRL de fans de Code Lyoko ».

De plus, Internet a standardisé et popularisé de nombreuses passions. Donc, même avec Code Lyoko fini, la majorité des membres de la communauté ont encore de nombreuses passions communes... car il s'agit de passions générationnelles (Séries, manga etc..).

Les sujets de conversation continuent donc d'exister.

Quant au forum, il a été largement supplanté par Skype et autres réseaux sociaux.

-La précédente communauté a tenu 3 ans après la fin de la série. La série s'est arrêtée en 2007, pourtant, et jusqu'en 2010, elle était restée active. Pourquoi s'est-elle effondrée ?

Du coup, j'ai déjà quasiment tout expliqué plus haut.

Déjà, pour moi, il y a eu un changement de communauté entre 2007-2008 et les années qui ont suivi.

Et la génération Code Lyoko s'est effondré pour des raisons que j'ai déjà listé plus haut.

-Comment expliques-tu que notre communauté soit davantage portée sur l'IRL que la précédente (s'est-elle-même déjà rencontrée ?)

Déjà répondu aussi.

Plus vieux, plus de moyens financiers, plus de permis de conduire et de voiture, moins d'autorité parentale subie...

Et surtout une autre « époque ». Même avec très peu d'année d'écart, on vit une période de grands changements qui sont favorables aux relations internet : Ordinateurs plus rapide et plus performant (La webcam sur MSN était une tortue), explosion de la mobilité du jeune avec le train, le covoiturage ou plus récemment les bus de la loi Macron, ouverture d'esprit du monde sur Internet, apparition de Skype qui remplace MSN et offre une alternative à Facebook qui n'est pas un réel outil de « sociabilisation renforcée ».

En 2006, une rencontre internet était égale à pédophilie. Aujourd'hui, ce genre de stéréotype archaïque recule nettement.

La génération 2006 a fait quelques IRL mais ça ne dépassait jamais 2 personnes. Donc à la marge.

-Fort de ton expérience, quel regard portes-tu sur les relations en ligne ? A partir de quand considères-tu un ami virtuel comme un ami tout court ? Ou alors, un ami virtuel serait égal à un ami tout court ? Quelle serait la différence entre une amitié hors-ligne et en ligne ? Considères-tu que les deux soient différents, et qu'il faut les accepter comme tels ?

En ce qui me concerne, il faudrait déjà des pages de définition de ce qu'est un ami...

Pour moi, faire la différence entre relations IRL et IVL est maladroit. C'est comme comparer une amitié à une relation de couple : Cela ne nous apporte pas les mêmes choses... et on en n'attend pas les mêmes choses de toute façon !!

Les modalités d'une amitié IRL et IVL ne sont pas les mêmes. C'est comme deux jeux de carte dont les règles ne sont pas les mêmes.

L'amitié IRL implique une proximité géographique, l'amitié IVL implique un éloignement géographique.

L'ami IRL peut faire irruption dans votre espace privé physiquement, l'ami IVL ne le peut pas.

L'ami IRL doit être congédier quand vous voulez être seul. Vous n'avez qu'à vous déconnectez pour être congédié de l'ami IVL.

Vous pouvez voir un ami IRL simplement en traversant la rue. Vous ne verrez un ami IVL qu'en prenant un ticket de train.

Si vous vous brouillez avec l'ami IRL, vous continuerez à le croiser, ce n'est pas le cas pour un ami IVL.

L'ami IRL sera très souvent membre d'un groupe amical plus large. IVL, les amitiés se dissocient plus souvent en cas de tension au sein d'un membre groupe.

L'amitié IRL naît d'une rencontre basée d'abord sur une impression visuelle, auditive et physique.

L'amitié IVL n'aît d'une relation basée sur les mots et l'échange d'idée.

Autant dire que vous pouvez développer une amitié avec quelqu'un inconsciemment parce qu'il répond à vos standards d'apparence, de beautés, de codes sociaux vestimentaires.

L'IVL n'est basé que sur la conversation.

L'amitié IRL peut avoir une intensité émotionnelle beaucoup plus « concrète » (soirée, défoulement, sortie sportive le week end etc...). L'amitié IVL, tant qu'elle reste virtuelle, est plus abstraite et intellectuelle.

Et les exemples sont encore nombreux...

La comparaison est donc futile...

Et il faut bien avoir en tête une chose... que ce soit IRL ou IVL, on ne connaît jamais totalement une personne et toutes les relations ont une dimension évolutive.

Combien « d'ami IRL » se pensaient inséparables et après, avoir vécu une collocation, se sont rendus compte qu'ils ne se supportaient pas au quotidien ?

Combien « d'amis IVL » se pensaient inséparable et après s'être rencontrés et être passé dans la sphère IRL ont trouvé cette amitié finalement bien moins profonde que prévue ?

La comparaison n'est donc pas judicieuse, comme il n'est pas judicieux de comparer deux amitiés IVL entre elles ou deux amitiés IRL entre elle.

Chaque amitié est différente. Toute dépend de ce qu'on y trouve et de ce qu'on en attend.

-Toi qui as pu voir plusieurs membres (enfants, ados, jeunes), être affectés par des aprioris familiaux sur les relations virtuelles, que penses-tu de cela ? D'où viendraient ces aprioris ?

Cela vient de la nouveauté et de la société.

De la nouveauté : Les « anciens » sont toujours réticents à la nouveauté.

C'est comme lors de l'apparition de la télévision, cela devait tuer la littérature. Il n'en a rien été.

Quant à la société, on vit dans une société du négativisme, surtout en France. Les infos ne portent que sur les mauvaises nouvelles, là où il y en a des milliers de bonnes.

On préfère parler 3 mois d'un crash d'avion plutôt que d'insister sur le fait que l'avion est le moyen de transport le plus sûr au monde.

Alors forcément, on met les projecteurs sur les quelques cas de pédophilie, on en fait des documentaires et les gens oublient que ce ne sont que 3 cas par an en marge des milliards d'interactions positives qu'Internet crée chaque jours.

Les parents s'imaginent plus facilement leur enfant parlant avec les 30 pédophiles condamnés en France, voire parmi ces 30, avec les 3 qui sont passés à l'acte... plutôt que de simplement considéré qu'il parle à l'un des 63 autres millions de français qui ont accès à Internet.

Internet peut être dangereux. Mais la probabilité est bien moindre que des dizaines d'autres dangers qui nous guette chaque jour et dont on fait abstraction parce qu'il faut bien vivre sa vie. Si il faut interdire aux ados de parler sur Internet, autant leur interdire de traverser la route, de prendre le bus scolaire ou d'aller se baigner dans une piscine. C'est bien plus dangereux qu'internet.

Mais comme nos parents n'ont pas connu ni n'ont jamais eu besoin d'internet, cela leur semble facile d'y interdire. Ce n'est qu'un choc générationnel comme il y en a toujours eu. Ils sont juste plus fort à notre époque, car on vit un temps de grand changements et surtout de changement rapide. Mais je vais pas refaire une histoire des générations X et Y...

ANNEXE 18 – MASTER POKÉ – Individu 15 – Définition de l'amitié

Hum, l'amitié c'est de se lier et de s'ouvrir à une autre personne, de la laisser entrer dans notre univers mais aussi de pouvoir entrer dans le sien. Il faut une réciprocité pour créer un lien fort. C'est d'accepter d'être là pour l'autre, d'être fort mais aussi vulnérable, à l'écoute, d'être présent. C'est une belle notion l'amitié.

Un ami est une personne spéciale avec qui on peut tout partager, avec qui on peut tout donner sans jamais demander parce que d'une façon ou d'une autre, ça sera rendu. C'est une personne avec laquelle on met en pratique la notion d'amitié, tout simplement.

ANNEXE 19 – MASTER POKÉ – Individu 2 – Définition de l'amitié

Alors, un ami, c'est à discerner d'un simple "pote" ou "copain", c'est une dimension différente. Un pote, c'est quelqu'un que l'on fréquente assez régulièrement, avec qui on s'entend bien. Mais ça s'arrête là. Alors qu'un ami, il s'est tissé quelque chose. C'est vraiment au-delà d'apprécier tout simplement. C'est une personne à qui l'on tient, qui manquera si elle vient à être moins présente, qui sait certaines choses de nous que très peu d'autres personnes savent (voire personne) et à qui on n'a pas hésité à en parler.

Quelqu'un avec qui le feeling est naturel, qui nous met à l'aise par sa présence (pas forcément physique) et qui nous encourage nous soutient. C'est quelqu'un avec qui on met des choses en place pour conserver le contact, et avec qui on plaisante, on rit. Et tout cela dans une dynamique réciproque.

25. Comment se passent les IRLs ? Que pensez-vous des IRLs ? Sont-ils indispensables aux relations virtuelles ? L'occasion ne s'est jamais présentée. Mais j'aimerais vraiment. Ça peut être un plus. Après, c'est pas indispensable non. Surtout avec tout ça, Facebook, Skype pour ne citer que ceux-là.

ANNEXE 20 – MASTER POKÉ – Individu 16 – Définition de l'amitié

Ça va paraître très anime ce que je vais dire. Mais je suis incapable de définir l'amitié ou un ami. Pour moi, c'est quelque chose qui se ressent. Au début, comme tout un chacun, je considérais la notion d'amitié et donc avait peut-être tendance à utiliser le mot ami à tort et à travers, mais il y a eu à chaque fois ce jour où j'ai senti, j'ai senti que la personne à qui je parlais était mon ami. Elle, là maintenant. Si bien qu'aujourd'hui ça se remarque surtout quand je dit tout simplement de quelqu'un que c'est mon ami sans y penser. À vrai dire, l'amitié est quelque chose de très important dans ma vie, peut être même parmi les choses les plus importantes, c'est un peu vital quelque part et s'il fallait vraiment que je m'approche d'une définition, je dirai que ce besoin de les voir, ce sentiment de bien-être quand je suis avec eux, ces projets qui naissent naturellement nous concernant. Je dirais que c'est ça l'amitié. (Même si je maintiens que ça se ressent avant tout. o/)

ANNEXE 21 – MASTER POKÉ – Individu 12 – Définition de l'amitié

J'avoue que finalement je sèche un peu sur la question. 'Fin pas vraiment que je sèche, mais je pense que j'ai une définition de l'amitié très "stricte" (je ne trouve pas vraiment le terme qui correspondrait parfaitement à ce que je veux dire). En gros, je pense que je fais une très forte distinction entre "potes" et "amis". Pour moi, les potes sont des gens à qui tu parles régulièrement, que tu t'entends bien avec, t'as des petits délires de temps en temps, mais finalement ça ne va pas plus loin. (je pense par exemple à mes camarades de classe avec qui je rigole bien etc. mais qu'une fois en dehors des cours, finalement je ne leur parle pas tant que ça). Alors que les amis, c'est un lien plus fort. C'est sensiblement la même chose mais tu sais que tu peux compter sur eux. C'est des gens avec qui tu peux parler de tout et de rien. En fait je me rends compte que je suis en train de raconter la même chose, mais je sais pas tu sais qu'ils ont un truc en particulier. Je sais pas comment expliquer ce sentiment, parce que finalement je me rends que j'ai des amis dont je ne prends quasiment jamais de nouvelles et on ne se voit pas souvent parce qu'on est tous dans des villes différents ; mais quand on va se voir on va passer des bons moments et ce sera comme si on ne s'était jamais quitté finalement.

BIBLIOGRAPHIE

VIRTUEL

- Deleuze Gilles, *Différence et Répétition*, PUF, 1968
- Gilles-Gaston Granger, *Le probable, le possible et le virtuel*, 1995
- Jauréguiberry Francis, « L'art de la fugue identitaire sur Internet » dans Lafargue Bernard, *Anges et chimères du virtuel*, Figures de l'art n°6, Publications de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2002
- Lévy Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte, Paris, 1995
- Maïlat Maria, *Réseaux sociaux : théories et pratiques*, rubrique *Le virtuel, le réel et l'actuel*, Informations Sociales, CNAF, n°147, 2008/3
- S. Proulx et G. Latzko-Toth (2000) La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle *Sociologie et sociétés*, vol. XXXII (2), Presses de l'Université de Montréal, Montréal, p. 99-122
- Proulx Serge et Latzko-Toth Guillaume, « Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë », *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Québec, 2006
- Tisseron Serge, « Du virtuel psychique et de ses aléas : Hikikomori et relation d'objet virtuelle », *Psychologie Clinique*, n°37, 2014/1, p. 13-24
- Vial, S. (2013). *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*. Paris, PUF
- Vitali-Rosati Marcello, *V comme Virtuel (le virtuel s'oppose-t-il au réel ?)*, article sur moderne.canal.blog, publié en 2014, consulté en avril 2016
- Wood John, "Preface : Curvatures in space-time-truth" dans Wood John (dir), *The Virtual Embodied: presence/practice/technology*, Londres, Routledge, p1-12, 1998.

RELATIONS VIRTUELLES

- Benayoun Maurice, Un monde trop humain, Nouveaux, meilleurs et autres mondes, dans *Le nouveau monde*, La Mazarine, Éditions du Treize Mars, Septembre 1999
- Beaudouin Valérie, « Les dynamiques des sociabilités », dans Licoppe Christian (dir.) *L'évolution des cultures numériques. De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Editions FYP, Paris, 2009, pp.21-28
- Cardon Dominique, Smoreda Zbigniew, *Réseaux et les mutations de la sociabilité*, La Découverte, 2014/2
- Cardon Dominique, *Les nouvelles relations 2.0, Eloge des liens numériques*, Digital Society Forum, 2013
- Casilli Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Seuil, 2010
- Godbout Jacques, *Le Don, la Dette et l'Identité : Homo donator versus Homo oeconomicus*, Paris, La Découverte, 2000

- Licoppe Christian, « Mobiles et sociabilité interpersonnelle : la présence connectée » dans *La société de la connaissance à l'ère de la vie numérique*, GET, 2007,
- Wellman Barry et Milenia Gulia « Net surfers don't ride alone : Virtual communities as communities », dans Wellman Barry (dir.), *Networks in the Global Village*, Boulder (CO), Westview, 1999

COMMUNAUTES VIRTUELLES

- Krasautsava Irina Grebennikova, *L'interaction médiatisée à travers le chat comme dispositif sociotechnique*, Les Enjeux de l'Information et de la Communication, Gresec, 2008/1
- Proulx Serge, « Communautés virtuelles, ce qui fait lien », S. Proulx, L. Poissant, M.Sénécal, éd., *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, 2006
- Smith Marc A., Kollok Peter, *Communities in Cyberspace*, eds, New York, Page 179
- Tisseron Serge, *Virtual mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Albin Michel, 2008
- Velkovska Julie « L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les webchats », *Sociologie du travail*, vol. 44, n° 2, 2002, 193-213.

METHODOLOGIE

- Beaud Stéphane, Weber Florence, *Guide de l'enquête de terrain*, nouvelle édition, Editions La Découverte, Collection Grands Repères, Guides, 2003.

AMITIE

- Bidart Claire, *L'amitié, un lien social*, La Découverte, Paris, 1997
- Bidart Claire, *L'amitié, les amis, leur histoire. Représentations et récits*, Sociétés contemporaines, Volume 5, n°1, 1991
- Cardon Dominique, *Eloge des liens numériques*, Digital Society Forum, consulté en février 2015
- Freud Sigmund, *Le Roman familial des névrosés*, Payot, 2014
- Lethiais Virgine, Roudaut Karine, *Les amitiés virtuelles dans la vie réelle. Profils, motifs et modalités de construction*, Réseaux, n°164, 2010/6.
- Mesch Gustavo S., Talmud Ilan., 2006, « Online Friendship Formation, Communication Channels, and Social Closeness », *International Journal of Internet Science*, vol. 1, n° 1, 29-44, 2006
- Mia Consalvo, Charles Ess, *The Handbook of Internet Studies*, eds, 2010
- Rahmil David-Julien, *Mes amis sur Internet sont-ils mes vrais amis ?*, Les nouvelles relations 2.0, Digital Society Forum, consulté en février 2016

IDENTITE

- Beau Frank, *Une figure du double numérique : l'avatar*, Traçabilité et Réseaux, Hermès la revue, 2009/1, n°53, p41-47
- Fourmentraux Jean-Paul, *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Les Essentiels d'Hermès, 2015

- Rahmil David-Julien, *Peut-on faire confiance à un inconnu ?*, Digital Society Forum, consulté en février 2016
- Tisseron Serge, « Le corps et les écrans », *L'image du corps*, Champ Psychosomatique, L'Esprit du temps, n°52, 2008/4, pages 47-57

DEFINITION

- cours de c2i de l'Université du Littoral Côte d'Opale, http://c2i.univ-littoral.fr/ressources2010/pdf/C2i1_D5.pdf, 2011, page 4
- Larousse de poche

WEBOGRAPHIE

- <http://www.alerte-enlevement.gouv.fr/?rubrique=10453>
- <http://codelyoko.fr/>
- TED Conférence de Sherry Turkle, “Connectés, mais seuls?”, mars 2012
- <https://www.fanfiction.net/>
- <https://www.fanfiction.net/topic/77281/35342211/1/Le-forum-francophone-c-est-quoi-et-pour-qui>
- <http://master-Poké.forumactif.fr/>

FILMOGRAPHIE

- Schwimmer David, *Trust*, date de sortie en 2012 en France