

Antonio A.
Casilli



Les liaisons numériques

VERS UNE NOUVELLE
SOCIABILITÉ ?

LES LIAISONS NUMÉRIQUES

Du même auteur

La fabbrica libertina
De Sade e il sistema industriale
Rome, Manifestolibri, 1997

Stop Mobbing
La violenza psicologica sul luogo di lavoro
Rome, DeriveApprodi, 2000

ANTONIO A. CASILLI

LES LIAISONS NUMÉRIQUES

Vers une nouvelle sociabilité ?

ÉDITIONS DU SEUIL
25, bd Romain-Rolland, Paris XIV^e

CE LIVRE EST PUBLIÉ DANS LA COLLECTION
« LA COULEUR DES IDÉES »

ISBN 978-2-02-098637-3

© Éditions du Seuil, septembre 2010

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

www.seuil.com

INTRODUCTION

Qu'un sociologue s'occupe de réseaux numériques paraît aujourd'hui tout à fait légitime : les enjeux de société des technologies sont manifestes. La consommation, l'éducation, la santé publique, les équilibres politiques, les marchés financiers – voilà bien des secteurs qui ont été révolutionnés par les progrès récents de l'informatique et de la communication en ligne. Cependant, ce qui à présent s'offre comme une évidence n'en était pas une à la fin des années 1990, au moment où je commençais mes recherches dans ce domaine. La France, incontestablement, s'était très tôt dotée d'un cadre théorique cohérent pour comprendre l'impact des usages numériques sur la société. Il était contenu dans le rapport sur l'« informatisation de la société » sollicité par l'administration Giscard d'Estaing. C'était avant le Minitel – et bien avant le Web. Afin d'éviter l'« explosion incontrôlée de conflits culturels » et la « perte d'autonomie nationale » que les ordinateurs auraient pu produire, les rédacteurs du rapport recommandaient d'intégrer tous les projets liés à l'informatique au « pôle étatique des télécommunications »¹.

1. Alain Minc et Simon Nora, *L'Informatisation de la Société. Rapport à M. le Président de la République*, Paris, La Documentation Française, 1978.

D’où le fait que, pendant longtemps, mon sujet a semblé être le monopole exclusif des ingénieurs et des technocrates. Il y a dix ou quinze ans, les chercheurs qui, comme moi, avaient opté pour une approche sociologique des technologies informatiques devaient faire face au scepticisme ambiant. Dans les universités, dans les laboratoires de recherche, les collègues ne cachaient pas leur perplexité. Le front crispé, la bouche entrouverte dans une expression de désapprobation incrédule, ils répétaient : « Qu’est-ce que la sociologie a à voir avec les réseaux numériques ? » Bien sûr, je m’empresais d’expliquer : il y a un Internet d’*information*, où l’on recherche les meilleurs prix pour les billets de train, où l’on vérifie les horaires des séances au cinéma. Mais il y aussi un Internet de *communication*. C’est l’espace où l’on échange des mails, où l’on chatte avec ses amis, où l’on partage de la musique et des photos avec des inconnus. Et cette communication est, justement, un *fait social*, assisté et façonné par les ordinateurs.

Mais à cette époque, le message passait mal. Numérique ne rimait pas avec sciences humaines et sociales. Jacques Chirac, avec son proverbial « pour l’ordinateur, y a qu’à cliquer sur un mulot ! », n’était que l’un des innombrables hommes politiques affichant leur ignorance informatique comme une médaille de l’Académie des Lettres. Dans l’enseignement supérieur, les choses n’allaient pas mieux. Les professeurs insistaient sur le fait qu’il était plus important d’« apprendre à pénétrer la pensée de Platon, que de perdre son temps à se laisser apprivoiser par l’idéologie de Bill Gates¹ ». Dans les journaux, les intellectuels, débordants d’appréhension, s’interrogeaient sur le destin de leurs livres « dans un univers de dématérialisation de l’écrit », régi par « le banquier, l’industriel et

1. *Le Monde*, 12 septembre 1997.

l'électronicien »¹. L'heure était au scepticisme ou à la condamnation sans appel. « Internet ?, tonnait Paul Virilio à la radio, cette technologie mal maîtrisée peut être aussi dangereuse que les chemins de fer². » (Et l'insigne cyber-censeur de rappeler que c'était grâce aux chemins de fer que les armées du Kaiser avaient pu envahir la France en 1914 !)

Bien sûr, certaines initiatives révélaiient au contraire un intérêt pour la dimension socialisante de ces nouvelles technologies : les publications scientifiques comme *Réseaux* ou *Hermès*, les groupements de recherche comme le département d'Hypermédia de l'université Paris 8, les expériences artistiques comme *La Revue virtuelle* voulue par Jean-Louis Boissier au Centre Pompidou ou les initiatives qui s'inscrivaient dans le débat social sur l'informatique et les libertés, à l'image de la revue *Terminal*. Mais malgré leur présence et les voies qu'elles ouvraient, pour moi et pour les chercheurs – encore peu nombreux – s'intéressant aux dimensions sociales des technologies de l'information, cette époque restera celle de la méfiance.

C'était pour dissiper les doutes – les miens comme ceux des autres – que j'avais pris pour habitude de citer Will F. Jenkins, auteur, en 1946, d'un récit intitulé *Un logique nommé Joe*³. L'imagination de l'écrivain avait baptisé « logique » une machine qui, à l'époque, était encore loin d'être inventée : le micro-ordinateur domestique. Un simple écran branché à un clavier où « vous tapez ce que vous voulez ». Vous avez envie de regarder les émissions d'une

1. *Le Monde*, 21 août 1998.

2. FR3, 3 décembre 1998.

3. Murray Leinster (William F. Jenkins), *A Logic Named Joe*, Riverdale, New York, Baen Books, 2005.

chaîne télé, de parler avec une copine en connexion visio-téléphonique, de connaître la solution à un obscur problème de physique ? Le logique vous livre tout cela dans l'intimité de votre maison.

Le protagoniste de l'histoire, dont l'auteur ne fournit pas le nom, est un ouvrier. Un bon père de famille, un type carré et un tantinet macho, qui s'occupe de l'entretien des logiques. C'est lui qui découvre que, par un hasard de fabrication, l'un d'entre eux (auquel il octroie le sobriquet de « Joe ») commence à répondre avec trop de zèle aux questions que ses utilisateurs lui posent. « Comment inventer une machine pour le mouvement perpétuel ? » Mais aussi : « Comment tuer ma femme ? » Ancêtre de Google, Joe collecte les informations en ligne et répond à tout avec impartialité. Les implications sont catastrophiques. Soudain, l'économie risque de s'effondrer sous l'impact des fraudes bancaires réalisées par des spéculateurs improvisés. La vie politique est bouleversée par les milliers de citoyens lambda qui consultent Joe pour mettre en place leur communauté idéale sans se soucier de savoir si l'utopie ne va pas tourner au cauchemar. L'Éducation nationale est anéantie quand les enfants comprennent qu'ils peuvent accéder, sans le contrôle de leurs enseignants, à des contenus qui traditionnellement étaient réservés à un public adulte. Les familles explosent quand les épouses jalouses s'inquiètent (« Est-ce que mon mari m'est fidèle ? ») et reçoivent des éclaircissements par trop circonstanciés sur les faits et gestes de leur conjoint.

Un demi-siècle avant Youtube, Skype et Wikipedia, Will F. Jenkins avait prédit cette société où les réseaux enregistrent et diffusent tout, de la météo aux conversations d'amour. Il avait aussi annoncé nos inquiétudes quant aux effets possibles sur les institutions, les occupations humaines, les équilibres politiques. Si ce récit s'était limité

à anticiper (grâce à une part de chance assurément) une innovation technique, on aurait pu le classer parmi les curiosités littéraires et l'oublier rapidement. Mais il faisait beaucoup plus que cela. Il suggérait que la société en réseaux pouvait être lue comme un *espace* social où des *corps* interagissent pour créer des *liens* de coexistence. Je crois qu'en effet c'est à l'aune de ces trois facteurs qu'il faut peser les conséquences des technologies numériques.

L'avènement de Joe impose tout d'abord un nouveau rapport à l'espace. Ce qui auparavant relevait du privé est désormais exposé dans l'espace public, et inversement. Moyennant une petite recherche nominative, on apprend qu'un collègue est un escroc, que le voisin de palier a des antécédents judiciaires pour violences conjugales, qu'une amie ment sur son âge. De même, les distances rétrécissent. Ce qu'on croyait éloigné se rapproche abruptement. La blonde Laurine, resurgie du passé de célibataire de notre protagoniste, débarque en ville. Après avoir tué un mari et divorcé de quatre autres, la femme fatale est décidée à reprendre possession de son ex-amant. Une brève recherche dans l'annuaire en ligne, et la voilà qui apparaît sur l'écran de celui qu'elle s'obstine à appeler « mon petit canard ».

Et cet homme, qui jusque-là était décrit comme un gaillard au tempérament combatif et à la constitution solide, se trouve pris au piège de son ancienne maîtresse et des sobriquets animaliers dont elle l'affuble. Dans la conversation télématique, il est assimilé à de la volaille et révèle un autre côté de son être : il est sensible, intimidé, asservi. Il traverse des changements profonds, présente d'étranges symptômes : « Je sentais que j'allais m'évanouir. J'étais au bout du rouleau. Je me sentais comme un boxeur sonné. J'avais tous les malaises du monde. J'avais froid aux pieds. » La nouvelle donne technologique ne bouleverse pas seulement les espaces, mais le physique même des acteurs.

Bien au-delà des simples questions d'ergonomie, les communications assistées par les ordinateurs ont des retombées importantes sur la manière dont les utilisateurs vivent leur corps.

Après l'espace et le corps, c'est aux rapports sociaux d'être altérés par Joe. Incontournable, l'ordinateur s'impose en modérateur et filtre les rapports humains. Au fil de l'histoire, le protagoniste arrête progressivement d'intervenir sur les relations problématiques. En revanche, il intervient sur le moyen technique. Des connaissances commencent à fouiner dans sa vie privée par voie informatique ? Au lieu de les réprimander, il a recours à un logique pour leur rendre la pareille. Son ex-maîtresse le harcèle télématiquement ? Au lieu de chercher à la raisonner, il coupe la connexion vidéo avec elle. La ville tombe dans le chaos ? Au lieu d'œuvrer à sa réorganisation, il débranche Joe et fait croire à sa destruction accidentelle. En résumé, il ne guérit plus ses relations sociales. Il prend, à chaque fois, des décisions d'ordre technologique. Les solutions informatiques deviennent des solutions sociales.

Aujourd'hui encore, ce petit récit délicieusement anticipateur peut inspirer un programme de recherche complet, permettant d'évaluer la portée historique et les changements socioculturels induits par les réseaux numériques. Des tout premiers terminaux Minitel aux services de *networking* actuels, les communautés d'utilisateurs se sont pensées comme des espaces hybrides – à la fois publics et privés – où les individus peuvent mettre en scène leur présence physique d'une façon originale et entretenir un lien social basé sur leurs actions et leurs échanges informatiques. Espace, corps et lien social : c'est sur ces trois axes que l'analyse des sociabilités numériques s'articulera dans les chapitres qui suivent.

Il sera tout d'abord nécessaire d'expliquer comment la culture du numérique s'est faite porteuse d'un nouveau rapport au territoire. Ce rapport prend en compte un fait fondamental : depuis les années 1980, les ordinateurs sont installés dans les maisons des particuliers, qui en font un usage ludique ou personnel. C'est avant tout l'espace privé qui a été transformé par les technologies numériques. De là, à travers les réseaux, elles ont forgé un espace public d'expression. « Blogosphère », « cyberspace », « communautés virtuelles » : à une réalité urbaine polluée et violente, la culture des ordinateurs oppose une zone franche d'information pure, située derrière les écrans.

Ce livre s'attache par la suite à montrer comment habiter ce nouvel espace. Loin des prophéties simplettes d'« adieu au corps », dans les lieux des échanges numériques c'est l'identité somatique de l'utilisateur qui est constamment mise en avant. Les photos dans les sites de partage, les avatars dans les jeux vidéo sont autant de traces de la présence en ligne des internautes, qui s'en servent pour entreprendre une quête de soi passant par la quête d'un corps idéal. En toile de fond, on devine les attentes et les craintes dont le corps est porteur au sein de nos sociétés. « Assurer », « être performant », mais aussi encourager la participation, entretenir le lien avec les autres.

C'est donc dans la dernière partie que les problématiques concrètes de la coexistence assistée par les ordinateurs sont explorées. Les réseaux promettent de satisfaire des aspirations primordiales à l'amitié, à l'amour, à la reconnaissance. En même temps, ils s'engagent à ne pas enfermer les individus dans des relations établies. Au sein de ces petits mondes branchés les rôles semblent toujours reconfigurables d'un simple clic de souris. Les liaisons numériques sont traversées par une envie contradictoire : construire une sociabilité forte basée sur des « liens faibles ».

Liens, justement – ceux sur lesquels la sociabilité en ligne se fonde et ceux qui m'unissent aux personnes qui ont rendu possible cet ouvrage. Son contenu puise dans la vie des individus que j'ai côtoyés tout au long de mes enquêtes de terrain et de mes observations ces dix dernières années. Mais c'est aussi une tranche de ma propre biographie. Avant tout, le sujet de cette recherche s'est imposé comme un fait de mon vécu. Pour des raisons générationnelles, par les lieux que j'ai traversés, je me suis trouvé au cœur de la culture du numérique. Le passage de ma fascination d'adolescent pour les micro-ordinateurs et les jeux vidéo à la connaissance des milieux des révoltés du clavier, des cyberpunks européens, des hackers, de la cyberculture américaine, des réalités des pays émergents d'Asie et d'Amérique du Sud s'est fait durant les voyages qui ont jalonné mon parcours de chercheur. Avant même de le passer au prisme de l'analyse sociologique, j'ai vécu l'avènement de la société en réseau à la première personne. Les interviews que j'ai réalisées avec des blogueurs, des *gamers*, des membres de communautés virtuelles dans le cadre de ma thèse de doctorat ou de mes recherches successives ont également été une manière de remettre en ordre mes propres expériences. Les comptes rendus d'autres rencontres plus inhabituelles encore (avec des artistes qui se font installer des oreilles électroniques, des adeptes du sexe virtuel, des gourous de la militance en ligne) permettent de toucher du doigt certains des changements les plus drastiques de notre époque.

C'est pourquoi, tout en restituant l'épaisseur historique de mes observations, la matière de ce livre reste une matière vivante. Et c'est cette vitalité que j'ai cherché à restituer dans les pages qui suivent, tant dans les passages analytiques qu'à travers l'évocation d'épisodes tirés des terrains

INTRODUCTION

d'enquête, de conversations avec des collègues et des camarades qui m'ont aidé dans la collecte de données. Pour relever le défi d'une analyse globale du phénomène des sociabilités numériques, il était nécessaire également de recourir aux travaux d'autres chercheurs. Ce livre est aussi une manière de relater leurs recherches. La visibilité de services de réseautage tel Facebook, des systèmes de partage des expériences et des opinions personnelles comme Twitter, des sites pour organiser des descentes éclair en masse dans des lieux publics tel Tuangou – tout cela a désormais convaincu l'opinion publique mondiale du fait que les technologies numériques ne doivent leur succès qu'à l'envie de sociabilité et de contact de leurs usagers. C'est cette envie que nous nous devons d'étudier. Et je suis heureux de voir qu'aujourd'hui un nombre toujours croissant de collègues s'attachent à ces questions, en France comme ailleurs. Je cherche à rendre hommage à leur obstination face à tous ceux qui, au cours de ces dernières années, nous ont constamment demandé : « Au fait... qu'est-ce que la sociologie a à faire avec les ordinateurs ? »

Première partie
Espèces de (cyber)espaces

Nous « entrons » en ligne, nous « visitons » des pages Web, nous accédons à des « sites ». Ces expressions ne sont pas seulement des façons de parler, des métaphores que nous empruntons dans nos conversations portant sur les ordinateurs et les réseaux numériques au quotidien. Elles sont aussi le symptôme de notre manière de penser ces technologies : visiblement, nous associons volontiers l'information et la communication à la notion d'*espace*. Le « cyberspace » est parmi les plus connus (et parmi les plus anciens) synonymes d'Internet. L'écrivain William Gibson, qui a forgé ce concept en 1984, l'imaginait comme une « grille de lumière » où se trouvaient toutes les données « distillées des bases de tous les ordinateurs dans le système humain »¹. Au fil des années d'autres expressions se sont succédé, avec plus ou moins de succès.

D'un côté, l'espace de l'information évoque une grande étendue vide. Parfois il s'agit d'une surface terrestre. Les premiers théoriciens du Net parlaient de la « frontière électronique », en empruntant à l'imaginaire des westerns. Parfois ce sont au contraire les surfaces maritimes qui sont convoquées, à travers l'incontournable terminologie nautique ou

1. William Gibson, *Neuromancien*, trad. de l'anglais par J. Bonnefoy, Paris, La Découverte, 1985 [*Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984].

celle, plus ludique, des sports aquatiques. Combien de fois avons-nous dit « naviguer en ligne » ou, encore récemment, « surfer » ? D'autres fois encore, ce sont même des images du plan astral qui surgissent. La « blogosphère », où sont publiés les opinions et les commentaires des internautes, et le « métaverse », connu des membres du monde 3D Second Life, évoquent les orbites des planètes et la voûte céleste.

Dans un tout autre registre, les ordinateurs se font porteurs d'un imaginaire domestique. On parle alors de « page d'accueil », d'« adresses » mail, d'« hébergement » sur un serveur. L'un des systèmes d'exploitation les plus répandus tient son nom des fenêtres (*windows*) des maisons. Les artefacts électroniques sont aussi des objets familiaux, ou du moins ils le sont devenus à partir de la seconde moitié du xx^e siècle.

À en croire cette surenchère de métaphores, les représentations sociales du numérique seraient partagées entre l'infiniment restreint et l'infiniment vaste, tiraillées entre le clos des maisons de particuliers et l'ouvert des espaces à explorer en quête de connaissance et de rencontres. Dans cette partie, je vais précisément questionner cette dichotomie, pour la mettre en relation avec l'une des caractéristiques les plus marquantes de la sociabilité assistée par ordinateur : sa recherche d'un *lieu public d'expression d'exigences privées*. Harmoniser les désirs des individus avec les besoins de la collectivité a toujours été le but des sociétés humaines. Il n'y a peut-être rien de surprenant à ce que la société des réseaux poursuive ce but, elle aussi. Ce qui est nouveau en revanche, c'est sa manière d'articuler territoires physiques et paysages cognitifs pour y parvenir. Le « brouillage » entre espace public et espace privé, qui semble être caractéristique de la modernité au

sens large¹, traduit, dans la société de l'information, l'exigence de renégocier les frontières entre l'intime et le collectif.

Le colosse et l'abricot

Il y a quelques années, j'ai commencé à donner des cours de sociologie des médias numériques. Mon premier employeur était l'université de Lancaster, en Angleterre. J'avais une petite classe d'étudiants d'un master de culture visuelle, très pittoresque : un jeune homme toujours habillé comme un motocycliste mexicain (?), un autre mangeant constamment des sandwiches pendant les leçons, la clique des filles américaines et celle des Anglaises (qui parlaient exclusivement entre elles), une grande blonde irlandaise et une petite Tanzanienne aux remarques toujours pénétrantes. Durant la première séance de mon cours j'ai dû les familiariser avec les outils de base de la sociologie. Parmi ceux-ci figurait la construction d'*idéaltypes*. Un idéaltype est une caractérisation d'un fait social ou d'un comportement humain défini par ses qualités intrinsèques. Chez le sociologue allemand Max Weber, il naissait de l'« accentuation unilatérale d'un ou de plusieurs points de vue et [de] la synthèse de phénomènes individuels généralement diffus, discrets, plus ou moins présents et occasionnellement absents, qui sont aménagés selon ces mêmes points de vue, unilatéralement accentués, dans une construction analytique

1. Pour une analyse socio-historique de ce phénomène, voir Richard Sennett, *Les Tyrannies de l'intimité*, trad. de l'anglais par A. Berman et R. Folkman, Paris, Seuil, 1995 [*The Fall of Public Man*, New York, Knopf, 1977].

unifiée¹ ». Vous pouvez imaginer les regards abasourdis de mes étudiants quand, au tout début de la première leçon, je leur ai livré cette définition biscornue. Pour les faire sortir de l'état de choc dans lequel je les avais mis, j'ai dû très vite recourir à un petit exercice d'imagination sociologique² : ils étaient invités à se mettre dans la peau d'une vieille dame un peu réactionnaire, qui discute avec la vendeuse d'un marché de province. Entre un constat sur la vie chère et une jérémiade à propos de la météo, la dame doit exprimer un maximum de stéréotypes sur les technologies de l'information et leurs usagers. Je sais ce que les puristes des sciences sociales penseraient d'un tel jeu : il ne faut pas encourager chez les étudiants la confusion entre idéaltype et stéréotype, entre l'essence d'un fait social et son image préconçue. Mais ce petit subterfuge didactique nous a justement permis de classer, de discuter, de mettre à l'épreuve nos catégories de pensée. On pouvait dès lors commencer un véritable travail d'analyse théorique.

Or, quand le discours tombait sur Internet, le poncif que la « dame » délivrait immanquablement était : « Ah, moi, Internet j'en sais rien ! Ça c'est plutôt pour mon petit-fils. Il a 16 ans. Il passe sa vie dessus. Tous les soirs il est enfermé dans sa chambre à chatter avec ses copains... » Le portrait-robot de l'utilisateur type d'Internet serait : a) un ado-

1. Voir Max Weber, *Économie et société*, tome 1, *Les Catégories de la sociologie*, trad. de l'allemand par J. Freund, P. Kamnitzer, P. Bertrand et al., Paris, Plon, « Pocket », 1995 [*Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der Verstehenden Soziologie*, Tübingen, Mohr, 1922]. Cette définition est tirée de Vittorio Capecchi, « On the Definition of Typology and Classification in Sociology », *Quality and Quantity*, vol. 2, n° 1-2, 1968, p. 9-30.

2. Charles Wright Mills, *L'Imagination sociologique*, trad. de l'anglais par P. Clinquart, Paris, La Découverte, 1997 [*The Sociological Imagination*, Londres, Oxford University Press, 1959].

lescent ; 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.

Derrière les clichés, comme cela arrive souvent, se cache une réalité bien différente. Le nombre d'utilisateurs d'Internet est passé de 900 000 en 1993 à plus de 1,8 milliard en 2009¹ : il est normal que la structure de la population en ligne reflète les régularités démographiques du monde hors ligne. Selon les enquêtes les plus récentes, la population en ligne est de plus en plus âgée, et se compose de plus en plus de femmes². Les qualités intrinsèques de notre idéal-type ne seront donc pas les points a) et b). Le point c) doit être lui aussi mis au rebut, parce qu'il est clair aujourd'hui que l'on se sert d'Internet à toute heure du jour et de la nuit. Il suffit de comparer les emplois du temps d'une secrétaire de bureau et d'un *gamer* français qui joue en équipe avec des amis coréens : nous ne sommes pas seulement face à une activité récréative, mais aussi à un moyen de production – qui est même pour certains *le* moyen de production paradigmatique de notre époque. En outre, comme on le verra amplement dans ce livre, les échanges en ligne ne réduisent pas les rencontres « réelles », bien au contraire. Manuel Castells, l'auteur à qui l'on doit d'avoir popularisé la formule de « société en réseau », est catégorique : Internet « ne remplace ni la sociabilité en face à face ni la participation

1. Source : InternetWorldStats – Estimation du nombre total d'utilisateurs d'Internet le 31 décembre 2009 : 1 802 330 457, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Voir Sydney Jones et Susannah Fox, « Generations Online in 2009 », *Pew Internet & American Life Project*, 2009, <http://pewresearch.org/pubs/1093/generations-online> ; Deborah Fallows, « How Women and Men Use the Internet », *Pew Internet & American Life Project*, 2005, <http://www.pewinternet.org/Reports/2005/How-Women-and-Men-Use-the-Internet.aspx> [dernier accès 1^{er} février 2010].

sociale. Il s'y ajoute¹ ». Le point e) ne peut donc pas plus être retenu comme distinctif des usages numériques actuels.

Bref, l'image du jeune boutonneux aliéné, aux rythmes de vie complètement décalés, est loin d'être conforme à la réalité. À un détail près : aujourd'hui les ordinateurs sont vraiment installés *dans les chambres à coucher*. Ils sont devenus des pièces fondamentales du mobilier de nos espaces privés. C'est d'autant plus vrai, peut-être, pour les jeunes générations. L'ordinateur est une version condensée de leur chambre². C'est l'endroit où les adolescents tiennent leur journal intime (sur un blog, peut-être), un lieu auquel les parents n'ont pas le droit d'accéder (l'ordinateur est généralement protégé par des mots de passe) mais dans lequel les garçons ou les filles passent volontiers du temps avec leurs amis, à écouter de la musique ensemble (dans des sites de partage de mp3), à jouer (à des jeux vidéo en ligne) et à refaire le monde (en chattant sur des services de messagerie instantanée).

L'idéaltype ainsi défini apparaissait alors aux yeux de mes étudiants anglais comme une série d'évidences, sans intérêt. Pour eux, comme pour tout jeune de 20 ans aujourd'hui, il était sans doute difficile d'imaginer un monde sans ordinateurs. Encore moins une maison sans ordinateurs. L'exercice « ne leur apprenait rien ». Je saisisais l'occasion pour commencer un exposé sur l'histoire de la « territorialisation des technologies informatiques » : avant d'arriver dans les chambres à coucher, les ordinateurs ont dû parcourir un long chemin.

Le point de départ de cette histoire est le sous-sol d'une

1. Manuel Castells, « The Internet and the Network Society », in Barry Wellman et Caroline Haythornthwaite (dir.), *The Internet in Everyday Life*, Oxford, Blackwell, 2002, p. XIX-XXXI.

2. Paul Hodkinson et Sian Lincoln, « Online Journals as Virtual Bedrooms ? Young People, Identity and Personal Space », *Young*, vol. 16, n° 1, 2008, p. 27-46.

base militaire, dans une localité tenue secrète du sud de l'Angleterre, où voit le jour en 1943 le premier ordinateur électronique moderne. Cette machine, au nom peu discret de Colossus (et à la taille tout aussi colossale), sert principalement au décryptage des communications militaires. Elle inaugure une série d'ordinateurs, tous plus monumentaux les uns que les autres. Le meilleur représentant de ces « mégacerveaux électroniques » est sans doute l'UNIVAC : 13 tonnes de métal, distribuées sur 2,5 mètres et demi de haut et plus de 4 mètres de large. Ce n'est pas un hasard si, à l'époque, ces ordinateurs de première génération sont appelés *big irons* ou « gros tas de ferraille » par leurs utilisateurs. Produit en 1951 à Philadelphie, UNIVAC est le premier ordinateur commercial. Avec lui, les machines à calculer quittent les bases militaires et s'établissent dans les implantations industrielles.

Il faut attendre les années 1970 pour voir arriver les premiers minicomputers. L'IBM 5100, par exemple, au poids modique de 30 kilos, est le premier ordinateur « portatif » proposé par un leader du marché. La taille de ces calculateurs est encore comparable à celle d'une grosse machine à laver, mais le processus de miniaturisation est entamé. Simultanément, l'itinéraire suivi par les ordinateurs connaît une autre étape : dans les bureaux, ils remplacent les machines à écrire, les classeurs, les archives. De plus en plus petits, les calculateurs franchissent véritablement le seuil des maisons particulières au début des années 1980. « L'ordinateur s'installe dans le foyer », annonce le magazine *Time* du 3 janvier 1983. Sur la couverture, un homme est assis face à un micro-ordinateur blanc. Une chaise, une table, un écran et un clavier : ces quelques éléments suffisent pour suggérer une maison tout entière¹.

1. Otto Friedrich, « Machine of the Year : The Computer Moves in », *Time*, 3 janvier 1983.

Non seulement l'ordinateur fait partie du foyer, mais, métaphoriquement, il *est* le foyer. Ce n'est pas sans raison que l'on parle à ce moment-là de *home computers*. Dans la presse, les ordinateurs se mettent en scène dans les salons, puis dans les cuisines, et enfin dans les chambres. Nous voilà déjà loin de l'imaginaire majestueux des grands calculateurs automatiques d'après guerre. Dans le langage courant, les adjectifs « domestique », « convivial », « familial » sont de plus en plus souvent associés aux produits électroniques. Peu à peu, les ordinateurs deviennent un nouveau type d'objets quotidiens, dont l'usage n'est plus seulement la prérogative de scientifiques et d'ingénieurs. C'est l'enfant qui s'en sert pour jouer, la ménagère pour faire sa petite comptabilité.

Le langage commercial suit le mouvement. Les nouveaux modèles d'ordinateurs s'inspirent de noms d'hommes et de femmes. Apple produit Lisa, du prénom de la fille de son créateur Steve Jobs. Le célèbre Commodore Vic 20 est baptisé ainsi parce qu'il aurait pu passer pour le nom d'un camionneur. C'est presque le même prénom qui inspire la société toulousaine Micronique en 1980, lors de la commercialisation de son modèle Victor Lambda. Pour leurs créateurs, ce sont des outils destinés à monsieur Tout-le-monde, mais aussi aux autres membres de sa famille. Certains producteurs n'hésitent pas à infantiliser leurs produits, au bénéfice d'un public plus jeune. Après le succès de l'ABC de l'agence gouvernementale suédoise Scandia Metric, l'entreprise publique danoise Regnencentralen crée en 1980 RC 700 Piccolo. Matsushita présente alors Junior100 en 1981 et IBM lance son PCjr en 1983, tous deux spécialement conçus pour l'éveil à l'informatique.

Quand les noms d'hommes et d'enfants ne suffisent plus pour évoquer quelque chose de familier, on emprunte au domaine animal, voire végétal. Les maisons se remplissent

alors de petits animaux de compagnie (Commodore Pet), d'abeilles (MicroBee), de pommes (Apple), de glands (Acorn) et d'abricots (Apricot PC). Inévitablement, les produits aux dénominations plus imposantes, ou ceux qui évoquent luxe, calme et volupté, ne font pas long feu. Les fiascos commerciaux les plus retentissants de la décennie portent les noms d'êtres mythiques (Dragon Data), de centrales nucléaires (Atom), de souverains (Charlemagne 999), de femmes fatales (Vixen) ou de fleurs rares (Symag Orchidée)¹.

Enfants de l'ordinateur

C'est encore en Angleterre que j'ai fait la rencontre de Pauline Franklin, une publiciste d'origine irlandaise. Rencontre heureuse, car elle est l'une des premières personnes que j'ai interviewées dans le cadre d'une enquête de terrain sur les usages numériques en Europe. Elle vit à Londres depuis la fin de ses études universitaires, à Shoreditch, dans un joli appartement qu'elle partage avec une colocataire coréenne.

Pauline a un fonds de *geek* qu'elle ne cache pas. Elle a un placard de « vieilleries » informatiques qu'elle garde pour ses séances nostalgie. Elle me montre sa vieille console de jeu, « une ITMC du tout début des années 1980 ». Le nom ne m'évoque strictement rien, mais l'image sur la boîte en carton résume toute la rhétorique commerciale de l'époque. J'y vois l'intérieur d'un appartement comme les autres, d'une famille comme les autres – maman, papa, deux enfants

1. Pour un panorama complet des ordinateurs des années 1940 à nos jours, je me suis servi de la base de données de l'excellent « musée virtuel » de l'ordinateur, <http://www.oldcomputers.com>, dont je remercie l'animateur Olivier Boisseau.

blonds. Ils sont tous assis à une table, les garçons d'un côté, les filles de l'autre, pour jouer à *Pong*. En arrière-plan, des rideaux aux motifs floraux enferment la pièce dans une bulle d'intimité, au centre de laquelle trône l'appareil électronique. Tous les regards convergent vers l'écran, le clavier, les manettes de jeu. Les parents se tiennent légèrement à l'écart pour faire de la place aux jeunes. Cette mise en scène d'une famille modèle est une excellente illustration de la façon dont la notion même de domesticité change pour intégrer – mieux, pour mettre à l'honneur – les objets technologiques.

Pauline aurait facilement pu être la petite fille de la photo sur cette boîte. Rien d'étonnant, donc, à ce qu'elle considère ce genre d'appareils comme une marque distinctive de sa génération. « J'étais une de ces enfants de l'ordinateur, me dit-elle, un produit typique des années 1980. » Elle évoque avec abondance de détails son premier micro, un Spectrum+ : « Il était noir, il était très mode, avec des touches en vrai plastique, pas comme le Spectrum standard, qui avait ces touches en caoutchouc... » Outre l'effet « madeleine de Proust » des souvenirs d'enfance qui s'enchaînent, c'est la domesticité de l'ordinateur qui frappe le plus dans ses propos. Dès son arrivée dans les maisons des particuliers, l'ordinateur est devenu un objet banal, un gadget pour les enfants.

Ce qui est encore plus surprenant dans ces paroles est le manque total de déférence à l'égard de l'objet technologique. Le respect sacré et la crainte des machines électroniques, « c'était pour les vieux ». Les enfants de l'ordinateur s'approprient l'informatique pour montrer qu'elle est complètement quotidienne. Une fois, se rappelle Pauline, elle a même bricolé un petit logiciel. « Rien de plus qu'une paire de lignes de code en langage Basic, précise-t-elle, mais quand il tournait, l'écran affichait le message : *Je suis un idiot*

d'ordinateur, je suis un idiot d'ordinateur... Après j'ai appelé mes parents pour leur montrer, j'étais vraiment fière. Ce que je voulais démontrer était que les ordinateurs n'étaient pas des "machines intelligentes". Tout au contraire, ils étaient irrémédiablement bêtes et leur soi-disant intelligence artificielle n'était qu'une façade. »

L'ordinateur n'est plus un emblème de rationalité. Il est un objet de la maison qui, comme toutes les autres pièces d'ameublement, est chargé d'émotions domestiques, de significations quotidiennes. Rien de surprenant à cela. Un téléviseur aussi ou une machine à laver peuvent assumer ces significations, au-delà de la complexité de leur mécanique. Mais ce qui fait la spécificité des objets informatiques est qu'ils changent notre façon de vivre la domesticité. Dans n'importe quelle société, la sphère domestique se trouve au croisement de trois espaces¹. D'abord un espace *physique* : l'architecture de la maison, le nombre, la taille et la destination de ses pièces, l'agencement de ses objets. Ensuite un espace *technologique*. Dans un pueblo précolombien comme dans nos mégavilles actuelles, une maison est un ensemble d'outils et de dispositifs pour cuisiner, pour se réchauffer, pour communiquer avec l'extérieur. Enfin, il y a l'espace *social*, qui est constitué par les rapports humains entre les habitants de la maison. Les rapports de parenté, bien sûr, mais aussi les équilibres économiques, les tensions entre les sexes, les alliances psychologiques entre les différents membres de la famille. Or, la plupart des événements qui ont lieu dans un foyer modifient un, voire deux de ces espaces. L'achat d'un nouvel appareil électroménager va vraisemblablement changer l'espace technologique. L'arrivée

1. Alladi Venkatesh, « Computers and Other Interactive Technologies for the Home », *Communications of the ACM*, vol. 39, n° 12, 1996, p. 47-54.

d'un nouveau-né va certainement influencer sur l'espace social et peut-être sur l'espace physique également. Mais rares sont les innovations qui affectent les trois espaces en même temps. L'ordinateur est l'une d'elles.

Cela devient clair en écoutant le récit de Pauline. D'emblée, l'ordinateur modifie l'espace technologique de la maison, à l'instar d'autres appareils et équipements. « Oui, mes sœurs et moi, nous avons reçu cet ordinateur et un aquarium pour notre confirmation... Ainsi qu'un petit magnétophone pour "charger" les logiciels. Ils étaient encore stockés sur des cassettes... Puis, bien sûr, on a dû prendre un petit téléviseur couleur pour nous servir d'écran. » L'ordinateur, l'écran, le magnéto : toute cette panoplie de nouveaux objets qui intègrent la maison requiert aussi un réaménagement de l'espace physique. Ce sont alors les pièces de la maison qui changent de destination. « On l'avait installé dans la chambre d'amis, qui devint *de facto* ma nouvelle chambre à moi. Le mobilier était on ne peut plus simple : un petit lit, une chaise, un bureau pour l'ordinateur. » Finalement, c'est l'espace même des relations sociales domestiques qui se transforme à cause du nouvel artefact : pour Pauline, l'usage technologique devient une occasion de prendre de la distance par rapport à ses deux sœurs, pour affirmer son passage à l'adolescence. « À mes parents, je montrais des logiciels "sérieux". Ils étaient superfièrs, même si ce que j'y faisais n'avait rien d'exceptionnel. Avec mes sœurs cadettes on ne faisait que des jeux vidéo... de toute façon elles étaient trop petites. » Les équilibres générationnels se reconfigurent : les parents d'un côté, les enfants de l'autre, et notre jeune informaticienne dilettante entre les deux. Chacun des trois espaces étant modifié, toute la sphère domestique se trouve révolutionnée par l'ordinateur.

Il est normal pour une adolescente de chercher à s'autonomiser par rapport aux autres membres de sa famille. C'est justement grâce à cette prise de distance que se réalise l'« individualisation », processus central de la construction identitaire dans les sociétés contemporaines¹. Mais la technologie informatique ici ne constitue pas seulement une occasion d'autonomie – elle en constitue le lieu même² : « Par rapport à mes copains qui n'étaient pas des mordus d'informatique, j'étais différente... ils "se cherchaient" à l'extérieur, dans le sport, en allant à des concerts, en participant aux activités de la paroisse. Moi aussi j'y allais, mais c'est clair que je m'investissais davantage dans mon Spectrum. Ce n'est pas que je restais à la maison tout le temps... mais c'était à la maison, pas à l'extérieur, que se passaient les choses vraiment importantes pour moi. » Assise au centre exact de cette sphère domestique révolutionnée, le regard collé à l'écran, il y a Pauline, dont le rôle commence à changer aussi aux yeux du monde externe. La reconnaissance sociale vient, pour elle, de son adresse de programmeuse. À l'extérieur, sa réputation se consolide presque sans qu'elle ait à quitter sa chambre que, en ces temps pré-mail, ses égaux investissent très vite. Le fils d'un ami de son père, par exemple, « venait de temps à autre à la maison m'apprendre de nouveaux trucs ou échanger des logiciels... et mes cousins, à chaque fois qu'ils venaient rendre visite, n'arrêtaient pas de m'embêter pour que je leur montre des jeux ». Bref, c'est ainsi (et c'est ici) que s'entérine l'identité sociale de Pauline, et de tant

1. François de Singly (dir.), *Famille et individualisation*, tome 2, *Être soi d'un âge à l'autre*, Paris, L'Harmattan, 2001.

2. Olivier Martin, « L'Internet des 10-20 ans. Une ressource pour une communication autonome », *Réseaux*, vol. 22, n° 123, 2004, p. 25-58.

d'autres membres de la première génération d'enfants de l'ordinateur.

Des femmes, des jeunes et des enfants ont apporté leurs « palettes » de motivations et d'attentes à la culture de l'informatique, et ce depuis ses origines. La banalisation des usages informatiques qui allait s'ensuivre, surtout après l'arrivée du Web au cours de la décennie suivante, ne fait que donner une impulsion supplémentaire au processus social qui a transposé l'ordinateur des bases militaires dans les maisons des particuliers.

La petite maison dans la Toile

Ainsi, les ordinateurs changent notre façon d'habiter les lieux de notre quotidien. Et, d'un certain point de vue, ils sont aussi des « lieux » d'expression de nos personnalités, goûts, intérêts. Nous habitons ces lieux quand nous les personnalisons, quand nous nous y investissons. Néanmoins ils seraient de piètres ajouts à nos objets de tous les jours s'ils se bornaient à cela. Si les ordinateurs sont synonymes de domesticité, ils le sont tout autant d'hospitalité, d'ouverture aux autres¹. Ces notions sont d'ailleurs liées. L'hospitalité est le mécanisme social qui nous permet d'intégrer des personnes étrangères au foyer. Des cérémoniaux d'accueil sont en place partout, dans le monde de l'informatique comme dans le monde réel. À chaque fois que nous donnons accès à nos données, que nous autorisons quelqu'un à se connecter à notre système d'exploitation ou à notre pro-

1. Dans les pages qui suivent, je reprends l'argumentaire déjà développé dans un de mes articles, « "Posthumani nihil a me alienum puto" : Le discours de l'hospitalité dans la cyberculture », *Sociétés*, n° 83, 2004, p. 97-116.

fil Facebook, nous mettons en quelque sorte en place un rituel d'hospitalité. À travers ces règles, nous trions les amis, démasquons les malveillants.

Pour mieux comprendre comment et pourquoi cela est possible, il faut d'abord établir que l'hospitalité ne se déroule pas dans le vide. Elle présuppose, au contraire, un abri, un emplacement clos qui puisse s'opposer à l'ouvert. Finalement, c'est l'intérieur de son ordinateur que chaque utilisateur considère comme un lieu de réception. Par exemple, le fait de créer une page Web personnelle ressemble un peu à l'aménagement d'un appartement. Du moins à en croire un vieux guide pour la conception de sites Web que j'ai déniché dans un magazine américain de décoration d'intérieur : « Pensez à votre futur site Web comme à un "cyber-foyer", un lieu où les amis et les invités peuvent se détendre et s'amuser en votre compagnie¹. » L'analogie est poussée jusqu'à l'extrême. Des lignes directrices pour la construction de sites personnels sont fournies, toutes les étapes de l'hospitalité classique évoquées : inviter les hôtes à entrer, les amuser avec des jeux et des plaisanteries, associer des membres de la famille à la réception des visiteurs, etc. Par son enthousiasme inconditionnel et son jargon dépassé, ce texte peut aujourd'hui nous faire un peu sourire. Mais ne décrit-il pas ce que fait tout membre des services de réseautage en ligne ? Celui-ci invite des visiteurs en postant le lien de son profil utilisateur dans des listes de diffusion et sur d'autres pages Web. Il les amuse avec des contenus gratuits (des chansons, des images, de petits logiciels). Très vite, ses invités deviennent ses collaborateurs : ils laissent

1. Richard G. Ensmann, « Hospitality in Cyberspace : Some Tips on Designing your World Wide Web Site », *DWC Magazine*, août 1997, http://www.dwconline.com/articles.php?article_id=258 [dernier accès 1^{er} février 2010].

des commentaires, fournissent des informations pertinentes, aident à améliorer le profil.

De simple métaphore, l'hospitalité se fait pratique tangible. C'est Song-hee, la colocataire coréenne de Pauline, qui m'aide à comprendre comment. Depuis l'année de son master en finance internationale en Angleterre, elle est devenue très friande d'un réseau social qui vient de son pays natal. Cyworld, dont le nom est la contraction de Cybernetic World, « monde cybernétique », conjugue toutes les fonctionnalités d'un blog (journaux, photos, commentaires) avec des services de *networking* social (création de listes d'amis, création de groupes d'intérêts, etc.). J'avoue que, quand elle m'en parle pour la première fois, début 2003, je n'en ai pas encore entendu parler. MySpace et Facebook sont encore loin d'être inventés. « Avant j'étais membre de Iloveschool, m'explique-t-elle, un site coréen pour rester en contact avec mes copains du lycée. Mais maintenant tout le monde a basculé sur Cyworld. C'est beaucoup plus accueillant. »

Justement, la notion d'accueil est au centre de l'ambiance de Cyworld, comme elle le précise pendant qu'une petite fenêtre aux couleurs criardes surgit sur l'écran de son portable. « Ceci est ma *mini-hompy*, ma "mini page-maison", avec des mini-pièces habitées par un mini-moi. » Cette surenchère de préfixes pourrait contrarier quelqu'un de moins habitué que moi à la culture du *kawai*, du « petit et mignon », répandue du Japon à la Chine, et qui exerce un attrait indéniable sur les jeunes Coréens également. J'y vois aussi un signal culturel du processus de miniaturisation de tout ce qui est informatique, mentionné dans le chapitre précédent. Mais, dans cette maquette de monde, il est poussé à l'extrême.

Concrètement, la « mini-maison sur le Net » de Song-hee est une page personnelle qu'une photographie de son

visage souriant surplombe. Rigoureusement écrits en caractères *hangeul*, son pseudonyme, sa devise et la liste des dernières mises à jour restent incompréhensibles pour moi. Plus tard elle m'expliquera que son pseudo et le thème général de son profil ont quelque chose à voir avec les marmottes, ses animaux fétiches. Mais pour l'instant, mon regard est attiré par la partie la plus importante de la page : l'image, en style *manhwa* (BD coréenne), d'une grande chambre débordante d'objets. C'est la chambre dans laquelle son mini-moi (représenté justement par une petite marmotte blanche) reçoit les hommages de ses amis lointains.

Expliquons un peu comment Song-hee s'y prend. « La fonction principale de Cyworld est le blog, qui à la base est un compte rendu de mes journées. Je l'écris chaque soir après dîner. Comme ça, avec la différence de fuseaux horaires, à l'heure où moi je me couche ici, à Séoul mes *il-chons* sont en train de prendre leur petit déjeuner et de lire mes aventures. » Intrigué, je demande à Song-hee ce qu'est un *il-chon*. À quoi elle répond que c'est le nom d'un ami virtuel dans le réseau Cyworld. Plus exactement, *il* veut dire « un » et *chon* veut dire « grade de parenté ». L'expression se traduit alors par « parent de premier degré ». En Corée, le système de parenté est proche de celui qui a cours en Europe. Le lien entre les parents, enfants, frères et sœurs est de premier degré (*1-chon*), de deuxième degré celui qui unit grands-parents et petits-enfants (*2-chon*), de troisième pour les oncles et neveux (*3-chon*), de quatrième entre cousins (*4-chon*). Normalement, dans la vie hors ligne, les amis n'ont pas de degré de parenté (*0-chon*)¹. On en déduit que (comble de l'hospitalité !) tous les visiteurs de la page personnelle de Song-hee

1. Jaz Hee-jeong Choi, « Living in Cyworld : Contextualising Cy-Ties in South Korea », in Axel Bruns et Joanne Jacobs (dir.), *Uses of Blogs (Digital Formations)*, New York, Peter Lang, 2006, p. 173-186.

deviennent pour ainsi dire membres de sa famille nucléaire. « Pas tous !, s'empresse-t-elle de préciser. Justement, il y a un tri à l'entrée. Pour devenir *il-chon* il faut demander à être ajouté à une liste de contacts. »

Quoique virtuellement, l'accueil dans la maison est progressif. Les visiteurs laissent des messages dans le livre d'or de Song-hee, ils lui demandent d'intégrer le cercle des intimes. Si elle accepte de les « ajouter », ils auront accès à des contenus spéciaux : des photos, de la musique, des informations sur elle, ses activités, ses goûts. Sinon, ils resteront dans le cercle le plus externe, et n'auront accès qu'à des contenus plus généralistes. Comme dans les vraies maisons, le niveau de parenté correspond au niveau d'accès aux objets et aux lieux de la maison. « Je ne fais pas entrer un inconnu dans ma salle de bains pendant que je me brosse les dents », résume Song-hee. De la même façon, les inconnus n'ont pas accès aux lieux de son intimité en ligne.

Ce n'est pas tout. Une fois devenu membre de la famille, il s'agit de le rester. « Il faut respecter une étiquette très précise, comme dans une vraie famille coréenne. Un bon *il-chon* doit assurer ! » Cette étiquette est basée principalement sur des actions qui, dans le contexte télématique, deviennent très ritualisées. D'abord, il faut se rendre visite mutuellement : « Le matin, avant de partir à la fac, je vérifie combien de personnes ont visité ma *mini-hompy*. Le chiffre s'affiche sur le côté de l'écran, donc si mes "parents virtuels" m'avaient délaissée, je le saurais tout de suite... », dit-elle avec un petit rire futé. Après, je visite les pages de ceux qui m'ont laissé des commentaires, pour leur mettre un petit merci. » Mais le lien ne se réduit pas à un échange de politesses entre blogueurs. Il faut – cela devient plus complexe – trouver le temps de rendre visite à tous les « parents virtuels » pour entretenir le lien. « En fait, chez nous c'est assez commun de faire une *soonhwe*, une tour-

née de toutes les maisons des copains et des parents. Dans Cyworld on fait pareil : je fais une tournée de toutes les pages perso de ma liste de contacts. On prend des nouvelles, on voit ce qu'ils ont changé dans leurs mini-maisons, on les félicite si l'accueil est bon. »

Tout cela est bien beau, mais ne nous explique pas ce qu'est un bon accueil en ligne. Par exemple, en quoi une mini-maison est-elle plus accueillante qu'une autre ? En fait, c'est très simple : une maison accueillante est une maison qui attire un grand nombre d'*il-chons* grâce à une intense activité d'échanges de *dons*. Comme dans nombre d'autres réseaux sociaux en ligne, les dons sont au centre de la vie de Cyworld. Et savoir les échanger relève d'un art que les utilisateurs mettent du temps à maîtriser. Le producteur du service, SK Telecom, met à la disposition des internautes des monnaies électroniques, familièrement appelées « glands » (*dotori*), pour acheter des objets (images, fonds d'écran, musique, etc.) sur un vaste catalogue électronique. Chaque gland coûte 100 wons coréens (5 centimes d'euro actuels), et on peut régler par carte bancaire ou en espèces. À Séoul, ces glands sont en vente même dans les kiosques à journaux. Habituellement, entre amis, on s'en offre pour acheter ces objets et rendre les maisons plus accueillantes. Mais tout don entraîne un contre-don, et les parents virtuels se lancent vite dans une course-poursuite où le gagnant est celui qui donne le plus. « À un certain moment, cela relève de l'obligation. Je me sens obligée de faire un cadeau important à un *il-chon* qui m'a offert beaucoup de glands. Mes copains anglais semblent ne pas saisir la logique de cette progression, parce qu'ils croient que faire un cadeau, c'est un acte de générosité. Alors, je leur dis : "Le prochain Noël, ne vous fâchez pas si vous offrez un collier à votre copine, et qu'elle se contente de vous graver un CD !" C'est clair qu'il doit y avoir une contrepartie... » Comme, dans

ce contexte, le don ne relève pas d'un acte spontané de générosité, il doit avoir une valeur avérée. Ce n'est pas le geste qui compte. L'objet offert doit être proportionné à ce qu'on espère recevoir en retour. Pour la même raison, les parents virtuels peuvent se permettre d'être assez francs quant à leurs desiderata. Chaque mini-maison est dotée d'une « boîte à souhaits » qui contient des suggestions de cadeaux.

On se rend bientôt compte que tout le mécanisme vise moins à faire plaisir à celui qui reçoit qu'à montrer la richesse de celui qui donne. C'est pourquoi il est permis aux visiteurs de « se faire un cadeau » de temps à autre, en s'appropriant un objet d'un autre utilisateur. Décidément, l'hospitalité assistée par ordinateur est beaucoup plus solide que l'hospitalité hors ligne, en ce qu'elle admet et normalise aussi des actions comparables à de petits vols. « Par exemple il m'est arrivé de rentrer dans la mini-maison d'une copine et de voir qu'elle avait ajouté le dessin d'une petite marmotte blanche. C'était très mignon, alors au lieu de demander si elle pouvait me l'offrir, j'ai profité d'une fonctionnalité qui sert à "ramasser" un objet et à le sauvegarder dans ma page. » L'objet approprié atteste du statut social de son propriétaire précédent, qui ne pourra que se réjouir en repérant son objet chez un cyber-parent¹.

Les mots, les images que Song-hee emprunte pour parler de son expérience dans le réseau Cyworld constituent un noyau d'idées de la portée desquelles elle n'est qu'à moitié consciente. Il y a dans ses propos des concepts singulièrement connectés, des raccourcis de sens qui mettent

1. Kyung-hee Kim et Haejin Yun, « Cying for me, Cying for us : Relational Dialectics in a Korean Social Network Site », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 1, 2007, article 15 <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/kim.yun.html> [dernier accès 1^{er} février 2010].

en place une espèce de scénario, où tout internaute est assimilé à un voyageur solitaire, qui erre dans un territoire inexploré. C'est un horizon inconnu, le cyberspace. De loin, il détecte une demeure habitée – en l'occurrence, c'est la *mini-hompy* de Song-hee. Il se dirige vers elle et demande à entrer. Il est accueilli, abrité, servi. S'il est une personne de valeur, il est traité d'égal à égal par la maîtresse de maison. Il reçoit des dons et, pour s'acquitter de sa dette envers son amphitryonne, il contribue à la prospérité de la maison en offrant des dons à son tour. Ce scénario trahit une envie d'hospitalité dans le contexte télématique. Cette hospitalité est basée sur la permission d'*accéder à un espace intime commun*. Que la création de cet espace intime soit assistée par ordinateur fait la particularité de ce lien. Il s'agit d'une envie très puissante, dans la mesure où elle est capable de transformer en relation humaine une expérience qui, dans sa réalité technologique, ne se résume qu'à une longue série de clics de souris.

Anarcho-communistes à l'heure du thé

Le mécanisme d'échange de cadeaux comme geste d'hospitalité avait déjà été étudié, dans un tout autre contexte, pour les sociétés dites pré-modernes. L'antiquité gréco-romaine fournit de nombreux exemples. Homère en parle dans l'*Odyssée* : avec les souverains qui lui accordent l'asile, Ulysse échange des dons toujours plus importants, afin d'affirmer sa gratitude, mais aussi d'afficher sa propre prospérité et de lier à lui ses hôtes par des alliances politiques¹. Les anthropologues et les ethnologues, eux, parlent de pratiques de « don agonistique ». Marcel Mauss, dans son *Essai*

1. *Odyssée*, XIX, v. 282-284.

sur le don (paru en 1923 dans *L'Année sociologique*), fournit la description la plus célèbre en analysant les mœurs des peuples des îles du Pacifique. En Polynésie, par exemple, le potlatch était courant. Il s'agissait d'une cérémonie d'ostentation de richesse culminant dans l'échange de présents entre tribus rivales¹. Les prestations et les contre-prestations, affirme Mauss, « s'engagent sous une forme plutôt volontaire, par des présents, des cadeaux, bien qu'elles soient au fond rigoureusement obligatoires ». L'obligation de donner fait pendant à celle de recevoir, « sous peine de guerre privée ou publique ». Le don, comme nous l'avons vu pour Cyworld, n'est pas une question de courtoisie ou d'altruisme. Il sert surtout à neutraliser le risque de comportements antisociaux. Chez Mauss, il apaise les conflits entre clans ; dans le monde en ligne, il peut décourager des comportements déloyaux et abusifs : je t'offre une photo de moi et tu m'en offres une de toi en échange ; de cette façon, si jamais tu voulais divulguer des éléments de ma vie privée je pourrais faire de même avec la tienne.

La même logique de don et contre-don, semble-t-il, unit à travers les siècles et les continents les peuples polynésiens et les communautés d'informaticiens, d'internautes, de hackers. « Un futur utopique a été préfiguré par le passé tribal » : ce sont les paroles du théoricien du Web Richard Barbrook, l'un des premiers à avoir remarqué ce lien, et à l'avoir précisé dans un essai consacré à ce qu'il appelle l'« économie du don high-tech »². Cette économie, selon

1. Marcel Mauss, *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Paris, PUF, 2007.

2. Richard Barbrook, « L'économie du don high-tech », in Olivier Blondeau et Florent Latrive (dir.), *Libres Enfants du savoir numérique. Une anthologie du libre*, Paris, Éclat, 2000, p. 143-157 [« The Hi-tech Gift Economy », in *The Holy Fools : a Critique of the Avant-garde in the Age of the Net*, Londres, Verso Books, 1999].

lui, serait un système mixte, où la propriété privée coexiste avec des formes de biens communs. Il n'est certainement pas le seul à penser que le don occupe encore aujourd'hui, à côté du marché et de l'État, une place de première importance dans la circulation des ressources et de l'information. Si le marché est basé sur l'équivalence (je paie le prix correspondant à la valeur d'une marchandise) et l'État sur l'égalité (j'ai le même droit que tout citoyen d'accéder à un certain bien ou service), d'autres aspects de nos sociétés fonctionnent selon un mécanisme de don, de dette qui ne se repaie jamais complètement¹. Certains ont avancé l'idée que le don est le mode de circulation des biens et services propre aux structures sociales en réseaux². Cela est d'autant plus vrai pour ce réseau qu'est Internet. L'échange de cadeaux revêt un rôle central dans la culture du Web, laquelle serait animée par un véritable « plaisir du don pur ». Les thèses de Richard Barbrook ont circulé en ligne, dans plusieurs versions (il les appelle des « remix »), toujours gratuites et libres de droits – le contraire aurait été impensable.

Je cite ici Richard Barbrook non seulement à titre d'exemple, mais aussi parce qu'il est à la fois un activiste politique et le fondateur du département hypermédia de l'université de Westminster. En raison de cette double casquette, nous avons plusieurs amis en commun. Il est donc presque naturel que je lui envoie un mail un soir pour que nous nous rencontrions. Je sens qu'il pourra m'aider à éclaircir les quelques points qui restent encore nébuleux dans ma compréhension des mécanismes d'échange entre internautes. Il m'invite à prendre un thé chez lui le lendemain. Rien de

1. Jacques Godbout, *L'Esprit du don* (en collaboration avec Alain Caillé), Paris, La Découverte, 1992.

2. *Id.*, *Le Don, la Dette et l'Identité : Homo donator versus Homo œconomicus*, Paris, La Découverte, 2000.

plus *british*, pensé-je en empruntant la Jubilee Line du métro pour descendre à une station dans le nord de Londres. Mais une fois dans son appartement, je réalise que le thé est la seule concession au cliché national à laquelle je vais avoir droit. Dans le hall d'entrée, un portrait de Marx avec une légende en russe m'accueille. Dans le salon, un étalage infini de vieux vinyles de reggae jamaïcain. « Ça remonte à mes années de fac. Je travaillais dans une petite radio pirate, et ça c'était le genre de trucs qu'on passait. » Richard a une bonne quarantaine d'années, mais il me sourit avec un air d'éternel filou en me servant un thé au jasmin, assis par terre sur des coussins mauresques.

Il est certain, m'explique-t-il, que personne n'aurait pu, au tout début, imaginer la tournure actuelle des réseaux numériques. En France, pays qu'il connaît bien, le monopole national sur les télécommunications avait créé le Minitel payant dans les années 1980. « À l'époque je me rendais souvent à Paris, j'observais ce phénomène avec beaucoup d'intérêt. Je me demandais quand cela arriverait chez nous, au Royaume-Uni. Et à ce que je pouvais voir, il ne s'agissait pas seulement d'un truc de passionnés d'électronique. Des grand-mères, des ados, des artistes s'y livraient avec beaucoup d'entrain. Puis le Web est arrivé, en 1992-1993, et je me suis dit "Ah ! Voilà ! Enfin ça se passe !" ... mais c'était beaucoup plus radical comme changement, parce qu'il était pratiquement gratuit, il n'y avait pas d'appels téléphoniques avec majoration de tarif, comme pour le Minitel. »

Quand il dit « pratiquement gratuit », Richard veut dire « donné ». Mais Internet, je le lui rappelle, n'a pas été créé pour y tenir des potlatchs. Il n'était à l'origine qu'un projet de l'armée américaine qui aurait dû servir à relier des bases militaires en cas d'attaque nucléaire¹. Rien de plus éloigné

1. Janet Abbate, *Inventing the Internet*, Cambridge, MIT Press, 1999.

de l'économie du don qu'il discerne dans les réseaux actuels. Pourtant, la seule raison pour laquelle le Web a prospéré et a acquis sa forme actuelle est la quantité impressionnante de contenus en libre accès – et en libre échange. « Ça fait belle lurette que les hackers et les agités du clavier se sont emparés de la Toile. Ce sont eux qui sont *réellement* en train de mettre en ligne des contenus. Ils se filment avec des webcam, ils écrivent les blogs. Les blogs sont devenus incontournables maintenant. Partout ils sont en train de battre les sites commerciaux ! » En effet, les blogs, que Richard a vus apparaître au cours des dernières années, représentent pour lui l'essence même de l'échange de temps et de contenus libres en ligne. Dans ces journaux intimes du Web, qu'on parcourt de l'entrée la plus récente à la plus ancienne, les auteurs publient des « billets » sous forme de textes, de photos, de ressources multimédias. Et les lecteurs, en contrepartie, déposent des commentaires, des suggestions d'articles, des liens vers d'autres sites.

Pour Richard Barbrook, cette surenchère de dons et contre-dons chez les internautes marque un éloignement de l'esprit mercantile. Le Web, m'assure-t-il, est fondamentalement anti-capitaliste. Le libre partage d'informations est fermement ancré dans les technologies et dans les pratiques sociales des réseaux. Même le succès de services commerciaux tels les réseaux de *networking* social ou les jeux vidéo multi-utilisateurs ne se base que sur la bonne volonté et sur l'envie de donner. Dans Cyworld, on paie cher ses « glands », évidemment, mais ensuite on en fait un usage difficilement compatible avec l'utilité de marché. Au lieu de les faire fructifier, on les offre à ses proches.

Et c'est là que l'on voit le lien avec les clans polynésiens dont parle Marcel Mauss. « Au sein de ces sociétés, m'explique Richard, la circulation de dons était le fondement de l'économie, qui plus est, elle créait des liens entre

les individus, encourageait la coopération entre les différentes tribus. » Ce retour d'une économie quasi tribale du don dans les réseaux marquerait-il un besoin de coopération opposé aux logiques de la concurrence ? « Eh bien, au moins cela montre que les individus peuvent et veulent vivre ensemble de façon satisfaisante, sans besoin ni d'État ni de marché. »

Comme cela arrive souvent, les propos de Richard se font beaucoup plus enflammés et ironiques quand il se sert de sa loupe politique pour analyser le phénomène Internet. « Il y a quelques années, j'ai été invité à la Fordham University, une université jésuite de New York. C'était pour un colloque, et l'organisateur était très cordial, très ouvert. C'était irréel... je buvais des coups dans des apparts qui donnaient sur Central Park avec des vieux messieurs, des juifs trotskistes qui avaient travaillé avec Marshall McLuhan... Pour mon intervention, je voulais faire un peu dans la provoc. Alors j'ai écrit une communication qui disait : "Internet est en train de construire le communisme !" »

Je connais déjà le texte de la communication dont il parle, pour l'avoir lu il y a longtemps dans *Nettime*, une liste de diffusion très connue dans les milieux activistes européens. Après un incipit moqueur (« Un spectre hante la Toile : c'est le spectre du communisme »), il soutient très sérieusement qu'Internet est en train d'abolir la seule forme de propriété privée qui compte dans la société de l'information actuelle : la propriété intellectuelle¹. La difficulté qu'il y a d'empêcher la libre circulation de contenus sur Internet a transformé toutes les initiatives antipiratage des deux dernières décennies – du consortium SDMI de 1998 à la loi

1. Richard Barbrook, « Cyber-Communism : How the Americans are Superseding Capitalism in Cyberspace », *Nettime*, 6 septembre 1999, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9909/msg00046.html> [dernier accès 1^{er} février 2010].

Hadopi de 2009 – en victoires à la Pyrrhus. Elle constitue la démonstration la plus évidente du fait que le droit de copie a depuis longtemps cessé d'être l'apanage exclusif des maisons de disques, des géants de la distribution cinématographique, des éditeurs de presse et de multimédias. « Parce que le Web n'est pas une économie de marché, c'est une économie du don. Même si tout le monde pensait que Microsoft et les chaînes télé allaient accaparer l'Internet d'un jour à l'autre, cela ne s'est pas passé comme ça. D'ailleurs toutes les prophéties de l'époque des start-ups ne se sont pas révélées justes non plus. Tout le monde allait devenir un entrepreneur ? Incontestablement, cela n'est pas arrivé. La marchandisation de l'information existe, mais ce n'est pas au cœur du système. Le cœur, c'est comme le code source de Linux : un bien collectif. »

L'abolition, ou, mieux, l'impossibilité historique de toute forme de propriété privée sur les produits immatériels du Net, est la clé de voûte de l'argumentaire cyber-communiste de Barbrook. Mais de quel genre de communisme parlons-nous ? Certainement pas de celui de Staline. C'est un communisme teinté de pensée libertaire, qui vient d'en bas et fait fi des partis et des structures politiques traditionnels. Des millions de personnes, sans se coordonner et souvent sans même s'en apercevoir, bouleversent au jour le jour les règles du copyright des logiciels, des textes et des images. « Le don technologique, continue Richard en sirotant son thé, se répand, et cela encourage les gens à se comporter en "anarcho-communistes". Tu sais, comme dans l'adage "à chacun selon ses besoins, de chacun selon ses capacités"... eh bien, c'est exactement ce qui se passe quand je mets en ligne ma webcam ou mes mp3. »

Pourtant, quand on pense aux sites Web les plus populaires, ce n'est pas la subversion généralisée qui vient à l'esprit. Sur Youtube, les vedettes sont des chats qui jouent

du piano, et Lady Gaga a trente fois plus d'amis sur Facebook que Karl Marx. En fait, les portails de contre-information et les sites militants ne représentent qu'une infime partie du lot. « Ces sites ne semblent pas très radicaux en effet, mais ils le sont beaucoup plus que les sites engagés traditionnels. C'est un engagement intime, diffus. C'est encore plus subversif du fait que les gens n'y pensent pas, mais ils le font quand même. » C'est à un mouvement politique spontané et non idéologique que songe ici Richard Barbrook. Tout geste, même le plus anodin et le plus banal, peut semer la graine d'un changement social inattendu. Le quotidien est le terrain de culture de cette mouvance politique : il n'y a rien d'extraordinaire dans sa mise en place. Pas besoin de barricades, de cortèges, de soulèvements de foule. « C'est un communisme qui existe, tout simplement. Tu n'as pas besoin d'agiter ton drapeau rouge. C'est intéressant parce qu'il n'y a rien d'épique en tout cela. Les gens échangent des dons sous forme d'objets informatiques, et puis c'est tout. Où sont l'élite de la révolution, les hackers, les révoltés de l'informatique ? Nulle part. C'est une révolution sans héros. »

D'autres théoriciens de l'économie en réseau sont moins catégoriques : selon eux, le rôle des experts en informatique et des savants reste crucial pour circonscrire un « communisme scientifique¹ » fondé avant tout sur la production coopérative en réseau de logiciels libres, sur une attitude nouvelle vis-à-vis de l'argent, sur un rapport au travail complètement différent de l'éthique protestante décrite par Max Weber². Toutefois, face aux millions d'utili-

1. Pascal Jollivet, « Les NTIC et l'affirmation du travail coopératif réticulaire », in Christian Azais, Antonella Corsani et Patrick Dieuaide (dir.), *Le Capitalisme cognitif*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 45-63.

2. La référence incontournable est Pekka Himanen, *L'Éthique hacker et l'Esprit de l'ère de l'information*, trad. de l'anglais par C. Leblanc, Paris, Exils, 2001 [*The Hacker Ethic*, New York, Random House, 2001].

lisateurs qui chaque jour mettent à la disposition de tout le monde des tonnes de photos, de textes, de renseignements, on ne peut pas nier qu'une envie de partage s'est emparée de nos sociétés. « C'est extraordinaire de voir combien de contenus il y a dans les sites Web ! Je n'arrive pas à croire que les gens mettent autant de détails sur leurs vies, sur ce qu'ils font. Cela trahit une envie d'avoir des contacts, de créer un lien social. Parce que ça établit un lien social et c'est ça qui me plaît. »

Le don qui se pratique dans les réseaux informatiques affirme donc une façon de « faire société » tous ensemble. On peut ne pas partager les provocations intellectuelles de Richard Barbrook, toujours est-il que le fait d'échanger quelque chose sans intention d'en récupérer un gain sert à créer des espaces de partage et de communauté. « Est-ce suffisant pour parler d'anarcho-communisme ? », lui demandé-je, sur le point de partir de chez lui. « Je ne sais plus, me dit-il sur un ton d'aveu. Au début ce n'était qu'une bonne blague... mais vu la réponse du public, je me dis que quelque part je dois avoir frappé un point névralgique. »

Le rêve des sociologues

Le don, l'hospitalité en ligne peuvent être appréciés dans toute leur importance à la lumière d'un débat qui a captivé la sociologie depuis ses origines : la notion de *communauté*. Tirillés entre le pouvoir envahissant des États et les revendications d'autonomie des individus, où sont passés l'esprit d'entraide et la cohésion qui semblaient régir les sociétés dites traditionnelles ? Dans quelles conditions peut-on les recréer au sein de nos cités ? Et comment, sans tomber dans les excès de l'intolérance identitaire, profiter des avantages de la coopération qui se développe au sein d'une petite

communauté instituée sur la base d'une appartenance locale ou d'une convergence d'intérêts ? Ces questions ont été posées pour la première fois en 1887, dans le livre *Communauté et société* de Ferdinand Tönnies¹. Pour ce pionnier de la sociologie allemande, les collectivités humaines pouvaient être rapportées à deux types fondamentaux. L'un, celui de la communauté collectiviste, est régi par un sentiment d'identité fédérateur auquel les exigences individuelles sont subordonnées. L'autre, celui de la société individualiste, est composé d'individus poursuivant leurs intérêts propres, unis par des liens qui sont moins chargés d'affectivité. Pour Tönnies et pour ses contemporains, le passage de la première à la deuxième forme sociale est particulièrement visible à l'aube de l'industrialisation, avec la migration des masses rurales vers les villes. Les paysans laissent leurs villages et se retrouvent dans des agglomérations urbaines où ils n'ont aucune attache. Les familles éclatent et les individus, déracinés, se retrouvent confrontés aux logiques utilitaristes des institutions étatiques ou des entreprises. C'est pourquoi la grande tradition sociologique a généralement mis en avant les dangers liés au fait de s'éloigner du modèle communautaire : superficialité des communications, instrumentalisation des rapports humains, atomisation sociale². À l'extrême opposé, la communauté a été souvent associée à des sentiments d'appartenance émotionnelle et culturelle forte. Peu importe si, dans la réalité, comme l'ont souvent remarqué

1. Ferdinand Tönnies, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, trad. de l'allemand par J. Leif, Paris, PUF, 1977 [*Gemeinschaft und Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie*, Berlin, Curtius, 1912 (1887)].

2. Voir par exemple Georg Simmel, *Les Grandes Villes et la Vie de l'esprit*, trad. de l'allemand par F. Ferlan, Paris, Hémis, 2007 [« Die Grosstädte und das Geistesleben », in *Jahrbuch der Gehe-Stiftung Dresden*, vol. 9, 1903, p. 185-206].

les commentateurs de Tönnies, ce clivage communauté / société ne se donne pas à voir d'une manière absolue. Les sciences sociales avaient commencé à rêver d'une communauté « pure » par opposition à une « société totalement socialisée »¹.

Et, apparemment, elles ne se sont pas encore réveillées de ce rêve, si l'on en croit du moins Robert Putnam, professeur de sciences politiques à Harvard qui, en 2000, a publié un ouvrage dans lequel il expose la « décadence » de la communauté². Le texte, très vite devenu une référence incontournable, explique, en prenant la société américaine comme exemple, qu'au cours des cinquante dernières années nous avons vécu un effondrement sans précédent de la participation sociale, associative et politique. Les changements constatables dans la pratique du bowling sont un signe parmi d'autres de ce déclin. Données statistiques à l'appui, Putnam montre que les ligues de bowling sont désormais à l'agonie – et cela alors que le nombre total des joueurs de boules augmente partout. D'activité sociale, le bowling s'est fait passe-temps solitaire. Cela est le symptôme d'un changement social majeur, dans la mesure où la participation politique, la religion, l'adhésion aux organisations syndicales ont toutes connu le même sort. À qui imputer ce désengagement ? Selon l'auteur, la télévision et, plus généralement, les médias électroniques sont à l'origine d'une individualisation croissante de nos attitudes à l'égard de la vie publique. Ses thèses ont été reprises par d'autres et adaptées à Internet afin de montrer que les réseaux numériques seraient tout aussi responsables

1. Je restitue ici le sens de la formule *Vergesellschaftete Gesellschaft*, in Theodor W. Adorno, « Thesen über Bedürfnis », *Gesammelte Schriften* 8, Francfort, Suhrkamp, 1972.

2. Robert D. Putnam, *Bowling Alone : The Collapse and Revival of American Community*, New York, Simon & Schuster, 2000.

de l'effondrement de la communauté dans le monde contemporain¹.

Si Internet est une technologie éminemment domestique, s'ensuit-il automatiquement que ses usagers sont en train de se replier de plus en plus sur eux-mêmes ? Emmurés dans leurs maisons, dans leurs chambres, sont-ils en train de délaisser leurs obligations citoyennes ? Les exemples relatés dans les chapitres précédents, centrés sur les pratiques d'hospitalité en ligne, fournissent une réponse négative à ces questions. Les espaces privés peuvent s'ouvrir, accueillir des membres externes et solliciter à travers le don un comportement coopératif et pacifique qui ne rechigne pas à une certaine forme d'affectivité et d'identité commune.

Depuis leurs premières apparitions, les réseaux numériques ont d'ailleurs été salués comme les instruments d'une renaissance de l'esprit de communauté authentique. Howard Rheingold, gourou californien de la culture du numérique, a été parmi les premiers à illustrer ces propos dans son classique *The Virtual Community* (1993)². Ce livre fournit un compte rendu élogieux de l'histoire de The WELL, un forum de discussion en ligne devenu, entre la fin des années 1980 et le début des années 1990, une véritable Mecque des partisans du virtuel de la Silicon Valley. Ses fondateurs avaient jadis été des figures éminentes de la culture psychédélique de San Francisco, persuadés que les ordinateurs contribueraient à l'intégration sociale et au développement psychique des citoyens de demain. Les technologies numériques auraient dû être à la société de

1. Irena Stepanikova, Norman H. Nie et Xiaobin He, « Time on the Internet at Home, Loneliness, and Life Satisfaction : Evidence from Panel Time-diary Data », *Computers in Human Behavior*, vol. 26, n° 3, 2010, p. 329-338.

2. Howard Rheingold, *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Addison-Wesley, 1993.

l'information ce que le LSD avait été à la culture des fils des fleurs : un outil de renouveau social et spirituel, de liberté et d'amour entre gens différents. Rien d'étonnant à ce que, depuis la mise en fonction de The WELL en 1985, ils aient cherché à y installer une ambiance de village hippie : liberté d'expression, discussion permanente, tolérance envers les opinions des autres, inclusion des nouveaux membres dans les choix collectifs selon un modèle de démocratie directe¹. Pour l'auteur de *The Virtual Community*, ces néo-babas cool californiens n'étaient que l'une des composantes d'un mouvement plus vaste, international, prônant le retour à un esprit de coopération désintéressée et de coexistence pacifique. Comble du paradoxe, cette coopération voulait s'imposer au sein des milieux hyper-technologiques. Partout dans le monde, Rheingold décèle les signes annonçant la réalisation prochaine de cette prophétie. En France, c'est l'expérience historique du Minitel rose qui à ses yeux représente la concrétisation de l'amour libre. Au Japon, les usagers s'amuse à détourner le jeu en ligne Habitat, une ancienne version 2D des mondes de synthèse, et s'adonnent, sans le savoir, à une expérience télé-matique d'autogestion.

Les sociologues voient leur rêve d'étudier une forme pure de communauté – ou au moins son approximation à l'échelle d'un réseau d'ordinateurs – se concrétiser. Version électronique des phalanstères de l'utopiste Charles Fourier, ces communautés sont censées harmoniser exigences individuelles et fins collectives. La camaraderie et l'attachement de leurs membres transcenderaient l'anonymat

1. Pour une analyse des liens entre culture informatique et mouvement hippie, voir Fred Turner, « Where the Counterculture Met the New Economy : The WELL and the Origins of Virtual Community », *Technology and Culture*, vol. 46, n° 3, 2005, p. 485-512.

et la froideur du moyen électronique. En outre, une forte identité commune pourrait (le conditionnel est de rigueur) se concilier avec la tolérance vis-à-vis des « étrangers » dans des formes d'accueil ritualisées. Rheingold assimile explicitement la création d'une communauté virtuelle à l'implantation de fermes de colons sur une terre inoccupée. Le mythe de la conquête de l'Ouest américain, métamorphosé en « frontière électronique », est évidemment encore très présent dans cette image. Cependant, il serait faux de penser que l'Internet dont l'auteur rêve soit une version moderne du Far West, un espace hors de toute juridiction où l'on peut rechercher le bonheur individuel sans se soucier des autres. Les membres de la communauté virtuelle dont parle Rheingold ne sont ni des cow-boys du clavier ni des aventuriers sans loi ni maître, mais des usagers politiquement responsables, engagés dans un projet commun d'aménagement du paysage de la Toile à travers l'implantation d'enceintes hospitalières aptes à développer des formes de travail coopératif.

Quoique ces théories aient été critiquées pour leur excès d'optimisme et pour leur surestimation de la portée sociale des premières expériences de loisirs informatiques¹, il est incontestable que l'approche de Rheingold a exercé une influence durable sur la manière de penser les espaces communs en ligne. Depuis la parution de son ouvrage, les chercheurs en sciences sociales ont, à un moment ou à un autre, cédé à la tentation de décrire les listes de diffusion

1. Des mises en garde contre les effets néfastes des communautés en ligne vont de pair avec des descriptions plus mitigées des liens qui se tissent dans les habitats virtuels : Steve Woolgar (dir.), *Virtual Society ? : Technology, Cyberbole, Reality*, Oxford, Oxford University Press, 2002 ; Mitch Parsell, « Pernicious Virtual Communities : Identity, Polarisation and the Web 2.0 », *Ethics and Information Technology*, vol. 10, n° 1, 2008, p. 41-56.

mail, les services de messagerie instantanée ou les sites de réseautage social comme des communautés d'usagers qui développent une identité collective et qui s'engagent dans des activités de coopération et de support mutuel.

En suivant ce créneau théorique, le sociologue Peter Kollock s'est interrogé sur les motivations qui poussent les gens à s'engager dans ces services en ligne. Comment faire communauté ? Y a-t-il des comportements pro-sociaux qui aident à entretenir les liens de partage, de support, d'assistance ? Parmi les motivations soulignées par Kollock, trois sont primordiales.

La première est, encore une fois, le mécanisme de don et de contre-don, la pierre angulaire de toute participation¹. Tout d'abord, les usagers s'attendent à avoir un retour sur le temps et l'énergie qu'ils accordent aux activités en réseau. Par rapport à ceux qui s'engagent moins, les participants actifs des communautés reçoivent plus rapidement des informations, de l'aide et du support de la part des autres. Un bon exemple de cela est le service de partage de fichiers en ligne Bittorrent. Le principe est assez simple : chaque utilisateur consacre une fraction plus ou moins importante de son disque dur à l'hébergement de fichiers (ou plutôt de morceaux de fichiers) convenablement chiffrés et compressés. En échange, il peut accéder à un énorme catalogue de logiciels, de films, de morceaux musicaux, etc., pas toujours libres de droits d'auteur, mais toujours prêts à être téléchargés. Le téléchargement de ces fichiers, dont la taille est souvent assez importante, peut prendre plus ou moins de temps selon le niveau d'implication de l'utilisateur dans le service même. Les membres qui

1. Peter Kollock, « The Economies of Online Cooperation : Gifts and Public Goods in Cyberspace », in Marc Smith et Peter Kollock (dir.), *Communities in Cyberspace*, Londres, Routledge, 1999, p. 220-239.

décident de passer plus de temps en ligne ou de consacrer une partie importante de leur disque dur au partage jouissent effectivement d'une connexion plus rapide. Les néophytes, les occasionnels, ou ceux qui tout simplement « profitent » sans se soucier d'y mettre du leur n'ont qu'à attendre sagement que leur tour de télécharger vienne.

De même, les membres qui donnent davantage deviennent de véritables personnalités dans leurs petits mondes numériques. Ce qui permet de définir le deuxième facteur de participation : le degré de corrélation entre l'implication des membres d'une communauté en ligne et leur désir de reconnaissance publique. Si cette corrélation est forte, la communauté sera florissante. La soif de prestige pousse les usagers à continuer à donner de leur temps et à partager leurs contenus, d'une manière incrémentale, dans un cercle vertueux de reconnaissance et d'engagement. Pensez à Tudou, le plus grand site chinois de vidéos générées par les usagers, où les membres les plus actifs finissent par lancer leurs propres émissions en ligne, suivies par des millions de personnes.

Le sentiment que le comportement d'un seul individu puisse changer la donne ou « compter pour quelque chose » dans le contexte des communautés en ligne est la troisième source de motivation pour la participation à la vie communautaire sur le Net. Des contributions fréquentes et de qualité, qui suscitent un bon nombre de réactions et de commentaires, sont la lymphe vitale des médias sociaux parce qu'elles engendrent un sentiment d'efficacité qui profite autant au groupe qu'aux individus. Dans Wikipedia, par exemple, tout usager apportant des changements à un article les voit apparaître immédiatement – un plaisir que n'ont pas les journalistes qui doivent espérer une nouvelle édition de leur journal pour voir leurs propos rectifiés, ou les chercheurs universitaires qui doivent souvent se rési-

gner à attendre pendant des années avant de voir publiés dans des revues savantes les résultats de leurs recherches.

Le sens de la communauté virtuelle

Les motivations répertoriées jusqu'ici peuvent se résumer à l'idée que, dans le cadre d'une communauté virtuelle, le don de temps et d'énergie pour la collectivité serait récompensé de manière claire, immédiate et proportionnelle à l'effort. Ce qui ne semble pas être le cas dans le monde hors ligne, où la reconnaissance sociale se construit dans la durée et où la rémunération des actions est souvent confrontée à l'incertitude. Mais si ce n'était que cela – si, en gros, les communautés virtuelles n'étaient que la version prêt-à-porter des groupements humains hors ligne –, l'attrait qu'elles exercent sur les usagers du Web depuis leurs débuts serait difficile à expliquer.

Nous devons nous demander ce qu'est l'« esprit d'une communauté » et si, dans les réseaux, il se développe d'une façon spécifique. Certains psychologues se plaisent à étudier ce qu'ils appellent le SDCV (Sens De la Communauté Virtuelle) et cultivent l'ambition de pouvoir le mesurer et le comparer au sentiment d'appartenance à une communauté hors ligne¹. Il y a certainement, autant du point de vue de la quantité que de la qualité, des ressemblances entre les deux types de groupements. Ou par exemple noter que plus un individu est reconnu par la collectivité, plus il se sent appartenir à celle-ci, ou que le sentiment d'épanouissement éprouvé par chaque membre tient davantage à

1. Anita L. Blanchard, « Developing a Sense of Virtual Community Measure », *CyberPsychology and Behavior*, vol. 10, n° 6, 2007, p. 827-830.

l'échange avec les autres qu'à son activité solitaire. Ou encore – au moins dans le cas des communautés plus établies – que la connexion émotionnelle et l'attachement qui nous font participer à l'indignation et à la joie de la collectivité peuvent parfois induire une sensation de manque, quand nous sommes privés de la compagnie des autres membres¹. Ce sens de communauté-là n'a rien de spécifiquement « virtuel ». Il peut être ressenti tant par les membres d'une chorale de quartier que par les joueurs de Habbo Hotel, l'un des sites pour adolescents les plus importants de la seconde moitié des années 2000, qui compte plus de 70 000 nouveaux inscrits chaque jour.

Toutefois, d'autres éléments sont propres aux groupements en ligne. Nous avons déjà mentionné le sentiment d'*efficacité* des contributeurs de Wikipedia. Un autre élément distinctif des réseaux numériques est le fait que, dans la majorité des cas, les actions de support et d'entraide sont réalisées de manière *visible*. Dans les communautés traditionnelles, la philanthropie des « bienfaiteurs mystérieux » peut encore être un facteur important. Il suffit de penser aux organisations religieuses ou aux fondations qui s'interposent et servent en quelque sorte de filtre entre les donateurs et les récepteurs. Mais sur le Web, nous l'avons dit, le don n'est pas un acte de bienfaisance unilatéral, il est une obligation sociale réciproque. Pour être récompensé, il doit être perceptible, documentable – ostentatoire, à la limite. Les usagers en viennent à renoncer à leur anonymat pour être mieux reconnus en tant que donateurs. Leur identité « civile » reste peut-être cachée derrière un pseudonyme, mais, grâce à leurs contributions, ils se démarquent,

1. Hanna-Kaisa Ellonen, Miia Kosonen et Kaisa Henttonen, « The Development of a Sense of Virtual Community », *International Journal of Web Based Communities*, vol. 3, n° 1, 2007, p. 114-130.

s'affichent en membres actifs d'une communauté vivante¹. Autant d'éléments qui nous conduisent vers cette conclusion : les communautés, dans les espaces informationnels, ne sont pas moins « ressenties » que celles qui sont établies dans les espaces physiques.

Désormais, il est impossible d'affirmer que les seules vraies communautés sont basées sur un lieu qu'on partage. Les rencontres en face à face ne sont plus la modalité exclusive d'interaction. Le contexte sociétal contemporain s'est enrichi de nouvelles manières de « se sentir en communauté » et, par cela, de « faire de la communauté ». Il faut bien souligner ce dernier point : les pratiques communautaires en ligne s'ajoutent à celles qui préexistent et ne se substituent pas à elles. Il y a aujourd'hui des centaines de millions de personnes qui se rencontrent uniquement sur le Net et qui ne s'assièrent jamais à la même table ni ne prendront le même métro. Mais il y a aussi des centaines de millions de personnes qui créent des groupes de discussion pour se coordonner ou chatter avec leurs proches – des copines du club de natation aux collègues du bureau d'en face. L'hypothèse d'une « communauté sans contiguïté physique » qui avait été avancée quand les médias numériques faisaient leurs premiers pas² est loin d'être vérifiée. Justement, la recherche universitaire des dernières années a moins cherché à dénicher des communautés purement virtuelles qu'à approfondir les possibilités d'accorder l'appartenance à des communautés en ligne avec des communautés hors ligne. Les facteurs géographiques s'avèrent plus importants

1. Peter M. Forster, « Psychological Sense of Community in Groups on the Internet », *Behaviour Change*, vol. 21, n° 2, 2004, p. 141-146.

2. Ithiel de Sola Pool, *Technologies Without Boundaries : On Telecommunications in a Global Age*, Cambridge, Harvard University Press, 1990.

que prévu, révérence gardée envers Howard Rheingold. Sur le Net ou ailleurs, les communautés sur base locale demeurent la règle.

L'exemple que je choisirai pour illustrer ce point est LiveJournal, un service d'hébergement de blogs très populaire. Nous savons déjà qu'un blog se présente comme un site Web proposant de courts « billets » sous forme de texte, d'images, de vidéo, de liens hypertextuels, etc. Sur le côté de la page, le profil personnel de l'auteur du blog peut s'accompagner de ses liens favoris et des noms des membres de son entourage en ligne. Le jeu de liens croisés entre différents blogs permet à une communauté d'apparaître – une portion de ce qu'on appelle communément la blogosphère. Les usagers appartenant à une communauté s'entre-référencent, c'est-à-dire qu'ils établissent des liens hypertextuels qui renvoient d'un blog vers l'autre. Des liens symétriques impliquent la légitimation des autres en tant qu'interlocuteurs en un équilibre de reconnaissance réciproque. L'entre-référencement est donc un bon indicateur de l'existence d'une communauté. Souvent il s'agit de mini-communautés : 40 % de ces groupements de blogs n'ont que quatre adhérents. C'est la taille d'une petite famille nucléaire. Rien d'étonnant dès lors à ce qu'un nombre important de lecteurs de ces journaux intimes en ligne soient justement les membres de la famille même des auteurs, ou à ce que les sujets les plus fréquemment abordés soient les enfants, l'éducation, le jardinage¹... C'est encore la dimension domestique, intime des usages informatiques qui fait surface.

Parmi les informations que chaque blogueur fournit sur LiveJournal figurent la localisation géographique, l'âge, les

1. Michael A. Stefanone et Chyng Y. Jang, « Writing for Friends and Family : The Interpersonal Nature of Blogs », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 1, 2008, p. 123-140.

intérêts, etc. Nous savons alors que, si l'on excepte les États-Unis où le service a été créé originellement, la Russie, le Brésil et le Canada sont les trois pays les mieux représentés. En analysant les variables qui expliquent la formation des mini-communautés de blogs, des recherches récentes ont mis en évidence le fait que la proximité géographique entre auteurs et lecteurs des blogs est le facteur qui a le plus de poids. Les amitiés en ligne (sujet sur lequel nous reviendrons plus en détail dans la troisième partie de cet ouvrage) s'expliquent dans 55 % des cas par des critères géographiques – contre 45 % des cas pour les intérêts communs et 14 % pour la même tranche d'âge¹. Et en effet, en général, dans une communauté de blogs, plus la présence de personnes venant de sa propre région et parlant la même langue est importante, plus grand sera le nombre de liens d'un blogueur. En outre, les chercheurs ayant testé la stabilité de ces liens en ont conclu qu'ils sont plus solides et plus serrés que les liens établis avec des usagers résidant dans d'autres pays². Cette conclusion n'a peut-être rien de surprenant, mais elle n'en est pas moins révélatrice de l'accord entre espaces réels et espaces virtuels.

Ces enquêtes montrent que les usagers reproduisent souvent en ligne le même type d'environnements socio-culturels que ceux auxquels ils appartiennent hors ligne. Il s'agit bien sûr d'une tendance et non d'une loi déterministe qui empêcherait les internautes de chercher des contacts ailleurs que dans leur milieu d'origine. Mais le fait que leur

1. Ravi Kumar, Jasmine Novak, Prabhakar Raghavan et Andrew Tomkins, « Structure and Evolution of Blogspace », *Communications of the ACM*, vol. 47, n° 12, 2004, p. 35-39.

2. Susan C. Herring, John C. Paolillo, Irine Ramos-Vielba *et al.*, « Language Networks on LiveJournal », *Proceedings of the Fortieth Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-40)*, Los Alamitos, IEEE Press, 2007.

localisation géographique soit tout sauf négligeable dans la constitution de leurs communautés sur le Web et qu'elle l'emporte aussi sur les affinités culturelles ou personnelles qui régissent les groupes d'utilisateurs devrait pousser à réviser les prétentions d'une communauté « pure » dans les réseaux. Les internautes sont encore loin d'avoir réalisé le rêve des sociologues que j'exposais au chapitre précédent. Certes, il est relativement simple de trouver en ligne un groupe de personnes avec qui on a des affinités et avec qui on pourrait créer une forme de vie harmonieuse. Il l'est tout autant de s'en désengager, si le fonctionnement de ce groupe ne s'accorde plus à nos attentes. Nous ne pouvons pas choisir notre quartier ou nous débarrasser de nos partenaires d'affaires obtus d'un clic de souris, mais nous pouvons bannir un chateur fastidieux de notre messagerie instantanée ou nous désinscrire d'un forum de discussion. On pourrait penser que le Web est un dispositif capable de créer des « communautés électives » pour rentrer et rester en contact seulement avec des individus partageant nos valeurs et nos désirs. Mais nous n'en sommes pas là.

Notre habitat double

J'aborde ici une problématique fondamentale de la sociabilité en ligne, à savoir la façon dont les espaces physiques s'articulent avec les espaces informationnels. Si les communautés se constituent actuellement autant sur la base du voisinage local que sur la base d'une affinité technologique, c'est parce que, quand nous sommes confrontés aux nouveaux médias numériques, nous évoluons sur deux plans distincts – l'un matériel, l'autre informationnel. Ce n'est plus un spectacle rare aujourd'hui de voir quelqu'un se déplacer en métro d'une partie à l'autre de la ville tout en répondant à ses mails

depuis son iPhone. Tandis qu'il voyage d'un point à l'autre de l'espace physique, l'information sur son compte circule d'un point à l'autre de l'espace des données.

Les métaphores spatiales qui font constamment surface dans la culture des ordinateurs sous-tendent peut-être un glissement profond de notre perception de l'espace. Ce souci a animé d'ambitieux projets de cartographie d'Internet, comme celui entrepris par les géographes Martin Dodge et Rob Kitchin. Leur travail a abouti à un ouvrage marquant du début des années 2000, *Atlas of Cyberspace*, accompagné d'un corpus d'images rassemblé dans la base de données en ligne Cybergeography.org¹. Cet impressionnant catalogue de cartes produites sur plus de trente ans commence avec un constat très simple : l'« espace de l'information » actuel ne peut être compris si l'on ne commence pas par localiser les infrastructures physiques sous-jacentes à Internet dans l'espace géographique. Il faut d'abord situer les emplacements des serveurs, des câbles, des institutions publiques et des entreprises privées développant des services informatiques. Des points cruciaux se détachent immédiatement : la Silicon Valley, le Japon des grands conglomérats industriels de l'électronique, les organismes de gouvernance des télécommunications en Europe ou aux États-Unis.

Mais pour avoir un tableau plus complet, c'est à la connectivité internationale qu'il faut s'attacher, c'est-à-dire au nombre de pays qui ont eu accès à des réseaux de télécommunications numériques au cours des dernières décennies. Cette connectivité a augmenté de manière exponentielle entre 1991 et 1997. Les cartographes indiquent les nations connectées d'une couleur plus foncée. Si, au tout début des

1. Martin Dodge et Rob Kitchin, *Atlas of Cyberspace*, Londres, Addison Wesley Longman, 2001.

années 1990, le planisphère est presque complètement incolore, avant la fin du siècle il n'y a pratiquement plus de points de la planète sans accès au réseau international. La disponibilité de cette infrastructure de connexion a nettement stimulé les échanges par voie télématique, qui initialement ne concernaient que les pays de l'hémisphère Nord. Progressivement, les pays émergents ou en voie de développement y participent aussi. Sur les cartes de Cybergeography.org, la surface terrestre se couvre alors d'une nasse intriquée de lignes reliant les nœuds du réseau informatique. C'est une représentation du Web en « toile d'araignée », qui enrobe la sphère terrestre. L'imagination des cartographes peut alors se déchaîner. Certains, à l'aide de « visualisations hyperboliques tridimensionnelles », représentent Internet comme une couche atmosphérique au-dessus de la surface de la Terre¹.

Mais l'attrait visuel de ces atlas informationnels n'élimine pas le questionnement central : quels liens entre nos déplacements dans les espaces « virtuels » et dans les espaces matériels ? Les chercheurs se risquent à affirmer que nous avons désormais un *double habitat*. La notion d'habitat renvoie à la biologie animale. Celle de double habitat, en revanche, renvoie à la capacité qu'ont les êtres humains de charger l'espace physique de significations affectives, religieuses, politiques, etc. : depuis l'aube des temps, explique l'anthropologue Augustin Berque, les espaces abstraits n'ont cessé de créer des trajectoires dans l'étendue physique pour que l'homme les suive². Les routes anciennes

1. Voir les images du projet Walrus du CAIDA (Cooperative Association for Internet Data Analysis) coordonné par Young Hyun, <http://www.caida.org/tools/visualization/walrus/> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Augustin Berque, « Espace virtuel et milieu humain », *Qua-derni*, n° 30, 1996, p. 69-80.

des caravanes, les lieux sacrés, les itinéraires maritimes : voilà des exemples de lieux où virtuel et actuel se correspondent. C'est dire que la notion de double habitat ne s'applique pas seulement à l'ère des réseaux. Un espace d'informations, de signes, de chiffres, enveloppe notre espace terrestre et lui donne son sens.

Mais la cartographie du Net peut elle-même être considérée comme un espace à part entière. Sa topologie devient autonome de celle de l'espace physique. Les imageries qui inspirent les cartographes répertoriés dans l'*Atlas* de Dodge et Kitchin s'éloignent des planisphères classiques. Le réseau peut être alors représenté comme un ciel étoilé où chaque étoile est un site Internet, un corps humain dont les organes représentent différents types de pages Web, une ville qui héberge dans ses bâtiments les fiches de tous les internautes, des conduites hydrauliques qui permettent l'immersion dans l'information, etc. D'autres images, parmi celles retenues par les auteurs, nous interpellent pour différentes raisons. Elles représentent Internet comme un espace éthéré dont la ligne d'horizon se perd dans un fond sombre sur lequel se découpent des formes géométriques – des cubes, des sphères aux surfaces épurées et aux couleurs rayonnantes. Iconographiquement, ce cyberspace-là rappelle l'espace idéal issu de la tradition platonique, l'*hypéryranios*, l'espace « au-delà du ciel » peuplé d'idées pures. Aux yeux d'un philosophe, Internet peut effectivement rappeler l'imaginaire platonique¹. Une géographie spirituelle, idéalisée semble finalement s'ajouter à la topographie terrestre. L'expression « réalité virtuelle », avec laquelle on a désigné l'espace où l'information électronique circule, prend une signification plus précise à la lumière de ce constat.

1. Voir à ce sujet Hubert Dreyfus, *On the Internet (Thinking in Action)*, Londres, Routledge, 2001.

Il serait aisé, dès lors, de croire que nos avancées technologiques nous renvoient à une aspiration à vivre tant dans un monde de matière que dans un monde de symboles. D'autres, avant nous, se sont plu à imaginer ainsi leurs existences. L'architecte et expert en communication Michael Benedikt l'exprime de la façon suivante : l'espace informationnel n'est que l'extension – peut-être l'extension inévitable – de notre besoin ancestral d'investir « d'autres plans mythiques, où nous recevons pouvoir et connaissance¹ ». Nous pourrions même dire que les arts humains comme l'architecture – du paysagiste à l'urbaniste – n'ont été que des efforts pour *culturaliser la nature*, pour la charger de formes pures. Les gouffres et les déserts sont remplacés par la circonférence parfaite des colonnes de marbre des palais, par les hémisphères des coupoles des mausolées. Depuis la nuit des temps, les hommes ont aménagé leurs territoires afin de les faire ressembler à un espace de beauté, de confort, d'efficacité. L'invention de l'espace numérique serait d'un certain point de vue une forme originale de cette même volonté. Pour le grand public, le cyberspace cristallise cette dimension mythique. Cet Éden de données pures s'ouvrirait à chaque internaute se trouvant dans le rayon d'une borne Wi-Fi ou qui est rejoint par un flux RSS ou un mail acheminé par le réseau Internet.

Comment l'expliquer ? Benedikt l'interprète comme une réaction aux malaises – tant ressentis que réels – de notre civilisation industrielle. La dégradation de l'environnement et les risques associés à la vie contemporaine, que l'auteur restitue avec une surenchère d'exemples, stimulent ces désirs de pureté de l'information. Les utilisateurs s'imaginent que le cyberspace va décontaminer « les paysages natu-

1. Michael Benedikt, « Introduction », in Michael Benedikt (dir.), *Cyberspace : First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991, p. 1-25.

rels et urbains, les racheter, les sauver des bulldozers sur chenilles de l'industrie du papier, des échappements diesels des camions des transporteurs et des bureaux de la poste, de la fumée du carburant des avions et des aéroports saturés, des panneaux publicitaires, de l'architecture grossière et prétentieuse, des trajets interminables sur le périphérique, des queues pour les billets, des métros bondés¹ »... La surface de la planète Terre est le site de l'inefficacité et de la pollution. À sa pesanteur s'oppose l'information flottante dans le cyberspace. Le réseau, dès qu'il se représente comme un espace alternatif, passe pour un monde où les manques du réel sont sublimés dans un triomphe de pixels. Benedikt finit par y voir des points communs avec la Ville céleste dont parlaient les mystiques du Moyen Âge. L'apesanteur n'est qu'un de ces points communs. En se basant sur les descriptions de la Ville sainte dont l'évangéliste Jean parle dans le livre de l'Apocalypse, il mentionne la radiance, la complexité numérolgique, la paix et l'harmonie, la propreté parfaite, la transcendance de la nature et la disponibilité de « toute chose agréable et cultivée » comme étant des attributs des espaces numériques.

Les envolées rhétoriques de Benedikt attestent le besoin d'argumenter ce message, qui n'a rien d'intuitif. Toute personne qui a vu son système ravagé par un virus informatique, qui s'est engagée dans une polémique interminable sur un forum de discussion ou qui a passé de longues heures à essayer en vain de faire marcher une connexion Internet trop lente sait que propreté, paix et apesanteur ne sont que des illusions pieuses. Les propos de Benedikt sont moins importants en tant que description d'une réalité que comme inventaire des promesses utopiques qui ont accompagné et façonné les usages informatiques.

1. *Ibid.*, p. 3.

Villes célestes et villes branchées

Voilà qu'une troisième filiation de l'espace numérique vient s'ajouter aux deux que j'ai déjà indiquées. Les rituels ancestraux de don et contre-don rêvés par les anthropologues lui fournissent ses coutumes. Les communautés théorisées par les premiers sociologues lui donnent son sens du « vivre ensemble » ; la cité céleste des théologiens, une architecture et un sens de l'habitat dans des étendues immatérielles. Certains reconnaissent dans l'architecture du système d'exploitation Linux les schémas médiévaux de hiérarchie des anges. Les messages d'un forum Internet consacré à la musique hip-hop inspirent des rapprochements avec les descriptions que fait Dante de l'autre monde¹. Les écrans qui illuminent nos nuits sont « les portes radiantes d'un paradis technologique ». Très vif et très ancien, cet imaginaire tarde à disparaître de la culture du numérique. Sa persistance interpelle la mathématicienne australienne Margaret Wertheim, qui en reprend les grandes lignes. Les thuriféraires du tout numérique d'aujourd'hui, explique-t-elle, décrivent leur domaine comme « un royaume idéalisé “au-dessus” et “au-delà” » de notre monde troublé. « Tout comme les chrétiens des origines, ils proposent un paradis “transcendant” de radiance et de lumière »².

Mais les propos de Wertheim, qui font écho aux thèses que je viens d'exposer, ajoutent à la discussion une ouverture vers la dimension politique de cette idéation. Le paradis numérique, tout comme celui des chrétiens, est une « arène

1. Cor van Halen et Jacques Janssen, « The Usage of Space in Dialogical Self-construction : From Dante to Cyberspace », *Identity*, vol. 4, n° 4, 2004, p. 389-405.

2. Margaret Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace : A history of Space from Dante to the Internet*, Londres, Verso, 1999.

utopique d'égalité, d'amitié et de vertu¹ ». Le cyberspace n'est pas un dispositif religieux renouvelant la dévotion de nos aïeux. Il est plutôt une manière de penser le politique à l'ère des réseaux. En cherchant un substitut du paradis chrétien, les internautes ne font qu'énoncer le besoin d'une structure, adaptée aux temps actuels, apte à réaliser les promesses politiques contenues dans cet idéal paradisiaque.

La « nouvelle Jérusalem », le lieu spirituel habité pour l'éternité par les saints et les élus du Seigneur, tenait une place cruciale dans la tradition eschatologique chrétienne. Mais elle représentait aussi le reflet des besoins immanents de justice et de prospérité matérielle que les croyants éprouvaient dans leur quotidien. La ville céleste a une portée politique, surtout si l'on tient compte du fait que les penseurs de la chrétienté n'ont cessé de faire évoluer ses attributs en les adaptant aux enjeux de leur société et de leur époque². Saint Augustin imaginait la *Cité de Dieu* comme une manière de refonder la grandeur de Rome bafouée par les invasions barbares. Pour les millénaristes, quelques siècles plus tard, elle était le signal de l'avènement du règne de Jésus-Christ annoncé dans l'Apocalypse. Les adeptes les plus radicaux de la Réforme luthérienne, quant à eux, s'en servaient pour légitimer la révolte contre le pouvoir des princes et de l'Église³.

Héritier de cette tradition, l'espace numérique se retrouve, lui aussi, imprégné de significations politiques. Il ne s'agit pas de dire que le Web soit le terrain de culture d'une idéologie

1. *Ibid.*, p. 16.

2. Ra'anan S. Boustan et Annette Yoshiko Reed, *Heavenly Realms and Earthly Realities in Late Antique Religions*, Cambridge, Cambridge University Press, 2004.

3. Évelyne Berriot-Salvadore, *Le Mythe de Jérusalem : du Moyen Âge à la Renaissance*, Saint-Étienne, Publications de l'université de Saint-Étienne, 1995.

définie¹. C'est plutôt que le fait d'habiter dans un espace double nous impose aussi un rapport renouvelé à la sphère publique. Historiquement, les rêves de villes célestes ont entraîné des tentatives de réaliser des villes idéales sur terre. Les premiers penseurs utopistes s'en inspiraient pour mettre en place leur société rêvée². Qu'elle s'appelle *Cité du Soleil*, comme dans l'œuvre du dominicain Tommaso Campanella, ou *Nouvelle Atlantide*, comme chez Francis Bacon, cette ville modèle est avant tout une république régie par des principes de mise en commun des ressources, où chacun contribue avec plaisir à la prospérité de tous³.

La prolifération de villes virtuelles sur le Web témoigne de la ferveur avec laquelle la culture du numérique entretient, aujourd'hui encore, ce fantasme. Depuis que les progrès du graphisme assisté par ordinateur ont rendu possible la création de maquettes 3D de villes numériques, les exemples se sont multipliés. À partir de 1993, date de présentation de *Virtual Polis*, un projet d'agglomération urbaine digitale « soutenable autant du point de vue politique qu'écologique », les villes virtuelles ont été constamment exhibées comme des « expériences sociales grandioses » censées donner, du moins pour la courte durée d'une séance d'immersion, un avant-goût du futur⁴. Les circonstances où l'imaginaire urbain est sollicité se multiplient sur le Web. Les clubs de loisirs en ligne et les jeux multi-utilisateurs se dotent de structures

1. Cf. *infra*, « L'esprit Internet ».

2. Jean-Yves Lacroix, « L'Utopia de Thomas More et le Millénarisme », *Moreana*, vol. 45, n° 174, 2008, p. 131-169.

3. Pascal Bouvier, « Millénarisme, utopie, prophétisme chez Tommaso Campanella », *L'Enseignement philosophique*, vol. 58, n° 2, 2007, p. 3-24.

4. Christian Bauer, « Pre-Agenda. Virtual Reality, Vienna, 1993 », *Listserver VIRTU-L*, 24 septembre 1993, <http://www.digitalhumanities.org/humanist/Archives/Virginia/v07/0214.html> [dernier accès 1^{er} février 2010].

qui évoquent des villes en trois dimensions. En outre, les métropoles du monde entier ne se sont pas fait prier pour créer des « simulations urbaines » à leur image. Depuis le milieu des années 1990, le Web a vu le lancement (et souvent la prompte disparition) des doubles virtuels de Helsinki (Arena 2000), de Paris (Deuxième Monde), de Tokyo (Virtual Tokyo), de Macao (3D Macau)... Les applications fournies par Google Earth, où toute municipalité ou citoyen en possession de données géospaciales sur son lieu de résidence peut construire et mettre en ligne une maquette tridimensionnelle, représentent une démocratisation de cette tendance.

Dans le contexte actuel, le réseau Internet a le même rôle que la Jérusalem céleste de l'Antiquité. Il est un espace imaginaire qui inspire et qui charge de significations politiques les espaces que nous habitons. Nul ne sera étonné, alors, de voir que les usages et les idées du numérique peuvent influencer sur les débats politiques et la vie citoyenne. Les villes virtuelles que je viens de citer ne sont qu'un rêve numérisé, elles ne dépassent pas le stade de l'imagination et de la modélisation d'un espace idéal. En revanche, les expériences de « villes en ligne » (collectivités urbaines où les foyers sont connectés entre eux par un réseau local et où la municipalité est le fournisseur d'accès à Internet) ont représenté et représentent encore des tentatives concrètes de stimuler la participation démocratique et la communication entre citoyens et institutions. Historiquement, les villes en ligne ont souvent été de petites communautés où le désir d'expérimenter, sur le plan local, l'apport des technologies informatiques, a engendré des résultats inattendus. En 1991, la commune de Blacksburg en Virginie s'est transformée en Blacksburg Electronic Village (BEV). Le but de ce projet révolutionnaire pour l'époque était de donner accès à Internet à tout citoyen de la petite bourgade. Au bout de deux ans, les serveurs hébergés à l'université Virginia Tech permettent à la

moitié de la population d'accéder au Web – un pourcentage inouï pour cette époque. En 1998, la ville est inscrite dans le livre des records comme « la communauté la plus interconnectée du monde¹ ». On cherche très vite en France à imiter cet exemple célèbre. Parthenay, petite ville de Poitou-Charentes, se déclare « ville numérisée » en 1996 et lance un programme ambitieux de formation informatique pour ses résidents, ainsi que des offres de services publics en ligne. Les citoyens reçoivent tous une adresse électronique, les écoles sont équipées d'Internet, et la mairie commence à distribuer des certificats et des attestations par voie électronique².

Ces petites expériences de démocratie participative assistée par ordinateur ont constitué les avant-postes de programmes beaucoup plus ambitieux d'e-gouvernement visant à rendre les services des administrations publiques plus accessibles aux citoyens³. Il ne s'agit pas seulement d'améliorer ce qu'on appelle le confort d'utilisation en réduisant les files d'attente, en fournissant de l'information rapide et adaptée aux exigences des usagers. Il s'agit, soi-disant, de démanteler la logique opaque des bureaucraties étatiques classiques, pour imposer une plus grande transparence de l'administration à travers le suivi des procédures et la consultation des données personnelles.

1. David M. Silver, « The Soil of Cyberspace : Historical Archaeologies of the Blacksburg Electronic Village and the Seattle Community Network », in Doug Schuler et Peter Day, *Shaping the Network Society : The New Role of Civil Society in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 301-324.

2. Federico Casalegno, « The Digital City of Parthenay : Social Networks and Civic Nets », *Community Technology Review*, 2003, <http://www.comtechreview.org/spring-2003/000054.html> [dernier accès 1^{er} février 2010].

3. Christian Paul, Maurice Ronai et Jean-Noël Tronc (dir.), « Vers la Cité numérique », *Les Notes de la Fondation Jean-Jaurès*, n° 29, 2002.

Au croisement des villes branchées et des villes modélisées en 3D ont surgi plus récemment les villes « augmentées » par les médias géolocalisés¹. Certains logiciels conjuguent des fonctionnalités de réseautage social avec l'enregistrement automatique de coordonnées géographiques. À l'aide d'un simple téléphone mobile ou d'un appareil GPS, ils « géo-suivent » l'utilisateur et encouragent – d'une manière plus ou moins explicite – des rencontres avec d'autres personnes qu'ils repèrent à proximité. Ces applications sont des prétextes, assez transparents d'ailleurs, de socialisation. Foursquare, par exemple, se base sur une sorte de « citoyenneté à points » dont le simplisme est parfois désarmant. À chaque fois qu'un utilisateur se rend dans un certain lieu, il reçoit des points. Celui qui réalise le meilleur score pour un lieu donné en devient le « maire ». Bien que des voix s'élèvent pour dénoncer la frivolité ludique et la superficialité de ces géo-rencontres², leur sémantique citoyenne est extrêmement révélatrice de l'idéal d'engagement civique qu'elles voudraient véhiculer. Certains de ces services transforment les points cumulés en donations pour

1. J'effleure ici cette thématique, qui est développée de manière très exhaustive dans Nicolas Nova, *Les Médias géolocalisés*, Limoges, Fyp Éditions, 2009.

2. En 2009, l'ethnologue américaine Alice Marwick a conduit une observation participante auprès des utilisateurs de Foursquare de San Francisco. Dans son carnet de terrain en ligne elle remarque que ce service, grâce à son système à points, récompense davantage les loisirs, la *nighlife* et la fréquentation d'établissements publics. Au contraire, il tend à défavoriser les activités plus méditatives et casanières. La chercheuse en conclut que les logiciels de socialisation géolocalisée, tel Foursquare, « prescrivent » une forme très précise de socialité, basée sur la surconsommation et sur la reproduction acritique de structures de citoyenneté surannées. Alice Marwick, « Foursquare, Locative Media, and Prescriptive Social Software – Part One », *Tiara.org – A Feminist Technology Blog*, 22 avril 2009, <http://www.tiara.org/blog/?p=453> [dernier accès 1^{er} février 2010].

des activités caritatives¹. D'autres peuvent être utilisés pour coordonner des « foules éclairées² » (rassemblements imprévus de personnes dispersées géographiquement qui organisent des descentes dans des endroits publics), voire pour organiser des mobilisations politiques³.

Face à l'essor de ces nouvelles opportunités technologiques, l'espace urbain se retrouve non pas sublimé dans un empyrée de données, mais assorti à une infrastructure cognitive qui englobe les infrastructures physiques auxquelles nous nous confrontons habituellement : les routes, le système d'éclairage public, l'eau, le gaz et les panneaux de signalisation⁴.

D'où la nécessité de garantir à tout citoyen les mêmes chances de profiter de ces ressources. Tout projet de gouvernement s'appuyant sur les réseaux numériques doit faire face aux problématiques de l'universalisation de l'accès à l'information contenue sur Internet. Et ce n'est pas un hasard si les grandes campagnes publiques des vingt dernières années se sont organisées autour de mots clés empruntés aux politiques sociales. La formule « fracture numérique », qui a fini par s'imposer dans le débat politique, n'est qu'un écho de la « fracture sociale » évoquée à la fois par la gauche et par la

1. C'est le cas de l'application CauseWorld, dont les utilisateurs peuvent convertir les points collectés, en se rendant dans des établissements conventionnés, en donations pour la cause de leur choix.

2. Voir Howard Rheingold, *Foules intelligentes*, trad. de l'anglais par P-E. Brugeron, Paris, M21 Éditions, 2005 [*Smart Mobs : The Next Social Revolution*, New York, Basic Books, 2002].

3. Voir le rôle vraisemblablement joué par le réseau Twitter dans la coordination des émeutes de 2009 en Moldavie : Alina Mungiu-Pippidi et Igor Munteanu, « Moldova's "Twitter Revolution" », *Journal of Democracy*, vol. 20, n° 3, 2009, p. 136-142.

4. Jérôme Denis et David Pontille, *Petite sociologie de la signalétique : les coulisses des panneaux du métro*, Paris, Presses de l'École des Mines, 2010.

droite européenne depuis bientôt vingt ans¹. Les concepts mêmes d'« inclusion électronique », l'opposition entre riches et pauvres en information (*information-rich* et *information-poor*) marquent les terminologies des programmes sociaux. Les politiques de l'accès digital sont pour la société de l'information ce que le *welfare state* a été pour la société industrielle. Dans la mesure où la redistribution sociale des richesses, la solidarité et l'assistance passent désormais par les réseaux, toute restriction de l'accès à Internet se traduirait pour les sujets exclus par une perte d'informations et de ressources.

L'accent mis sur la fracture numérique trahit le souci principal de notre manière de faire société dans le contexte des réseaux numériques actuels. Comblé ce fossé veut dire aussi créer une continuité entre deux espaces – l'un physique et l'autre informationnel. Il faudrait d'ailleurs pousser l'analyse encore plus loin. Le cyberspace, en tant qu'espace imaginaire collectif, peut être lu comme une stratégie culturelle qui s'est mise en place pour répondre à la fermeture progressive des lieux de confrontation démocratique et à l'opacité des modalités de participation à l'*espace public*. Ce concept vaste et fugace, qui pour le philosophe Jürgen Habermas qualifie un espace de discussion dans lequel les individus peuvent se rencontrer et atteindre un consensus sur des sujets relatifs au bien commun², semble prendre

1. Fabien Granjon, « Une approche critique de la fracture numérique. Champ de l'Internet, pratiques télématiques et classes populaires », *Cahier de Recherche, Marsouin*, n° 1, 2005, http://www.marsouin.org/IMG/pdf/Granjon_1-2005.pdf [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Jürgen Habermas, *L'Espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, trad. de l'allemand par M. B. de Launay, Paris, Payot, 1978 [*Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Francfort, Suhrkamp, 1962].

consistance dans les échanges en ligne plutôt que dans la vie citoyenne.

Bien sûr, l'utopie chez certains frôle la duperie. Le rêve de la démocratie électronique peut cacher un pouvoir politique qui, en se mettant en toile de fond, devient insaisissable et non questionnable. Les institutions, les collectivités politiques, les organismes de gouvernement locaux et nationaux, qui avaient traditionnellement agi comme un filtre visible entre les citoyens et les lieux de la prise de décision politique, s'effacent progressivement. Ils se confinent à une fonction de gouvernance, d'entretien technique sur une structure dont l'agencement et le fonctionnement ne sont que rarement saisissables par les usagers. Cela pose tout d'abord bien des problèmes de protection de la vie privée¹. Mais cela entretient aussi l'illusion qu'Internet puisse être la panacée pour tout problème d'intégration sociale et politique – illusion qui passe parfois sous silence le déficit en termes de politiques d'inclusion plus onéreuses. Des enquêtes récentes ont démontré qu'en Europe les parents divorcés ou les personnes ayant un niveau de scolarité bas sont ceux qui profitent davantage du Net pour accéder à des services de renseignement ou d'entraide². En Chine, où la pyramide des âges révèle une population vieillissante, ce sont les usagers de plus de 50 ans ou les seniors qui ont davantage recours au Net³. Les services en ligne apparaissent parti-

1. J'en parlerai plus loin, dans le chapitre « Négocier un espace propre en ligne ».

2. Valentina Hlebec, Katja Lozar Manfreda et Vasja Vehovar, « The Social Support Networks of Internet Users », *New Media & Society*, vol. 8, n° 1, 2006, p. 9-32.

3. Yair Amichai-Hamburger, « Preface: Internet and Well-being », *Computers in Human Behavior*, vol. 23, n° 2, 2007, p. 893-897 ; Bo Xie, « Multimodal Computer-Mediated Communication and Social Support among Older Chinese Internet Users », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 3, 2008, p. 728-750.

culièrement enrichissants pour les segments les plus défavorisés de la population. Trop souvent, malheureusement, cela dispense les décideurs publics d'entreprendre des politiques sociales à grande échelle.

Partout, le succès actuel des services de *networking* social chez les adolescents et les jeunes étudiants témoigne du fait que ces réseaux numériques sont perçus, à tort ou à raison, comme des compensations au manque d'espaces d'expression personnelle ou collective. Dans une étude parue dans *CyberPsychology and Behavior*, la sociologue et experte de communication de masse Valerie Goby montre que la quantité de temps passé en ligne est inversement proportionnelle à la surface des espaces physiques privés (maisons et chambres) et des espaces physiques publics (lieux de rencontres publics fréquentés) dans lesquels les utilisateurs évoluent¹. Il semblerait en effet que l'usage intensif de réseaux sociaux concerne surtout les jeunes gens à plus faible revenu, mais dont les parents ont des emplois qualifiés et un bon niveau scolaire². Le décalage entre la bonne position sociale des parents et les perspectives sombres pour le futur professionnel de leurs enfants joue ici un rôle central : les médias sociaux finissent par être vécus principalement comme des moyens pour contrer le risque d'une descente dans l'échelle économique. L'opinion courante peut bien répéter que ces services sont des jouets de riches. La réalité est qu'ils sont plutôt le symptôme d'une nouvelle « misère en milieu

1. Valerie Goby, « Physical Space and Cyberspace : How do they Interrelate ? A Study of Offline and Online Social Interaction Choice in Singapore », *CyberPsychology and Behavior*, vol. 6, n° 6, 2003, p. 639-644.

2. Christian Fuchs, « Social Networking Sites and the Surveillance Society. A Critical Case Study of the Usage of StudiVZ, Facebook, and MySpace by Students in Salzburg in the Context of Electronic Surveillance », Salzburg/Vienne, Research Group UTI, 2009, http://fuchs.icts.sbg.ac.at/SNS_E.html [dernier accès 1^{er} février 2010].

étudiant » (et dans bien d'autres milieux). C'est cette misère que les usagers chercheraient à contrecarrer par voie informatique. Pour les générations dont les perspectives d'ascension sociale sont minées par la précarité ambiante et par la concurrence accrue autour de prestations publiques (soins de santé, assistance, retraite) toujours plus rares et incertaines, la constitution de réseaux de solidarité et de coopération alternatifs aux services étatiques s'avère capitale¹.

La cookie-party chez Hekebolos

Dans l'hémisphère Nord comme dans l'hémisphère Sud s'exprime l'exigence d'une plus grande place accordée dans la structure même de nos cités aux occasions de regroupement et d'échange : l'usage récurrent de la métaphore des villes virtuelles, des bâtiments numériques, des carrefours pour se rencontrer en ligne, trahit une frustration croissante vis-à-vis d'un manque d'espaces publics de socialisation. Nul ne s'étonne, par exemple, que MySpace ait qualifié de « version en ligne d'une place de la mairie » un simple répertoire de sites Web des candidats aux élections présidentielles américaines². Les concepteurs de MySpace ont eux aussi une vision apparemment idéalisée et nostalgique de la vie politique dans une petite communauté. Le fait que leurs quartiers généraux soient installés à Beverly Hills y est peut-être pour quelque chose. Dans une mégaville comme Los Angeles, un individu qui rechercherait un endroit spécifiquement consacré à des activités citoyennes serait vite

1. Nicolas Auray, « Communautés en ligne et nouvelles formes de solidarité », in Christian Licoppe (dir.), *L'Évolution des cultures numériques, de la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Limoges, Fyp Éditions, 2009, p. 58-66.

2. *New York Times*, 18 mars 2007.

déçu¹. Un tissu de quartiers-dortoirs, d'îlots pavillonnaires bien protégés, de districts commerciaux et de zones misérables traversées par des autoroutes sans fin : c'est là que je reprends mon enquête, animé par le désir de comprendre comment les usagers arrivent à pallier ce manque de lieux collectifs. Une réunion de blogueurs à Pasadena va me permettre d'observer ce processus en acte.

Le trajet qui m'y amène, sur la Golden State Highway, est épouvantable : bordées de collines hirsutes de palmiers et de végétation jaunie, huit rangées de voitures se doublent dans une débauche de feux de signalisation, de panneaux de déviations, de klaxons. L'excitation nerveuse ne redescend que lorsque je franchis le seuil de l'appartement où je suis attendu, au premier étage du bâtiment situé au centre d'un quartier résidentiel, à deux pas de l'artère commerciale de Colorado Boulevard. Kim, la mère d'Hekebolos, m'accueille. *Hekebolos* (« celui qui lance loin ») est l'une des appellations classiques du dieu grec Apollon. Il est aussi le pseudonyme choisi par Dante Apollo Atkins, vedette de la scène des blogs politiques étasuniens. C'est un jeune homme aux lunettes rondes et aux cheveux blond foncé. J'ai eu le plaisir de travailler avec lui à l'occasion d'une enquête sur les familles de migrants en Californie, et par la suite nous sommes restés amis. Il a 26 ans et un diplôme *summa cum laude* en lettres classiques de l'UCLA. Son débit rappelle l'invité d'un plateau télévisé, mais je suis certain que ses convictions progressistes très marquées passeraient assez mal à la télévision américaine. C'est pour cela qu'il est devenu un militant sur le Web.

1. Voir le classique de la sociologie urbaine : Mike Davis, *City of Quartz : Los Angeles, capitale du futur*, trad. de l'anglais par M. Darteville et M. Saint-Upéry, Paris, La Découverte, 2006 [*City of Quartz. Excavating the Future in Los Angeles*, New York, Verso, 1990].

Je suis invité ce soir-là à un événement qui est la quintessence de l'Amérique contemporaine : une cookie-party de blogueurs engagés. Le principe des cookie-parties est très simple. On se retrouve entre copains et on prépare des petits gâteaux pour les manger tous ensemble – ce n'est qu'un prétexte pour faire la fête. Le principe du blog militant est tout aussi simple. Entre copains, on « poste » en ligne des messages et on échange des commentaires pour présenter une cause ou soutenir un candidat dans une campagne électorale.

Kim joue la maîtresse de maison, me sert à boire, me raconte des anecdotes fort amusantes sur ses vacances. Mon verre à la main, je retrouve Hekebolos et son frère David, assis avec les autres invités autour de la grande table de la cuisine. Ces places, ils les occuperont pratiquement toute la soirée. Ils décorent avec des glaçages et des pépites de chocolat des cookies qu'ils disposent sur une plaque avant de les passer au four. Je dois faire un effort pour me rappeler que je suis en train d'assister à un rassemblement de redoutables activistes politiques. Depuis 2004, Hekebolos milite dans un mouvement de blogueurs progressistes connu sous le nom de Netroots. Le mot est une contraction de *Internet* et de *grassroots*, « participation populaire¹ ». Aujourd'hui, principalement grâce à sa réputation en ligne, Hekebolos s'est assuré le poste de délégué national des jeunes du parti démocrate. Son frère David est plus connu en ligne comme Thereisnospoon (« il n'y a pas de cuillère », un pseudonyme qui vient tout droit du film *Matrix*), et tient un podcast de commentaires politiques. À eux deux, ils sont parmi les étoiles montantes de DailyKos, la communauté de blog-

1. Jerome Armstrong et Markos Moulitsas Zuniga, *Crashing the Gate : Netroots, Grassroots, and the Rise of People-powered Politics*, White River Junction, Chelsea Green, 2006.

ging qui, dans le courant des années 2000, a su se tailler une place centrale dans la vie politique aux États-Unis. Du retrait des troupes de l'Irak au débat sur l'enseignement des théories évolutionnistes dans les écoles, en passant par le mariage des couples gays ou l'élection de Barack Obama, il n'y a pas de cause civile que ces jeunes gens n'aient épousée avec passion et détermination. Dante et David ont aussi créé une petite structure, Pollux Inc., qui fournit des services de consulting stratégique pour des candidats locaux, des syndicats, des associations de base. Leurs partenaires dans cette entreprise sont aussi leurs amis, tous blogueurs. Par exemple, la jeune femme à la chevelure rousse qui est assise à ma droite n'est autre que la responsable du blog TheKKlife (« La vie de Katherine K. »). Entre une tirade sur l'excès d'exemptions fiscales en faveur des entreprises et une autre sur l'endettement des foyers californiens, elle me montre, amusée, un cookie en forme de tête de George W. Bush.

Si je m'attarde sur les détails anodins et sur l'ambiance bon enfant qui règne dans cette soirée, c'est parce que le spectacle qui se présente à mes yeux dans cet appartement illustre parfaitement le télescopage de plans spatiaux en action dans l'activité citoyenne à l'ère des réseaux. D'une part, vous l'aurez deviné, c'est l'intimité domestique qui est mobilisée – la cuisine, les petites fêtes entre amis, la vie d'une famille comme les autres. De l'autre, les grands enjeux d'une puissance mondiale – les élections présidentielles, les conflits géopolitiques globaux. Entre les deux, une toute petite communauté de personnes qui, moyennant un savoir-faire technologique ordinaire, exécutent une tâche étonnamment complexe de liaison entre espaces publics et espaces privés. L'*agora*, le site ancien des débats et des décisions politiques, n'est plus un endroit

où le citoyen se rend : c'est le « chez soi » même du citoyen¹.

Hekebolos porte un regard très lucide sur son travail politique en ligne. « Je me considère comme un organisateur, un éditorialiste et un stratège politique – le tout en une seule personne. » Comme pour beaucoup de militants (avant comme après l'essor du Web), son groupe d'amis et ses relations se sont réorganisés autour de son engagement. L'appartenance à une communauté est explicitement revendiquée par Hekebolos : « La plupart des gens que je connais sont des auteurs de blogs comme moi... » Non seulement les interactions par voie électronique n'entravent pas les liens avec ses camarades et collègues, mais leur action sur Internet fonde le lien même. Le blog est un outil particulièrement apte à faire surgir ce sens de la communauté. Il repose en effet sur un récit, dès le début complètement focalisé sur les gestes et les opinions de son auteur. Les individus sont singulièrement exposés les uns aux autres. Cela explique le caractère souvent très cru des tickets postés sur les blogs, ainsi que des commentaires des lecteurs. Ce manque de médiation a pour effet que la dimension personnelle ne se détache jamais des soucis d'une collectivité de lecteurs-commentateurs. Il faut certes y voir une conséquence de mise en scène de soi, que suscite le fait même de relater ses expériences au quotidien pour que n'importe qui puisse les commenter. Mais ce besoin d'extérioriser ses états d'âme et ses convictions n'est jamais séparé de l'intention de promouvoir la discussion et l'échange entre contributeurs et lecteurs du blog. Cela encourage spontanément la création de réseaux de coopération et de soutien entre des individus, qui ne

1. Sur les liens entre intimité et démocratie, voir aussi Michaël Fœssel, *La Privation de l'intime*, Paris, Seuil, 2008.

font plus la différence entre ceux qui écrivent effectivement les blogs et ceux qui les commentent. Le blogueur type diffère du journaliste de presse ou de l'auteur d'une chronique Web isolée en ce qu'il est un « publi-lecteur » parmi d'autres dont les contributions circulent de blog en blog¹. Son point de départ reste sans doute la page qu'il a créée, mais, très vite, il met en place un réseau de connaissances en ligne avec lesquelles il développe un jeu sophistiqué de liens hypertextuels qui se font miroir de liens sociaux : citations et contre-citations, invitations à contribuer, et bien sûr échanges de commentaires élogieux ou critiques laissés au pied des billets qui viennent d'être publiés. L'autorité du commentateur politique n'est donc jamais étrangère à la qualité du *feedback* qu'il reçoit, des amis qu'il compte dans son carnet de liens vers d'autres blogs, des commentaires que ses lecteurs laissent sur son site – en gros de la qualité du réseau social qu'il est capable de susciter. « Ce type de cohésion communautaire, s'emporte Hekebolos, est l'un des effets intangibles de l'interconnexion de ce nouveau monde politique en ligne. »

Par réflexe professionnel, je serais tenté de mettre aussi cette cohésion sur le compte de ce qu'on appelle en sciences sociales l'*homophilie*, c'est-à-dire sur le fait qu'Hekebolos a plus de chance de se lier d'amitié avec des personnes qui lui ressemblent – du point de vue de leur statut social autant que de leurs opinions². Les invités de cette cookie-party sont

1. Bonnie A. Nardi, Diane J. Schiano, Michelle Gumbrecht et Luke Swartz, « Why we Blog ? », *Communications of the ACM*, vol. 47, n° 12, 2004, p. 41-46.

2. Je reprends ici la formulation initialement proposée dans Paul Lazarsfeld et Robert K. Merton, « Friendship as a Social Process : A Substantive and Methodological Analysis », in Morroe Berger, Theodore Abel et Charles H. Page (dir.), *Freedom and Control in Modern Society*, New York, Van Nostrand, 1954, p. 18-66.

presque exclusivement des Blancs caucasiens, avec un bon niveau social et une excellente éducation. Ils ont tous moins de 30 ans et partagent une culture médiatique commune, des positions politiques progressistes de tendance gauche sociale, laïque et modérée. Ont-ils vraiment besoin d'une médiation technologique pour s'apercevoir qu'il y a une forme de communalité entre eux ? Ce n'est bien sûr pas le cas, mais les services en ligne leur permettent de donner une direction précise à leur union, pour renforcer certaines valeurs ou pour entretenir un certain niveau de tension politique. C'est encore Hekebolos qui m'explique comment la blogosphère a consolidé ses convictions progressistes. Les blogs militants, selon lui, sont « idéologiquement polarisants » dans la mesure où, en général, le message qu'ils cherchent à propager est mis en avant. Mais les communautés de blogeurs compensent simultanément l'effet d'homophilie et de polarisation idéologique en accueillant, Hekebolos y est très attentif, « des personnes issues de tout parcours de vie, aux spécialisations très disparates, tous publiant sur des idées et des sujets fort divers ».

La « migration » vers le Net d'individus issus de la militance traditionnelle est un phénomène très intéressant. « Dans la blogosphère il y a pas mal de personnes qui étaient des piliers de la militance politique d'extrême gauche des années 1960, dont les méthodes ont changé avec le temps. » En fait, la vieille garde est composée de ressortissants de la contre-culture hippie et de la contestation étudiante américaine. Leur présence dans la blogosphère n'a rien d'étonnant. C'est le même milieu dont était sorti Howard Rheingold, le premier chroniqueur des communautés virtuelles¹. Il s'agit d'une évolution natu-

1. Voir *supra*, « Le rêve des sociologues ».

relle, pour ainsi dire. Dans les années 1970 déjà, des groupuscules d'adhérents au mouvement américain SDS (*Students for a Democratic Society*) avaient commencé à explorer les applications possibles des technologies informatiques naissantes aux activités militantes¹. C'est là que l'histoire de l'informatique se mêle inextricablement à celle de l'activisme politique. L'informaticien Lee Felsenstein, par exemple, avait créé le Homebrew Computer Club, l'un des clubs de bricoleurs d'électronique les plus engagés de la Silicon Valley, mais aussi l'usine à talents dans laquelle les fondateurs d'Apple ont fait leurs débuts. Parmi les toutes premières expériences de ce club en matière de participation politique assistée par ordinateur figure le projet Community Memory, qui consistait à mettre à la disposition des citoyens californiens des terminaux en libre accès. Depuis des bibliothèques ou des campus universitaires, les participants pouvaient communiquer librement et gratuitement entre eux *via* des terminaux reliés à un ordinateur central².

Cette branche technologique de la contre-culture a instillé dans l'activisme en ligne actuel des valeurs égalitaires et anti-autoritaires qui s'accordent avec des initiatives de contre-information, des projets de socialisation des savoirs, des actions de désobéissance civile non violentes. Même les tendances les plus extrêmes de la militance en ligne contemporaine, celles qui revendiquent une idéologie hacker, ont une dette envers la contre-culture des décennies précédentes. Sur la scène subversive étasunienne, les frères aînés des hackers s'appelaient *phreakers*,

1. Jay Robert Hauben, « A Brief History of Cleveland Free-Net », *The Amateur Computerist*, vol. 7, n° 1, 1995 [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Michael Rossman, « What is Community Memory ? », fascicule ronéotypé, s.l. s.p., 1979.

les « pirates téléphoniques » ralliés autour du mystérieux TAP (Technological American Party). Avant l'arrivée d'Internet, ils se livraient à des détournements d'équipements téléphoniques de la société AT&T et organisaient des opérations clandestines d'accès aux bases de renseignements du FBI¹.

L'esprit Internet

Il faut donc remettre en perspective l'image un brin débonnaire du mouvement Netroots que cette cookie-party semble restituer. Même si les blogueurs progressistes du milieu d'Hekebolos sont très éloignés politiquement des techno-révoltés hackers, il est important de souligner leur origine commune dans les mouvements de contestation des décennies précédentes, notamment parce que cela nous aide à identifier un noyau de valeurs et de modalités politiques caractéristiques de l'activisme numérique. Je ne parle pas d'une « idéologie Internet » qui s'imposerait comme une pensée unique et informerait toute initiative politique assistée par ordinateur. Dans les dernières années, nous avons été témoins de la tentative d'identifier une nouvelle « classe virtuelle », voire un « cognitariat »². On a même vu, avec le Piratpartiet suédois, la constitution d'une formation politique hacker. Des expériences éphémères, qui se sont vite évaporées³ ou, au contraire, qui tardent à s'imposer. Même le mythe du *netizen*, le citoyen de la Toile, concocté au

1. Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown : Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York, Bantam, 1993.

2. Franco Berardi (Bifo), *La fabbrica dell'infelicità. New economy e movimento del cognitariato*, Rome, DeriveApprodi, 2001.

3. Arthur Kroker et Michael A. Weinstein, *Data Trash : The Theory of the Virtual Class*, New York, St. Martin's Press, 1994.

milieu des années 1990 par d'éminentes voix de la cyberculture américaine, se heurte à la réalité du Net. En 1996, *Wired* lançait un grand sondage pour établir le profil type du membre de la « majorité politique de l'ère de l'information ». Les *netizens* étaient présentés comme « déconnectés des organisations politiques traditionnelles tels les partis républicain ou démocrate », tout en étant dotés de valeurs et d'opinions bien définies : « Ils ont tendance à être libertaires, matérialistes, rationnels, experts en technologie [...], ils ne sont pas politiquement corrects et rejettent les dogmes au nom de la recherche de solutions pour un problème à la fois, préfèrent les discussions aux plateformes programmatiques¹. » La réalité concernant les membres du mouvement Netroots en général et d'Hekebolos en particulier – qui revendique avec fierté d'avoir contribué à la « rédaction de la plateforme programmatique du parti démocrate californien » – est complètement différente.

Même en laissant de côté la question de l'existence d'une idéologie du Net, ce qui est décelable ici est plutôt une disposition faisant surface dans la culture du numérique, au niveau agrégé. Tout bon usager le sait : le Web est politiquement pluriel, il peut fournir un espace d'expression à toute opinion. Les libertaires tendance *trash* se donnent rendez-vous sur 4chan, les partisans de la répression sur Conservapedia. Si d'une part les médias sociaux sont utilisés pour coordonner les soulèvements populaires aux quatre coins du monde, les traditionalistes pur jus peuvent désormais arborer sur les mêmes services le label TCOT (Top Conservative On Twitter) comme preuve de leur popularité. Les sites de progressistes modérés côtoient les mouvements radicaux, mais aussi les extrémistes religieux,

1. Jon Katz, « The Netizen : Birth of a Digital Nation », *Wired*, vol. 5, n° 4, 1997.

les suprématistes blancs, les réactionnaires de toute sorte¹. L'un des *podcasts* les plus suivis aux États-Unis est le Hal Turner Show, regorgeant d'attaques antisémites et de propos négationnistes. Mais, quoique la « haine en ligne² » soit un phénomène réel, sa surmédiatisation et son identifiabilité signalent son caractère anormal par rapport aux tendances générales du Net. Toute personne publiant un message sur un blog politique sait que la section Commentaires va héberger un certain pourcentage de xénophobes exigeant l'expulsion des immigrés ou des adolescents qui expriment leur malaise existentiel en menaçant de mettre le feu à leur lycée. Ce type de réactions semble inévitable, mais les provocations en ligne sont généralement suivies d'un déluge de condamnations qui montre aussi qu'elles sont loin d'être considérées comme acceptables.

Les « vertus démocratiques » – des règles de base d'une culture politique nouvelle – se dessinent³. Ces principes ont été initialement élaborés dans les cercles clandestins d'informaticiens militants il y a quelques décennies. D'abord détaillés dans le dictionnaire pour programmeurs *Jargon File*⁴, puis ratifiés dans un livre publié en 1984 par Steven Levy⁵, ils relèvent de prime abord d'une orientation liber-

1. Jessie Daniels, *Cyber Racism. White Supremacy Online and the New Attack on Civil Rights*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2009.

2. Brian Levin, « Cyberhate. A Legal and Historical Analysis of Extremists' Use of Computer Networks in America », *American Behavioral Scientist*, vol. 45, n° 6, 2002, p. 958-988.

3. L'expression est de Dominique Cardon dans « Vertus démocratiques de l'Internet », *La Vie des idées*, 10 novembre 2009, http://www.laviedesidees.fr/IMG/pdf/20091110_cardon.pdf [dernier accès 1^{er} février 2010].

4. Charles Spurgeon, « Hacker's Jargon File », *CoEvolution Quarterly*, n° 29, 1981, p. 26-35.

5. Steven Levy, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Garden City, Anchor Press/Doubleday, 1984, p. 45.

taire de gauche. L'information « doit être gratuite » (*information must be free*), affranchie du joug de la propriété privée, et la technologie décentralisée afin de promouvoir une saine méfiance vis-à-vis des autorités (*mistrust authority*). Malgré la gradation des opinions politiques exprimées, ces principes se sont imposés comme traits distinctifs. Ils rejoignent aussi les affirmations de Richard Barbrook, discutées dans le chapitre « Anarcho-communistes à l'heure du thé ».

Nous pouvons parler à ce sujet d'un « esprit Internet », comme on parlerait d'un « esprit rock ». Le parallèle n'est pas extravagant : même le milieu du rock a des chanteurs de droite, mais leur sectarisme s'adapte mal au style anti-autoritaire et iconoclaste qui a fait le succès de ce genre musical. Là où le parallèle ne tient plus, c'est dans le rôle que les objets et les outils technologiques tiennent pour propulser ces valeurs. Le fait de jouer de la guitare électrique n'est pour rien dans l'attitude rebelle d'un rockeur – il reste un rockeur même s'il joue de la guitare sèche. Au contraire, un blogueur cesserait vite d'être interconnecté avec ses lecteurs et d'être indifférent à la censure étatique s'il renonçait à publier ses messages en ligne et devait se contenter d'envoyer, disons, des recommandés avec accusé de réception à ses lecteurs.

La spécificité de la culture numérique réside dans l'inséparabilité de ses valeurs politiques et de ses usages technologiques. L'architecture même du Web actuel représente la mise en place de la décentralisation et de l'autonomie prônées par ses pionniers. Internet est un réseau de réseaux, une multitude d'ordinateurs qui ne sont reliés à aucun grand serveur central. Malgré les restrictions du trafic des données, les filtres aux contenus et les dispositifs de surveillance imposés constamment par les pouvoirs étatiques, l'effort pour normaliser ce bourdonnement d'informations et d'opinions antagoniques s'avère vain. Les exemples ne

manquent pas. Dans les années 1990, un consortium d'agences de sécurité nationale occidentales a lancé Eche-lon, un système de renseignement global sur les activités des internautes. Cela n'a pas empêché la prolifération des portails de contre-information, des blogs et des réseaux sociaux des années 2000. Les autorités de Beijing ont à leur tour pensé qu'un « grand pare-feu » ralentissant de manière systématique le trafic en direction des sites sédi-tieux assurerait la même protection que jadis la Grande Muraille de Chine. Le résultat est que, en 2008, les inter-nauts chinois sont plus nombreux que les étasuniens et continuent de mettre à mal l'information embrigadée des chaînes nationales et des journaux du Parti.

Les autres principes de base établis par les premiers mili-tants électroniques et transmis aux blogueurs d'aujourd'hui esquissent une philosophie de vie empreinte de respect pour la créativité, d'optimisme et de tolérance pour la diversité. Les ordinateurs – ce sont encore les paroles de Steven Levy – peuvent « changer notre vie pour le mieux » et les utilisateurs doivent être jugés sur leur comportement en ligne et non pas selon des « critères bidon comme l'âge, le sexe ou la couleur de leur peau »¹. Le cas d'Hekebolos est exemplaire à cet égard. Il évolue, nous l'avons dit, dans un milieu social de Blancs californiens, mais dès le début de la campagne présidentielle de Barack Obama il a sou-tenu le candidat noir. Il ne l'a pas jugé au vu de son origine ethnique, mais pour sa conduite de citoyen du Web qui publie son programme politique sur son site Internet et dia-logue avec ses électeurs sur sa page Facebook. Le « critère bidon » de l'âge, non plus, n'a jamais joué contre Hekebo-los. Il n'a jamais ressenti la frustration – hélas réelle pour les militants d'avant – d'être mis de côté par les membres

1. *Ibid.*

plus âgés de son mouvement selon une logique fonctionnaire de stratification par niveaux d'ancienneté. « C'est un milieu où ton âge ne compte pas. L'important, c'est d'être expérimenté. Ceux qui sont expérimentés peuvent apprendre des choses à ceux qui sont nouveaux dans le processus politique sur le Web. Ils peuvent enseigner la manière de s'attaquer à des tâches ou la culture de la blogosphère. »

Comment composer entre espaces virtuels et espaces réels ?

Ce qui compte est donc de savoir, de connaître, de *savoir faire*. Hekebolos a à peine quelques années d'activisme derrière lui. Sa vie de militant a commencé en 2004, en soutenant les démocrates dans une campagne présidentielle malheureuse. Au début, m'explique-t-il, son engagement se résumait à du « hors-ligne ». Distribuer des tracts par le porte-à-porte, rencontrer des électeurs potentiels, organiser des chaînes téléphoniques. Le tout sans résultats : contre toute attente, George W. Bush allait accomplir un deuxième mandat. Le lendemain de la défaite, Hekebolos se pose, à juste titre, des questions. Il veut trouver des modalités de participation démocratique plus efficaces. C'est à ce moment-là qu'il découvre les blogs politiques, qui n'étaient encore qu'un phénomène minoritaire. Ils peinaient à se créer un lectorat stable. « Mais maintenant ils sont lus partout, et il y a beaucoup d'interactions avec les médias traditionnels. Aujourd'hui, par rapport à quand j'ai commencé, il est plus simple pour l'activisme en ligne d'influencer les médias comme la télé ou les journaux. »

Il y a une opposition formelle entre les nouveaux et les vieux médias. Les blogueurs posent en paladins de l'information libre contre « les sbires de la presse de système ».

Les journalistes, à leur tour, n'ont de cesse de montrer le manque de sérieux de ces chroniqueurs du Net, souvent cachés derrière des pseudonymes. Pourtant, des synergies fructueuses se produisent. Les blogs prospèrent quand la presse leur sert de caisse de résonance. Les journalistes, à leur tour, sont contents lorsqu'ils peuvent glisser les mots « Facebook » ou « blog » dans leurs reportages : ils sont plus vendeurs, remarque Hekebolos, que les mots « manif » ou « cortège ». Il n'y a pas de nostalgie dans ses propos. Cela reflète la donne politique qu'il connaît depuis qu'il milite : « Quand elles se passent dans la rue, les revendications n'obtiennent pas le même type de couverture médiatique qu'avant. Par contre, les activités collectives en ligne, comme la signature de pétitions ou l'envoi massif de mails, passent décidément bien dans les médias. » À en croire l'avalanche d'articles de presse et de reportages dans les journaux télévisés auxquels le mouvement Netroots a eu droit courant 2008, mon blogueur ne se trompe pas.

Indéniablement, il y a un effet de mode dans cette attention médiatique. Mais une mode qui est tout sauf passagère. Sous forme de blogs, de sites Web ou de simples chaînes de mails, cela fait désormais quinze ans que les réseaux jouent un rôle clé dans le soutien des causes les plus disparates. Les domaines d'application privilégiés s'étendent de la protection de l'environnement à la liberté d'expression, des droits de l'homme à la défense des minorités ethniques. Exemplaire à cet égard est la floraison de sites Web qui, après 1994, ont sensibilisé l'opinion publique internationale au conflit local opposant le gouvernement mexicain aux paysans chiapanèques du EZLN¹. Mais ce

1. Roger Barta, « Tropical Kitsch : Melancholy and War in Cybernetic Space », in Alan Sondheim (dir.), *Being On-line. Net Subjectivity*, New York, Lusitania Press, 1997, p. 102-137.

n'est pas seulement pour les « causes orphelines » ou peu connues qu'Internet est influent. Les campagnes électorales classiques en profitent aussi. Aux États-Unis notamment, les hommes politiques ont souvent misé sur les réseaux numériques. Au lendemain de son élection, Bill Clinton accomplit le geste symbolique de créer sa propre adresse mail `president@whitehouse.gov`, censée recevoir les messages des citoyens américains. Le projet d'« autoroute de l'information » (*information superhighway*), cheval de bataille de son administration, fut la première tentative pour gagner la confiance des usagers du Net, identifiés comme des sujets politiques déterminants¹.

Les mouvements globaux au tournant du XXI^e siècle doivent eux aussi leur succès aux méthodes élaborées par les activistes du Net. La galaxie altermondialiste qui a fait son apparition sur la scène internationale lors du Millennium Round de l'OMC traduit un changement profond dans la conception que nous avons d'un mouvement de masse moderne. Marqué par les événements emblématiques des émeutes de Seattle de 1999² et des grandes mobilisations internationales contre la guerre en Irak de 2003³, l'altermondialisme a su articuler innovations technologiques et pratiques plus traditionnelles et ritualisées : d'un côté les cortèges majestueux et les affrontements avec la police à l'occasion des sommets du G8, de l'autre, l'organisation d'attaques informatiques ou de « grèves virtuelles »

1. Patrice Flichy, *L'Imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001.

2. Melissa A. Wall, « Social Movements and Email : Expressions of Online Identity in the Globalization Protests », *New Media & Society*, vol. 9, n° 2, 2007, p. 258-277.

3. Seungahn Nah, Aaron S. Veenstra et Dhavan V. Shah, « The Internet and Anti-war Activism : A Case Study of Information, Expression, and Action », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12, n° 1, 2006, p. 230-247.

(*netstrikes*) consistant à multiplier les accès aux sites Web d'une institution cible, dans le but de provoquer l'embouteillage du trafic sur leurs serveurs. Entre les deux, on crée des centres multimédias indépendants ou des portails militants comme Indymedia pour coordonner les manifestations et pour fournir de l'information en prise directe sur les abus des forces de l'ordre.

Hekebolos, qui est conscient de cet héritage, n'en est pas moins convaincu que le travail politique en ligne a atteint, depuis quelques années, une masse critique d'utilisateurs et un perfectionnement technique sans précédent. Les blogs sont une vitrine pour les programmes politiques des candidats, et les vidéos postées sur Youtube contribuent à la circulation virale des spots de campagne. Mais le Web ne se réduit pas à la simple mise à jour de vieux communiqués de presse. Un aspect est souvent ignoré par le grand public, mais pas des candidats : Internet est un dispositif exceptionnellement efficace pour le financement des campagnes électorales. Pour Hekebolos, le mot magique est *fundraising* : « La collecte de fonds en ligne a progressé exponentiellement au cours des dernières années. En 2003-2004, l'efficacité de cette méthode a vraiment été démontrée, et maintenant elle est au fondement de toute campagne électorale. Aujourd'hui les outils pour collecter les fonds en ligne sont universellement connus. »

C'est en effet grâce au Web que les présidentielles américaines de 2008 sont devenues les premières élections pour lesquelles les candidats ont dépensé plus de un milliard de dollars, soit deux fois plus qu'en 2004 et trois fois plus qu'en 2000¹. Et c'est Obama – ainsi le veut la légende –, l'outsider

1. *Financing Presidential Elections : 2008 Presidential Campaign*, Washington, Campaign Finance Institute, 2008, <http://www.cfinst.org/president/dataHistorical.aspx> [dernier accès 1^{er} février 2010].

sur lequel le parti démocrate n'avait d'abord pas misé, qui l'a emporté grâce au soutien financier du peuple de la Toile. Les démarches traditionnelles de financement des campagnes s'avèrent d'ailleurs de moins en moins efficaces. Finies les grandes donations de la part de quelques généreux mécènes. C'est le don coopératif et agonistique d'Internet, où chaque petite contribution lance une course-poursuite d'autres petits donateurs, qui stimule ce que certains appellent une « démocratie des pièces jaunes¹ ». Les connexions bancaires sécurisées ou les services de micro-paiements en ligne permettent de financer associations, candidats, projets. Les sites politiques ne se gênent plus désormais pour afficher en haut de page des bannières incitant leurs visiteurs à « donner maintenant ». Grâce surtout aux déductions fiscales ou à des systèmes de don planifié, ces donations deviennent aussi des investissements avantageux. On est, là encore, face à un don qui a une contrepartie.

Pour les politiciens, il ne s'agit pas seulement de publier en ligne un texte incitant les supporters potentiels à donner de l'argent. Les responsables de campagne d'aujourd'hui se doivent d'organiser un « portfolio de stratégies » cohérent pour la collecte de fonds sur le Web. Des mails, des vidéos, des messages instantanés envoyés *via* textos, mais aussi un *merchandising* agressif – la vente de tee-shirts, de tasses et de sonneries pour les portables – se banalise. Cela dit, les donations peuvent aussi être non monétaires. C'est le cas du bénévolat qui reste, selon les professionnels, la meilleure méthode de suivi des supporters. En 2008, l'Association américaine des professionnels de la collecte de fonds a commandé une étude à l'université de Berkeley,

1. Nick Anstead, « The Internet and Campaign Finance in the U.S. and the U.K. : An Institutional Comparison », *Journal of Information Technology & Politics*, vol. 5, n° 3, 2008, p. 285-302.

dont les résultats montrent que les activistes qui donnent de leur temps sont aussi les plus susceptibles de donner leur argent¹. S'impliquer dans une cause est un excellent moyen de se familiariser avec une communauté de personnes qui partagent un idéal.

Cela, selon Hekebolos, fait aussi le succès des réseaux sociaux en ligne : « Facebook en particulier est un outil d'activisme formidable. Il a facilité la communication de masse et l'organisation à la fois de campagnes de sensibilisation et de campagnes électorales. » En effet, j'observe avec intérêt depuis quelque temps sa page personnelle sur Facebook. Elle ne cesse de s'accroître, tant en termes d'amis connectés qu'en termes de « causes » soutenues. Les services de *networking* de ce type permettent de signaler à quelles initiatives citoyennes ou à quelles associations politiques appartiennent leurs membres. Les amis en réseau peuvent donc avoir vent des causes les plus obscures à travers le profil d'autres utilisateurs². Hekebolos, par exemple, a choisi de signer la pétition pour l'abolition de la loi interdisant les mariages gays dans l'État de Californie. Et il a épaulé le syndicat des scénaristes d'Hollywood en colère (il ne faut pas oublier que nous nous trouvons à une demi-heure de route de l'un des centres névralgiques de l'industrie cinématographique mondiale). Moyennant un système d'alerte automatique, tous ses contacts en réseau sont informés de son adhésion à l'une ou l'autre cause et peuvent décider de suivre à leur tour ces initiatives. Ces alertes composent une espèce d'« état de la militance » d'un réseau

1. Wendy Liu et Jennifer Lynn Aaker, « The Happiness of Giving : The Time-Ask Effect », *Journal of Consumer Research*, vol. 35, n° 3, 2008, p. 543-557.

2. danah boyd, « Facebook's Privacy Trainwreck : Exposure, Invasion, and Social Convergence », *Convergence*, vol. 14, n° 1, 2008, p. 13-20.

d'individus et permettent aussi de faire évoluer ses propres positions politiques en harmonie avec les autres utilisateurs. Le changement est radical par rapport à la militance traditionnelle, qui souvent se cristallisait sur des positions pré-définies par des collectifs politiques qui, incapables de se renouveler, allaient au-devant d'une dissolution certaine.

Ce que l'on pourrait reprocher aux réseaux sociaux est plutôt la tendance inverse, celle de faire évoluer trop vite les réseaux d'activistes. S'il suffit d'un clic pour se mobiliser en faveur d'une cause, il est tout aussi simple de se démobiliser. Sans parler des évolutions abruptes dans les réseaux d'amitiés en ligne, qui peuvent induire le rejet d'activités politiques initialement choisies. Faut-il déduire de cela que la militance en ligne incite à la légèreté dans les choix politiques ? Le zèle citoyen des blogueurs comme Hekebolos montre que, bien au contraire, le Web est là pour renforcer et entretenir les vocations politiques. Si cela ne saurait suffire, la comparaison de petits groupes d'activistes hors ligne et en ligne semble attester que les internautes sont tout sauf irréflechis pour ce qui est de leur engagement démocratique. Tout d'abord, leurs motivations ne sont ni plus ni moins superficielles que celles des militants traditionnels. Bien des enquêtes révèlent qu'ils adhèrent à une initiative en ligne pour des raisons similaires à celles de ceux qui vivent leur militance sans l'aide d'ordinateurs et de réseaux numériques¹. C'est plutôt le poids relatif de ces motivations qui change : les internautes engagés cherchent à maximiser l'effet de leur action, tandis que, hors ligne, les militants sont plutôt en quête d'identification à une cause

1. Tom Postmes et Suzanne Brunsting, « Collective Action in the Age of the Internet : Mass Communication and Online Mobilization », *Social Science Computer Review*, vol. 20, n° 3, 2002, p. 290-301.

ou à un groupe. Nous pourrions même en conclure que ces derniers sont beaucoup moins calculateurs et plus émotionnels que les premiers¹. Quiconque a participé à une association de bénévoles ou à un collectif politique sait à quel point leur réussite peut être compromise par des rivalités mesquines ou des chantages affectifs. Nul ne doute que la même chose puisse arriver dans le Web 2.0 d'aujourd'hui, à la seule différence que se tirer d'affaire est plus rapide – bien que la pression psychologique puisse être tout aussi lourde. Le mot clé ici reste l'efficacité : c'est la raison de l'engagement des internautes sur le Web.

Plus d'une personne a été tentée d'en conclure que la participation démocratique se passera exclusivement en ligne dans un futur très proche. Loin de là, s'empresse de répondre Hekebolos. L'efficacité se décline autant dans les espaces informationnels que dans les espaces physiques. Tout bon militant en est conscient : il faut savoir trouver un équilibre entre stratégies basées sur les réseaux informatiques et activités plus traditionnelles. « La plus grande partie de mon travail se fait en ligne, mais j'ai passé beaucoup de temps pendant la campagne présidentielle de 2008 à faire du bénévolat, du porte-à-porte, ou à passer des coups de fil. Pour Obama, j'ai fait du porte-à-porte au Texas, au Nevada, en Californie. Peu importe que tu sois un écrivain en ligne très réputé... Tout le monde à un moment ou à un autre doit être un simple soldat. » Les moyens technologiques déployés ne sont pas déterminés *a priori*. Ils doivent s'accorder à la nature de la revendication ou de la cause à soutenir. Ce n'est pas parce que les réseaux sociaux existent que l'on s'en servira systématiquement.

1. Suzanne Brunsting et Tom Postmes, « Social Movement Participation in the Digital Age : Predicting Offline and Online Collective Action », *Small Group Research*, vol. 33, n° 5, 2002, p. 525-554.

Chaque campagne impose un certain équilibre entre activités en ligne et activités hors ligne.

Aidé par Hekebolos, je cherche à représenter visuellement l'ensemble de ses activités politiques de l'année en cours. La campagne présidentielle est le noyau, un grand cercle autour duquel d'autres cercles plus petits se disposent en couronne. Chacun représente une initiative subsidiaire ou complémentaire : le travail politique du cabinet de consulting avec son frère, l'élection de candidats locaux, la défense des droits civils des couples gays, le soutien aux scénaristes de Hollywood, etc. Les cercles sont colorés dans une teinte plus ou moins sombre, selon le niveau d'utilisation des technologies numériques. Les campagnes qui se passent presque exclusivement hors ligne sont plus claires, celles qui s'appuient largement sur le Web sont plus foncées. Je découvre avec étonnement que, plus on se rapproche du centre, c'est-à-dire de l'élection présidentielle, plus les cercles s'éclaircissent : lors de la campagne présidentielle, la quasi-totalité du temps est passée à rencontrer des gens en face à face. En revanche, Internet intervient davantage pour les initiatives sur base locale. Et là encore, l'efficacité est évoquée comme raison principale : « Pour la consultation centrale – l'élection présidentielle –, ma voix a beaucoup moins d'influence. C'est pourquoi le fait de jouer en simple soldat est la chose la plus efficace. Pour les autres campagnes – les élections législatives locales et le reste –, il est beaucoup plus simple d'attirer l'attention des médias. »

Les activistes du Net ne se limitent donc pas à transposer leurs activités de l'espace réel à l'espace informationnel. Ils continuent d'être enracinés dans la réalité physique, mais jouent d'une manière très recherchée, et en même temps très intuitive, la carte de la communication en ligne. Bizarrement, les technologies qui ont été créées pour la communication à distance ne sont pas les outils de choix pour

toucher un public plus large et plus éloigné. Par rapport au passé récent, quand les initiatives sur base locale reposaient principalement sur la présence physique des militants et que les campagnes nationales demandaient le recours à des moyens technologiquement plus pointus, aujourd'hui Internet reconfigure l'espace public à l'échelle du privé. C'est surtout sur les enjeux moins « grand public », pour lesquels l'engagement est motivé principalement par des raisons personnelles et intimes, qu'Internet obtient les meilleurs résultats. L'élection comme maire d'un candidat que l'on connaît personnellement, un communiqué de presse pour la protection d'un parc où l'on va passer son dimanche après-midi, une pétition pour la réintégration d'un employé licencié sans raison valable d'un bar dont on est client : les exemples pourraient se multiplier à l'infini pour montrer qu'un réseau capable de toucher n'importe qui dans n'importe quelle partie du monde convainc surtout de son utilité quand il est utilisé pour parler à quelqu'un (ou de quelqu'un) qui appartient au quotidien de l'internaute. Moins prestigieuses que les campagnes pour l'élection d'un président, ce sont des initiatives plus « périphériques » dans la cartographie de l'engagement politique de nos blogueurs militants. Ces batailles se jouent principalement sur la base d'un État ou d'un canton, d'une municipalité, voire d'un quartier.

Avec le Web, c'est la perspective spatiale de l'engagement politique qui est complètement bouleversée. La vieille distinction entre privé et public est de moins en moins tangible. Le passage de l'un à l'autre, qui se faisait à travers différents niveaux de représentation politique, disparaît sous le poids du désir de participation directe des internautes. Le fait que ce désir se traduise ou non en un véritable renforcement du rôle des citoyens dans le processus démocratique est encore difficile à démontrer. Ce qui compte ici est que l'engagement politique n'est pas diminué par l'avè-

nement d'Internet¹. Au contraire, il y a un nouvel essor de « cyberactivisme² », qui n'implique pas un délaissement de la réalité de nos villes et de nos États pour se consacrer aux enjeux exclusivement techniques de la société de l'information. On constate plutôt un aller-retour entre militance en ligne et action sur le terrain. « Parce que pour chaque initiative politique, commente Hekebolos, il y a deux batailles à livrer : l'une, pour faire en sorte que les médias tiennent un certain discours, et l'autre, pour que les électeurs se pointent le jour J et qu'ils votent. Moi, conclut-il en croquant dans le dernier cookie de la soirée, je préfère manier le discours des médias, mais on ne peut pas gagner sans travail de terrain. C'est pourquoi je ne recule pas devant cette tâche. »

Négocier un espace propre en ligne

Jusque-là j'ai insisté sur deux points : la sphère privée a été reconfigurée par l'arrivée des micro-ordinateurs dans les années 1980 ; la sphère publique a été bouleversée par le Web ces dernières années. Il faut maintenant examiner comment les usagers parviennent, en composant entre ces deux sphères, à se tailler des territoires d'autonomie personnelle, des espaces propres.

La remise en question de la séparation entre privé et public avec le Net est surtout le résultat du changement des modalités de contact interpersonnel. Les communications *un-à-un* sont de moins en moins le trait distinctif de la sphère

1. James E. Katz, Ronald E. Rice et Philip Aspden, « The Internet, 1995-2000. Access, Civic Involvement, and Social Interaction », *American Behavioral Scientist*, vol. 45, n° 3, 2001, p. 405-419.

2. Martha McCaughey et Michael D. Ayers, *Cyberactivism : Online Activism in Theory and Practice*, New York, Routledge, 2003.

privée, tandis que le public n'est plus l'espace consacré aux communications *un-à-plusieurs*. Les ordinateurs des bibliothèques de la mairie peuvent à présent servir pour envoyer des mails personnels, et, moyennant un iPhone, chacun peut tranquillement signer une pétition électronique sans sortir de son lit. Le Web a fait en sorte que les caractéristiques spatio-temporelles de la sphère privée soient transposées dans la sphère publique – et *vice versa*¹. L'instantanéité, l'« ici et maintenant » des échanges sans intermédiations, que l'on réservait auparavant à son cercle familial, est maintenant une caractéristique des collectivités en ligne. Et l'exposition publique, avec la circonspection et le caractère officiel qui y sont liés, gouverne aussi nos conduites les plus intimes en ligne. Le psychanalyste Serge Tisseron propose d'inscrire l'époque actuelle sous le signe de l'« extimité », le fait de déplacer certains éléments strictement personnels dans le domaine public avec le souhait qu'il en résulte à la fois une intimité plus riche et des liens nouveaux².

Les conséquences de cette convergence du public et du privé sont encore difficiles à jauger dans les comportements sociaux. Les valeurs et les codes de conduite changent, sans qu'il soit encore possible de déterminer de quelle façon. Des zones d'ombre se forment, où les individus sont constamment confrontés au risque de s'exposer à des abus – ou d'en commettre. La *privacy* (nous continuerons d'utiliser le terme anglais, qui désigne à la fois la vie privée et le droit à la protection d'un espace propre) est l'une de ces zones d'ombre. Si les pionniers du Web pensaient pouvoir limiter les intru-

1. Shanyang Zhao, « The Internet and the Transformation of the Reality of Everyday Life : Toward a New Analytic Stance of Sociology », *Sociological Inquiry*, vol. 76, n° 4, 2006, p. 458-474.

2. Serge Tisseron, *L'Intimité surexposée*, Paris, Ramsay, 2001.

sions dans leur vie privée simplement en cryptant leurs mails ou en créant des pseudonymes en ligne derrière lesquels cacher leur véritable identité, il est clair aujourd'hui que la situation est beaucoup plus compliquée. Les données échangées dans les réseaux, nous l'avons vu, franchissent vite la frontière du réel : leurs retombées sont concrètes. Dans la plupart des cas, le simple fait qu'il soit connecté à Internet permet d'identifier l'emplacement physique d'un usager. La question de l'anonymat des données disponibles en ligne sur un individu est encore plus aiguë quand, moyennant un petit passage sur un moteur de recherche, on peut facilement réaliser des recherches croisées particulièrement performantes. La pratique de « googler » quelqu'un avant de le rencontrer pour la première fois s'est banalisée dans tous les milieux. On arrive souvent à reconstruire le passé, les habitudes et les goûts des individus ciblés. De plus, la multiplication au cours des dernières années de services commerciaux du Web a fait voler en éclats tout désir de navigation incognito. À chaque instant l'internaute est incité à s'inscrire, à s'identifier, à remplir des formulaires contenant des informations privées pour pouvoir accéder à un site ou à une application en ligne.

La différence entre une information confidentielle et une autre relevant du domaine public a toujours fait l'objet de discussions et de redéfinitions. Mais le fait qu'une information échangée sur le Web puisse avoir simultanément une valeur individuelle *et* collective ajoute un élément de confusion. Un commentaire laissé sur un blog est-il une forme de communication personnelle avec son auteur, ou bien une prise de position publique comparable à la publication d'un article dans un journal ? Aujourd'hui, les usages domestiques et les usages publics de l'informatique se complètent parce que les technologies appartiennent à ces deux contextes spatiaux à la fois.

Les cybercafés en sont un exemple très parlant. De prime abord, il n'y a rien de moins intime que de se rendre dans une boutique où l'on se sert d'un clavier situé à quelques centimètres à peine d'autres usagers, avec le risque toujours présent que quelqu'un puisse lire derrière notre dos ce que nous sommes en train d'écrire sur notre écran, avec la certitude que l'historique des sites visités et des fichiers échangés sera associé à notre nom – qui figure sur la pièce d'identité qu'en entrant nous avons déposée auprès du gérant. Pourtant, pour certains utilisateurs, ces temples de la navigation collective peuvent représenter des occasions pour s'adonner à des échanges privés. Sans penser nécessairement aux amants adultères qui s'envoient des mails sans laisser de traces compromettantes sur l'ordinateur familial, ou aux sans-logis japonais qui ont pris l'habitude d'y élire domicile pour la nuit, les cybercafés sont des îles de paix pour des millions d'étudiants cherchant à échapper à l'indiscrétion de leurs parents ou de leurs colocataires, ou pour bon nombre de salariés compulsant les sites d'annonces à la recherche d'un nouveau travail sans se faire repérer par les services informatiques de leur entreprise. Même sans avoir recours à des exemples extravagants, il est clair qu'en termes de *privacy* ces espaces peuvent représenter une alternative valable à l'usage domestique des ordinateurs – comme le démontre leur pérennité (voire, dans les pays émergents, leur propagation) malgré la banalisation de l'Internet dans les maisons¹.

Le cadre est plutôt brouillé sur ce point. La difficulté principale, quand on cherche à définir ce qu'est un espace propre dans les réseaux numériques, est que notre imagi-

1. Sarah Lee, « Private Uses in Public Spaces. A Study of an Internet Café », *New Media & Society*, vol. 1, n° 3, 1999, p. 331-350 ; Victor Mbarika *et al.*, « The Diffusion of Cyber Cafés in Sub-Saharan Africa : Country Case Studies », *IEEE Technology & Society*, vol. 23, n° 6, 2007, p. 49-56.

naire social associe encore fortement la technologie à Big Brother. Même si les ordinateurs ont été « domestiqués », ils représentent toujours dans une certaine mesure une menace venant de l'extérieur. Leur passé lié aux dispositifs militaires et industriels nourrit la suspicion à l'égard des pouvoirs étatiques et des grandes entreprises, dont le « flicage » reste en tête des préoccupations des internautes, si l'on en croit du moins les responsables de l'association Privacy International, qui chaque année décerne le prix Big Brother. Les nominés 2007 pour la France comprennent le Conseil constitutionnel, le Conseil d'État, le ministre de l'Intérieur, celui de l'Immigration et de l'Identité nationale, et bien sûr Nicolas Sarkozy (un record : six nominations en sept ans !). Dans la catégorie « entreprises » figurent la Fnac, un consortium de banques, un lobby industriel, etc. Sans surprise, le gagnant du prix « pour l'ensemble de son œuvre » est la société Google Inc., qui réunit, pour ainsi dire, le meilleur des deux mondes – violations de la *privacy* de la part de l'État et des particuliers. Des applications très répandues, comme Gmail, soumettent automatiquement la correspondance privée au ciblage publicitaire par le biais des liens sponsorisés qui s'affichent dans le corps des mails et – grâce aux accords passés avec les autorités judiciaires – permettent des fouilles systématiques de messages à la recherche d'indices d'activités illégales.

Dans son livre consacré à la « mort de la *privacy* », Simson Garfinkel, ingénieur du MIT de Boston, prend un ton orwellien pour avertir que « la technologie n'est pas neutre du point de vue de la défense de la vie privée. La tendance écrasante de la technologie est la révélation de la vie privée. Par sa nature propre, la technologie est intrusive¹ ». Avec

1. Simson Garfinkel, *Database Nation : The Death of Privacy in the 21st Century*, Cambridge, O'Reilly & Associates, 2000, p. 260.

les progrès du *cloud computing* (l'« informatique dans les nuages », c'est-à-dire les données et les logiciels hébergés directement sur Internet plutôt que sur les ordinateurs des particuliers), les informations personnelles sont de plus en plus souvent stockées en ligne. Si cela ne suffisait pas à faire crier à la violation potentielle de la *privacy*, ces informations sont organisées dans d'énormes bases de données. Or, la logique même des bases de données en ligne est à l'origine de l'intrusion dans la vie privée des citoyens. Les bases de données agrègent les informations de façon à faire apparaître le plus rapidement possible une vision d'ensemble – qui peut révéler trop, malgré toutes les précautions d'anonymisation et de confidentialité des données. Imaginez une base de données comprenant noms et adresses de tous les parents français ayant des enfants de moins de 18 ans et bénéficiant des allocations d'éducation – mais pas les noms des enfants, par souci de confidentialité. Imaginez une autre base de données comprenant seulement les noms et prénoms de membres de toutes les familles françaises – mais pas leurs adresses, pour protéger les mineurs. Et maintenant imaginez que l'on fusionne les deux bases de données selon un procédé que les statisticiens désignent par le terme « appariement ». Deux ensembles de données qui n'étaient pas, en eux-mêmes, révélateurs d'informations sensibles, le deviennent – surtout s'ils sont stockés au même endroit sur la Toile.

Cette vision pessimiste de la technologie schématise un peu trop la réalité. Ces idées reçues présentent la technologie comme ayant de possibles effets néfastes, tout particulièrement la divulgation de données relevant de la vie privée, mais elles considèrent également la technologie comme dépourvue de toute volonté de nuire. Semblable à un animal carnivore, elle dévore la vie privée parce que telle est sa « nature » (d'ailleurs Carnivore était aussi l'un

des systèmes de surveillance du Net implémentés après le 11 Septembre). Il en résulte que c'est aux individus de se protéger des intrusions. S'ils ne s'en défendent pas, c'est par négligence ou par ignorance. Cette vision est *idéologique* au pire sens du terme. Elle fait apparaître comme un fait établi, « naturel », ce qui est en réalité le résultat de décisions prises par des représentants de pouvoirs étatiques et les défenseurs d'intérêts privés. Ces décisions diffèrent selon les latitudes et les contextes politiques. C'est pourquoi les appréhensions vis-à-vis de la vie privée changent de pays en pays. Si en Europe on considère que les préférences sexuelles sont des données sensibles (voir la polémique autour du fichier Edvige), aux États-Unis c'est sur la diffusion des dossiers médicaux personnels que se concentrent les inquiétudes. Dans un pays comme la Chine les opinions politiques circuleront difficilement par mails ; en Arabie Saoudite, peut-être, les convictions religieuses¹.

En résumé, la *privacy* n'est pas un objet unique. Elle est un objet composé de multiples éléments – dont certains seulement s'activent, selon les milieux et les situations. Voilà quelle était la position défendue, en 1977 déjà, par le psychologue social et père de la « théorie de la régulation de la *privacy* » Irwin Altman². Bien qu'écrivant quinze ans avant la naissance du Web, il n'aurait certainement pas cautionné le manque d'attention des visions techno-pessimistes à l'égard de la variabilité culturelle de la notion de vie privée. Un aspect important de la théorie altmanienne de la

1. Rivka Ribak et Joseph Turow, « Internet Power and Social Context : A Globalization Approach to Web Privacy Concerns », *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 47, n° 3, 2003, p. 328-349.

2. Irwin Altman, « Privacy Regulation : Culturally Universal or Culturally Specific ? », *Journal of Social Issues*, vol. 33, n° 3, 1977, p. 66-84.

vie privée est aussi de reconnaître qu'elle est le résultat d'une dialectique entre les acteurs sociaux. Les citoyens ne sont pas de simples victimes à la merci d'invasions de leur espace personnel. Ils mettent en place des stratégies pour composer avec les atteintes à leurs droits. Face à ces menaces, ils sont constamment en train d'inventer et d'apprendre de nouvelles méthodes pour recréer leur espace d'autonomie. La *privacy* n'est pas une entité au-dessus des individus – comme une coupole de verre abritant leur vie privée. Au contraire, elle existe *entre* les individus, dans leur interrelation. Altman la définit comme « bidirectionnelle » : elle n'est pas un état d'isolement, elle se modèle au contraire selon les impulsions venant des personnes avec qui les individus interagissent¹. Chaque rencontre, chaque situation et chaque lieu entraîne une négociation et une redéfinition de ce qui est public et de ce qui est privé.

Pour mieux le comprendre, imaginez d'être invité à un déjeuner de travail par un nouveau collègue. Dans ce cas, certains éléments se prêtent à être dévoilés *automatiquement* : votre nom, votre travail, vos goûts en matière de nourriture. D'autres ne seront révélés que si la conversation est détendue : le livre que vous êtes en train de lire, le lieu de vos vacances, etc. D'autres enfin ne seront partagés qu'exceptionnellement : le nom de votre petit(e) ami(e) au lycée, la dernière maladie que vous avez eue, votre numéro de carte de crédit. Selon le type de relation qui s'instaure avec la personne que vous avez face à vous, la sphère personnelle peut enfermer plus ou moins d'éléments, l'espace privé se réduire au détriment de l'espace public, ou *vice versa*. Qu'en est-il des relations en ligne ? Les mêmes considérations sont valables. Les éléments privés ou publics

1. Irwin Altman, *The Environment and Social Behaviour : Privacy, Personal Space, Territory, Crowding*, Monterey, Brooks/Cole, 1975.

changent selon les interlocuteurs et les situations. Dans un forum sur la sexualité, j'aurai tout intérêt à livrer des détails de ma vie intime, mais pas à révéler mon nom ou à montrer mon visage. Sur Facebook en revanche, il est considéré comme parfaitement normal d'indiquer son vrai nom et de montrer son vrai visage – mais toute divulgation de détails trop intimes est accueillie comme une imprudence ou un abus.

Bien sûr, le Web a aussi ses mécanismes de protection contre les intrusions externes. Les informations peuvent être cachées par des mots de passe de plus en plus compliqués, par des privilèges d'accès, par la visibilité différenciée des profils en ligne, par le cryptage des communications, etc. Ce sont les équivalents des cloisons, des cadenas ou des portes limitant l'intrusion dans un espace physique. Ces deux notions de *privacy* se complètent d'ailleurs. D'un côté, il s'agit de limiter les intrusions de l'extérieur vers l'intérieur de la sphère personnelle. De l'autre, de gérer ce qui sort de cette sphère personnelle pour être révélé dans l'espace public. En ligne, les individus ont l'impression d'avoir peu de contrôle sur le premier type de *privacy*, mais d'être à même de négocier le deuxième. Mais comment, et dans quelles circonstances ? La chercheuse Ana Viseu, qui a réalisé une étude ethnographique sur les usages quotidiens d'Internet à Toronto, détecte des « moments » précis qui déclenchent des préoccupations liées à la *privacy* : le moment où l'on s'assoit face à l'écran, celui où l'on interagit avec d'autres utilisateurs par voie informatique (comme dans les messageries instantanées ou les mails), celui enfin où des données sont envoyées en ligne (comme quand on saisit un formulaire pour s'inscrire à un service). Le résultat le plus surprenant est que le troisième « moment » est celui où la plupart des peurs liées à la surveillance se concentrent, tandis que les utilisateurs ont tendance à sous-estimer les deux

autres¹. Les interviewés sont beaucoup plus préoccupés par le fait de devoir céder des données à une institution que par la possibilité que quelqu'un intercepte leur activité à l'écran ou leurs échanges en direct avec d'autres internautes. Le fait de poster une photo en ligne est perçu comme étant beaucoup plus dangereux que celui d'envoyer la même photo à un correspondant. La raison semble être simplement que, quand ils sont dans une communication interpersonnelle, les usagers croient pouvoir clairement définir leur sphère privée. Par des conventions implicites (entre amis, par exemple, on ne trahit pas la confiance accordée) ou par des avertissements explicites (« ça, tu le gardes pour toi »), ils peuvent prévenir leur interlocuteur du statut confidentiel des informations qu'ils lui transmettent, et le sanctionner en cas d'abus. Mais quand ils sont dans le cadre d'une communication standardisée, ce contrôle est perdu. Les éléments propres du privé ne sont désignés que d'une manière trop générale – par les lois d'un État ou par les termes de service spécifiques qui définissent d'une manière rigide et souvent tout à fait obscure les frontières de l'espace personnel.

Le paradoxe de la *privacy* dans les réseaux

Cette obscurité engendre des comportements paradoxaux. Ainsi le souci omniprésent de se protéger des incursions dans la vie privée s'accompagne-t-il du dévoilement intentionnel d'une quantité croissante d'informations sensibles. J'ai déjà eu l'occasion de mentionner Twitter, un outil de

1. Ana Viseu, Andrew Clément et Jane Aspinall, « Situating Privacy Online : Complex Perceptions and Everyday Practices Information », *Communication & Society*, vol. 7, n° 1, 2004, p. 92-114.

microblogging par lequel les utilisateurs peuvent publier des billets de la taille d'un texto, destinés à être lus par leurs amis. Très courts et très fréquents, ces messages – comme l'expliquent les concepteurs sur leur page d'accueil – ne sont que des réponses rapides à une seule simple question : « Qu'est-ce qui se passe ? » Si cela ne vous paraît pas assez indiscret, je pourrais signaler que, jusqu'en novembre 2009, la demande était plus directe encore : « Qu'est-ce que tu es en train de faire ? » Succès apparemment inexplicable pour ce service presque caricatural, imaginé pour harceler ses utilisateurs avec la même question, jusqu'à ce qu'ils cèdent et offrent des comptes rendus circonstanciés de leurs prouesses, de leurs déplacements, de leurs relations. Pourtant, des dizaines de millions d'entre eux (si l'on compte les clones chinois de l'application) acceptent cette inquisition quotidienne. Le fait est que Twitter ne capture pas les renseignements, à l'insu de ses utilisateurs. Il les leur demande, et cela rend l'expérience plus participative et donc plus maîtrisable. L'espace personnel de ses membres est défini par une négociation qui commence quand la question « Qu'est-ce qui se passe ? » est posée, et se termine quand (et si) une réponse est donnée à cette question. À chaque instant l'utilisateur de Twitter prend une décision quant au statut privé ou public de ce qu'il est en train de faire. Et par le mensonge, l'ellipse ou le silence, il peut décider de garder pour soi ce qu'il considère comme n'étant pas soumis au scrutin de la communauté.

Pourtant, le mensonge n'est pas monnaie courante sur Twitter. Ses usagers auraient plutôt tendance à être sincères. Doit-on en conclure qu'ils sont moins concernés par leur vie privée que les membres d'autres réseaux sociaux ? Pas forcément. En effet, des études en sciences de la communication ont montré comment, dans ce type de sites Web, des relations en ligne peuvent se développer même si le niveau

de confiance quant au respect de la vie privée est faible. Dans la décision de participer aux activités de networking social, le souci de *privacy* serait alors un facteur relativement peu influent¹. En effet, il semble que le facteur prépondérant soit autre : le coût d'opportunité. C'est manifestement sur la base d'un calcul élémentaire des avantages qu'ils pourraient retirer du service (intégration sociale, entraide, adhésion à une mode), comparés aux risques de violation de la *privacy*, que les utilisateurs choisissent d'y participer².

Il est légitime de se demander si cette décision s'appuie sur des indications exactes quant à la nature de ces risques. Dans toute application en ligne, deux types de données font systématiquement problème. À côté des données que l'on met volontairement à disposition des autres utilisateurs, il y a aussi celles que l'utilisateur, en accédant à un service, octroie aux administrateurs de ce même service. Si avec le premier type de données la responsabilité individuelle est toujours sollicitée, avec le deuxième la négociation se fait d'une manière unilatérale : l'utilisateur devra obligatoirement révéler certains détails de sa vie privée. Et ce n'est pas une mince affaire.

Je me suis amusé à grouper et à classifier les renseignements qu'il est nécessaire de fournir pour s'inscrire à Facebook, MySpace et Friendsters, trois des services de réseautage social les plus populaires de la seconde moitié des années 2000. La réticence de certains usagers est vite

1. Catherine Dwyer, Roxanne Hiltz Starr et Katia Passerini, « Trust and Privacy Concern Within Social Networking Sites : A Comparison of Facebook and MySpace », *Proceedings of AMCIS 2007*, Keystone, 9 août 2007, <http://csis.pace.edu/~dwyer/research/DwyerAMCIS2007.pdf> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Alessandro Acquisti et Ralph Gross, « Imagined Communities : Awareness, Information Sharing, and Privacy on the Facebook », in George Danezis et Philippe Golle (dir.), *Privacy Enhancing Technologies : 6th International Workshop*, Berlin, Springer, 2006, p. 36-58.

devenue compréhensible. On commence par livrer des informations qui semblent assez banales : le nom, l'adresse mail, le sexe, le lieu et la date de naissance. Actuellement, n'importe quel service payant les collecte, pour des raisons statistiques ou de contact. L'utilisateur engage donc la négociation en ayant le sentiment que les standards de *privacy* qui s'appliquent à son cas sont ceux réservés à un client d'une transaction commerciale – même si les trois services sont gratuits. Mais d'autres pièces composent aussi le dossier d'inscription : une photo, une déclaration représentative de la personnalité du futur utilisateur, des précisions concernant l'emploi actuel, le niveau d'études... Cela engendre déjà une sorte de dissociation. C'est le type de renseignements que l'on fournit, en général, quand on cherche un emploi. Pourtant, on n'est pas en train de se faire embaucher. L'utilisateur qui voudrait sauvegarder ces éléments dans son espace personnel est contraint – sans doute à contrecœur – de les extérioriser. La collecte de renseignements devient décidément envahissante quand les services commencent à réunir les noms et les coordonnées des amis de l'utilisateur, ses orientations sexuelles, ses goûts en fait de disques, de films, de livres, etc. Ce sont des informations que d'habitude on partage avec des amis. Parfois même de très bons amis. De ses utilisateurs, MySpace veut connaître les croyances religieuses, le revenu, s'ils boivent, s'ils fument. Facebook ne se gêne pas pour demander ce qu'ils comptent faire pour les vacances et, avec une certaine indécatesse, s'ils sont « célibataires », « en couple », « fiancés », « mariés », ou s'ils diraient plutôt que pour eux « c'est compliqué » !

L'impression de maîtriser l'information partagée, d'être capable d'aménager l'espace de sa propre autonomie en ligne se perd dans l'éventualité que l'internaute voie changer les termes du service auquel il s'est inscrit. Les médias sociaux se rénovent pour diversifier leur offre et entretenir

un certain niveau d'originalité. Ces transformations se réalisent au prix de déplacements de quantités importantes de données. Dans la quasi-totalité des cas, cette circulation incontrôlée d'informations se fait sans l'autorisation préalable des sujets concernés – lesquels expriment promptement leur courroux. Facebook fait régulièrement face à des incidents majeurs en ce sens : en 2006 par exemple, pour le lancement de News Feed, et l'année suivante pour celui de Beacon. Le premier est un système d'alertes renseignant tous les amis d'un utilisateur sur la moindre action entreprise par ce dernier – s'il change son statut marital, s'il ajoute un nouvel ami, s'il dialogue avec un autre membre, etc. Le deuxième est un système publicitaire qui recense automatiquement tous les achats d'un membre de Facebook sur des sites tiers et, encore une fois, le fait savoir à tous ses amis. Un outil de marketing redoutable, mais aussi une « catastrophe annoncée » pour la vie privée des facebookistes¹. Face à la levée de boucliers des usagers, qui n'avaient pas autorisé l'installation de ces fonctions dans leurs profils, la compagnie américaine a dû faire (partiellement) machine arrière et accorder la possibilité de les désactiver. Mais la désactivation reste relativement difficile et le mécontentement couve.

Plus récemment, en décembre 2009, les polémiques suscitées par les changements abrupts des options de confidentialité de ce service ont été le révélateur du fait que ses membres s'attendent à une définition préalable non seulement des données à extérioriser, mais aussi du type de traitement que celles-ci vont recevoir. Cette attente est constamment déçue par les concepteurs du service, lesquels annoncent périodiquement la « fin de l'époque de la

1. danah boyd, « Facebook's Privacy Trainwreck : Exposure, Invasion, and Social Convergence », *op. cit.*

privacy », quitte à revenir sur leurs pas à chaque fois que la grogne des utilisateurs monte au point d'affecter le cours de leurs actions en Bourse. Par ailleurs, à proprement parler, Facebook ne dévoile pas ces informations : il se limite à les présenter d'une manière nouvelle. Il est particulièrement révélateur de noter qu'avant le lancement des alertes News Feed en 2006, les actions relatives étaient déjà visibles pour les contacts de chaque membre. Mais pas d'une manière agrégée, systématique et instantanée. La forme sous laquelle ces données sont présentées est donc tout aussi importante (et tout aussi dérangeante pour la *privacy*) que leur contenu.

Ces négociations entre les propriétaires des services en ligne et leurs clients sont souvent tardives et peu conciliantes – se limitant à mettre les utilisateurs face au fait accompli ou à les renvoyer aux Conditions générales d'Utilisation (CGU). Perdus dans les limbes de ces dispositions contractuelles, toutes plus inquiétantes les unes que les autres, les utilisateurs ne peuvent que constater, non sans frustration, l'étendue de la perte de contrôle sur leurs données personnelles. Facebook est typique à cet égard : dans ses conditions d'utilisation il est bien expliqué qu'en publiant volontairement un quelconque contenu (photo, texte, adresses, multimédia, etc.) dans le service, l'utilisateur concède implicitement à la société Facebook « une licence irrévocable, perpétuelle, non exclusive, transférable et pour le monde entier sans rétribution financière de sa part (y compris le droit de concéder des sous-licences) d'utiliser, copier, représenter, diffuser, reformater, traduire, extraire (en tout ou partie) et distribuer ce Contenu » (Conditions générales d'Utilisation, 23 janvier 2009). Ce sont des dispositions standard, que l'on ne peut pas personnaliser. C'est pourquoi un pourcentage impressionnant d'utilisateurs déclare ne pas les lire – ou, tout au plus, les lire partiellement (80,8 %). Et un

pourcentage encore plus important (81,8 %), tout en sachant quelles sont les données récoltées par le service, n'a pas connaissance des modalités de suppression de ces dernières¹. La rétention des données d'utilisation, même après résiliation, est une question qui fâche – et qui fait crier à l'extorsion. En général, c'est pour des obligations vis-à-vis des autorités judiciaires que l'on garde ces données, pour une durée maximale qui peut aller de six mois à quelques années. Or, pour des raisons d'exploitation commerciale, les services en ligne imposent souvent des clauses vexatoires qui autorisent la rétention perpétuelle de ces informations. « À tout moment, vous pouvez supprimer votre Contenu utilisateur du Site, concèdent les Conditions générales d'Utilisation de Facebook, mais vous acceptez que la Société puisse conserver des copies archivées du Contenu utilisateur supprimé. »

Les données échangées dans les réseaux numériques pourraient s'avérer être des bombes à retardement pour la *privacy*. La mémoire cachée de Google ou les applications comme Waybackmachine archivent sans scrupules les informations contenues dans des pages Web, même quand elles sont amendées ou révoquées par leurs auteurs. Les retombées que les échanges ouverts ou les petites provocations des utilisateurs les moins expérimentés d'aujourd'hui pourraient avoir dans leur vie future sont impondérables. Leurs gestes et opinions risquent de rester pour toujours gravés sur le Web, prêts, qui sait, à être jugés par leurs futurs employeurs, partenaires et collègues. En 2008, le *New York Times* avait publié les lettres que le sénateur Hillary

1. Christian Fuchs, « Social Networking Sites and the Surveillance Society. A Critical Case Study of the Usage of studiVZ, Facebook, and MySpace by Students in Salzburg in the Context of Electronic Surveillance », *op. cit.*

Clinton avait écrites à l'âge de 19 ans. Grâce à Internet, s'inquiète l'anthropologue Zeynep Tufekci, « d'ici trente ans, nous pourrions être à même de revenir en arrière dans le temps pour examiner tout mouvement effectué par tout candidat politique dans son jeune âge ». La circonspection et la rigidité morale deviennent les seules conduites cohérentes dans les médias sociaux¹. La persistance des informations qui y circulent s'ajoute à d'autres risques : leur reproductibilité (il suffit de les copier/coller), leur interrogeabilité (on peut les compulser rapidement à l'aide de moteurs de recherche) ou la possibilité qu'elles soient prises hors de contexte par un lectorat différent de celui auquel elles étaient originellement adressées².

La *privacy* n'est plus seulement le « droit d'être laissé seul » (selon la célèbre définition donnée par le juriste américain Louis D. Brandeis). Elle recouvre aussi le droit d'être oublié, de ne pas laisser de traces ineffaçables d'actions et de pensées passées. De ce point de vue, les réseaux actuels devraient être considérés comme d'impitoyables systèmes de répression de tout espace d'autonomie. Ils mettent en scène le spectacle d'une surveillance continuelle et, face à la moindre déviance, celui d'une sanction rétroactive et virtuellement imprescriptible.

Somme toute, l'énigme persiste. Les pratiques de construction d'espaces personnels en ligne continuent de paraître paradoxales. Je vais donc, en guise de conclusion, avancer deux hypothèses explicatives.

1. Zeynep Tufekci, « Can You See Me Now ? Audience and Disclosure Regulation in Online Social Network Sites », *Bulletin of Science, Technology & Society*, vol. 28, n° 1, 2008, p. 20-36.

2. Voir aussi danah boyd, « Social Network Sites : Public, Private, or What ? », *The Knowledge Tree*, n° 13, 2007, <http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/edition-13/social-network-sites-public-private-or-what/> [dernier accès 1^{er} février 2010].

La première découle d'un point que j'ai déjà illustré : pour un utilisateur, se construire un espace en ligne ne veut pas seulement dire se protéger contre les « entrées » (les intrus), mais aussi gérer les « sorties » (les flux d'informations). La perte de certains éléments de *privacy* n'équivaut pas à une renonciation totale à cette dernière, ni à une débâcle incontrôlée. Elle est plutôt une retraite stratégique sur certains points où la négociation est difficile. On accepte de ne pas déployer des efforts imposants quand on sait que l'on n'a pas beaucoup de chances de réussir (voir l'inattention presque totale aux Conditions générales d'Utilisation ou à la rétention des données sur Facebook), mais on concentre les efforts ailleurs (par exemple sur la création de privilèges différenciés d'accès au profil, en autorisant seulement ses amis à atteindre certaines informations).

La deuxième hypothèse est que les utilisateurs arrivent, dans ce contexte de traçabilité généralisée, à intérioriser la fouille permanente et à en faire un prétexte de construction de leurs espaces personnels. Certains commentateurs emploient le terme « surveillance participative » : les bases de données qui composent la structure de contrôle du Web sont assidûment nourries par les sujets mêmes de ce contrôle. Qu'il s'agisse d'un simple exhibitionnisme ou d'un besoin de se connaître mieux à travers l'énonciation d'informations personnelles, il est clair que les utilisateurs ne sont pas des termes passifs de cette surveillance. Bien loin de la tyrannie à la Big Brother, la surveillance participative n'écrase pas la volonté de ses enquêtés. Elle la sollicite au contraire, la responsabilise et aide ainsi à mettre de l'ordre dans ses priorités¹ :

1. Anders Albrechtslund, « Online Social Networking as Participatory Surveillance », *First Monday*, vol. 13, n° 3, 2008 <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2142/1949> [dernier accès 1^{er} février 2010].

distinguer, selon chaque contexte, ce qui est à protéger de ce que l'on peut dévoiler. Finalement, pour expliquer un paradoxe, on doit recourir à un autre.

Le rapport à l'espace dans la société en réseau ne se résume pas à une simple dichotomie « vie réelle / espace virtuel ». Ni d'ailleurs à une simple dichotomie « vie privée / vie publique ». Les médias numériques se sont faits ubiquitaires. Les bornes Wi-Fi fleurissent dans nos cités, les enfants vouent leurs nuits aux jeux vidéo en réseau, leurs frères aînés publient leurs vies dans des blogs et leurs parents partagent les photos sur Flickr.com. C'est encore William Gibson, selon ses propres dires « inexcusable inventeur » de la notion de cyberspace, qui fournit une clé de lecture très pertinente. Il y a quelques décennies à peine, commente-t-il, les ordinateurs existaient « dans le monde ». Tout comme la télévision, la radio ou le téléphone, ils n'étaient que les objets d'une réalité qui les entourait. Maintenant, ce sont eux qui *entourent le monde* et qui aménagent cet espace double, à la fois physique et cognitif, qui est le nôtre¹.

Reste à comprendre avec quel corps nous y habitons.

1. William Gibson, *Spook Country*, New York, Putnam, 2007.

Deuxième partie

Quête de corps, quête de soi

Le xx^e siècle s'est clos sur une prophétie terrible : celle de la *disparition du corps* dans les sociétés en réseau. Dans sa formulation la plus connue, cette prophétie part d'un constat très simple : si les ordinateurs se sont installés dans la maison, les corps de leurs utilisateurs s'en sont ressentis. Les internautes, selon l'Américaine Margaret Morse, « ont un corps de trop » : celui qui est assis face à l'écran et au clavier, qui a faim et grossit, qui vieillit et tombe malade, celui qui ne peut pas échapper à sa propre mort. Sa lourdeur encombre, ses fonctions naturelles prêtent à embarras. Et l'embarras est encore plus grand quand l'internaute compare ce corps grossier à l'*autre* corps qui lui est promis dans les jeux en ligne, dans les images de charme – et même dans les soins miraculeux qui envahissent sa boîte mail sous forme de spams. Corps imaginaire que celui-là, bien sûr, mais de prime abord ô combien réalisable. Un corps virtuel qui vit libre et « branché dans des domaines de données immatérielles », celui qui « encore que virtuellement, est immortel »¹.

Le Français David Le Breton ne dit pas autre chose dans son ouvrage *L'Adieu au corps* (1999). Nous sommes,

1. Margaret Morse, *Virtualities : Television, Media Art, and Cyberculture*, Bloomington, Indiana University Press, 1998, p. 126.

s'inquiète-t-il, face à une véritable « rupture anthropologique ». L'humanité actuelle recule devant les mouvements les plus élémentaires, comme marcher, courir... Notre « nature profonde », faite de chair et de sensations, est refoulée. Refoulé aussi notre rapport aux autres. « Sur-équipé de moyens de communiquer sans avoir à se déplacer (téléphone cellulaire, mail, Internet, etc.), l'individu n'a plus nécessairement besoin de rencontrer physiquement les autres, la conversation corps à corps dans la tranquillité de la flânerie ou du silence semble aujourd'hui battue en brèche »¹. Et l'auteur de conclure que, sans la présence des corps en chair et en os, le lien social se trouve mis à mal.

Les chapitres précédents semblent suggérer que cette domestication des ordinateurs et de leurs usagers n'est pas à sens unique. Elle implique aussi des façons nouvelles de s'ouvrir au monde extérieur. Et le corps – c'est ce que l'on verra dans les pages qui suivent – change pour habiter cet espace insolite mais déjà familier, constitué en même temps d'information impalpable et de matière sensible. C'est dire que, malgré l'annonce de sa liquidation prématurée par voie virtuelle, le corps est loin d'avoir disparu. Il développe une empathie avec ces machines. Il trouve des manières originales de se représenter dans les communications électroniques. Il recherche des plaisirs plus subtils dans le sexe en ligne ou des solutions originales à ses problèmes de toujours (comment rester en bonne santé ? comment vivre plus longtemps ? comment avoir une belle apparence ?) dans les forums de discussion. Il est bel et bien là, au centre exact de notre quotidien.

La peur de le voir disparaître, englouti par un écran d'ordinateur, est moins un risque réel que le reflet de son omniprésence, de son intrusion dans l'imaginaire actuel.

1. David Le Breton, *L'Adieu au corps*, Paris, Métailié, 1999, p. 147.

Nos sociétés exaltent le corps. Et tant d'un point de vue matériel que culturel, le corps est un objet social extrêmement sensible aux mutations du contexte. Les frontières entre ce qu'il est admis et ce qu'il est interdit de faire avec son corps sont floues. Il en va de même pour les définitions du « normal », du « beau », du « sain » – autant de notions qui évoluent lorsque l'on change de latitudes. De petites transformations des équilibres économiques ou des croyances religieuses peuvent métamorphoser notre manière de vivre notre corps.

Si ce dernier semble s'éclipser, ce n'est qu'une marque de l'ampleur de la mutation sociale produite par les technologies de l'information et de la communication : à l'ère des réseaux, la façon dont nous voyons le corps a tellement changé que nous ne le reconnaissons plus. Il faut alors redimensionner les craintes relatives à sa prétendue disparition. Si l'on a pu annoncer celle-ci à tort et à travers, comme autrefois on annonçait la mort de Dieu, c'est que justement le corps demeure au centre des préoccupations des individus dans les sociétés contemporaines.

Ceci est mon corps (en ligne)

Les communications sur Internet, tout d'abord, grouillent de « traces corporelles », de portraits photos, de descriptions écrites, de personnifications animées des utilisateurs. Si les réseaux numériques étaient restés, comme ils l'étaient à leurs tout débuts, de simples archives de pages d'informations, leur succès aurait été moins retentissant. Ce sont ces indices de vie humaine qui font leur spécificité. « Hypertexte » est un mot austère. Les internautes aiment mieux penser en termes de « profils perso », un contour à préciser par l'ajout d'images ou d'écrits. Un « menu de fonctionnalités »

n'a rien d'engageant. Mais quand on l'appelle une « interface », c'est l'esquisse d'un visage humain qui se présente à notre esprit. Cette *mise en corps* des technologies concerne autant les applications ludiques que les sites Web commerciaux ou les services publics en ligne : les utilisateurs sont rassurés par une figure humaine, par une voix enregistrée, par une signature manuscrite¹. Ce sont des traces de corps, qui attestent d'une présence.

Je viens de prononcer le maître mot des communications numériques, *présence*. En mettant en scène son corps, un usager arrive à être présent dans un échange en ligne (on dit aussi « téléprésent »). Il peut interagir avec les autres par l'entremise d'un personnage qui est son représentant à l'écran. Couramment, on appelle ce personnage *avatar* (du sanskrit *avatara*, « incarnation »)². Il s'agit d'une incarnation faite de pixels, bien sûr. Mais derrière celle-ci, il y a toujours le soi en chair et en os de l'usager qui cherche à exprimer ses exigences, ses goûts, ses dispositions. Ces personnages en ligne peuvent être à peine suggérés (un nom, la photo d'un visage) ou développés de manière très sophistiquée (les créatures interactives dans les jeux vidéo). Plus précisément, on peut distinguer dans les communications en ligne trois types de « traces corporelles » : mono-, bi- et tridimensionnelles.

Les descriptions corporelles monodimensionnelles font à peine une ligne : un identifiant à l'écran, un nom d'utili-

1. Gary Bente, Sabine Ruggenberg, Nicole C. Kramer et Felix Eschenburg, « Avatar-Mediated Networking : Increasing Social Presence and Interpersonal Trust in Net-Based Collaborations », *Human Communication Research*, vol. 34, n° 2, 2008, p. 287-318.

2. Pour plus de précisions sur l'origine historique de la notion d'avatar, voir Antonio A. Casilli, « Les avatars bleus : autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture », *Communications*, vol. 77, n° 1, 2005, p. 183-209.

sateur, une adresse mail. Tout comme les noms et les prénoms dans la vie hors ligne, ils nous aident à nous faire une idée des caractéristiques physiques des personnes que nous rencontrons pour la première fois. Il nous arrive souvent, dans la vie quotidienne, de nous faire une idée d'une personne avant même de la rencontrer physiquement, rien qu'en apprenant ses nom et prénom. Marius Pourtau, Palina Gruchenko, Fatima Latifi sont encore des inconnus. Mais il ne faut pas être Sherlock Holmes pour deviner leur sexe, leur origine, peut-être même leur âge. La même chose vaut pour les « noms à l'écran ». Une loulougoth94 s'affichant sur MSN se présentera à notre esprit d'une manière complètement différente du hubert.delasoudiere@aeronautique.gouv.fr qui apparaît dans notre boîte mail : l'une est une adolescente fan de musique rock, l'autre un fonctionnaire d'un certain âge. Ces noms nous aident aussi à deviner d'autres caractéristiques : le style vestimentaire, le vocabulaire, la gestuelle des personnes qui s'en servent. La différence est que les « noms à l'écran » ont été choisis et non imposés comme les noms réels. C'est pourquoi, en général, hors ligne, ceux-ci nous réservent moins de surprises. Sauf imposture, le docteur Cheng Li avec qui j'ai rendez-vous dans un cabinet d'acupuncteur sera un adulte mâle aux traits asiatiques. Puis-je être aussi catégorique pour la @marilynxxx ou le @bugsbunny1234 que je croise sur Twitter ? La déception rôde. Et pourtant, en choisissant un nom d'animal ou de personnage célèbre, les internautes veulent suggérer qu'ils partagent quelques qualités physiques avec ces derniers¹. Par ailleurs, ces noms nous fournissent,

1. Mitja D. Back, Stefan C. Schmukle et Boris Egloff, « How Extraverted is honey.bunny77@hotmail.de? Inferring Personality from e-mail Addresses », *Journal of Research in Personality*, vol. 42, n° 4, 2008, p. 1116-1122.

sinon une description fiable de l'apparence des personnes qu'ils représentent, du moins des indications étonnamment précises sur leur sensibilité et leur comportement. La « marilyn » en question peut très bien être un monsieur, mais les experts s'accordent pour dire que la personne est assez extravertie et épicurienne. Serais-je capable d'affirmer la même chose dudit docteur Cheng Li, à la seule lecture de son nom ?

Une catégorie à part de descriptions monodimensionnelles est représentée par les formules décrivant des actions, des gestes ou des parties du corps. Pour s'envoyer un petit coucou entre membres de Facebook, par exemple, il est habituel de se servir de la fonctionnalité « poke » qui désigne le geste amical de pousser gentiment quelqu'un du bout du doigt. Les utilisateurs experts peuvent télécharger l'application « Poke pro » qui permet de réaliser une cinquantaine de gestes à l'intention d'autres facebookistes : les chatouiller, les serrer dans les bras, leur taper dans la main, etc. Mais la forme la plus connue de descriptions gestuelles est sans aucun doute celle des émoticônes (ou *smileys*). De l'omniprésent « sourire » :-), aux variations classiques (« clin d'œil » ;-), « pleurer » :'-), « crier » :-O, etc.), cette convention graphique ajoute une dimension informelle ou emphatique aux messages. L'imagination des internautes a bientôt entraîné une grande variété d'émoticônes. Certaines expriment des gestes et des attitudes complexes, comme dans les émoticônes de style manga très utilisées en Asie : $\backslash(\wedge\circ\wedge)/$ (« lever les bras en signe de jubilation », les parenthèses délimitant le visage, les circonflexes figurant les yeux et le « o » la bouche), (>_<) (« être sur le point d'exploser de rage »), ($\wedge_ \wedge'$) (« transpirer », l'apostrophe représentant une goutte de sueur), etc. Dans certains contextes, tels les chats à thème érotique ou amoureux, ces conventions peuvent aussi être employées

pour désigner des parties du corps tels (*) (*) (« seins »), <3 (« cœur »), etc.

Quand les descriptions corporelles transmises dans les réseaux s'articulent sur plusieurs lignes de texte ou de pixels, je propose de les appeler *bidimensionnelles*. Elles peuvent être écrites (profils, narrations, phrases) ou audiovisuelles (photos, images en mouvement, sons). Les fiches personnelles d'un site de rencontres, par exemple, fournissent de brèves présentations du corps et du style de chaque membre. C'est également le cas des blogueurs qui choisissent un avatar (un petit portrait photo ou un dessin humoristique) qui sera associé aux articles publiés dans leur blog et aux commentaires dans les blogs d'autrui. Quoi qu'il en soit, un avatar représente l'individu dans le réseau. Les internautes ne cessent d'emmener leur corps dans l'échange, capturant ainsi son expressivité, sa sensibilité, ses réactions aux contenus échangés. Les sites de stockage de photos ou de vidéos comme Photobucket ou Dailymotion en sont un bon exemple. Par le biais de ces traces corporelles, l'internaute se met en scène dans son quotidien. Non seulement c'est une manière de raconter sa vie et d'intéresser les autres, mais aussi de gérer l'image qu'il ou elle donne de soi. Que les photos ou les vidéos mises en ligne soient authentiques ou fausses, peu importe. Ce qui importe en revanche, c'est qu'elles expriment une présence.

D'ailleurs, même les portraits d'utilisateurs affichant leur visage de manière reconnaissable ne sont pas plus « vrais » qu'une photo retouchée qui les embellit ou les déguise. Le sujet représenté pose, joue avec la lumière et le cadrage pour donner une certaine impression physique. Il n'y a rien de vrai et de naturel : le même gros plan d'un visage peut transmettre chaleur et participation (ou au contraire froideur et distance) selon qu'on y ajoute un filtre

de couleur jaune ou bleue, qu'on élargit ou resserre le cadre¹. Les internautes apprennent à gérer ces codes de mise en scène du corps, comme dans la vraie vie on apprend vite à adapter notre comportement et nos gestes selon l'impression que l'on cherche à donner à nos interlocuteurs.

Que l'avatar – la représentation à l'écran d'un utilisateur – nous permette ou non de le reconnaître si on le croise dans la rue ne le rend pas plus vrai ou plus faux. On peut en voir une démonstration parfaite dans la « preuve d'identité » (*proof*) que les adolescents s'envoient sur MySpace. Pour contrer le phénomène des usurpations d'identité et pour faire taire leurs parents toujours terrorisés par d'éventuels pervers se faisant passer pour des mineurs, ces jeunes gens ont pris l'habitude d'enregistrer pour leurs camarades des messages vidéo d'eux-mêmes récitant leur numéro d'utilisateur ou l'écrivant sur une partie du corps – un avant-bras, une main, etc. Ils envoient ce gage à leurs correspondants en ligne. Les plus doués s'amuse à faire des montages de leurs amis et mettent ces albums vidéo à disposition de tout le monde. À les regarder, on est saisi par la sensation d'avoir affaire à des images en mouvement où tous les détails sont authentiques, mais où l'ensemble est fictif. Tout est extrêmement construit : face à un miroir ou à une webcam, les garçons aussi bien que les filles soignent minutieusement leurs vêtements, leur gestuelle, leur coiffure, leur débit. On assiste alors à un défilé de tous les styles et toutes les sous-cultures du jour : les hip-hop, les emo, les fans de mangas et de Tokio Hotel. La mise en scène est souvent tellement extravagante qu'elle finit par

1. Pour une mise en perspective critique de la notion de retouche dans la photographie numérique, voir André Gunthert, « “Sans retouche” : Histoire d'un mythe photographique », *Études photographiques*, vol. 22, n° 1, 2008, <http://etudesphotographiques.revues.org/index1004.html> [dernier accès 1^{er} février 2010].

rendre méconnaissable la « vérité du corps » qu'elle était censée certifier.

Pour finir, j'en viens aux avatars tridimensionnels. Je me limiterai à en donner un aperçu ici, quitte à y revenir dans les chapitres suivants. Le fait est que ces êtres 3D sont peut-être les représentations les plus spectaculaires de corps à l'écran, mais, en réalité, elles ne sont pas les plus répandues. Tout le monde a vu ou entrevu ces « personnages interactifs » que l'on personnalise et que l'on fait évoluer. Ils sont les héros des jeux vidéo et les habitants des univers virtuels en ligne. En revanche, tout le monde ne peut affirmer s'en être réellement servi. Aujourd'hui, seulement un dixième des utilisateurs du Web s'en serait doté. Même si les estimations les plus optimistes annoncent que leur population pourrait monter jusqu'à un milliard d'« individus virtuels » en 2017, le pourcentage des effectifs (c'est-à-dire des utilisateurs actionnant un ou plusieurs avatars 3D) ne dépassera pas les 22 % des internautes haut débit¹. Et pour cause : construire un avatar demande un certain savoir-faire technique et un apport financier. Il faut s'abonner à des services en ligne ou acheter des logiciels de graphisme 3D qui, tout en étant de plus en plus populaires, ne sont pas accessibles à tout le monde. C'est aussi une question de disponibilité. Créer un personnage virtuel prend quelques minutes, mais pour le « customiser » convenablement et lui donner l'apparence désirée, il faut compter en moyenne soixante-dix heures, donc l'équivalent de deux semaines de travail à temps plein !

1. Strategy Analytics, « Virtual Worlds Projected to Mushroom to Nearly One Billion Users », Communiqué de presse du 28 mai 2008, <http://www.strategyanalytics.com/default.aspx?mod=PressRelease-Viewer&a0=3983> [dernier accès 1^{er} février 2010].

Autant d'efforts seraient incompréhensibles si ces avatars se limitaient à être de simples portraits 3D de leurs créateurs. Ils sont en réalité beaucoup plus que cela. Ce sont des figures de ce que leur corps est *en puissance*, des alter ego qui incarnent leurs rêves de pouvoir, de beauté et de bonheur. Ce n'est pas un hasard si *Alter Ego* a été aussi le titre choisi par le photographe anglais Robbie Cooper pour son ouvrage de 2007 sur les membres de mondes multi-joueurs en ligne¹. Ce livre est un témoignage très précieux sur la façon dont les internautes pensent leur corps. Il présente soixante fiches de joueurs : leur photo, une capture d'écran de leur personnage et un petit entretien. Pour certains joueurs, l'avatar est un double de leur corps. Ils ont la même apparence, la même morphologie, les mêmes façons d'agir. D'autres s'en servent pour figurer le corps qu'ils voudraient avoir. Un jeune homme frêle se représente comme un démon à la peau bleue et aux épaules massives. Ce personnage monstrueux sert probablement à exprimer l'envie d'endurance et de puissance physique de son créateur et à intimider ses adversaires dans les jeux de « baston ». Un adolescent obèse se voit comme un homme mûr de constitution moyenne. Son personnage en ligne semble révéler une aspiration : « Plus tard, je veux ressembler à ça. » Mais dans le livre de Robbie Cooper on trouve aussi le cas d'une jeune mère, son nouveau-né dans les bras et la silhouette marquée par son récent accouchement, qui s'imagine en odalisque sensuelle. Il s'agit sans doute de la nostalgie d'une apparence perdue : « Dans la fleur de l'âge, je ressemblais à ça. » Que l'image que l'internaute a de son corps se projette dans le futur, se fige dans le passé ou idéalise le présent, tout corps 3D (même s'il ressemble fidèlement à celui de son créateur) met en scène des

1. Robbie Cooper, *Alter Ego. Avatars and their Creators*, Londres, Chris Boot, 2007.

« corps possibles ». En exprimant les souhaits et les desiderata liés à sa présence physique, il forme un projet de soi qui se fait, dans les réseaux, projet de corps¹.

Qu'est-ce qu'un corps virtuel ?

À une, deux, ou trois dimensions : le Web déborde de traces de la présence du corps de ses utilisateurs. Pourquoi n'a-t-on eu dès lors de cesse, au cours des vingt dernières années, de parler de disparition du corps ? Parce que la téléprésence n'a pas toujours été interprétée comme une manière de mettre en scène son corps, complémentaire à la présence en chair et en os. Traditionnellement, elle a plutôt été vue comme un stratagème pour se « dématérialiser » et fuir les déboires de l'existence physique. Que tout usager qui se branche pour la première fois au Web disparaisse de ce monde pour se réveiller dans le cyberspace, transformé en un personnage numérique aux pouvoirs extraordinaires, cela a été le rêve (et le cauchemar) des commentateurs du phénomène virtuel.

Personnellement, j'ai toujours été intrigué par cette question : comment faire la part entre réalité et rêve dans les services de loisirs en ligne, notamment les mondes 3D ? Second Life, l'un des plus populaires, n'est certainement pas le seul qui propose de se « refaire une vie » en se dotant d'un corps flambant neuf. Accessibles *via* une connexion Internet, ces mondes de synthèse ressemblent à des jeux vidéo, si ce n'est qu'il n'y a pas de but ni d'intrigue à proprement parler. Leurs créateurs laissent toute liberté aux participants qui, de fait, créent ces mondes au fur et à mesure qu'ils y

1. Voir aussi Patrice Flichy, « Le corps dans l'espace numérique », *Esprit*, n° 353, 2009, p. 163-174.

évoluent. Ils en imaginent les décors, les événements et les objets. Ils imaginent tout autant le corps de leurs personnages, dont ils peuvent choisir les traits et les aptitudes.

Entre 1998 et 2007, il m'est arrivé d'effectuer quelques « séjours » dans ces univers de synthèse, pour y conduire des observations d'ethnographie virtuelle. Le principe de cette méthodologie est très simple : le chercheur considère que les membres d'un monde 3D sont une peuplade, au milieu de laquelle il s'installe pour en étudier les mœurs et les rituels¹. Jadis les ethnographes allaient habiter dans les tribus des Papous ou des Inupiaqs d'Alaska. Mes tribus à moi s'appelaient MultiDreams, Bodies Incorporated, Cyber-town ou Active Worlds. En huit ans, j'y ai passé des périodes allant d'une semaine à un maximum de deux mois, en prenant discrètement des notes sur tout ce qui s'y passait. Ces notes ont ensuite été analysées et les résultats ont fait l'objet d'articles et de communications dans des colloques.

Second Life n'est que le dernier en date (il a été lancé en 2003), mais il est certainement celui qui résume le mieux mes observations sur la façon dont le corps virtuel est représenté dans ces services. Si on le regarde d'en haut, ce monde se compose de cinq grands continents. Dans l'océan qui les entoure, on remarque une multitude d'îles construites par les joueurs. Ces derniers, entre eux, se qualifient de résidents. Second Life est un « métaverse », un univers métaphysique vaguement inspiré par l'œuvre de l'écrivain de science-fiction Neal Stephenson. Dans son roman *Snow Crash* (1992), ce dernier imagine un monde de synthèse où le protagoniste se livre à des aventures passionnantes après avoir incarné

1. Christine M. Hine, *Virtual Ethnography*, Londres, Sage, 2000 ; Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press, 2008.

le personnage d'un samouraï. En fait, « incarné » est une façon de parler : les corps des personnages du métaverse sont vides à l'intérieur. Pas de sang, pas de viscères, pas de muscles non plus : ils ne sont rien que de « fines coquilles d'épiderme¹ ». Chaque utilisateur qui se connecte à Second Life pour la première fois, avant même de pouvoir explorer les continents ou échanger avec les autres, doit se créer un personnage virtuel de ce type.

En effet, l'une des premières choses que l'on apprend à faire dans ces mondes 3D est à personnaliser son avatar pour le rendre plus conforme à ses desiderata. Au cours des années, ce processus s'est perfectionné. En 1998, au moment de mon inscription dans l'obscur MultiDreams (un monde de synthèse imaginé par des informaticiens de l'École polytechnique de Milan), les choix à ma disposition étaient fort peu nombreux : je pouvais choisir entre une demoiselle habillée style Belle Époque, un monsieur déguisé en Charlie Chaplin, un robot qui ressemblait à une boîte de conserve, et un jeune homme anonyme en tee-shirt blanc et blue-jean. En 2007, en accédant à Second Life, j'ai pu sélectionner une option « modifier apparence » d'un simple clic droit de ma souris puis personnaliser le sexe, la taille, la constitution physique, la couleur de la peau, les traits du visage, obtenir la nuance exacte que je désirais pour la couleur des yeux de mon personnage. J'ai aussi pu créer moi-même sa chevelure, tous ses habits, et simuler des gestes extrêmement complexes (mettre mes mains devant la bouche pour cacher un rire timide, montrer mon ennui en bâillant et en me grattant la tête en même temps, etc.).

Ce qu'on remarque d'abord est l'impressionnante

1. Neal Stephenson, *Le Samouraï virtuel*, trad. de l'anglais par G. Abadia, Paris, R. Laffont, 1996, p. 93 [*Snow Crash*, New York, Bantam Books, 1992].

perfection physique de ces maquettes de corps à l'écran¹. Les résidents peuvent prendre l'apparence de vampires ou de nains et parfois même se transformer en animaux mythiques, mais la proportion de leurs membres reste admirable. Leur peau n'a pas de rides, pas de boutons, les cheveux sont toujours bien coiffés, les muscles parfaitement modelés. Parfois un besoin d'authenticité s'empare d'eux : ils ont alors recours à des logiciels spécialisés qui permettent un rendu photoréaliste de leur apparence hors ligne, jusqu'aux traits les moins flatteurs. Mais malgré quelques calvities, petits ventres et peaux marquées (que par ailleurs les utilisateurs arborent surtout pour montrer leur maîtrise de l'outil technologique), une certaine grâce, une fierté dans l'allure des avatars sont toujours au rendez-vous. Debout, les personnages affichent un dos parfaitement droit. Leur démarche prouve un équilibre que, dans la « vraie vie », on n'atteint jamais. À plus d'une occasion, j'ai bavardé avec d'autres utilisateurs assis dans les lieux publics de ces mondes, comme on le ferait dans un vrai bar – sauf que c'était par figurines numériques interposées que l'échange avait lieu. Et je n'ai pas pu m'empêcher de penser que la façon de se tenir assis des personnages à l'écran, sans jamais se pencher ni être affalés dans leur siège, défiait les lois de la physique, sinon celles de la convivialité. Les gestes aussi, quoique personnalisés, sont extrêmement affectés, irréprochables, exacts. La maladresse est techniquement impossible : personne ne renverse un verre de vin pendant un dîner, personne ne chancelle, enivré, en se levant pour aller aux toilettes – techniquement,

1. Mon analyse s'inscrit dans le cadre théorique présenté dans l'œuvre de l'historien Georges Vigarello. Voir notamment Georges Vigarello, *Histoire de la beauté. Le corps et l'art d'embellir de la Renaissance à nos jours*, Paris, Seuil, 2004, et *id.*, *Le Corps redressé*, Paris, Armand Colin, 2001.

personne n'a besoin d'aller aux toilettes non plus. Toutes ces actions peuvent avoir lieu, certes, mais seulement si les utilisateurs ont à l'avance *programmé leur corps* pour les effectuer. Parfois, si quelque chose les galvanise, les personnages peuvent partir dans une danse « spontanée » dont les pas sont parfaitement mesurés et toujours identiques. Il ne faut pas y voir le triomphe du rationalisme dans nos mondes en ligne, mais plutôt les limites des technologies qui les régissent. Des corps asymétriques ou des gestes maladroits sont plus difficiles à modéliser en 3D.

Il suffirait en effet de dire que ce sont des mondes imaginaires, et que, en tant qu'imaginaires, ils embellissent certains aspects de la réalité. Quant à la question de savoir pourquoi précisément ceux-ci plutôt que ceux-là, voilà ce qui, de mon point de vue, est intéressant : on touche à l'un des points névralgiques de notre imaginaire social. Ces corps « virtuels » deviennent un miroir de ce que nous attendons aujourd'hui de nos corps « réels ». Ils sont un catalogue de nos désirs. Le désir d'être impérissable, de ne vieillir jamais, par exemple. On ne devient pas édenté ni bossu, on ne s'affaiblit pas. À chaque fois, on peut changer des parties du corps pour les adapter à nos souhaits. L'envie d'être léger et rapide est très prégnante. Dans un autre de mes univers en ligne, *Active Worlds*, les utilisateurs peuvent sélectionner l'option « téléportation » dans le menu du haut de page pour passer instantanément d'un point à l'autre de leur planète. Ils peuvent « éteindre la gravité » et léviter comme des ballons lestés au-dessus de leur ville. Cette légèreté devient parfois synonyme d'intangibilité : il suffit d'appuyer sur la touche « majuscule » du clavier pour passer à travers les objets qui entravent le chemin de l'utilisateur. Dans *Second Life* aussi tous les résidents peuvent voler, en choisissant l'option « vol » et en déplaçant leur souris : suspendus dans le ciel, les personnages 3D se

projetent en avant, les bras le long des flancs, planant à l'horizontale. Ils composent une fantasmagorie impressionnante de corps bariolés qui flottent dans l'air, comme agités par un vent léger.

L'invulnérabilité est une autre caractéristique des corps virtuels. Les personnages peuvent se battre, se frapper, se donner des coups d'épée – ils ne saigneront pas. Les accidents mortels ne sont pas plus envisageables. Le feu ne produit pas de brûlure. Tombés à l'eau, les personnages nagent parfaitement. Sans parler de l'impossibilité de mettre fin à ses jours. Tôt ou tard, tout utilisateur a cédé à la tentation un peu vicieuse de précipiter son avatar d'un gratte-ciel ou d'une falaise. Personnellement, je l'ai fait dans chaque monde 3D que j'ai visité – mais je peux le justifier en disant que cela faisait partie de mon protocole d'observation. On se lance dans le vide, on voit le sol se rapprocher à une vitesse impressionnante, on ferme les yeux en attendant l'impact et... une seconde après on se relève et on s'éloigne de la scène du suicide virtuel.

Il ne s'agit pas d'immortalité à proprement parler, mais de la possibilité de vivre des morts infinies. Les utilisateurs de Second Life ont eu droit, à un certain moment, à une « cabine à suicides » (*suicide booth*) permettant de choisir le type de mort à donner à son avatar : « rapide », « lente », « supplice » et ainsi de suite en augmentant la douleur. En réalité, il s'agit d'une plaisanterie ; la mort sur Second Life est impossible et, peu après être entré dans la cabine fatale, l'aspirant suicidaire se réveille dans sa maison virtuelle, sans même une égratignure. Sur un ton beaucoup plus excentrique, le monde Bodies Incorporated, créé par un groupe de plasticiens américains, permettait de choisir entre « plus de 5 000 méthodes d'extermination » pour son corps virtuel. Les morts, dûment numérotées, allaient des plus simples (« #0101 : trépas pendant le sommeil ») aux plus atroces

(« #2000 : éventré et dévoré par un bûcheron détraqué sexuel »).

Qui a construit ce mythe ?

Les mondes 3D en ligne comme ceux que je viens de décrire ont toujours eu un impact prodigieux sur l'imaginaire des internautes. En dépit de leur utilisation plutôt limitée, ils restent en un certain sens un archétype des usages numériques d'aujourd'hui. Le fait que les représentations du corps qu'ils proposent mobilisent l'image, le mouvement, le son, l'interactivité, rend tout plus intéressant et convainc les commentateurs qui déprécient la présence du corps dans les sociétés en réseau du danger que nous courons de préférer la copie à l'original. Pour eux, tout utilisateur d'Internet est potentiellement en train de vivre une expérience d'immersion dans un univers de synthèse comme Second Life (même quand il est tout bêtement en train d'écrire un mail de travail), et cela impliquerait une forme de sortie de son corps. Ce danger leur paraît d'autant plus imminent que, malgré tous ses superpouvoirs étranges, le corps en ligne est perçu comme une représentation crédible par ses utilisateurs. Certes, à moins d'avoir quelque grave déficit cognitif, personne ne saurait être convaincu de pouvoir réellement flotter dans les airs, se téléporter et être invulnérable. Pourtant, ce mythe ne se ternit pas. Il a d'ailleurs été colporté par nombre de personnes issues de domaines différents. Il est devenu, à tort ou à raison, l'une des traditions canoniques de la culture d'Internet¹.

Pour relater cette mystification, nous allons devoir

1. Antonio A. Casilli, « Culture numérique : L'adieu au corps n'a jamais eu lieu », *Esprit*, n° 353, 2009, p. 151-153.

passer par un excursus sur l'origine du mythe qui, des dernières décennies du XX^e siècle, remonte jusqu'à l'Antiquité. L'expérience quotidienne et le bon sens, c'est sûr, semblent indiquer que personne n'a jamais été « aspiré dans la Toile » pour se réveiller dans un corps numérique. Mais la culture des passionnés d'informatique a pêché dans l'imaginaire des superproductions hollywoodiennes et des romans de science-fiction cette idée fantasque. L'un des premiers exemples est un film de Disney, *Tron* (1982), l'histoire d'un hacker qui, alors qu'il est tranquillement assis face à son clavier, est désintégré par un rayon laser et renaît à l'intérieur d'un ordinateur pour servir de pion dans un jeu vidéo meurtrier. Contemporaine de l'essor de la micro-informatique de masse, cette version du mythe a été reprise et développée dans des romans, des récits de presse, voire dans des comptes rendus scientifiques. Hans Moravec, expert en intelligence artificielle et professeur de robotique à l'université Carnegie Mellon, la cautionne dans son ouvrage *Mind Children* (1988). Sa thèse centrale est que, dans un futur proche, les machines intelligentes prendront le relais de l'évolution du vivant sur la planète Terre. Mieux vaut, affirme-t-il très pince-sans-rire, déménager d'ores et déjà à l'intérieur des ordinateurs. L'une des pages les plus inspirées du livre décrit un homme ayant décidé de se faire scanner et reproduire en maquette virtuelle dans une mémoire électronique. Sa boîte crânienne est ouverte par un médecin-robot et une simulation tridimensionnelle de l'activité de son cerveau est ensuite construite « à partir de mesures en haute définition effectuées par résonance magnétique¹ ». Réalité scientifique ? Canular d'un savant fou ? En réalité, Moravec prévient ses lecteurs qu'il ne s'agit que d'une expérience de

1. Hans Moravec, *Mind Children : The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, Harvard University Press, 1988.

pensée, c'est-à-dire d'une situation imaginaire dans laquelle on fait « comme si » une hypothèse scientifique difficile à concrétiser dans la réalité était avérée¹.

Une hypothèse, donc, et pas des plus plausibles. Mais cela ne semble pas changer quoi que ce soit pour les lecteurs du roboticien, qui y voient la promesse d'une vie éternelle sous forme de corps numérique libre de toute contrainte matérielle. Très vite, des descriptions pseudo-journalistiques font écho à l'expérience fictive de Moravec. L'un des magazines californiens les plus représentatifs de la culture du numérique des années 1990, *Mondo 2000*, a l'idée d'inviter un personnage plutôt loin du monde de la science (le chansonnier psychédélique John Perry Barlow) à expérimenter une séance d'immersion dans un monde virtuel, puis à la relater. Jargon scientifique et évocation poétique se lient inextricablement. « Tout à coup » – c'est l'incipit célèbre de son article –, « je n'ai plus de corps ». Coiffé d'un casque de vision 3D « à la parallaxe corrigée », le parolier baisse les yeux, et, au lieu de voir comme ce serait normalement le cas sa main droite en chair et en os, il admire « une main radiante, dorée, flottant devant [lui] comme la dague de Macbeth ». Cela lui suffit pour conclure qu'il a désormais abandonné sa « vieille carcasse caduque ». Certes, il n'a pas perdu son corps matériel pour toujours. Il l'a seulement entreposé dans un centre de recherche « dans une ville nommée Sausalito, Californie. Planète Terre. Voie Lactée. *Et cetera et cetera* ». Son corps est encore « confortablement bercé dans son nœud familier de repères spatio-temporels ». Mais il est inanimé, dormant,

1. J'ai développé ce point dans Antonio A. Casilli, « Le débat sur le nouveau corps dans la cyberculture : le cas des Extropiens », in Olivier Sirost (dir.), *Le Corps extrême dans les sociétés occidentales*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 297-329.

pendant que le parolier voltige, léger, dans le cyberspace, sous forme d'un être immatériel « concocté par le code de programmation des ordinateurs »¹.

À la crédibilité scientifique du savant Moravec et à la puissance rhétorique du poète Barlow s'ajoute bientôt l'exaltation de la communauté internationale des techno-futuristes de toutes obédiences. À compter de ce moment-là, il serait monotone d'enregistrer toutes les occurrences de ce mythe. Les films, de l'oublié *Lawnmower Man* (1992) à la mémorable trilogie *Matrix* (1999-2003), racontent tous l'histoire d'un héros qui apprend à vivre sans son corps de chair et habite un plan transcendant d'information pure. Les bandes dessinées, qu'il s'agisse de mangas japonais ou de comics américains, troquent leurs robots et leurs justiciers musclés pour des êtres éthérés vivant des aventures passionnantes dans les réseaux d'ordinateurs. Les chercheurs universitaires commencent à s'interroger sur la réalité de ce mythe. Dans des controverses infinies, les voix de ceux qui entrevoient des possibilités heureuses pour l'humanité se mélangent avec celles des hérauts de la disparition de l'humanité par voie informatique². Le fait que le premier parti soit presque exclusivement composé d'anglophones et l'autre de chercheurs d'Europe continentale n'arrange rien à l'affaire. En outre, cela y ajoute des éléments de confusion linguistique.

Les détracteurs s'accordent avec les enthousiastes sur un point : la virtualisation des corps a bien eu lieu. Le mythe

1. John Perry Barlow, « Being in Nothingness : Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace », *Mondo 2000*, n° 2, 1990, p. 34-35.

2. Lucien Sfez, *La Santé parfaite*, Paris, Seuil, 1995 ; Jean Baudrillard, *Le Crime parfait*, Paris, Galilée, 1995 ; Arthur Kroker et Marilouise Kroker, *Hacking the Future : Stories for the Flesh-Eating 90s*, Montréal, New World Perspectives, 1996 ; Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1998 ; Derrick De Kerckhove, *The Skin of Culture : Investigating the New Electronic Reality*, Londres, Kogan Page, 1998.

est à l'épreuve de toute évidence. Ceux qui cherchent à le ridiculiser se heurtent à l'incompréhension du grand public. En 2001, le magazine canadien *Adbusters* fait paraître un canular intitulé « The Cyborg Manifesto », un supplément proposant une caricature des rêveries et des chimères de la culture numérique présentées comme si elles émanaient de scientifiques et de spécialistes. « Branchez-vous dans l'Internet, annonce le petit pamphlet à la couverture couleur acier, et votre corps s'échappe de l'espace de la matière charnelle de votre bureau pour surgir dans un monde plus vaste¹. » L'humanité tout entière, poursuivent les rédacteurs du texte, est arrivée à une étape décisive de son chemin évolutif, commencé il y a des millions d'années. Elle est prête à se délester de son corps de chair et d'os pour se réincarner dans un corps d'octets. « Nous allons devenir quelque chose de plus que des simples sacs à substances chimiques et à cellules dont la décadence commence au moment même de la naissance [...]. Ceci sera le siècle des miracles. Les membres des mutilés repousseront. Les aveugles retrouveront la vue². » Un corps indestructible qui se régénère, comme dans les mondes imaginaires du type Second Life. On pouvait donc s'y attendre : ces propos moqueurs paraissent tout à fait plausibles au public qu'ils étaient censés scandaliser. Au lendemain de la parution, *Adbusters* doit se rendre à l'évidence : « 99 % des lecteurs » ont pris le canular au premier degré. « C'était, déclare le rédacteur en chef au cours d'une interview, comme si leurs rêves s'étaient soudainement réalisés, et [que] tous les doutes et les peurs qu'ils

1. Anon, « The Cyborg Manifesto », supplément à *Adbusters*, n° 34, 2001, p. 11. Le titre est un clin d'œil au célèbre texte de Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto : Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late 20th Century », *Simians, Cyborgs and Women*, New York, Routledge, 1991, p. 149-181.

2. *Ibid.*, p. 13.

avaient eus au sujet de la virtualité s'étaient dissipés... et du coup ils ont senti qu'ils étaient en compagnie d'utopistes partageant les mêmes idées¹. »

Le fait est que cet imaginaire du corps est enraciné dans la culture du numérique parce qu'il ré-élabore, sur le mode technologique, des éléments fantastiques, magiques, archaïques. L'un des analystes les plus pointus de ce mythe, l'écrivain Mark Dery, a bien souligné cet aspect dans *Vitesse virtuelle*, un livre paru au milieu des années 1990, quand le mythe était à son zénith. Les internautes imaginent être élevés dans les réseaux numériques, comme autrefois les saints l'étaient au Ciel. Ils parlent de « téléchargement », mais ils veulent dire « assomption »². C'est sur ce point que les prodiges de la technologie future rejoignent les miracles du passé. La légèreté des personnages de *Second Life*, la capacité de traverser les objets matériels dans *Active Worlds* ou l'insensibilité à la mort des membres de *Bodies Incorporated* sont-elles si absurdes quand on pense qu'il s'agit de corps censés habiter un au-delà d'information pure ? Ces silhouettes lisses, faites de pixels de lumière, s'élançant dans des paysages de synthèse. Délivrées de toute contrainte physique, elles ressemblent étonnamment aux « corps spirituels » imaginés par les chrétiens du Moyen Âge³. Le fidèle qui meurt, expliquaient les Pères de

1. Lasn Kalle, « Background Briefing : Cyborg Dreams – Beyond Human », interview à la Australian Broadcasting Corporation (ABC) Radio National, 4 novembre 2001.

2. Mark Dery, *Vitesse virtuelle – La cyberculture aujourd'hui*, trad. de l'anglais par G. Charreau, Paris, Abbeville, 1997 [*Escape Velocity : Cyberculture at the End of the Century*, New York, Grove Press, 1996].

3. Pour une restitution de la place du corps dans les diatribes religieuses au cours des premiers siècles du christianisme, voir Nadia Tazi, « Celestial Bodies : A Few Steps on the Way to Heaven », in Nadia Tazi, Michael Feher et Ramona Naddaff (dir.), *Fragments for a History of the Human Body*, New York, Zone, 1989, vol. 2, p. 519-552.

l'Église, ne périt pas. Au contraire, il se réveille « bien vivant et transformé » dans le Royaume de l'esprit¹. Pour ce faire, il doit garder son corps. Avec quel corps, se demande saint Thomas d'Aquin, les croyants vont-ils alors renaître après le Jugement dernier ? Certainement pas avec le corps qu'ils avaient le jour de leur mort (le paradis serait peuplé de vieillards et d'accidentés), ni avec le corps qu'ils avaient le jour de leur naissance (la régression à l'enfance non plus ne lui paraissait pas plausible). Les chrétiens allaient renaître dans un « corps de gloire » (*corpus gloriosum*) fait de lumière, incorruptible, impalpable, léger. Un corps encore assez ressemblant à celui qu'ils avaient sur terre, mais exalté dans toutes ses potentialités (ou « vertus »)².

Le fait que les mots *vertu* et *virtuel* partagent la même racine latine a été souligné par plus d'un chercheur³. Mais cela suffit-il pour imaginer une continuité entre le corps des théologiens du Moyen Âge et celui dont parlent les commentateurs du Web ? Il serait simpliste d'imaginer qu'un mythe, si enraciné soit-il, puisse refaire surface après mille ans. D'autant plus que les mordus d'informatique d'aujourd'hui ne sont pas les lecteurs les plus acharnés de textes ecclésiastiques. Une trace d'explication nous est fournie par l'ouvrage d'Erik Davis, *TechGnosis* (1998)⁴. Selon l'auteur, ce n'est pas du Moyen Âge que les milieux technologiques contemporains s'inspirent, mais du Nouvel Âge – le mouvement de renouveau spirituel, mélangeant mysticisme chrétien, écologie et philosophies orientales.

1. Saint Augustin, *Sermon 344*, 4.

2. Saint Thomas d'Aquin, *Summa*, Annexe III^e partie (« Sur la résurrection »), *quæstio*. 75-83.

3. Philippe Quéau, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Paris, Champs Vallon/INA, 1993.

4. Erik Davis, *TechGnosis : Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*, New York, Three Rivers Press, 1998.

L'idée d'une forme humaine immatérielle et glorifiée, élaborée par les Pères de l'Église, a été transmise aux créateurs du mythe du corps virtuel d'aujourd'hui par des groupuscules néo-gnostiques qui fleurissaient à la fin du ^{xx}^e siècle, au moment même où les réalités virtuelles et le Web étaient inventés. Leurs croyances adaptaient au contexte technologique actuel la gnose, une doctrine chrétienne hétérodoxe basée sur la recherche de la « connaissance » (*gnosis*) de soi. Les adeptes de cette hérésie croyaient que l'univers était, par sa nature, issu d'une algèbre divine, et que la chair devait être dépréciée pour cultiver le « corps spirituel¹ ». Si l'on remplace « issu d'une algèbre divine » par « fait de chiffres » et « corps spirituel » par « corps virtuel », on comprend comment la culture du numérique a pu récupérer certains traits du gnosticisme ancien.

Dans les textes gnostiques, le corps physique s'opposait au corps immortel. Pire, le corps physique, la « prison de chair », odieuse et honteuse, cachait le corps sublime, « pure image mentale du créateur »². La haine de la chair des gnostiques fait étrangement écho au stéréotype de l'informaticien aliéné et malpropre, négligeant complètement son apparence physique et vivant dans l'« oubli de son corps ». En fait, ce poncif est vieux comme les ordinateurs : on l'a attribué aux pionniers de l'informatique et aux premiers hackers dès les années 1970³. La malpropreté légendaire de Steve Jobs – qui

1. Madeleine Scopello, « La Gnose : une doctrine du Salut », in Marie-Françoise Baslez (dir.), *Les Premiers Temps de l'Église : de saint Paul à saint Augustin*, Paris, Gallimard, 2004, p. 561-568.

2. Porphyre, *Vita Plotini*, cit. in Michael A. Williams, « Divine Image – Prison of Flesh : Perceptions of the Body in Ancient Gnosticism », in Nadia Tazi, Michael Feher et Ramona Naddaf (dir.), *Fragments for a History of the Human Body*, op. cit., vol. 1, p. 129-147.

3. Voir par exemple Philip Zimbardo, « Hacker Papers », *Psychology Today*, vol. 14, n° 8, 1980, p. 62-69.

selon certains témoignages « n'est apparu en public pendant de longues années que pieds nus, d'une saleté repoussante, et indifférent, à l'évidence, à ce qui pouvait bien arriver à son corps¹ » – aurait pu être prise pour une pratique moderne de mortification de la chair. Au lieu d'être interprétés comme les expressions d'un laisser-aller bravache, l'ensauvagement, l'enlaidissement des mordus du clavier deviennent des formes de sacrifice de soi.

Il semblerait que, le xx^e siècle finissant, les préceptes gnostiques aient été adoptés par des membres éminents de la communauté scientifique internationale. Le mouvement de savants appelé New Gnosis comptait des chercheurs de premier plan – qui gardèrent pour cela l'anonymat. Initié à Princeton (à quelques heures de route de l'endroit où enseignait Hans Moravec), ce mouvement explorait la dimension spirituelle des sciences exactes. En même temps, les kiosques à journaux et les librairies de San Francisco (à quelques minutes à peine du siège de la revue *Mondo 2000*) distribuaient *Gnosis*, un magazine spécialisé en recherche spirituelle pour les « infonoutes » et les « magiciens de l'ordinateur² ». Au hasard de mes archives, je feuillette le numéro 29, paru en septembre 1993 : un article sur les concepts de « corps de lumière » et de « corps subtil » dans le christianisme, un autre sur le « corps électrique » dans l'Égypte ancienne, des comptes rendus de volumes de cybernétique et de sciences cognitives.

En insistant sur la proximité géographique entre les néognostiques et les initiateurs du mythe du corps virtuel, je ne veux absolument pas dire que ceux-ci étaient des membres

1. Philippe Breton, *La Tribu informatique*, Paris, Métailié, 1990, p. 51.

2. *Gnosis Magazine : A Journal of the Western Inner Traditions* était publié par la Lumen Foundation. Cinquante et un numéros du magazine parurent entre 1954 et 1999.

de ces sectes, ni démasquer un complot religieux planétaire digne d'un roman. Au contraire, je veux insister sur la façon tout à fait séculaire et prosaïque dont s'affirment les imaginaires sociaux les plus outranciers – et les mystifications les plus difficiles à déloger. Une idée peut jaillir à tout instant, si l'on baigne dans le milieu culturel adéquat. Il suffit qu'un scientifique croise, à un colloque ou à un dîner, un collègue qui glisse dans la conversation une référence à – que sais-je – la « notion de corps numérogique chez le gnostique Valentin » et ses liens avec l'informatique. Ou qu'un journaliste reçoive dans sa revue de presse du matin une obscure publication distribuée localement où l'on discute, très sérieusement, des similitudes entre le cyberspace et le paradis. Sans que personne ait coordonné quoi que ce soit, un imaginaire fait surface. Il n'est pas nécessaire que ses initiateurs connaissent par cœur les subtilités des philosophes paléochrétiens. Une suggestion vague suffit, l'imagination fait le reste.

Sonia, c'est-à-dire Olivia

Utopie, mythe, canular... Je viens de montrer comment (et par qui) cet imaginaire du corps a été élaboré. Mais la question reste ouverte de savoir *pourquoi* il a été élaboré. À la lumière de ce que nous avons vu jusque-là, une hypothèse peut être avancée : le *corps* rêvé au sein de la culture d'Internet ne serait que le reflet de la conception de l'*espace* dans les sociétés en réseau. Par certains aspects, le cyberspace s' imagine comme un paradis immatériel¹. Il n'y a dès lors rien d'extraordinaire à ce que le corps qui

1. Nous l'avons vu dans le chapitre « Villes célestes et villes branchées ».

veut y habiter cherche à s'adapter à la nature sublime de ce lieu. Qui plus est, si notre espace est aujourd'hui un habitat double, matériel et informationnel, le corps qui y séjourne est double lui aussi. D'une part, il est fait de chair, et de l'autre d'octets. Ces deux corps, tout comme leurs deux espaces, cherchent à s'interpénétrer. Mais jusque-là leurs relations semblent relever plutôt de la cohabitation difficile. Du moins à en croire les auteurs que je viens de citer : pour eux, l'un de ces corps apparaît insupportablement abject, et l'autre presque chimérique dans sa perfection.

Reste à voir si les internautes les vivent au jour le jour de façon aussi schizophrénique. C'est un récit de vie qui nous aidera à mieux comprendre. La protagoniste s'appelle Sonia, une webmestre parisienne adepte des rencontres érotiques en ligne. Elle a été mon objet d'étude pendant plusieurs mois, au cours desquels j'ai reconstitué son histoire par des observations et des interviews. Son itinéraire à travers les réseaux a amené cette femme à rompre avec une certaine vision de son corps imposée par son éducation. Elle a entrepris une quête de soi qui a aussi été, selon ses dires, une « quête du corps ». Cette quête est centrée sur la recherche d'une harmonie possible entre, d'une part, son corps quotidien, avec son apparence, ses sensations, ses défauts, et, de l'autre, le personnage hypersexué qu'elle incarne dans ses aventures en ligne. À ce personnage, elle a donné un nom : Olivia.

Au moment de notre première rencontre, Sonia parle comme une femme très sûre d'elle. Cela contraste quelque peu avec son air réservé et son petit côté fille sage. Elle mentionne ouvertement ses expériences et ses préférences sexuelles, et ne fait pas mystère d'être une habituée des sites Web de rencontres « roses ». D'ailleurs, explique-t-elle, ces sites « ne sont pas plus glauques que d'autres méthodes pour socialiser ». Sur ce point, elle est lapidaire :

« Quand on est à la recherche d'un partenaire sexuel, les petites annonces dans la presse font vraiment pauvre célibataire et les rencontres en face à face se réduisent à aller dans des boîtes, en minijupe, et à prendre le premier mec qui t'aborde. » Elle déclare s'être vraiment épanouie grâce à Internet, sur le plan érotique comme sur le plan personnel. La « vieille » Sonia, m'assure-t-elle, était coincée et niaise. La nouvelle, je l'ai devant les yeux.

Quand les personnes que nous interviewons soulignent une « bifurcation » de leur vécu, la notion que l'on utilise en sociologie est celle de *rupture biographique*¹. Un événement se produit (une rencontre, un voyage, une maladie) et la trajectoire de vie d'un individu change soudainement de direction. Pour Sonia, cette rupture s'est produite au moment où elle a découvert la dimension sociale des réseaux. Au cours d'autres conversations et d'entretiens récapitulatifs, elle reviendra sur ce point avec précision. Il y a un avant et un après Internet, tant pour son existence que pour son corps. Avant, sa vie était caractérisée par ses études en droit et une relation monotone avec un garçon de son âge. Après, elle quitte l'université, elle s'improvise conceptrice Web auprès d'une entreprise multimédia parisienne et multiplie les conquêtes. « J'ai été très longtemps affamée et je ne savais pas où chercher la nourriture, m'avoue-t-elle. J'étais moulée, casée avec un chausse-pied... à 26 ans je pensais être mariée, avec des enfants. Oh, je me cherchais et c'est Internet qui a changé ma vie, et c'est vrai... » Ce sont des images de manque, de faim, de gêne physique qu'elle évoque. Est-ce le cliché de la prison de la chair qui refait surface à travers

1. Je tiens la notion de Michael Bury, « Chronic Illness as Biographical Disruption », *Sociology of Health and Illness*, vol. 4, n° 2, 1982, p. 165-182, et Stéphane Beaud, « Un ouvrier, fils d'immigrés, "pris" dans la crise : rupture biographique et configuration sociale », *Genèses*, vol. 24, n° 1, 1996, p. 5-32.

ses propos ? L'avilissement de ce corps hors ligne prend des formes connues. Elle se trouvait moche, « se laissait aller ». Mais des symptômes particuliers s'ajoutent aussi au stéréotype : « J'étouffais, assure-t-elle, j'avais de l'asthme, je manquais d'oxygène... » Et de conclure : « Finalement je n'étais pas dans mon élément. »

Sonia, comme beaucoup de jeunes adultes, se sent enfermée dans un corps qui ne lui appartient pas. Mais ce qu'elle décide de faire pour se prendre en main n'est pas de s'inscrire dans une salle de gym ou de commencer une psychanalyse. Un 21 mars, soit, de façon symbolique, au début du printemps, elle s'inscrit à la communauté en ligne S****. Pour elle, c'est le succès immédiat : en un jour elle reçoit quinze contacts de la part de nouveaux prétendants. Le service S**** ne permet pas de construire des portraits 3D des utilisateurs. Alors Sonia en produit à deux dimensions au moyen de photos, d'écrits, de liens hypertextuels, de connexions webcam, etc. Elle personnalise sa présence à l'écran, l'agrément, se l'approprie. C'est un véritable travail de composition que de customiser la page contenant son profil¹. Elle en est tellement fière qu'elle a sauvegardé dans son ordinateur les différentes versions de sa page personnelle, qui a bien sûr évolué dans le temps. Un matin, dans mon bureau, elle m'en montre des tirages papier. En haut de la page, son nom choisi, Olivia. On a vu que, pour les internautes, c'est la première trace d'une présence corporelle. Olivia est un nom plutôt rare, aux résonances méditerranéennes. De surcroît, avant les années 1975, il était presque inexistant en France. Il

1. C'est une caractéristique que les profils Web partagent avec les petites annonces d'avant Internet. Voir François de Singly, « Les manœuvres de séduction : une analyse des petites annonces matrimoniales », *Revue française de sociologie*, vol. 25, n° 4, 1984, p. 523-559.

évoque donc quelqu'un qui est né après cette date – quelqu'un du même âge que Sonia.

La page continue avec trois photos « supermystérieuses », comme elle aime les définir : en pose avec un appareil photo dans la main, un gros plan de son visage, un détail de sa bouche. Ensuite deux colonnes de renseignements personnels, son âge, son sexe, son lieu de résidence. On découvre qu'elle se définit comme « une beauté », qu'elle s'habille « popstar », qu'elle danse sur de la musique « eurodisco ». C'est tout ce qu'il faut pour imaginer sa présence. Mais elle ajoute bien des éléments suggestifs de ses goûts sexuels : elle aime la nudité, elle déteste les talons hauts, elle a une prédilection pour les jeux sexuels impliquant les... fraises. Le service S**** offre aussi des fonctionnalités de *networking* social. Ainsi, la page personnelle de Sonia / Olivia affiche des suggestions de « conquêtes faciles » : ce sont des profils d'utilisateurs avec qui le service de réseautage a découvert des affinités. Il y a aussi des « défis », des membres plus difficiles à séduire, mais que l'utilisatrice aurait peut-être envie de rencontrer. Le dernier détail qui frappe mon attention est l'encadré « statut ». Il relate la date de sa dernière connexion, le nombre de ses amis, mais aussi le nombre de ses rendez-vous « en réel » et (à l'aide d'un classement par étoiles semblable à celui d'un guide gastronomique) les notes que ses partenaires lui ont attribuées. On y découvre que le niveau d'entente avec un nommé macho_man31 a été plutôt bas (un seul petit cœur !) mais qu'avec d'autres les choses se sont passées au mieux.

Ce point est important. Le corps de Sonia n'est pas seulement un fantôme individuel. C'est aussi un fantôme à partager, à cautionner par les autres membres du réseau social. Ce système de « notation » conditionne la réception du personnage en ligne. Si les autres ne voyaient pas en

elle Olivia, le fait d'afficher son corps idéal ne suffirait pas : il lui faudrait revoir ses descriptions pour les rendre plus acceptables. Le corps devient un palimpseste qu'on réécrit au fil des rencontres. Les maintes versions de ce profil, que son auteur a conservées et imprimées soigneusement au fil des années, en témoignent.

Les interactions entre les membres de la communauté S**** s'intensifient et deviennent un procédé pour faire émerger une nouvelle hypothèse de soi. « C'était un moyen d'appivoiser mon corps. Je prenais corps par ce moyen-là », dit sans détour Sonia. Initialement, elle ressent surtout un écart important entre son propre corps « en sommeil » et les nouvelles sensations éveillées par ses fréquentations en ligne.

Un soir chez elle, elle s'amuse à griffonner sur une feuille de papier un tableau comparatif, pour mettre à plat les différences entre son corps d'avant et son corps d'après le Web. Je le retranscris ici d'après son manuscrit original.

LES LIAISONS NUMÉRIQUES

Sonia	Olivia
A froid aux pieds et aux mains, est frileuse.	Est à la bonne température -- tiède ce qu'il faut pour se sentir bien.
Est fatiguée.	Jouit et en plus elle est « extraordinairement vaginale ».
Souffre d'allergie respiratoire, dès qu'elle ne va pas bien elle s'étouffe.	Tombe rarement malade car elle a mieux à faire.
S'assoit sur son canapé et pense lugubrement.	Est pleine d'énergie et d'envies.
Mange du chocolat et du Nutella pour compenser ses manques.	Aime manger par gourmandise, parce que c'est bon.
N'a pas envie.	Agit et s'organise pour réaliser ses envies.
On ne peut pas la toucher ; ça lui fait forcément mal.	Aime qu'on la touche / n'a pas mal à la tête.
Souffre d'une candidose persistante qui lui empêche tout rapport sexuel et ça la rassure.	Cueille la vie et aime profiter de ses plaisirs. Est beaucoup plus jolie, car elle est détendue et souriante.
Porte des soutifs alors qu'elle déteste ça.	Ne porte ni soutif, ni culotte, se promène toute nue et aime montrer ses fesses dodues.
A souvent les cheveux gras et se néglige (son corps est en sommeil).	Prend soin d'elle.
Se tient voûtée et les épaules tombantes parce qu'elle porte sa croix, et Dieu sait qu'elle est lourde.	Se tient plutôt droite en portant son plexus vers le soleil.
A peur des autres et ça la rend agressive.	Est attirée par les autres : les autres la rendent radieuse et épanouie.

Tableau comparatif : attributs du corps hors ligne et du corps en ligne

Le corps d'avant Internet est caractérisé par sa froideur, ses manques, son inactivité, sa pesanteur, son impotence. L'autre corps, acquis au cours de ses échanges en ligne, est jouissif, vital, « plein d'envies ». Il est surtout disponible au contact avec les autres, a pour soi le dynamisme, la beauté, la noblesse du port.

J'aurais envie de rétorquer à Sonia qu'en fait cette Olivia n'existe pas. Tout au plus est-elle un résumé de ce que notre webmestre voudrait être. Et Sonia est en train d'y sacrifier le meilleur de son temps libre, en négligeant les rencontres avec les autres, les activités physiques, etc. Les cassandres de l'« adieu au corps » auraient-elles raison ? Mais – elle m'arrête tout de suite – bien au contraire c'est grâce à ses activités en ligne qu'elle arrive à rencontrer des gens. Et pas uniquement par mails ou par chats : deux mois après son inscription à S****, Sonia a accepté de rencontrer celui qui deviendra son amant, puis un autre homme, puis un autre encore. Elle est entraînée dans un tourbillon de rendez-vous, de fêtes et d'occasions voluptueuses. Pendant les périodes les plus intenses, avouet-elle, « tous les week-ends il se passait quelque chose de nouveau. Quasiment tous les jours. C'était tellement riche ».

Cela se répercute sur sa manière de vivre son corps, même hors ligne. Une sensation de puissance physique, d'énergie la traverse. Elle change ses habitudes de vie. « C'est à ce moment-là que j'ai commencé à prendre mon vrai rythme de vie, me coucher vers trois heures du matin. Je ne dormais pas beaucoup, mais j'étais en forme. » Et Sonia, qui au cours de notre premier échange s'était définie comme perpétuellement affamée, mange enfin à sa faim : « Je mange énormément, j'ai besoin d'ingérer beaucoup. » En entrant dans la peau d'Olivia, elle dit entrer dans sa « deuxième vie ». Mais elle n'est pas en train d'évoquer les

mondes de synthèse comme Second Life. C'est dans son quotidien assisté par les réseaux numériques que son nouveau corps peut vivre. Les mêmes pouvoirs imaginaires que nous avons observés chez les personnages 3D des chapitres précédents s'associent à Olivia. Quand elle s'amuse à exciter ses partenaires sur le Web ou quand elle les rencontre en chair et en os, la satisfaction charnelle se mêle à la valorisation de sa beauté (« je suis bien », « je me trouve jolie »), à l'effervescence (« je suis superjoyeuse »), à l'envol (« à ce moment-là je suis sur un nuage ») et à l'apesanteur (« je suis superlégère »).

Les traces en ligne, les descriptions, les enregistrements vidéo et photo d'Olivia ont des retombées réelles sur Sonia, qui en absorbe les potentialités, les sensations. Le corps idéal ne reste donc pas dans le royaume de l'imaginaire. Il est partagé avec les autres, qui peuvent l'évaluer et éventuellement le comparer avec celui de Sonia. Il est clair alors que cette dernière fera tous les efforts nécessaires pour ressembler à son modèle imaginaire. Grâce à ce jeu d'émulation, entre corps hors ligne et corps en ligne, des passerelles se créent. La chair devient alors la continuation du corps idéal fait de chiffres.

Sorti du folklore des corps aspirés dans le réseau, je ne peux que me rendre à l'évidence que la machine, pour ainsi dire, régurgite de la chair. Et que l'adieu au corps n'a jamais eu lieu. Sa présence au sein des communautés en ligne, pour emprunter les propos de Jean-Claude Kaufmann, « se déploie en mille traces (textes, photos, sites Internet, etc.) déposées sur les supports les plus divers¹ ». Pour les utilisateurs, les réseaux sociaux deviennent une occasion de reconfigurer et de se réappropriier leur corps. Pour

1. Jean-Claude Kaufmann, *L'Invention de soi : une théorie de l'identité*, Paris, Armand Colin, 2004, p. 253.

Sonia, le mythe de l'avatar est surtout un prétexte culturel pour mettre en place un autre projet de vie, des désirs nouveaux. Olivia, son alter ego en ligne, devient une manière de manifester la volonté d'être enfin maîtresse de son propre destin. Michel Foucault aurait parlé de « technologie du soi¹ » : la projection dans l'avatar est un procédé réalisant dans le corps même le travail de réflexion sur soi, de déchiffrement des désirs et des aspirations personnelles, et finalement d'harmonisation avec un milieu social choisi, au sein duquel la transformation que l'individu cherche à opérer sur lui-même rejoint la transformation plus ample de la communauté composée par les personnes avec lesquelles il ou elle interagit.

L'artiste à deux têtes

L'histoire de Sonia ressemble au vécu de millions d'internautes disséminés de par le monde. Parmi celles dont j'ai été témoin, certaines histoires sont beaucoup plus insolites, sans être pour autant moins exemplaires. C'est que, pour mes enquêtes, il m'arrive de croiser des personnages hauts en couleur. Dans mes carnets de terrain, les écrivains cyberpunk néo-conservateurs côtoient des pirates informatiques d'extrême gauche, les collaborateurs de Scotland Yard s'accompagnent de journalistes japonais passionnés de mangas d'horreur. Dans ce panorama humain bigarré, l'artiste de performance australien Stelarc fait une tête de plus que les autres². Et ce n'est pas une métaphore. Il est le

1. Luther H. Martin, Huck Gutman et Patrick H. Hutton (dir.), *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, Amherst, University of Massachusetts Press, 1988.

2. Pour une introduction générale à ses travaux, voir Marquard Smith (dir.), *Stelarc: The Monograph*, Cambridge, MIT Press, 2005.

seul artiste, à ma connaissance, qui peut affirmer avoir deux têtes.

Stelarc (de son vrai nom Stelios Arcadiou) est un monsieur jovial d'une soixantaine d'années. Sa première tête, au crâne dégarni orné de longues pattes grisonnantes, n'a rien d'inhabituel. Lors de notre premier entretien, en 2004, aux Victoria Studios de la ville anglaise de Nottingham, elle est bien plantée sur ses épaules. C'est quelques jours après, au cours d'une manifestation artistique dans un centre culturel, qu'il me présente (à moi et à une cinquantaine d'autres invités) sa deuxième tête. Elle est identique à la première, si ce n'est qu'elle est une simulation 3D de cinq mètres de haut projetée sur un écran géant. Il s'agit de l'un des plus ambitieux projets de Stelarc : *Prosthetic Head*, une « prothèse de tête ». Les plus sceptiques n'y verraient rien d'autre qu'un autoportrait tridimensionnel et animé de l'artiste. Mais elle est aussi un agent conversationnel, c'est-à-dire une intelligence artificielle dotée de la parole et d'expressions faciales. Elle suit de ses yeux ceux qui défilent devant elle, sait simuler la surprise, rire, froncer les sourcils. Quand je fais sa rencontre, elle est encore en train d'apprendre à parler. En se basant sur les phrases qu'elle entend échanger par les personnes présentes dans la salle, elle se connecte à Internet et collecte des données linguistiques qu'elle reproduit par la suite. À ce stade, elle bafouille des mots, elle chantonne. Les pédiatres diraient qu'elle est dans une phase de *lallation*. Comme un bébé, elle s'adonne à cœur joie à un babillage fait de voyelles et de sons désarticulés. Un jour, bientôt, selon les dires de son créateur, elle sera capable de tenir des propos cohérents.

Stelarc se produit dans une performance. Accompagné d'un trio de jazz, il psalmodie un air « à deux voix » avec sa deuxième tête géante, laquelle assure surtout la rythmique

en poussant des « tatatatata » et des « raz-raz » de temps à autre. Après cette démonstration, il y a une séance de questions-réponses avec le public. Une dame de l'assistance dit avoir « une question pour l'artiste », ce à quoi Stelarc répond : « À laquelle des deux têtes voulez-vous la poser ? » On pourrait croire que cette réplique relève de la fiction scénique, mais Stelarc semble croire sincèrement que son automate est un être vivant à part entière. Quand je le questionne à ce sujet, il prend un ton inspiré : « Nous vivons en relation avec des machines qui produisent des images, transmettent des morceaux de logiciels qui se multiplient et se propagent en ligne. Ainsi elles créent des nouvelles formes de vie. » Cette tête serait donc une forme de vie, immatérielle. Pourtant elle reste « sa » tête à lui – comme on dirait « ses » pieds ou « ses » mains : il la possède parce qu'elle est une partie de lui-même.

Mais pourquoi serait-elle une « prothèse » ? Une prothèse est un objet que l'on fabrique quand l'organe ou la partie du corps original sont abîmés. S'il avait perdu un bras ou si sa hanche était usée, il aurait eu recours à des prothèses. Stelarc pense-t-il que sa vraie tête a besoin d'être remplacée ? Le problème, selon ce grand visionnaire, est justement celui-ci : « Notre corps est obsolète », déclare-t-il. Cette phrase est devenue sa devise, celle qu'on trouve toujours sur ses lèvres (et dans ses livres) depuis bientôt vingt ans. Dans un manifeste de 1996, il proclamait : « Il est temps de se demander si un corps bipède, qui respire, avec une vision binoculaire et un cerveau de 1 400 cm³ est une forme biologique adéquate. Il ne peut pas gérer la quantité, la complexité et la qualité de l'information qu'il a accumulée. » Notre corps organique, poursuit-il, n'est ni efficace ni durable. Même sa survie relève du miracle : « Il ne peut rester que quelques semaines sans nourriture,

quelques jours sans eau, et quelques minutes sans oxygène »¹.

Ce miracle n'aurait pas manqué de provoquer l'exaltation optimiste chez quelqu'un de plus croyant que lui. Stelarc, en bon philosophe, n'y lit que l'urgence de faire quelque chose pour changer cette donne. Ses propos et ses travaux nous exhortent-ils à abandonner le corps, comme on abandonnerait un navire qui coule ? Stelarc est catégorique : « Il n'a jamais été question d'abandonner le corps ! Je ne propose pas qu'on s'en débarrasse ou qu'on se suicide. Nous avons besoin d'un corps, mais pas de celui-là. Le corps est obsolète, oui – *ce corps-ci* l'est. » Il s'enflamme et touche sa poitrine de ses deux mains : « Ce corps-ci, avec sa forme et ses fonctions, avec ce métabolisme-ci et cette durée de vie... il ne peut pas tenir tête aux avancées technologiques actuelles. Il n'est tout simplement pas assez ergonomique. » Sans doute sommes-nous face aux provocations d'un artiste excentrique, mais elles nous éclairent sur ce prétendu besoin d'augmenter la physiologie humaine de prothèses informatiques. Le corps dont nous avons hérité à la naissance a besoin d'être amélioré, comme un bâtiment trop petit pour ses occupants a besoin d'une dépendance. « Mon travail est une œuvre architecturale, en quelque sorte, que la prothèse aide à bâtir. Elle permet de faire évoluer le corps, de l'ajuster aux exigences actuelles. » Malgré les étiquettes que ses détracteurs ont voulu lui faire porter, Stelarc n'est pas un partisan de la migration des corps dans l'espace immatériel de l'information, ni le porteur d'une vision techno-mystique du corps. Il

1. Stelarc, « From Psycho-Body to Cyber-Systems : Images as Post-Human Entities », in Joan Broadhurst Dixon et Eric Cassidy (dir.), *Virtual Futures : Cyberotics, Technology and Post-Human Pragmatism*, Londres, Routledge, 1996, p. 117.

se défend de toutes ces interprétations : « Je ne crois pas au fait qu'on puisse vivre en tant qu'êtres entièrement virtuels. Pour moi ce sont des niaiseries pseudo-spiritualistes... ça ne m'intéresse pas. Nous ne pouvons pas être des intelligences désincarnées. »

Cependant, cette prétendue prothèse est faite d'octets et non de matière organique. Si notre corps était vraiment insuffisant, je vois difficilement comment elle pourrait y suppléer. Stelarc me rappelle alors que le corps ne saurait se résumer à sa dimension biologique. Surtout si par « biologique » on entend « tangible » – que l'on touche d'une main. La voix, le regard, l'apparence sont autant de manifestations impalpables de notre corps. Bien sûr, elles peuvent toutes être rapportées à des éléments concrets : la bouche, les yeux, la proportion entre les membres. Mais avec le Web – nous venons de le voir – les internautes peuvent se jouer de ces traces immatérielles du corps, beaucoup plus que par le passé. « Nos technologies actuelles sont faites pour générer de l'information. Mais elles projettent aussi notre présence physique dans l'espace. Cette prothèse de tête peut être vue même en ligne, même à des centaines de milliers de kilomètres de là où mon autre tête est réellement. »

Justement, sa propre tête, quel rapport entretient-elle avec sa prothèse immatérielle ? Là, la situation se complique. Il faut se demander si cette prothèse est une simple représentation de l'autre tête (comme, pourrait-on dire, une photographie ou une vidéo seraient des représentations du sujet figuré). Dans ce cas elle en serait le modèle, mais elle serait aussi en quelque sorte la garantie de son existence. Tant que la tête en chair et en os est plantée sur les épaules de l'Australien, sa tête à l'écran vit aussi. En cas d'accident ou de mort en revanche, elle cesserait d'agir. Or, justement, quand il est question d'interactivité numérique, de nouveaux

problèmes se posent¹. La tête-prothèse est un être à part, pas une simple extension d'un corps physique. Ce n'est pas Stelarc qui décide des expressions faciales, pas plus qu'il ne lui prête sa voix comme le ferait un ventriloque à sa marionnette. La question, ici, est moins de se demander qui est plus « vrai » de la représentation ou de l'original, mais d'observer comment les actions de l'un peuvent s'accorder avec celles de l'autre. Sur le plateau, Stelarc met en scène une interaction : les deux têtes se regardent, chantent ensemble, adaptent leurs expressions faciales et leur intonation comme dans une conversation.

La question que l'artiste pose à la société n'est pas : « Est-ce que mon corps virtuel est plus ou moins vrai que mon corps organique ? » En réalité, ce qui importe est : « Quels effets (réactions, adaptations, imitations) un corps fait de pixels finit-il par produire dans le corps organique ? » En parcourant à rebours la carrière de Stelarc, on se rend compte qu'il s'est sans cesse demandé quelles étaient les retombées possibles de ces traces corporelles en ligne sur le corps des utilisateurs². Et qu'il a représenté d'une manière spectaculaire, le temps d'une performance, les changements physiques que des internautes comme Sonia ne voient se produire qu'au cours d'années et d'années d'échanges en ligne. Dans *Parasite* (1997), par exemple, l'artiste est sur scène nu et recouvert d'électrodes. Son bras arbore aussi une troisième main mécanique – une autre prothèse surnuméraire. Un logiciel collecte des images et des données en ligne, de manière constante, et les transforme en impulsions de 60 watts envoyées aux électrodes

1. À ce propos, voir Sarah Kember, *Virtual Anxiety. Photography, New Technologies and Subjectivity*, Manchester, Manchester University Press, 1998.

2. Stelarc, « Parasite Visions : Alternate, Intimate and Involuntary Experiences », *Body and Society*, vol. 5, n° 2-3, 1999, p. 117-128.

placées sur les muscles de Stelarc et à sa main mécanique. Convulsé par les secousses électriques, son corps improvise une chorégraphie. Et nous, qui sommes habitués à penser aux rapports entre le corps physique et ses représentations numériques en termes d'acteur et d'agi, de maître et d'esclave, nous avons la surprise de voir que le corps physique aussi peut être mû par les images et les photos qu'un logiciel recueille en ligne. Sans volonté, l'organisme branché à Internet se réduit à un pantin, dont les ficelles ne sont pas tenues par un seul individu, mais par le réseau Internet tout entier, par tous ses usagers.

Après ce qu'on a dit dans les chapitres précédents¹, il n'est pas surprenant d'entendre l'artiste expliquer sa performance en termes d'hospitalité : « Cette notion a été avancée par Levinas : le corps est un hôte qui accueille et qui incorpore les autres. C'est exactement la posture du corps dans mes performances. Il ne fonctionne pas comme le lieu d'une seule existence et d'une seule volonté. Il est actionné par une multiplicité d'expériences – parfois il s'agit d'autres êtres humains, parfois d'agents artificiels². » Le corps ne s'évapore donc pas dans les espaces virtuels, mais devient une forme de vie qui s'accomplit par le biais des autres. Il entre dans une nouvelle liaison avec les interfaces des logiciels et avec les réseaux de sociabilité en ligne. Plutôt que de « corps obsolète », il est question dans l'œuvre de Stelarc de l'obsolescence du corps isolé, individuel. Au mythe de la désincarnation s'oppose chez lui une « poétique de l'interface » sociale. Le corps se vit dans l'interaction avec les autres, et cette interaction produit des

1. Voir *supra*, « La petite maison dans la Toile ».

2. Sur les rapports entre Stelarc et Levinas, voir Joanna Zylińska, *The Cyborg Experiments : Extensions of the Body in the Media Age*, Londres, Continuum, 2002.

effets plus appréciables quand elle passe par la médiation informatique.

Entre internautes consentants

Pour bizarres qu'elles puissent paraître, les performances avec la deuxième tête ou celles avec la troisième main ont été de francs succès pour le créateur australien. Mais, quand il a décidé de s'installer une troisième oreille, les choses se sont moins bien passées. *Extra Ear* avait initialement été conçue comme un pavillon auriculaire cloné à partir de cellules souches prélevées sur l'artiste lui-même¹. Elle aurait dû être greffée sur sa joue droite, mais la présence de terminaisons nerveuses a contraint ses collaborateurs à l'installer sur l'avant-bras gauche – un endroit beaucoup moins délicat. Par ailleurs, les cellules souches qui composaient l'organe cloné avaient une fâcheuse tendance à se nécroser quand elles dépassaient la taille du quart d'une oreille humaine. Le choix s'est alors porté sur un matériel plus prosaïque – du plastique. Une structure cartilagineuse a été conçue pour être installée chirurgicalement sous la peau de l'artiste, qui allait la recouvrir et lui donner sa forme finale. L'idée peut paraître extrême, à la limite du délire. Ce sont les frontières mêmes du corps humain que Stelarc se propose d'explorer par cette énième prothèse. Jusqu'où pouvons-nous pousser notre envie d'améliorer ce corps obsolète, de l'adapter aux usages technologiques contemporains ? Non seulement cette oreille artificielle a un emplacement peu orthodoxe, mais elle n'est pas faite

1. Une première présentation de ce projet était contenue dans Oron Catts et Ionat Zurr, « Growing Semi-Living Sculptures : The Tissue Culture & Art Project », *Leonardo*, vol. 35, n° 4, 2002, p. 365-370.

pour écouter : organe détourné de sa fonction originelle, elle est conçue pour réceptionner et diffuser des fichiers audio téléchargés d'Internet grâce à une connexion sans fil. Une oreille sourde qui n'entend pas mais qui parle comme une bouche, qui stocke et transmet des informations comme un système nerveux. C'est grâce au Web, finalement, qu'elle questionne la notion même de *normalité* anatomique – question sur laquelle les sciences sociales s'interrogent depuis cinquante ans¹.

Cette œuvre fantasque, commencée en 1997, en est restée au stade d'étude de faisabilité pendant une longue période. Ce n'est que dix ans plus tard que j'en ai appris la réalisation par *Libération*² : la manche de sa chemise retroussée, l'Australien affiche avec fierté une oreille rose en bas relief sur son avant-bras. Pourquoi ce retard ? *Extra Ear* est un projet artistique émaillé d'échecs, de faux départs, de frustrations qui sont à imputer, m'assure Stelarc, aux résistances du corps médical : « Parce que nous savons que la communauté médicale est conservatrice. Même si nous savons qu'elle fait par ailleurs des expérimentations sur les êtres humains, sur les victimes d'accidents, sur les personnes âgées, sur les malades – *mais pas sur un artiste consentant !!!* » Le prétendu conservatisme que l'artiste montre du doigt se justifie d'abord par des logiques internes de la profession médicale. Officiellement, les objections des chirurgiens concernent le caractère non thérapeutique du dispositif. Mais, avant même de représenter un risque pour la santé de l'artiste, la greffe constitue un risque pour la carrière des chirurgiens qui accepteraient de la pratiquer. La frilosité de la classe médicale se manifeste sous forme

1. Voir Georges Canguilhem, *Le Normal et le Pathologique*, Paris, PUF, 1966.

2. *Libération*, 12 octobre 2007.

d'apathie ou de pressions exercées sur les confrères qui se seraient déclarés prêts à aider l'artiste. « J'ai essayé de convaincre des médecins que j'ai rencontrés et à un moment j'étais presque arrivé à persuader un chirurgien reconstructif qui avait initialement accepté de m'aider. Nous avons eu six rencontres préparatoires. Les opérations, nous comptons les faire en dehors des États-Unis, pour protéger sa réputation médicale... Mais, quelques mois plus tard, il a décidé que, en définitive, il n'allait pas coopérer. Et je pense que c'était à cause du fait que l'un de ses confrères lui avait parlé. C'est un jeune docteur, alors il aurait probablement été interdit de pratique s'il avait été impliqué dans une sorte d'opération à sensation. » Stelarc a dû essuyer maints refus et passer à travers une longue théorie de « cliniciens louches » avant de trouver les bons – une équipe de Los Angeles.

Que les médias aient qualifié les protagonistes de cette opération de « rebelles médicaux » n'est pas surprenant¹. Les implications politiques de l'oreille surnuméraire sont manifestes, tant pour l'artiste que pour les chirurgiens qui ont accepté de la lui implanter. *Extra Ear* est un organe contre nature qui semble fait pour se moquer de la physiologie humaine. Stelarc s'en sert pour pointer du doigt le rôle que les professionnels de la santé ont dans la préservation d'une vision sclérosée, limitée, du corps humain et de son fonctionnement. « Les chirurgiens, admet l'artiste, sont censés sauver des vies et... c'est ça leur credo et c'est ça leur occupation. Il pourrait paraître futile d'opérer quelqu'un qui n'en a pas vraiment besoin. Une opération à cerveau ouvert au cours de laquelle ils installent des élec-

1. Joanna Zylinka, « The Cut of the Artist : Sellars' "Anatomy Lesson" », *Catalogue de l'exposition de Nina Sellars, Oblique*, Melbourne, 2009 http://www.ninasellars.com/editor/assets/Joanna_Zylinka_Nina_Sellars_Oblique_catalogue.pdf [dernier accès 1^{er} février 2010].

trodes – des choses pareilles ils les font. Seulement, quand il s’agit d’un patient sain, là il y a une difficulté ! »

Une question s’impose : comment les vicissitudes de ce concepteur désireux de conduire une expérience extrême sur son propre corps nous apprennent-elles quoi que ce soit de significatif sur la façon dont le corps est vécu dans la culture du Web aujourd’hui ? Se faire installer une oreille parlante pour communiquer avec ses amis à l’autre bout du monde n’est pas, admettons-le, un désir partagé par le commun des internautes. Pourtant, et ceci est le message véhiculé par l’expérience de Stelarc, quand il s’agit de s’approprier une technologie, tout le monde doit finalement faire face à la résistance d’institutions qui, toujours attentives aux dangers potentiels, façonnent le sens commun et déterminent ce que l’on peut faire et ce que l’on ne peut pas faire avec un corps humain. Quels sont les usages admis de mon corps ? Dans les univers multijoueurs en ligne, tout ce que je veux : je peux le transformer, changer son sexe, le faire mourir maintes fois. Hors ligne, tous ces choix prendraient la forme de rhinoplasties, de chirurgies de reconstruction génitale, d’euthanasies. Hors ligne, le corps est régi par des normes légales et sociales qui, tôt ou tard, supposent qu’un professionnel de la santé donne un avis favorable ou qu’un médecin intervienne directement sur le corps. Le rôle et la prérogative que la médecine scientifique a pris dans les sociétés modernes est de protéger une normalité saine.

Le discours de Stelarc renvoie à une notion qui est connue en sciences sociales sous le nom de « critique du monopole médical du corps ». Dès la seconde moitié du xx^e siècle, plusieurs penseurs ont dénoncé la tendance des médecins à s’imposer en seuls dépositaires des savoirs et des usages du corps. *La Naissance de la clinique* (1963) de Michel Foucault reste un grand classique de ce courant de pensée qui dénonce la médicalisation de tout comportement

humain dans le monde actuel¹. Les hommes contemporains naissent et meurent dans des hôpitaux. Leur vie, la totalité de leurs comportements sont encadrées et expliquées par la médecine. Selon Foucault, les médecins sont parvenus à exercer un véritable pouvoir moral – un pouvoir comparable à celui des prêtres des siècles passés. Selon le sociologue britannique Bryan S. Turner, il y aurait une opposition entre le corps étudié et soigné par le « pouvoir médical » et celui vécu par les individus². Ces derniers seraient porteurs d'une « connaissance sociale », non scientifique mais tout à fait apte à gérer le corps, à le soigner, à l'améliorer. Si cette connaissance est mise entre parenthèses dans les sociétés actuelles, c'est pour Ivan Illich parce qu'un processus d'expropriation de la santé de la part des chercheurs, des cliniciens, des maisons pharmaceutiques a eu lieu³. Stelarc, en bon héritier de ces analyses, considère le refus que le monde médical a opposé à son œuvre comme le signal d'une « idéologie conservatrice » du corps. Là où les médecins voient un corps « normal », Stelarc voit une « architecture obsolète » prête à être modifiée. Où Stelarc voit une sculpture vivante, les médecins voient une prise de risque sanitaire qui relève du pathologique. Le lien empathique de sa prothèse avec le réseau Internet, qui transforme potentiellement la chair de l'artiste en serveur de téléchargement pour fichiers mp3, ne fait qu'ajouter au scandale.

Or, les usages informatiques ont été traditionnellement perçus comme des menaces par le corps médical, qui les a attaqués avec un zèle singulier. L'attitude médicale vis-à-vis des nouveaux médias hérite en partie des discours et des préjugés qui avaient accompagné l'essor des *vieux*

1. Michel Foucault, *Naissance de la clinique. Une archéologie du regard médical*, Paris, PUF, 1963.

2. Bryan S. Turner, *Medical Power and Social Knowledge*, Londres, Sage, 1987.

3. Ivan Illich, *Medical Nemesis*, Londres, Colders & Boyars, 1974.

médias. La télévision, par exemple, accusée d'être la cause de problèmes de posture, de troubles de la vision, de surpoids et d'obésité. Dangers prétendus ou réellement démontrés, ils ont été déplacés sur Internet et sur les technologies sœurs. Les professionnels de la santé ne se limitent pas aux mises en garde contre les pathologies liées aux défauts d'ergonomie (myopie¹, syndrome du canal carpien², etc.) : c'est le corps tout entier qui est mis en danger par la présence quotidienne des ordinateurs dans nos maisons et sur nos lieux de travail. La preuve en est qu'il n'y a pratiquement aucune spécialité médicale qui, à un moment ou à un autre, ne se soit fait un plaisir de s'acharner sur les technologies numériques. Les rhumatologues mettent les usages informatiques en relation avec les maux de dos³. Les nutritionnistes, avec l'augmentation de l'index de masse corporelle et les troubles des conduites alimentaires⁴. Les cardiologues et les pédiatres craignent le développement de syndromes métaboliques et de maladies cardiovasculaires liés à l'usage intensif d'ordinateurs⁵. Le fait de souligner que ces problèmes ne sont pas spécifiques des médias numériques n'y change rien. Ce

1. Donald O. Mutti et Karla Zadnik, « Is Computer Use a Risk Factor for Myopia ? », *Journal of the American Optometric Association*, vol. 67, n° 9, 1996, p. 521-530.

2. Johan Hviid Andersen *et al.*, « Computer Use and Carpal Tunnel Syndrome. A 1-Year Follow-up Study », *Journal of the American Medical Association*, n° 289, 2003, p. 2963-2969.

3. Michele Marcus *et al.*, « A Prospective Study of Computer Users : II. Postural Risk Factors for Musculoskeletal Symptoms and Disorders », *American Journal of Industrial Medicine*, vol. 41, n° 4, 2002, p. 236-249.

4. Leonard H. Epstein *et al.*, « A Randomized Trial of the Effects of Reducing Television Viewing and Computer Use on Body Mass Index in Young Children », *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, vol. 162, n° 3, 2008, p. 239-245 ; voir aussi *infra*, « Le droit d'être anorexique ».

5. Earl S. Ford *et al.*, « Sedentary Behavior, Physical Activity, and the Metabolic Syndrome among U.S. Adults », *Obesity*, vol. 13, n° 3,

qui est en cause ici semblerait plutôt être le manque d'activité physique et les styles de vie sédentaires, pour lesquels on peut blâmer tant les ordinateurs que la télévision, les jeux vidéo ou les livres d'école¹. Faire la part des effets des anciens et des nouveaux médias est difficile, d'autant plus que les individus d'aujourd'hui passent, comme dans un continuum, des uns aux autres. Cela ne semble pas décourager la recherche biomédicale, qui s'inquiète alors des effets cumulés des écrans de télé, des claviers d'ordinateur, des téléphones et des manettes de jeu.

Psychologues et sexologues formulent toutefois des critiques plus ponctuelles et plus circonstanciées à l'égard des technologies numériques. Une pléthore d'études porte sur la soi-disant « addiction à Internet ». Malgré la création dans divers pays du monde de cliniques spécialisées dans le traitement de cette nouvelle forme d'addiction, l'existence de celle-ci reste à démontrer². Mais les experts s'accordent sur le fait que les accros au Web ont aussi de fortes chances de développer une dépendance au cybersexe. La facilité de recruter des partenaires par voie électronique semblerait pousser les internautes à des prises de risque importantes³.

2005, p. 608-614 ; Melissa Wake, Kylie Hesketh et Elizabeth Waters, « Television, Computer Use and Body Mass Index in Australian Primary School Children », *Journal of Paediatrics and Child Health*, vol. 39, n° 2, 2003, p. 130-134.

1. Michael J. Fotheringham, Rebecca L. Wonnacot et Nevile Owen, « Computer Use and Physical Inactivity in Young Adults : Public Health Perils and Potentials of New Information Technologies », *Annals of Behavioral Medicine*, vol. 22, n° 4, 2000, 269-275.

2. Sookeun Byun *et al.*, « Internet Addiction : Metasynthesis of 1996-2006 Quantitative Research », *CyberPsychology and Behavior*, vol. 12, n° 2, 2009, p. 203-207.

3. Kathleen E. Toomey et Richard B. Rothenberg, « Sex and Cyberspace – Virtual Networks Leading to High-Risk Sex », *Journal of the American Medical Association*, n° 284, 2000, p. 485-487.

Le danger que représentent les maladies sexuellement transmissibles ou le VIH serait réel pour les usagers trop aventureux¹. Apparemment, les virus informatiques ne sont pas les seules contagions répandues par le réseau Internet... Par ailleurs, renchérissent certains médecins, les internautes devraient se méfier des bactéries qui se cachent dans les claviers², coupables de gastro-entérites et d'autres contagions³ ! Et, bien sûr, le Web véhicule aussi des épidémies de panique. Parfois, les rumeurs quant à l'existence de maladies factices peuvent se répandre dans les forums de discussion en ligne⁴. Cela alimente des légions de « cybercondriaques » et, selon les experts, aurait un effet déclencheur de maladies à forte composante psychosomatique⁵.

Stelarc a le mérite d'avoir reconnu avant les autres que les médecins faisaient partie des corps professionnels les plus technophobes. Quand il parle d'une opposition « idéologique » entre sa vision du corps et celle des professionnels de la santé, il suppose qu'Internet convoque un imaginaire du corps spécifique. C'est un imaginaire de puissance, de liberté,

1. Mary McFarlane, Sheana S. Bull, Cornelis A. Rietmeijer, « The Internet as a Newly Emerging Risk Environment for Sexually Transmitted Diseases », *Journal of the American Medical Association*, n° 284, 2000, p. 443-446 ; Dapeng Zhang *et al.*, « Internet Use and Risk Behaviours : an Online Survey of Visitors to Three Gay Websites », *Sexually Transmitted Infections*, vol. 83, n° 7, 2007, p. 571-576.

2. William A. Rutala *et al.*, « Bacterial Contamination of Keyboards : Efficacy and Functional Impact of Disinfectants », *Infection Control and Hospital Epidemiology*, vol. 27, n° 4, 2008, p. 372-377.

3. « Norovirus Outbreak in an Elementary School – District of Columbia, February 2007 », *Morbidity and Mortality Weekly Report*, vol. 56, n° 51, 2008, p. 1340-1343.

4. Marc D. Feldman, « Munchausen by Internet : Detecting Factitious Illness and Crisis on the Internet », *Southern Medical Journal*, vol. 93, n° 7, 2000, p. 669-672.

5. Stephen E. Ross, « “Memes” as Infectious Agents in Psychosomatic Illness », *Annals of Internal Medicine*, vol. 131, n° 11, 1999, p. 867-871.

d'autonomie. Le corps rêvé par les utilisateurs du Web actuel est une forme de vie transposée en un jeu d'octets – une présence virtuelle qui vit en symbiose avec les écrans d'ordinateur, qui s'autorise une existence consacrée aux jeux et aux rencontres. À l'extrême opposé, nous trouvons le corps que connaissent les médecins, l'anatomie tangible du patient – malade ou près de tomber malade. Les flux, les battements, les symptômes inquiétants qui parcourent cet organisme attestent de la nécessité de l'intervention d'un thérapeute qui puisse le réparer, différer sa déchéance.

En voulant installer des dispositifs technologiques dans sa chair même, Stelarc met en scène de manière idéalisée et exagérée l'élan de tout usager d'Internet à s'autoriser à prendre le pouvoir sur son propre corps. La formule utilisée par Stelarc, « artiste consentant », sonne curieusement comme « adulte consentant ». Cet annonciateur de la culture technologique révèle un choc culturel majeur, le passage d'une corporéité sous tutelle médicale à un corps qui cherche à obtenir une sorte de majorité sociale par le biais de la technologie.

Facebook, le cancer, les chômeurs, les feuilles mortes...

La situation conflictuelle que je viens de décrire mérite d'être approfondie. S'il y a, comme semblent le suggérer les péripéties de Stelarc, une guerre entre le stéthoscope et la souris – entre la vision médicale du corps et l'imaginaire des technologies numériques –, nous devons en comprendre les raisons et en tirer des leçons. Un épisode qui a pour protagoniste le scientifique anglais Aric Sigman nous aidera peut-être dans cette tâche. Ce membre de la Royal Society of Medicine a connu une notoriété inespérée grâce à une étude dont le résultat principal serait, à en croire les tabloïds, que « Facebook provoque le cancer ». Publiée en jan-

vier 2009 dans la revue savante *The Biologist*, cette étude examine le lien entre l'usage intensif d'ordinateurs connectés en réseau et l'incidence de nombre de pathologies allant du rhume à la maladie d'Alzheimer. La liste des chefs d'accusation est impressionnante. Sans la moindre ironie, le scientifique assure que les ordinateurs seraient responsables de modifications génétiques entraînant l'explosion des maladies inflammatoires, des troubles neuroendocrinologiques, des maladies cardiovasculaires, et bien sûr aussi des défaillances du système immunitaire qui rendent plus difficile la régression des tumeurs et réduisent le temps de survie pour les patients atteints d'un cancer¹. À ceux qui pourraient espérer que ces résultats ne concernent que les Britanniques, Sigman rappelle que, afin de collecter ses données, il « a voyagé vers différentes cultures [*sic*], y compris la Corée du Nord, le Bhoutan, les îles Tonga, le Myanmar, l'Iran, le Mali, la Bolivie, le Burkina-Faso, Sumatra, le Cambodge et la Sibérie de l'Est pour observer l'influence des médias électroniques ». Le risque touche donc l'ensemble de la population mondiale.

Dès sa parution, l'article a fait l'objet d'une polémique violente sur le Web, menée surtout par les blogueurs et les lecteurs du site *Badscience.net*. Le scientifique s'est senti obligé de préciser que son intention n'était aucunement de soutenir que les réseaux numériques provoquent directement le cancer. Elle était seulement d'« étudier comment le temps passé en ligne remplace la rencontre en face à face » et endommage le lien social, affaiblissant ainsi les défenses naturelles de l'organisme de l'internaute et entraînant la série de catastrophes sanitaires détaillées dans son article².

1. Aric Sigman, « Well Connected ? : The Biological Implications of "Social Networking" », *The Biologist*, vol. 56, n° 1, 2009, p. 14-20.

2. La citation est tirée de la page d'accueil du site Web d'Aric Sigman, <http://www.aricsigman.com/> [dernier accès 1^{er} février 2010].

Même si les services informatiques comme Facebook et les autres médias sociaux se veulent capables d'élargir le cercle de nos connaissances et de nous tenir en contact avec nos amis, le scientifique est convaincu que le temps passé en ligne remplace automatiquement la rencontre « réelle ». Cette hypothèse s'avère centrale dans son argumentaire. Elle tient en un petit graphique, très simple, proposé au tout début de l'article. On y voit deux courbes : l'une, rouge, représentant le nombre d'heures par jour consacrées aux usages informatiques, l'autre, bleue, le temps consacré à la « vraie interaction sociale ». Entre la fin des années 1980 et aujourd'hui, les heures que nous accordons à l'ordinateur seraient passées de 3,50 à presque 8. Pendant que la courbe rouge monte en flèche, la bleue, représentant les rencontres en face à face, chute de 6 à 2,20 heures par jour. Comme dans les études mentionnées au chapitre précédent, ici aussi, c'est la sédentarisation qui est en question. Plus on communique en ligne, selon Sigman, moins on parle avec ses proches. Moins on parle avec ses proches, plus on est isolé. Plus on est isolé, plus on a de chances de mourir d'un cancer. Le lien de causalité entre usages informatiques et cancer n'est peut-être pas direct, mais il n'en est pas moins effrayant dans sa simplicité implacable.

Ailleurs, je traiterai de l'effet d'Internet sur l'atomisation sociale¹. Je me contenterai ici d'examiner les résultats de Sigman, afin de trouver des pistes de réflexion. Je n'ai aucun moyen de vérifier ou d'infirmer la précision et la fiabilité des données du scientifique anglais. Même si ses sources sont entourées d'un flou artistique (les données sont extraites d'une série d'« études démographiques sur l'emploi du temps », sans précision), on doit supposer que ses chiffres sont exacts. Mais sont-ils suffisants pour prou-

1. Voir *infra*, « La fin de la solitude ».

ver l'effet de substitution entre vie réelle et vie en ligne ? Et pour en conclure que les usages informatiques sont liés au cancer ? Chaque personne qui a des notions de statistique le sait : la corrélation entre deux variables ne signifie pas nécessairement que l'une cause l'autre. Si l'on se limite à comparer deux courbes dans un graphique, ont ironisé certains blogueurs, la montée de l'informatique de masse depuis la fin des années 1980 pourrait être mise en relation avec n'importe quel autre phénomène – de la disparition des grenouilles à la chute de l'Union soviétique¹. Cela suffit-t-il pour dire que l'une de ces choses a provoqué les autres ? L'argument de Sigman évoque une petite plaisanterie qui circule depuis plusieurs années parmi les statisticiens et qui consiste à se demander s'il pourrait y avoir un rapport entre les feuilles mortes et les jeunes chômeurs. La situation de départ est la suivante : en moyenne, chaque année, le nombre des chômeurs français âgés de 15 à 24 ans flambe dès que les premières feuilles de l'automne colorent nos jardins. Mais il serait absurde de supposer l'existence d'une relation causale entre ces deux variables. On pourrait conclure qu'il s'agit d'une simple coïncidence et en rester là. Dans les faits, les feuilles tombent en automne. Et l'automne est aussi le moment où un grand nombre de jeunes, ayant obtenu leur diplôme, se mettent à chercher du travail. Certes, le nombre de feuilles mortes n'est en rien lié au nombre de chômeurs, mais les deux sont chronologiquement associés. Il y a une variable cachée : la sortie de l'enseignement. Moralité : une corrélation fautive en dissimule parfois une qui fait sens et nous apprend quelque chose sur le sujet qui nous occupe.

1. Dennis Baron, « British Scientists Warn, if Facebook Doesn't Kill you, it'll Drive you Nuts », *The Web of Language*, 28 février 2009, <http://illinois.edu/db/view/25/6085?count=1&ACTION=DIALOG> [dernier accès 1^{er} février 2010].

Dans notre cas, il serait peut-être intéressant, pour mieux comprendre le bien-fondé des alertes médicales relatives à Internet, de se laisser prendre un peu au jeu des corrélations fictives, et de vérifier si elles ajoutent effectivement quelques éléments à notre connaissance des liens entre connectivité informatique et niveau de santé des internautes. Je me suis donc amusé à mener une petite étude pour vérifier si, au niveau global, les pays qui sont plus connectés (en termes de pourcentage de la population ayant accès à Internet) enregistrent des taux de mortalité du cancer plus importants. Je me suis servi des bases de données en libre accès de la Division statistiques des Nations unies et de la grande enquête internationale GLOBOCAN¹. J'ai immédiatement dû faire face à une difficulté inattendue. Il y a presque autant de cancers que de tissus dans l'organisme. Si Sigman parle du « cancer » sans plus de précisions, il ne me paraît pas possible de mettre sur le même plan des pathologies aussi diverses qu'un lymphome, un cancer du foie ou une maladie de Hodgkin. D'autant plus que les différences entre hommes et femmes sont souvent très importantes en termes de mortalité. Le choix de se concentrer sur deux types de cancers – celui du sein pour les femmes et celui de la prostate pour les hommes – s'est imposé.

Il est simple d'obtenir un premier aperçu de la situation mondiale en dessinant un graphique où, sur l'axe vertical, on indique le nombre de morts dues au cancer et, sur l'axe horizontal, le nombre d'internautes. On remarque tout de suite une très nette différence entre pays en voie de développement et pays occidentaux en termes d'accès à Inter-

1. Source : International Agency for Research on Cancer GLOBOCAN 2002, World Health Organization, <http://www-dep.iarc.fr/> ; U.N. Data, *Estimated Internet users per 100 inhabitants*, United Nations Statistics Division, <http://data.un.org/> [dernier accès 1^{er} février 2010].

net, *mais pas en termes de mortalité liée au cancer*. En 2002 (la dernière année pour laquelle les données sont disponibles pour tous les pays), les États-Unis sont au top de l'échelle des pays riches : 55 % de la population a accès à Internet, et le cancer tue 12 hommes et 17 femmes sur 100 000. Parmi les pays les plus pauvres, le Nigeria, où les internautes représentent à peine 0,4 % de la population, affiche un taux de mortalité pour le cancer nettement plus important (19 pour les hommes et 22 pour les femmes)¹ ! Le prétendu effet cancérigène d'Internet semblerait mis à mal. Le fait de vivre dans un pays moins connecté ne signifie pas que l'on risque moins de mourir d'un cancer, et *vice versa*.

On pourrait répliquer que cette situation est en train de changer. Pour démontrer cette thèse, il faudrait observer l'évolution des ces variables sur une période de plusieurs années. Malheureusement, les données sont disponibles seulement pour les pays plus riches. Prenons par exemple le cas de la France, où à la fin des années 1980 l'usage d'Internet ne concernait que 0,1 % de la population tandis que, au début des années 2000, 30 % avaient accès à la Toile. Notre courbe rouge des usages informatiques croît très rapidement. Et celle des morts du cancer ? Sur la même période, ils diminuent de 10 % pour les femmes et de 22 % pour les hommes. Ce résultat peut être étendu à tous les pays pour lesquels les Nations unies disposent de données complètes : le taux de mortalité du cancer de la prostate baisse de 26 % aux États-Unis, celui du sein baisse de 25 % au Royaume-Uni, etc.². Si l'on adoptait la même logique que Sigman, on pourrait en conclure qu'Internet *guérit* le cancer !

1. Voir Antonio A. Casilli, « New Discovery : Actually Internet CURES Cancer », *BodySpaceSociety*, 19 avril 2009, <http://www.bodyspacesociety.eu/2009/04/19/new-discovery-actually-internet-cures-cancer-eng/> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. *Ibid.*

Mais il ne faut pas être dupe de ces coïncidences statistiques. En réalité, la corrélation détectée pourrait très bien être le fruit de mon imagination. Peut-être que le fait de se servir d'Internet n'influe sur les pathologies ni de façon positive ni de façon négative. Gardons pourtant à l'esprit l'exemple des chômeurs et des feuilles mortes. Une corrélation fautive en cache parfois une vraie. Dans une nation, une bonne connectivité informatique, c'est-à-dire le fait qu'une part importante de la population ait accès au réseau, s'accompagne généralement de bonnes conditions économiques. Lesquelles à leur tour sont liées aussi à la possibilité de mettre en place des politiques de santé publique. Ces dernières méritent une attention toute particulière. La période considérée n'est pas seulement celle de l'essor de l'informatique de masse. C'est aussi celle des campagnes publiques d'information pour la détection précoce du cancer, les années du perfectionnement des techniques de dépistage, les années du boom du financement de la recherche scientifique dans ce domaine. Comment ne pas supposer que ces éléments jouent un rôle dans la diminution du taux de mortalité ? Et comment ne pas supposer que le réseau Internet ait, d'une manière ou d'une autre, secondé ces événements ? D'autres variables explicatives peuvent alors apparaître. Au cours des mêmes années, en Europe et en Amérique du Nord, les réseaux informatiques ont permis de coordonner des groupes d'entraide¹, fourni à des associations de patients des outils pour augmenter leur visibilité et leur poids politique², mon-

1. Andrea C. Briceño, Mary Gospodarowicz et Alejandro R. Jadad, « Fighting cancer with the Internet and Social Networking », *The Lancet Oncology*, vol. 9, n° 11, 2008, p. 1037-1038.

2. Richard D. Waters, « Nonprofit Organizations' Use of the Internet : A Content Analysis of Communication Trends on the Internet Sites of the Philanthropy 400 », *Nonprofit Management and Leadership*, vol. 18, n° 1, 2007, p. 59-76.

tré leur efficacité pour la collecte de fonds pour la recherche contre le cancer¹, amélioré la qualité de vie des patients en fournissant de l'information personnalisée en temps réel et souvent en contrecarrant la négligence des médecins². Même si le petit exercice consistant à mettre en relation les chiffres du cancer et ceux d'Internet n'a pas toutes les marques de la rigueur scientifique, il nous aide à formuler une hypothèse : celle que les réseaux numériques puissent avoir eu un rôle d'accompagnement et de transformation de la pratique médicale.

Vers la Médecine 2.0

L'exemple de l'artiste multimédia Stelarc et celui du scientifique Sigman révèlent tous deux un antagonisme entre le monde de la médecine et celui du numérique. Néanmoins, le sens des pages précédentes n'est pas de dénoncer les pré-notions inhérentes à la profession médicale. Les rapports entre ces deux mondes sont beaucoup plus complexes que cela. Aujourd'hui, les usages informatiques se sont démocratisés, tant au sein de la recherche médicale que de la pratique clinique. La profession médicale s'est

1. Jeremy Goecks, Amy Volda, Stephen Volda et Elizabeth D. Mynatt, « Charitable Technologies : Opportunities for Collaborative Computing in Nonprofit Fundraising », *Computer Supported Cooperative Work*, San Diego, Proceedings of the ACM 2008 Conference on Computer Supported Cooperative Work, 2008, p. 689-698.

2. Silke Kirschning et Ernst von Kardorff, « The Use of the Internet by Women with Breast Cancer and Men with Prostate Cancer – Results of Online Research », *Journal of Public Health*, vol. 16, n° 2, 2008, p. 133-143 ; Shani Orgad, « The Transformative Potential of Online Communication : the Case of Breast Cancer Patients' Internet Spaces », *Feminist Media Studies*, vol. 5, n° 2, 2005, p. 141-161.

convertie à la « eSanté » (*e-Health*)¹. L'équipement d'un cabinet généraliste contemporain comprend à la fois des tensiomètres ou des abaisse-langue et des fiches informatisées contenant les renseignements sur les patients, leurs pathologies, les résultats de leurs examens, qu'il serait impossible de traiter sans l'aide d'un ordinateur. Les DMP (dossiers médicaux personnels) permettent aux administrations sanitaires de suivre dans le détail les prestations de santé et les traitements en cours. Sur ce point, les médecins ont peu d'objections, dans la mesure où leur travail est facilité par des logiciels performants et par la mise à disposition en ligne de données pour les assureurs et les organismes de santé de l'État.

La profession médicale a suivi une évolution générale vers l'informatisation. En cela, elle ne diffère pas d'autres métiers². Mais c'est très tôt, dès l'apparition des premiers ordinateurs de masse, que les médecins ont cherché à s'approprier les outils numériques pour les utiliser dans leur domaine. Les premières expériences conjuguant médecine et télématique datent de 1984. C'est cette année-là que l'hôpital universitaire de Cleveland lança un service expérimental accessible par voie télématique. Baptisé facétieusement « l'hôpital de Saint-Silicon », il était un simple répertoire de questions-réponses santé. Face aux insuffisances du système de prise en charge sanitaire américain, ce service accordait même aux patients sans couverture médicale l'accès à une consultation gratuite en ligne. Dès

1. Helga Rippen et Ahmad Risk, « The Washington Code of e-Health Ethics and Other Ethical Codes », *Journal of Medical Internet Research*, vol. 2, n° 2, 2000, e9, URL : www.jmir.org/2000/2/e9/ [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Voir Antonio A. Casilli, « Le stéthoscope et la souris : savoirs médicaux et imaginaires numériques du corps », *Esprit*, n° 353, 2009, p. 175-188.

la fin des années 1990, les mêmes applications ayant servi à développer les mondes en ligne comme Second Life sont à la base des simulations 3D qui se taillent la part du lion dans la conception de nouveaux médicaments ainsi que dans l'apprentissage chirurgical. Les chirurgiens s'appuient aussi sur la robotique et sur la téléprésence, comme l'avait anticipé l'un des initiateurs du mythe du corps virtuel, le scientifique Hans Moravec. De plus en plus de blocs opératoires abandonnent la vieille chirurgie « ouverte » pour laisser place à de la chirurgie « mini-invasive ». Sans avoir à effectuer d'incisions sur le corps du patient, le praticien suit sur un écran les actions de bras-robots. Comme dans un jeu vidéo, il dirige des microsondes grâce à des manettes¹. Les généticiens ne doivent quant à eux leurs triomphes qu'aux nouvelles possibilités offertes par la biologie computationnelle. Depuis une quinzaine d'années, ils travaillent coude à coude avec des informaticiens. Cette collaboration a donné une impulsion aux domaines nouveaux de la médecine régénératrice qui permet de remplacer des cellules endommagées par des cellules saines génétiquement identiques².

Les avantages sont clairs. On s'attendrait à une adhésion inconditionnée de la part des professionnels de la santé. Or, nous venons de le voir, ce n'est pas le cas. Ce qui fait problème est la question de l'accès libre aux données de la part de sujets qui n'appartiennent pas au corps médical – notamment les patients. Dès leur apparition, l'informatique médicale et les télécommunications orientées santé ont été saluées comme des applications potentiellement capables de

1. Marie-Christine Pouchelle, « La robotique en chirurgie cardiaque », *Communications*, n° 81, 2007, p. 183-200.

2. Axel Kahn, *Le Secret de la salamandre. La médecine en quête d'immortalité*, Paris, NiL, 2005.

révolutionner la prise en charge sanitaire, en mettant à l'honneur les usagers, leurs familles, leurs communautés locales, et donc en faisant perdre progressivement aux professionnels de la santé leur rôle central¹. Même sans vouloir croire aux proclamations d'une « révolution sanitaire en ligne », force est d'admettre que le Web s'est transformé en une mine inépuisable de renseignements, de banques de données en accès libre. La recherche d'informations de santé en ligne est, depuis le début des années 2000, l'une des activités les plus communes des internautes². Des publications savantes « ouvertes » comme *PLoS One* mettent en ligne des versions complètes et gratuites des études les plus avancées en biologie et en médecine. L'essor des réseaux collaboratifs comme les Wikis (les mêmes qui sont derrière le succès de l'encyclopédie en ligne Wikipedia) a radicalement changé le rapport à la médecine de millions de patients. Si, avant Internet, ces derniers débarquaient dans les cabinets médicaux avec des symptômes, aujourd'hui ils y arrivent souvent avec une hypothèse de diagnostic glanée sur les forums de discussion, comme ceux des sites français Doctissimo et Atoute.org, ou sur un moteur de recherche. Parfois fiables, parfois hasardeuses, ce sont les sources les plus communes d'avis pour les diagnostics des profanes. Par ailleurs, leur valeur ne doit pas être sous-estimée. Selon le *British Medical Journal* le simple recours à Google peut conduire au bon diagnostic plus d'une fois sur deux, sans besoin de consulter des publications spécialisées³.

1. Joe Flower, « The Other Revolution in Health Care », *Wired*, vol. 2, n° 1, janvier 1994.

2. Susannah Fox et Deborah Fallows, « Internet Health Resources », *PEW Internet and American Life Project*, 2003, <http://www.pewinternet.org/Reports/2003/Internet-Health-Resources.aspx> [dernier accès 1^{er} février 2010].

3. Hangwi Tang et Jennifer Hwee Kwoon Ng, « Googling for a Diagnosis – Use of Google as a Diagnostic Aid : Internet Based Study », *British Medical Journal*, vol. 333, n° 7579, 2006, p. 1143-1145.

Le Web peut alors représenter un outil clinique important, pour les patients comme pour les thérapeutes.

Il n'en reste pas moins que ces derniers se sentent battus en brèche : leurs patients accèdent à la consultation avec une opinion déjà formée sur leur état de santé et parfois même sur les thérapies à suivre. Entre un professionnel formé au cours de longues années d'études de médecine et d'internat et un patient de bonne foi convaincu de savoir « ce qui est mieux » pour lui-même, il peut y avoir des divergences d'opinions importantes. Avec l'accès ouvert à des ressources médicales en ligne, ces divergences sont destinées à s'accroître¹. Pour les communautés de patients, à l'opposé, cette nouvelle donne s'avère avantageuse. Un patient informé est aussi un patient qui assume la responsabilité de son état de santé. Il sera aussi vraisemblablement plus déterminé à suivre sa thérapie de manière consciencieuse. Il peut avoir connaissance de thérapies nouvelles qu'un professionnel ignore encore. Mais le patient informé apparaît aussi parfois comme un ovni, un amateur qui défie le professionnalisme des médecins. Les efforts déployés par les professionnels de la santé pour contrecarrer la diffusion d'informations scientifiques en ligne se multiplient. Nombre d'enquêtes, menées entre la fin des années 1990 et le début de la décennie suivante, pointaient du doigt le danger que cet éparpillement du savoir médical sur Internet peut représenter pour le corps médical – et conséquemment pour la santé publique tout court. Les médecins s'aperçoivent que les patients défient davantage leur autorité. Ils mettent en garde contre le « préjudice à l'activité soignante porté

1. Rainer Bromme, Regina Jucks et Anne Runde, « Barriers and Biases in Computer-mediated Expert-layperson-communication », in Rainer Bromme, Friedrich W. Hesse et Hans Spada (dir.), *Barriers and Biases in Computer-mediated Knowledge Communication : And How They May Be Overcome*, New York, Springer, 2005, p. 89-118.

par la détérioration évidente de la relation entre patient et médecin¹ ». Ce contournement progressif de la médiation médicale sur le corps qu'opèrent aujourd'hui les usagers d'Internet engendre – dans certains cas – un durcissement des rôles.

Dans le chapitre précédent nous avons mentionné le cancer de la prostate. Nous avons là un exemple très clair d'une maladie qui, quoique souvent curable, peut avoir des répercussions tragiques sur la qualité de vie des patients. Fréquemment, l'impuissance et l'incontinence sont des conséquences du traitement par voie chirurgicale. Cela met en jeu la fonctionnalité sexuelle des patients et leur autonomie au quotidien. Dans l'interaction avec le médecin ou dans les relations avec ses proches, cette condition engendre des réticences et des inhibitions qui se soldent par une augmentation de la solitude des patients. Or, une étude publiée par *Qualitative Health Research* en 2005 démontre que l'utilisation d'Internet par des hommes atteints par ce cancer peut améliorer leur expérience de vie². Les patients trouvent en ligne des témoignages de survivants. Ils peuvent s'abonner à des forums d'entraide qui fournissent un accompagnement thérapeutique des malades. Ils arrivent à dépasser la sensation que la maladie entraîne une perte de contrôle sur leur propre corps. Qui plus est, au cours des consultations, ils se montrent moins inhibés et capables de donner des informations circonstanciées quant à leurs symptômes. Les malades perçoivent

1. Elizabeth Murray *et al.*, « The Impact of Health Information on the Internet on Health Care and the Physician-Patient Relationship : National U.S. Survey among 1050 U.S. Physicians », *Journal of Medical Internet Research*, vol. 5, n° 3, 2003, e17, <http://www.jmir.org/2003/3/e17/> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Alex Broom, « Virtually He@lthy : The impact of Internet Use on Disease Experience and the Doctor-Patient Relationship », *Qualitative Health Research*, vol. 15, n° 3, 2005, p. 325-345.

alors la recherche de renseignements en ligne comme une ressource d'accompagnement de la relation avec leurs thérapeutes. Curieusement, ces derniers sont d'un autre avis. Le risque d'être dépossédés du rôle de seuls dépositaires d'un savoir expert sur le corps du patient peut motiver une réaction de refus des médecins et finalement avoir des répercussions négatives sur l'issue même de la thérapie. Le risque que le patient ne suive pas le traitement, du fait de la dégradation de la relation soignante, s'ajoute aux risques déjà associés à ce type de pathologies.

Encore une fois, une incompatibilité radicale entre médecine et usages informatiques semble se profiler. Les médecins du New England Research Institute constatent avec tristesse que les technologies numériques participent d'un moment historique qui sonne la fin de l'« âge d'or » de la médecine clinique¹. L'informatisation de la médecine et l'érosion de la confiance des patients vont de pair avec l'émergence de nouvelles représentations du corps dans la société civile. Les patients qui cherchent soutien et avis dans les forums en ligne et dans des médias sociaux ne veulent pas être « ménagés » par les spécialistes, ni être renvoyés au rôle d'objet passif d'une démarche thérapeutique. Il est nécessaire, afin de redorer le blason d'un idéal médical en mal de recettes, de prendre en compte ces changements socioculturels. Des voix influentes de la communauté médicale se lèvent pour exhorter leurs confrères à mieux intégrer les médias numériques dans le domaine de la santé.

Parmi eux, le médecin allemand Gunther Eysenbach, fondateur de la revue savante *Journal of Medical Internet Research*. Ses recherches se consacrent à l'abolition de

1. John B. McKinlay et Lisa D. Marceau, « The End of the Golden Age of Doctoring », *International Journal of Health Services*, vol. 32, n° 2, 2002, p. 379-416.

l'arbitrage médical sur la santé. On appelle « apomédiation » la démarche qui consiste à se passer de tout intermédiaire – en l'occurrence le médecin – entre le patient et son propre corps¹. Le rôle des professionnels de la santé serait d'orienter, non plus de contraindre les usagers à un traitement². Ils ne détiendraient plus une autorité absolue, mais seraient partie prenante d'un réseau d'acteurs où leur pouvoir serait équivalent à celui des familles, des associations – et des communautés virtuelles qui fleurissent sur la Toile. Dans cet environnement social et technologique, les patients et les médecins collaboreraient pour collecter les informations relatives à la santé, accéder aux dossiers médicaux personnalisés et aux résultats d'exams. L'apomédiation marquerait l'avènement d'une nouvelle ère dans les rapports entre corps médical et communautés de patients. Il serait alors envisageable que les deux partis évaluent ensemble les alternatives thérapeutiques qui se présentent et établissent les modalités et le calendrier des soins.

Les implications sur la manière de juger de la crédibilité d'une information de santé seraient elles aussi extraordinaires. Les médias sociaux, les services de réseautage, les blogs et les forums – que l'on rassemble habituellement sous le nom de Web 2.0 – peuvent en partie remplacer les intermédiaires médicaux à cet égard. À travers les échanges, les commentaires, les « tags » et la mise en commun d'informations pertinentes, ces communautés d'utilisateurs peuvent engendrer une sorte d'intelligence collective. L'avantage

1. Gunther Eysenbach, « Medicine 2.0 : Social Networking, Collaboration, Participation, Apomediation, and Openness », *Journal of Medical Internet Research*, vol. 10, n° 3, 2008, http://www.jmir.org/article/view/jmir_v10i3e22/1 [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. En ce sens, les TIC peuvent seconder les tendances vers le décloisonnement de la médecine décrites dans Régine Bercot et Frédéric De Coninck, *Les Réseaux de santé, une nouvelle médecine ?*, Paris, L'Harmattan, 2006.

serait de trier les informations crédibles tout en se passant des savoirs experts des médecins.

Ces derniers, par ailleurs, se consacrent déjà aux médias sociaux. La blogosphère médicale bourdonne. Des chirurgiens se servent de Twitter pour relater les détails d'une intervention et obtenir de leurs confrères un feedback en temps réel. De nouvelles plateformes collaboratives de certification des sites Web de santé sont mises en place chaque année. Le système MedCERTAIN, par exemple, permet aux utilisateurs de proposer – et de faire voter pour ou contre – un site ou un blog médical. Un système certainement plus transparent et plus facilement applicable que celui proposé par la loi française sur les hôpitaux de 2009, consistant à imposer un label de la Haute Autorité de Santé à tout site Web ayant trait à la santé.

Voilà qu'un nouveau tableau se dessine. Il ne s'agit pas d'une guerre sans quartier entre les savoirs médicaux et les savoirs véhiculés par Internet, mais plutôt d'une nouvelle manière de penser la santé, qui pourrait avoir des répercussions importantes pour la société au sens large. La médiation médicale deviendra, selon les analyses d'Eysenbach, modulable en fonction des exigences des usagers. Lesquels seront à même de décider selon les circonstances s'ils veulent plutôt jouer la carte de l'autonomie ou rechercher l'avis d'un expert dans un domaine spécifique. Nos malades du cancer, pour reprendre l'exemple que nous venons de citer, pourront initialement opter pour une chimiothérapie encadrée par des professionnels. Mais, dans une phase ultérieure, ils pourront choisir de s'appuyer sur un réseau d'entraide autant réel que virtuel¹. Même si la prétention de

1. Gunther Eysenbach, « Credibility of Health Information and Digital Media : New Perspectives and Implications for Youth », in Miriam J. Metger et Andrew J. Flanagin, *Digital Media, Youth, and Credibility*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 123-154.

se passer de toute intermédiation de la part des institutions médicales peut paraître exagérée, il faudra repenser les professions de santé à la lumière des réseaux numériques.

C'est d'ailleurs la tendance actuelle dans les pays les plus développés. Le « fossé idéologique » entre médecine et numérique se comble progressivement. Un nouveau paradigme fait surface, celui qu'Eysenbach propose de nommer Médecine 2.0, qui vise à faciliter l'échange social d'informations, la participation, l'ouverture et la collaboration entre tous les acteurs de santé. Ce qu'au début nous n'arrivions à voir que comme un conflit entre les visions du corps élaborées par la médecine scientifique et celles véhiculées par la culture d'Internet se solde en une entente cordiale.

Une technologie « capacitante »

Je voudrais insister ici sur le fait que l'intégration des nouveaux médias électroniques dans la pratique clinique et dans la recherche médicale relève d'un syncrétisme culturel foncier. Les médias numériques, nous l'avons vu au tout début de ce livre, entretiennent un lien étroit avec la sphère intime des usagers. D'autres technologies – tels le nucléaire ou le clonage génétique, pour n'en citer que deux – se situent dans la distance et dans l'invisibilité. Au contraire, les dispositifs en réseau partagent les espaces vitaux de leurs utilisateurs. Les ordinateurs, les smartphones font intervenir le toucher, le regard, l'interaction. C'est parce qu'ils *colent au corps* qu'ils sont aujourd'hui devenus indissociables de la santé, pour les médecins comme pour les profanes. Rien d'étonnant dès lors à ce qu'ils permettent d'exprimer des attentes en termes de bien-être et de perfectibilité physique. Le corps toujours régénéré des jeux vidéo ou le corps invul-

néral des résidents de Second Life ne sont que l'écho des obsessions répandues à tout niveau de la société contemporaine : retarder le vieillissement, éviter la souffrance, nier la maladie comme faisant partie de la vie humaine. Peut-être la liste des sites Web les plus visités par les malades du cancer voulant vérifier le diagnostic de leur médecin n'aura-t-elle rien en commun avec l'historique de navigation des passionnés des jeux 3D qui cherchent le meilleur logiciel pour personnaliser leurs avatars. Mais les deux ont en commun le fantasme d'une perfection physique que les technologies numériques accentuent singulièrement.

Dans les pays anglophones, cette accentuation s'exprime dans un discours selon lequel les ordinateurs en réseau sont des *enabling technologies*. Un peu maladroitement, on le rend en français par « technologies capacitantes¹ ». Ce sont des outils qui secondent et favorisent (*enable*) les capacités du corps humain. La connexion Internet qui me permet, par exemple, de consulter le catalogue de la British Library sans devoir effectivement me rendre à Londres me fait entrer – même si ce n'est que virtuellement – dans des lieux physiquement inaccessibles. Par opposition, il existe d'autres technologies qui ont pour seul but d'empêcher certaines actions et ont un effet invalidant, handicapant (*disable*) sur le corps humain : des clôtures électriques ou des mines antipersonnel en sont des exemples très clairs.

La première fois que j'ai rencontré cette distinction, c'était précisément à la British Library, en y effectuant une recherche bibliographique. C'était après la performance à

1. Antonio A. Casilli, « Technologies capacitantes et “disability divide” : enjeux des usages numériques dans les situations de handicap », *BodySpaceSociety*, 2 décembre 2009, http://www.bodyspace-society.eu/wp-content/uploads/2009/12/CASILLIHandicap_preprint.pdf, prépublication, à paraître in Joël Gaillard et Bernard Andrieu (dir.), *Vers la fin du handicap ?*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010.

deux têtes de Stelarc et je voulais approfondir le concept de prothèse en histoire de l'art. J'ai découvert qu'un courant nourri d'artistes contemporains cherchait à conjuguer technologies et réflexion sur le handicap. On appelle cette mouvance Disability Arts¹. Certains de ces créateurs interrogent aussi le rapport entre médecine et culture technologique afin de mesurer la distance entre leur propre expérience du handicap et la notion médicale qui l'interprète comme une « déficience », comme un écart par rapport à la normalité physique. Or il est évident que la condition d'un handicapé ne peut pas se réduire à cela. La relation aux autres, l'autonomie de l'individu, son désir de bonheur ou d'acceptation interviennent aussi. Les prothèses, les appareils orthopédiques, les fauteuils roulants qui font son quotidien se chargent alors, dans les performances de ces artistes, de significations nouvelles. Signes de la stigmatisation sociale, mais aussi figures de l'aide qu'apportent les technologies, ils jumellent idéalement la personne handicapée avec le *cyborg* – l'homme-machine des récits de science-fiction. L'internaute scotché à son ordinateur et l'artiste cloué à son fauteuil roulant ne font qu'un. Tous deux sont appareillés à des technologies « capacitanes » dont la fonction fondamentale est de faire venir au jour toutes les potentialités de leurs corps.

L'une de mes connaissances « anglaises » est le professeur Antonio Marturano, qui (comme son nom l'indique) est en réalité italien, éthicien de son état, et en poste à l'université d'Exeter (Royaume-Uni) au moment où je m'intéressais au rapport entre technologies et handicap. Pour plus d'une raison, il était la personne idoine pour obtenir des

1. Disability Arts Online, « At The Forefront of the Disability Arts Evolution », <http://www.disabilityartsonline.org/home> [dernier accès 1^{er} février 2010].

précisions à ce sujet : il est né avec une rare maladie génétique connue sous le nom de syndrome de Treacher Collins. Elle peut comporter des anomalies des os, des mâchoires ou des yeux. Pour lui, atteint à un degré plus léger, elle se traduit principalement par une surdité et par une anomalie des oreilles externes ; il s'en accommode grâce à un appareil acoustique et à une barbe luxuriante – il a ce qu'on appellerait spontanément une tête de philosophe. C'est en vidéoconnexion avec sa maison de Rome, où il est revenu enseigner en 2008, que nous entamons une conversation sur la façon dont Internet peut influencer sur la vie en ligne d'une personne vivant avec un handicap.

« Je suis une personne “diversement habile”, déclare-t-il. Ma particularité est que je suis autonome, depuis toujours. » Ce qui le met à l'abri, sinon de la stigmatisation sociale, du moins de la majorité des aspects négatifs de la condition d'handicapé au quotidien. Il peut accéder à tous les endroits et services réservés aux « habiles ». Il n'a pas besoin d'être assisté par d'autres, des auxiliaires de vie ou des professionnels de la santé. « Mes rapports avec les médecins sont minimaux, me dit-il immédiatement, et ils ne diffèrent aucunement de ceux d'autres personnes. » On aurait pu imaginer qu'un patient de Treacher Collins passerait son temps entre deux médecins. « Disons que j'ai acquis une bonne connaissance de moi-même. Je crois en l'automédication – j'ai un éventail de médicaments que je peux prendre et d'autres auxquels je suis allergique. Puis, chaque année, je fais une cure thermale. Et je me bourre tout le temps de vitamines. » La réalité est qu'un porteur de handicap a de plus en plus besoin de gérer personnellement l'entretien de sa propre santé – de la consommation de médicaments à l'attention aux symptômes les plus ordinaires – et l'interaction en ligne peut être très utile

pour cela¹. L'expérience qu'a Antonio Marturano du contexte médical s'avère dès lors plutôt limitée, et ce depuis la fin de son adolescence. « Enfant, j'ai été suivi par quatre ou cinq médecins, c'est vrai. Et à 20 ans j'ai été opéré par Paul Tessier, le père de la chirurgie cranio-faciale. » Néanmoins, il ne peut pas se définir comme quelqu'un d'entouré par des médecins, ni autrefois ni maintenant. En cela aussi, il est, selon ses dires, « un handicapé *sui generis*, d'un type tout particulier. Je dis cela, parce que, pour moi, quelqu'un en situation de handicap est quelqu'un de lourdement assujéti aux machines : un respirateur artificiel, une chaise roulante... dans mon cas c'est une prothèse auditive, mais je peux m'en passer si je veux ».

Une machine dont il peut difficilement se passer cependant est son ordinateur : il en est un utilisateur intensif depuis les toutes premières années du Web. S'en sert-il pour visiter des communautés de soutien ou bien pour rechercher des informations de santé ? « Il y a en effet, m'explique Marturano, un site international pour les porteurs du syndrome de Treacher Collins. Je le connais mais je n'y vais jamais. Il s'adresse surtout à des familles avec des enfants, des adolescents... et puis, ils ont une galerie avec des photos qui franchement me donne envie de pleurer... » Les anomalies du visage de certains enfants atteints par cette maladie peuvent causer leur exclusion sociale. Les sites Web comme Friendlyfaces.org ou Treachercollins.net tâchent alors de sensibiliser le grand public à la maladie en présentant sans tabou les expériences de vie des malades et de leurs familles. Ils fournissent aussi à celles-ci une occasion de mieux connaître les enjeux de ce handicap,

1. Alan D. Smith, « Chronic Disease Management and the Development of Virtual Communities », *International Journal of Electronic Healthcare*, vol. 3, n° 4, 2007, p. 329-352.

de se former aux pratiques de santé associées à leur condition, et même de faciliter l'achat de produits spécialisés. 63 % des familles d'enfants handicapés font un usage fréquent d'Internet pour envoyer des mails, collecter des informations sur les modes de garde ou commander des équipements¹. « À part ça, continue Marturano, sur Facebook, je fais partie du groupe du Mouvement italien des Personnes handicapées. Là, c'est quelqu'un, deux de mes amis en fait, qui en sont membres et qui m'ont demandé de m'inscrire. »

En tant que porteur d'un degré léger de handicap, l'éthicien italien peut se permettre de prendre du recul par rapport à ces communautés en ligne. Certes, il est familier des sites Web dédiés, il sait comment rechercher les forums en ligne sur la santé et le handicap, il n'a pas de réticences à s'identifier politiquement à un mouvement pour la défense des droits des porteurs de handicap. Mais, grâce à Internet, il se découvre surtout comme une personne vivant aux marges du monde des porteurs de Treacher Collins. En se comparant aux patients plus touchés par la maladie, dont les photos en ligne « lui donnent envie de pleurer », il peut mesurer la légèreté de son degré de handicap, au-delà des indicateurs médicaux. En le mettant en contact avec d'autres situations de vie, l'interaction en ligne lui sert aussi à découvrir les possibilités qui lui sont ouvertes.

Ses habitudes de navigation peuvent ainsi progressivement se détourner du monde du handicap et lui faire rechercher un soutien social élargi. C'est dans les communautés plus généralistes qu'il le trouve. « Mon utilisation d'Internet est principalement professionnelle le jour, et socialisante le

1. Clare Blackburn et Janet Read, « Using the Internet ? The Experiences of Parents of Disabled Children », *Child : Care, Health and Development*, vol. 31, n° 5, 2005, p. 507-515.

reste du temps. Par socialisante je veux dire que, comme beaucoup de monde, j'ai recherché des rencontres avec des personnes du sexe opposé. Et j'en ai trouvé, heureusement pour moi... et pour celle qui est devenue ma femme. » Mis à part le handicap, pour un professeur célibataire, la vie sur les campus universitaires en Angleterre et aux États-Unis, où Marturano a enseigné au début de sa carrière, peut devenir une occasion d'isolement et de frustration. Se servir des chats et de sites de rencontres pour connaître des partenaires potentiels s'impose comme un choix à la fois pratique et stimulant. « Pour moi Internet a été à tout point de vue une curiosité culturelle. Depuis toujours, je suis fasciné par la culture chinoise. Alors ma femme, qui habitait Beijing quand nous nous sommes connus, je l'ai rencontrée sur le site Chineselovelinke.com, tout simplement. » Il existe aussi des services pour célibataires vivant avec un handicap. Des sites comme Disabledpassions.com ou Nouvelles-rencontres.com, par exemple, permettent d'entrer en contact avec des usagers ayant les mêmes situations de vie, pour amitié et plus si affinités. L'interface est identique à celle d'un site de rencontres classique : en cochant des options et en cliquant sur un menu, on peut rechercher un compagnon ou une compagne selon l'âge, le lieu de résidence, mais aussi le type de déficience (motrice, visuelle, mentale, etc.) souhaitée.

« Quand j'ai commencé, poursuit Marturano, c'était en 1996 et je me servais surtout d'une application de messagerie instantanée, ICQ. Fondamentalement, je cherchais des nouveaux contacts dans des pays étrangers. Parmi les personnes qui m'ont répondu de Taiwan, il y avait une danseuse étoile, qui est devenue ma première conquête virtuelle. Puis, je l'ai rejointe chez elle, nous avons voyagé ensemble en Chine, en Europe... Mais notre relation était comme elle quand elle était sur scène – elle bougeait tout le temps. Alors j'ai cherché ailleurs... » Grâce à Internet, son envie

de trouver une partenaire avec qui partager sa vie a pu être assouvie. Il est parvenu à développer des relations de plus en plus stables avec des femmes connues en ligne – jusqu’au moment où il a rencontré celle qui est devenue son épouse. « Je ne sais pas, et je ne vais pas me prononcer sur la façon dont les personnes non handicapées s’y prennent pour faire des rencontres en ligne. Mais je ne crois pas que ce soit différent de ce que je fais moi, finalement. » De ce point de vue-là, Internet a été pour lui une technologie d’intégration sociale, capable de le mettre sur le même plan que n’importe qui d’autre. « Si je n’avais pas eu le syndrome de Treacher Collins, je n’aurais peut-être pas eu la vie relationnelle que j’ai eue. C’est-à-dire que, statistiquement, les handicapés ont une envie de rencontres, et même de relations sexuelles, plus développée que les non-handicapés. Alors je sais que dans mon cas, sans Internet, il aurait été dur de développer cette partie de moi. »

Le handicap est un concept à conjuguer toujours au pluriel. Des conditions de vie diverses entraînent des enjeux différents. L’efficacité des technologies numériques aussi suit une gradation. Le handicap d’Antonio Marturano est principalement auditif. Dans son cas, la communication en ligne représente un atout. Dans un premier temps, la rencontre avec ses nouvelles partenaires a pu se faire sur un plan textuel, par mails ou par chats. Ensuite, elle a pu s’appuyer sur des éléments audiovisuels : photos, visioconférences, etc. Dans l’interaction sociale, la déficience a donc pu entrer en scène progressivement. Les préjugés s’en sont trouvés estompés. « Ma surdité, et même mes oreilles difformes, quand je suis en ligne, je peux les présenter peu à peu. Aux femmes que j’ai connues, je le leur ai dit, bien sûr, mais après avoir créé un minimum d’entente... Je n’ai pas eu besoin d’entrer dans le sujet tout de suite. Pas tout de suite et pas trop tard, non plus. » Les bienfaits de la

communication électronique pour les porteurs de handicaps ont souvent été soulignés dans la littérature scientifique. C'est le cas notamment pour les malentendants qui se tournent vers Internet, tous sexes et tous niveaux socio-culturels confondus. Par rapport aux non-utilisateurs, non seulement leur santé s'en trouve améliorée, mais aussi leur bien-être (au sens d'intégrité émotionnelle, de niveau de socialisation, etc.). Pour les sourds utilisateurs intensifs d'Internet, d'ailleurs, le bien-être devient même comparable à celui des utilisateurs non sourds¹. Internet est donc à la fois une technologie qui facilite l'intégration de personnes perçues comme « physiquement différentes » et un moyen d'égaliser leur vécu avec celui de non-handicapés².

La raison principale en est que les médias électroniques nivellent les opportunités et les modalités de présentation de soi, de son corps. En général, un mail ou un profil en ligne se construisent de la même façon que l'on soit handicapé ou pas. Signaler sa présence dans les habitats numériques³ consiste à laisser transparaître certaines facettes de son identité, soigneusement sélectionnées : un nom, une image, un portrait écrit. Le handicap devient alors un élément parmi d'autres de la sphère personnelle, que l'utilisateur peut dévoiler⁴. Le but n'est pas de tricher ou de cacher ses déficiences, mais de mieux maîtriser l'impression que l'on

1. Azy Barak et Yael Sadovsky, « Internet Use and Personal Empowerment of Hearing-impaired Adolescents », *Computers in Human Behavior*, vol. 24, n° 5, 2008, p. 1802-1815.

2. Gerard Goggin et Tim Noonan, « Blogging Disability : The Interface Between New Cultural Movements and Internet Technology », in Axel Bruns et Joanne Jacobs (dir.), *Uses of Blogs*, New York, Peter Lang, 2006, p. 161-172.

3. Nous l'avons vu dans « Ceci est mon corps (en ligne) ».

4. Natilene Bowker et Keith Tuffin, « Disability Discourses for Online Identities », *Disability & Society*, vol. 17, n° 3, 2002, p. 327-344.

donne de soi en choisissant le moment où le handicap doit entrer en scène afin de déjouer les préjugés et d'afficher ses points forts¹. Pour ces handicapés qui ne jouissent pas d'un bon niveau d'autonomie dans la vie réelle – parce qu'ils sont dépendants de leur famille ou d'aides-soignants –, la communication en ligne peut aussi être une occasion de se présenter sans médiation.

À la lumière des usages informatiques, nous pouvons également saisir le handicap et, en creux, la normalité physique comme des concepts relatifs. En sciences sociales, on les définit comme des « constructions sociales », des conventions qui influencent la manière dont le corps est vécu². Chaque société classe différemment ce qui est normal et ce qui ne l'est pas. Ainsi une personne avec une *particularité* physique se trouve-t-elle transformée en une personne avec un *désavantage* physique. Ce sont surtout l'attitude et le regard des autres qui *font* le handicap. Or, dans le contexte des interactions en ligne, les personnes handicapées cessent d'être de simples objets de cette construction sociale. Elles peuvent apprivoiser le regard des autres et ainsi devenir des sujets actifs, qui décident quand et comment révéler leur présence et leurs conditions de vie. Dans le contexte d'Internet, les exigences en termes de sociabilité et de santé du professeur Marturano rejoignent celles des usagers qui ne sont pas en situation de handicap. L'autonomie qui définit sa condition d'handicapé *sui generis* est secondée – « capacité » – par les réseaux numériques.

1. Natilene Bowker et Keith Tuffin, « Understanding Positive Subjectivities Made Possible Online for Disabled People », *New Zealand Journal of Psychology*, n° 36, 2007, p. 63-71.

2. D'après la définition de Peter L. Berger et Thomas Luckmann, *La Construction sociale de la réalité*, trad. de l'anglais par P. Taminioux, Paris, Armand Colin, 2006 [*The Social Construction of Reality*, New York, Doubleday, 1966].

D'autres handicapés qui se servent moins d'Internet finissent alors au contraire par rester *assujettis aux machines*. Lui, il a pu devenir un *sujet grâce aux machines*.

Le droit d'être anorexique

La notion de construction sociale du corps, que nous venons d'évoquer, est centrale pour comprendre comment les usagers d'Internet vivent leur santé, leur apparence et leurs potentialités physiques. Le corps est, bien sûr, une entité biologique. Mais une entité biologique que la culture façonne et adapte aux usages sociaux. Dans une civilisation ancienne de pêcheurs le corps apprenait la nage, dans une civilisation de chasseurs il développait l'odorat et la vision de loin¹. Face aux rythmes de travail des mégavilles modernes, il aura besoin de surconsommer de la nourriture, des médicaments et des services de soins. Et dans une société en réseau ? Si l'environnement social change avec l'introduction d'une nouvelle manière de communiquer, notre façon de percevoir le corps et de nous en servir change aussi. Pour examiner comment la socialisation assistée par les ordinateurs peut modifier la manière actuelle de « construire » le corps, nous nous pencherons sur le phénomène nouveau et à bien des égards inquiétant des blogs et des sites pro-anorexiques – appelés communément « pro-ana ».

Depuis 2005, la communauté médicale assiste stupéfaite à la prolifération de communautés en ligne prônant l'anorexie². Une provocation ? Un canular ? Pas du tout. Pour

1. Sur ce sujet, voir Marcel Mauss, « Les techniques du corps », *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, 1950, p. 363-386.

2. Stephanie Tierney, « The Dangers and Draw of Online Communication : Pro-anorexia Websites and their Implications for User, Practitioners, and Researchers », *Eating Disorders*, n° 14, 2006, p. 181-190.

les membres de ces réseaux, l'anorexie ne doit plus être regardée comme une maladie dont il faut guérir, mais comme un choix de vie à embrasser. L'*anorexia nervosa* est une quête obsessionnelle d'un idéal de perfection physique. Le désir de minceur se traduit par de fortes restrictions alimentaires, des activités sportives intenses, le vomissement volontaire et l'usage de laxatifs. Selon les statistiques du ministère de la Santé, elle concerne 40 000 Français, dont 90 % sont des jeunes femmes. Le taux de mortalité est l'un des plus élevés de tous les troubles apparentés : sur une période de 10 ans, près de 10 % des individus malades seront décédés. De quoi craindre une épidémie fomentée par ces sites Web. Depuis le projet de loi français de 2008 qui interdit l'apologie de l'anorexie sur Internet¹, les auteurs cachent leur identité derrière des pseudonymes. Ils s'efforcent aussi de faire migrer fréquemment leurs sites vers de nouveaux services d'hébergement en ligne. Comme souvent les anciens emplacements restent référencés, le besoin de clandestinité contribue en fait à multiplier le nombre de pages Web dédiées à ces troubles des conduites alimentaires.

L'acharnement des censeurs du Web est, selon les blogueurs pro-anorexiques, d'autant plus mal placé que les éloges les plus appuyés de la maladie qu'ils ont « choisie » ne viennent pas d'Internet mais des chaînes de télévision et de la presse généraliste. « Plus de 93 % des images véhiculées par les médias, affirme l'une d'entre eux, sont des femmes très minces. Pro-ana est un mouvement qui engage la prise en charge autonome des hommes et des femmes

1. Ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports, « Lutte contre l'anorexie : signature d'une charte d'engagement volontaire & interdiction de l'apologie de l'anorexie sur Internet », Dossier de presse, mercredi 9 avril 2008.

qui ont des troubles du comportement alimentaire et qui ne souhaitent pas guérir¹. » Ce langage militant ne doit pas étonner. Les anorexiques en ligne se voient avant tout comme des victimes du showbiz qui célèbre la minceur extrême des mannequins et de l'industrie alimentaire qui promeut la « malbouffe ». Mais leur réaction ne consiste pas à adopter une alimentation bio ou à boycotter les médias. Au contraire, ces jeunes gens entreprennent une forme de « grève de la faim » qui, comble du paradoxe, adopte les mêmes logiques que celles du système marchand et médiatique auquel ils se sentent asservis, en les poussant jusqu'à des conséquences extrêmes.

Les sites Web pro-ana regorgent d'utilisateurs qui échangent compulsivement des images de stars filiformes. Par le biais de textes ou de photographies, les portraits de membres témoignent de leurs « progrès » dans la maladie et vantent leurs ventres creux, leurs « côtes en relief », leurs « hanches en portemanteau »². Jusque-là, le danger de ces sites consisterait essentiellement à donner le mauvais exemple à des adolescents et à de jeunes adultes en détresse³. En jargon anorexique, on parle de donner la *thinspiration*, l'inspiration à maigrir. La représentation numérique de ces corps émaciés déclenche bientôt des pratiques bien réelles. Les usagers se lancent des défis potentiellement suicidaires :

1. Lisha Davis, « Ana Manifesto », *Why not Pro-ana*, <http://www.freewebs.com/thinnest/whynotproana.htm> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Forum Santé Anorexie et Boulimie, « Le repas de la journée des "guéries" », *Doctissimo*, http://forum.doctissimo.fr/sante/anorexie-boulimie/repas-journee-gueries-sujet_163240_55.htm [dernier accès 1^{er} février 2010].

3. Anna Bardone-Cone et Kamila Cass, « What Does Viewing a Pro-anorexia Website Do ? An Experimental Examination of Website Exposure and Moderating Effects », *International Journal of Eating Disorders*, vol. 40, n° 6, 2007, p. 537-548.

c'est à celui qui ingèrera le moins de calories par jour. Entre-temps, ils ne cessent de prodiguer des avis sur les meilleurs régimes alimentaires, sur les sports les plus aminçissants. Des participants zélés du Forum Santé Anorexie et Boulimie du portail Doctissimo se risquent à conseiller les meilleures pilules minceur, les diurétiques les plus efficaces, les dentifrices qui limitent les dégâts pour les dents dus aux vomissements fréquents¹ : toute une panoplie de produits spécialisés, tout un savoir-faire spécifique qui permet à ces utilisateurs d'atteindre, dans la vraie vie, l'idéal de perfection qu'ils affichent sur leurs écrans.

Pierre Bourdieu aurait dit que, pour ces jeunes gens, l'anorexie est devenue un *habitus*, c'est-à-dire un ensemble d'habitudes que l'on acquiert et qui permettent d'intégrer un contexte social précis. À force de les pratiquer, elles deviennent une sorte de « seconde nature² ». Prenez un danseur classique : au bout d'un certain nombre d'années de pratique et d'exercices, il aura « incorporé » les gestes et les routines de son métier et sera capable de les convoquer à volonté. Mais en même temps, il aura incorporé les valeurs que son milieu associe au corps : grâce, endurance, expressivité, etc. C'est un phénomène similaire que l'on observe chez les anorexiques. Ils adoptent des comportements acceptés dans leur milieu. Ces comportements se consolident et deviennent des habitudes incorporées. Les échanges en ligne débouchent sur des pratiques bien réelles et sur des modifications tangibles du corps de ces usagers. Leur poids diminue, leur apparence change, la température corporelle baisse, le rythme cardiaque s'affaiblit, l'anémie se manifeste

1. Forum Santé Anorexie et Boulimie, « Dentifrice pour ano-bv ?? », *Doctissimo*, http://forum.doctissimo.fr/sante/anorexie-boulimie/dentifrice-sujet_187069_1.htm [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Pierre Bourdieu, *Le Sens pratique*, Paris, Minuit, 1980.

et – chez les filles – les menstruations disparaissent. Ce sont des symptômes communs à tous les anorexiques, mais, dans les communautés en ligne, ils sont le résultat d'un apprentissage actif d'habitudes et de comportements documentés dans le groupe d'appartenance. Ils reflètent une structure sociale et véhiculent des normes du corps.

Pour ces usagers, l'anorexie n'est pas une simple maladie que l'on contracte¹. La sociologue Muriel Darmon décrit le parcours des anorexiques comme une « carrière » que l'on entreprend². Son interprétation suggère un apprentissage, une confrontation avec ses égaux et l'échange de connaissances et de biens matériels – bref, les éléments d'une socialisation à part entière. Quand les réseaux informatiques sont au rendez-vous, cette socialisation devient encore plus solide et les effets sur le corps réservent plusieurs surprises.

Il n'y a rien d'extraordinaire au fait, pour un adolescent, de refuser de participer au repas familial et d'affirmer ainsi son autonomie vis-à-vis de l'autorité de ses parents. Mais quand il trouve, parmi les lecteurs de son blog, des voix solidaires qui l'invitent à ne pas faire de compromis et qui l'assurent de leur soutien inconditionnel, sa situation peut s'exacerber. Grâce à son anonymat relatif, Internet est un espace où l'on peut exprimer librement envies et problématiques³. Le ton devient facilement outrancier et les « revendications » du droit de disposer librement de son corps deviennent plus radicales. Le fait qu'une écrasante majorité des anorexiques en ligne soient de sexe féminin leur permet

1. Silke Stracke *et al.*, « Pro-Ana – Lifestyle, Gemeinschaft, psychische Erkrankung ? », *Psychotherapie Psychosomatik Medizinische Psychologie*, vol. 58, n° 2, 2008, p. 82-83.

2. Muriel Darmon, *Devenir anorexique. Une approche sociologique*, Paris, La Découverte, 2003.

3. Voir *supra*, « Négocier un espace propre en ligne ».

de récupérer la rhétorique de l'antagonisme culturel des féministes des générations précédentes. Les sites Web pro-ana deviennent alors des « sanctuaires » accordant aux jeunes femmes un espace d'expression par-delà la domination masculine sur le corps¹. Le facteur essentiel ici est la clandestinité. Partager un secret en ligne cimente les convictions sur le corps et sur la santé : s'il faut se cacher, c'est qu'on est en train de réaliser quelque chose d'important.

Moyennant les sites Web pro-ana, les participants ont un outil pour reconfigurer leur socialité (sans pour autant que l'on puisse dire qu'ils se « désocialisent » intentionnellement de leurs parents et amis). Tout simplement, ils deviennent progressivement plus préoccupés de l'opinion de leurs homologues en ligne quand il est question de leur apparence et de leur santé². Constamment connectés entre eux, les anorexiques d'Internet ont un retour immédiat sur tout événement de leur vie. Leur identité de « rebelles de la bouffe » s'en trouve renforcée. Les sites pro-ana composent ainsi une sous-culture qui ratifie des comportements déviants. De ce point de vue-là, ils ne diffèrent pas des adeptes de l'automutilation, auxquels ils sont souvent associés³. Avant l'arrivée d'Internet ces sous-cultures n'existaient pas en tant que telles. On avait plutôt affaire à des individus solitaires, qui vivaient leur déviance dans l'incompréhension et la solitude, sauf pour les cas plutôt rares d'anorexiques hospitalisés ayant atteint un niveau très

1. Karen Dias, « The Ana Sanctuary : Women's Pro-anorexia Narratives in Cyberspace », *Journal of International Women's Studies*, vol. 40, n° 6, 2003, p. 537-548.

2. Jeff Gavin, Karen Rodham et Helen Poyer, « The Presentation of "Pro-anorexia" in Online Group Interactions », *Qualitative Health Research*, vol. 18, n° 3, 2008, p. 325-333.

3. Patti A. Adler et Peter Adler, « The Cyber Worlds of Self-injurers : Deviant Communities, Relationships, and Selves », *Symbolic Interaction*, vol. 31, n° 1, 2008, p. 33-56.

élevé de troubles alimentaires – et seulement dans la mesure où il leur était permis d’interagir dans le cadre du service thérapeutique. À travers le Web, ces particuliers deviennent des associés. Ils partagent les mêmes convictions sur ce que l’on peut faire avec son corps.

Par ailleurs, avec ses masses d’informations médicales accessibles librement, Internet permet à ces sujets de se familiariser avec leur maladie et ses différents stades. C’est ainsi qu’émergent des hiérarchies entre les anorexiques, des rôles, des structures sociales basées sur leur niveau de « compétence » en troubles alimentaires. La mise en scène du corps joue justement un rôle important pour signaler ces structures hiérarchiques. Un exemple tiré du forum de discussion anglophone *Starving for Perfection* : le 25 avril 2009 à 20 h 53, une néophyte vient de débarquer dans la communauté. Selon la coutume du forum, elle poste un message pour se présenter aux autres membres. Elle s’appelle Amanda, et déclare être « anorexique depuis quatre ans ». Le message est complété par une fiche contenant ses « stats » : taille, poids maximal, poids minimal, poids visé. Malgré son expérience déclarée, tout indique qu’il s’agit d’une utilisatrice qui oscille encore entre l’anorexie et la normalité. Son avatar, surtout, prouve cette dualité : une petite photo tirée d’une campagne célèbre contre l’anorexie mentale. On y voit une adolescente squelettique, debout face à un miroir qui reflète l’image d’une fille bien enrobée. Au-dessous de l’image, la ligne indiquant le nombre des contributions au forum affiche cruellement « 1 ». Elle ignore même que le forum a déjà migré vers une autre adresse. On la classe parmi les *wannarexics*, les « apprentis anorexiques » que les « anciennes » chaperonnent. D’où, le 30 avril à 18 h 59, l’intervention de la modératrice Stephanie. Très cordialement elle invite Amanda à rejoindre le forum à une nouvelle adresse Internet. Son avatar est la photo d’un

mannequin blond, moulé par un maillot de bain noir élégant et austère. Le nombre faramineux des messages postés par ses soins sur le forum (2 232) est le gage de son autorité et de sa fiabilité¹. Les rôles sont établis, la hiérarchie est claire. Amanda se laisse conduire par Stephanie et on la retrouvera quelques jours après à la nouvelle adresse de la communauté en ligne. Les hiérarchies qui s'établissent entre usagers pro-ana donnent un ordre et une continuité à ces communautés virtuelles, malgré le risque de dispersion des membres à cause des migrations fréquentes dues à la censure.

Pour résumer, nous dirons qu'en comparant les anorexiques hors ligne d'antan et les anorexiques en ligne, trois différences sautent aux yeux : le deuxième groupe est plus extrême dans ses pratiques et dans ses convictions, il est mieux organisé et il est soudé socialement. Même en connaissant les personnes qui se cachent derrière les pseudonymes, il serait aussi difficile de les convaincre d'entreprendre une thérapie. Grâce à l'aide et au soutien des autres internautes pro-ana, ces individus peuvent inscrire leur condition dans la durée. Les forums sont peuplés de personnes qui déclarent vivre avec l'anorexie depuis huit ou dix ans sans être hospitalisées et parfois sans que leurs familles et amis en aient connaissance. Que ces propos soient exagérés ou pas, il n'en reste pas moins que, à l'heure des communautés d'Internet, l'anorexie est devenue non seulement souhaitable pour certains, mais *durable*. Dans les sites Web et les blogs pro-ana on apprend les ruses pour cacher à ses proches son choix de maigrir. On y développe des répertoires de phrases types pour refuser la

1. « Buon Giorno ! », Starving for Perfection, http://forum1.aimoo.com/Starving_For_Perfection/Introductions/Buon-Giorno-1-1466439.html [dernier accès 1^{er} février 2010].

nourriture (« je suis végétarien », « je vais le manger dans ma chambre pendant que je finis mes devoirs », « j'ai déjà mangé chez mes copains », etc.). Mais les sites Web pro-ana apportent aussi des solutions pour déjouer les conséquences les plus extrêmes des troubles alimentaires. Les anorexiques peuvent alors décider d'interrompre momentanément leur style de vie quand ses conséquences se font trop importantes, quitte à reprendre après avoir stabilisé leur état de santé. L'intervention d'un médecin peut être admise, et dans certains cas même conseillée par les membres des réseaux pro-ana, pourvu qu'il se borne à guérir des symptômes isolés. Ce peut être le cas d'un anorexique souffrant de dépression, pathologie parfois associée à ces troubles alimentaires, et qui requiert un suivi médical. Ou encore d'une fille cherchant à avoir un enfant qui – surtout du fait de l'aménorrhée – décide d'entreprendre un traitement le temps de sa grossesse. C'est à ce moment-là que les pratiques des internautes pro-ana rejoignent les comportements des malades du cancer ou de personnes handicapées décrits dans les chapitres précédents. Ils « modulent » la médiation médicale, en n'y ayant recours que quand ils la considèrent nécessaire, et toujours comme accompagnement d'une démarche de santé dont ils veulent garder la maîtrise.

Cela ne veut pas dire que, en évinçant la médiation médicale, Internet et la vague actuelle de Médecine 2.0 facilitent les pratiques pro-anorexiques. L'existence de ces troubles (et de discours les justifiant) est en réalité indépendante d'Internet. Plus d'un historien en a montré la diffusion à des époques éloignées de la nôtre. Des saintes du Moyen Âge pratiquant le jeûne ascétique aux régimes alimentaires draconiens de Sissi, impératrice d'Autriche, les

exemples abondent¹. Incontestablement, l'essor des ordinateurs en réseau ne cause pas ces problèmes. Il façonne plutôt les solutions qu'on leur trouve.

Au-delà des lois de censure, les professionnels de la santé commencent à croire que le meilleur remède contre la propagande anorexique en ligne se cache dans les sites pro-ana eux-mêmes. Ces forums, blogs, services Web, avec leur capillarité, leur auto-organisation et leur capacité à établir des liens de confiance avec les personnes souffrant de troubles alimentaires contiennent un potentiel thérapeutique considérable². Actuellement le rapport entre ces communautés closes et l'opinion publique est d'hostilité ouverte : d'une part les défenseurs du droit de jeûner, de se faire vomir, de l'autre la répression. La panique morale ambiante justifie les attitudes de repli identitaire des anorexiques en ligne. Mais pour l'anorexie, comme pour d'autres maladies pour lesquelles les patients se tournent vers Internet, les rapports avec les institutions de santé sont beaucoup plus complexes et nuancés que la simple incommunicabilité. D'autant plus que les groupes pro-ana présents en ligne ne se limitent pas à faire l'apologie des désordres alimentaires. Une partie substantielle de leurs activités est consacrée à la création de réseaux d'entraide, au partage d'expériences, à la circulation de savoirs spécialisés entre personnes qui font face chaque jour aux mêmes problèmes. Le défi des campagnes de prévention futures sera de chercher à mettre en avant les composantes de soutien mutuel entre malades en ligne, afin de

1. Rudolph M. Bell, *Holy Anorexia*, Chicago, University of Chicago Press, 1985 ; Ginette Raimbault et Caroline Eliacheff, *Les Indomptables : figures de l'anorexie*, Paris, Odile Jacob, 1989.

2. Mary K. Walstrom, « "You Know, Who's the Thinnest ?" : Combating Surveillance and Creating Safety in Coping with Eating Disorders Online », *CyberPsychology and Behavior*, vol. 3, n° 5, 2000, p. 761-783.

faire reculer les provocations et les poses d'autodestruction de certains usagers qui se font trop entendre¹.

Si le corps est une construction sociale, Internet, en tant qu'étalon de la culture actuelle, véhicule des modèles d'excellence physique qui s'installent dans les représentations sociales et influent sur les comportements effectifs des individus. De ce point de vue, il ne se différencie pas des médias traditionnels. Son originalité réside ailleurs, dans le fait de permettre aux utilisateurs de ne pas recevoir passivement les normes socialement partagées d'excellence ou de normalité physique. Dans les communautés de la Toile, ces normes peuvent être modifiées, nous l'avons vu, pour intégrer des formes de handicaps. Elles en exagèrent parfois dangereusement certains traits, comme la maigreur des anorexiques, et renvoient alors à ce que l'opinion publique considère aujourd'hui comme les aberrations possibles d'un canon corporel poussé à ses conséquences extrêmes. En tout état de cause, les usagers des médias numériques ne sont pas comme ceux des médias traditionnels quand il s'agit de penser leur corps. Ils ne sont pas des spectateurs inertes, mais des interacteurs². Ils exécutent un travail méticuleux d'adaptation de leurs pratiques de vie aux modèles de corps qui circulent sur la Toile. Tout simplement, quand on est en ligne, c'est dans l'intersubjectif que le corps « se fait ». En échangeant avec les autres usagers, un projet corporel prend forme.

1. David Giles, « Constructing Identities in Cyberspace : The Case of Eating Disorders », *British Journal of Social Psychology*, vol. 45, n° 3, 2006, p. 463-477.

2. Serge Proulx et Thierry Bardini, « Entre publics et usagers : la construction sociale d'un nouveau sujet communicant », *Médiations sociales, systèmes d'information et réseaux de communication*, Metz, Congrès INFORCOM 98, Société française des sciences de l'information et de la communication, 1998, p. 267-274.

« Un profil comme le mien »

Je poursuis la réflexion sur le caractère collectif du corps en ligne en relatant une mini-expérience que j'ai menée dans le service Facebook. Pendant une période de cinquante jours, du 27 avril au 15 juin 2009, j'ai observé comment la mise en scène du corps dans un profil d'utilisateur finit par influencer les structures sociales reliées à ce profil même¹. Je précise que cette expérience a une valeur d'exemple sans prétendre au dépassement de la visée pédagogique. Quoique très simple, elle permet de résumer quelques points importants que j'ai exposés dans cette deuxième partie. Elle permet aussi de se familiariser avec certains concepts qui seront utiles dans les chapitres qui suivent.

On a déjà eu maintes fois l'occasion de mentionner Facebook, un média social qui, à partir de la seconde moitié des années 2000, s'est imposé de part et d'autre de l'Atlantique comme un véritable phénomène culturel. En avril 2009, au moment de mon inscription, il rassemble plus de 200 millions de membres et il est le deuxième site le plus visité au monde². Pourtant, à sa création, Facebook n'était qu'un « trombinoscope virtuel » de l'université de Harvard, où chaque étudiant pouvait créer une fiche personnelle contenant une photo, une liste d'amis et une courte description de ses goûts et activités. Cette fiche, c'est ce qu'on appelle justement un « profil » d'utilisateur.

1. La durée de 50 jours a été établie pour des raisons analytiques (la période était assez longue pour permettre l'observation d'évolutions significatives) et liées aux nécessités inhérentes à chaque étape du protocole expérimental.

2. Source : *Alexa Top 500 Global Sites*, <http://www.alexa.com/top-sites/global> [dernier accès 1^{er} février 2010].

Au fil des années, le service s'est d'abord ouvert à tous les universitaires étasuniens, puis a progressivement accueilli des utilisateurs de tous âges, nationalités et niveaux de scolarité. Il s'est aussi enrichi de nouvelles fonctionnalités qui permettent de connecter son profil à celui de personnes proches – mais aussi de collègues, de vieilles connaissances perdues de vue – et, par leur intermédiaire, de former de nouveaux liens avec des inconnus. L'ensemble de ces liens constitue les « contacts », voire un annuaire d'amis en ligne. Bien sûr, qui dit ami sur Facebook ne dit pas forcément membre d'un groupe de camarades¹. Dans ce contexte, un contact est un usager auquel on accorde l'accès à des contenus spéciaux (textes, liens Internet, musique, vidéos) et à des renseignements réservés. Cet accès privilégié à des informations confidentielles, généralement défendu au tout-venant des usagers, représente la vraie valeur ajoutée d'une bonne liste d'amis sur Facebook. En sociologie on emploie parfois la notion de capital social. Comme le capital économique est l'ensemble des ressources matérielles qui permettent à une entreprise de prospérer sur le marché, le capital social est l'ensemble des relations humaines qui permettent à un individu d'améliorer sa position à l'intérieur d'un contexte social².

Ma petite expérience sur Facebook cherche à répondre à la question suivante : « Est-ce qu'en améliorant la présentation de soi et de son corps dans son profil, un utilisateur arrive à maximiser son capital social ? » Ce qui suit est un extrait de mon carnet d'observations.

1. Nous y reviendrons dans le chapitre « Mon *friend* n'est pas mon ami ».

2. Pierre Bourdieu, « Le capital social », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 31, 1980, p. 2-3.

Lundi 27 avril 2009. Je viens de créer à mon nom deux profils d'utilisateurs sur Facebook. Le profil 1 s'appelle pour l'instant Tony Cas. Le profil 2, Ant Cas. Pourquoi deux ? Parce que, comme dans les expériences de laboratoire, il faut pouvoir comparer deux entités initialement identiques, dont l'une sera soumise à une stimulation positive, l'autre invariable dans ses conditions de départ. Le profil 1 affichera donc de plus en plus d'informations sur moi et sur mon corps. Le profil 2 (autrement dit « profil témoin ») affichera la même quantité initiale d'informations. J'arriverai de cette façon à isoler les effets de la présentation de soi sur le capital social.

Facebook est basé sur l'idée que chaque utilisateur doit fournir une représentation véridique de son identité, avec de vrais amis et de vrais renseignements personnels. Cela vise à empêcher les usurpations d'identité. Pas question dès lors de créer des profils complètement factices pour étudier les interactions dans ce site Web. D'autant plus que, statistiquement, les utilisateurs anonymes ou ceux qui choisissent un nom fantaisiste sont destinés à avoir moins d'amis. Les noms d'utilisateurs que je m'autorise à inscrire initialement sont en réalité des « noms d'usage », des sobriquets derrière lesquels mes connaissances peuvent deviner mon identité sans lire mon nom complet (que je révélerai par la suite).

Je continue de citer mes notes :

Je n'ai pas ajouté d'autres indications sur mon compte : pas d'adresse postale, ni le nom de mon employeur ou celui de mon ancienne école, etc. J'ai complété les deux profils en ajoutant deux photos presque identiques : deux gros plans de moi déguisé en Méphistophélès

pour une fête. Une image assez reconnaissable mais dans laquelle mon visage n'apparaît pas de manière explicite.

Au départ donc, la mise en scène du corps dans ces deux profils passe exclusivement par un nom et un avatar. Étant donné l'impraticabilité de l'anonymat total sur Facebook, ces profils adoptent le degré maximal de dissimulation et de circonspection. Les options de protection de la vie privée ont été réglées au maximum de confidentialité : personne ne pourra consulter les deux profils sauf les amis préalablement accrédités.

Les amis, justement... Dès le jour suivant, je m'y attelle. La règle, dans une situation expérimentale, est de procéder en bon ordre en se servant d'un outil analytique appelé « générateur de noms ». Voilà comment je l'ai mis en place :

Mardi 28 avril 2009. En me basant sur le carnet d'adresses de ma boîte mail, j'ai rédigé une liste générale des noms de toutes mes connaissances. Après, pour chaque nom, j'ai calculé mon degré de proximité émotionnelle à l'aide d'un petit logiciel qui s'appelle IOS¹. J'ai ensuite trié les noms par degrés de familiarité avec eux et pour chacun j'ai spécifié sexe, âge, nationalité, niveau de scolarité, compétences informatiques et niveau socio-économique. Enfin, j'ai sélectionné parmi mes connaissances cent noms et je les ai répartis en deux listes comparables, de cinquante individus – une pour chaque profil. J'ai alors envoyé une même « demande d'amitié », mention-

1. Benjamin Le, William B. Moss et Debra Mashek, « Assessing Relationship Closeness On-line : Moving from an Interval-scaled to Continuous Measure of Including Others in the Self », *Social Science Computer Review*, vol. 25, n° 3, 2007, p. 405-409.

nant explicitement mon nom : *Salut [nom de l'utilisateur]. C'est Antonio Casilli. Est-ce qu'un profil comme le mien collerait dans ta liste d'amis¹ ?*

Dans les jours qui suivent, quelques-unes des personnes sollicitées réagissent, en ajoutant mon nom à leurs listes de contacts. Au bout d'une semaine mes profils ont collectionné respectivement quinze et quatorze amis. Je continuerai de les relancer pendant quelques semaines, ainsi qu'à en inviter d'autres : le résultat reste modeste. Les échanges aussi sont en réalité très peu nombreux dans cette première phase. Ils se limitent à quelques messages d'amis me félicitant d'avoir rejoint le service. Cette difficulté initiale peut être expliquée par la pauvreté de « traces corporelles » de ces deux profils. Les noms et les photos d'utilisateur sont les seuls renseignements auxquels les amis s'accrochent. Les deux photos de moi déguisé en diable engendraient notamment des prises de position précises :

Vendredi 1^{er} mai 2009. Jusqu'à aujourd'hui, les retours sur les deux profils sont assez négatifs. Les connaissances de sexe féminin surtout ne se gênent pas pour exprimer leur aversion. Une amie définit le profil 1 comme « effrayant », une autre qualifie la photo du profil 2 de « monstrueuse ». Les réactions masculines se limitent à des commentaires amusés ou tout au plus sarcastiques : « Avec une photo pareille tu ne peux pas te permettre de commentaires sur la mienne », déclare un ami du profil 1. Un autre dit qu'il attendra que sa fille « soit adulte pour la lui montrer, pour qu'elle ne soit pas traumatisée ».

1. Sur chaque liste de 50 individus un nombre comparable était déjà membre de Facebook. Les autres ont été invités à s'inscrire au service en ligne.

Réactions stéréotypées par sexe sans doute, et cependant révélatrices du type de pressions auxquelles un utilisateur de média social est soumis lorsqu'il propose une mise en scène de soi et de son propre corps. Les commentaires épidermiques des amis sont importants pour se faire une idée du type de sensibilité et de l'orientation esthétique prédominante dans un groupe. Cela n'est pas spécifique aux services de réseautage. Les blogs, par exemple, avec leur concert de voix d'auteurs et de lecteurs confondues, ont érigé les commentaires en préceptes fondamentaux. Facebook contient du reste des fonctionnalités de blogging : on peut écrire des billets contenant du texte ou des liens vers d'autres sites. Sur mes deux profils, je commence alors à publier de courts messages en forme de descriptions de gestes, d'actions ou de conditions physiques. Bien sûr, chaque mise en scène corporelle est simultanément une marque d'investissement de l'utilisateur : il s'agit simultanément de « faire vivre » les profils. Les billets s'affichent ainsi sur les pages d'accueil (appelées « murs ») :

Lundi 4 mai 2009, 23 h 08 – Tony Cas rit à gorge déployée en lisant un article sur arxiv.org [...] ; lundi 11 mai 2009, 11 h 01 – Ant Cas est alité depuis 2 jours [...] ; mardi 12 mai 2009, 08 h 45 – Tony Cas informe qu'il était malade mais assure que ce n'était pas la grippe porcine [...] ; mercredi 13 mai 2009, 09 h 54 – Ant Cas prend rdv avec son ophtalmo parce qu'il n'y voit pas clair dans toute cette histoire...

Les amis agrémentent ces notes de leurs points de vue et avis discordants – ainsi que d'occasionnels signes d'appréciation, comme l'incontournable pouce levé signifiant « j'aime ça ». En voyant que le nombre de mes contacts

n'évolue pas au bout de deux semaines d'expérience, je me fais la réflexion suivante :

Pour mieux me faire accepter, je dois arriver à mieux gérer l'impression de moi que je donne. Mais il ne s'agit pas de produire des récits de soi impressionnants : il faut plutôt parvenir à créer *collectivement* une identité faite d'échanges et de capacité à écouter les autres.

Dans les médias sociaux, les utilisateurs qui réussissent le mieux sont ceux qui révèlent le plus d'informations à propos d'eux-mêmes¹. Le maître mot ici est « dévoilement », la démarche de s'ouvrir aux autres. Pour vérifier cette hypothèse, il me faudra différencier mes deux profils, qui ont jusque-là proposé la même présentation. À partir de ce moment-là, le premier profil s'ouvrira progressivement en ajoutant de plus en plus de photos, de textes et davantage de détails significatifs sur ses actions, ses goûts, et même son état de santé. Le « profil témoin », au contraire, continuera à proposer presque la même quantité d'informations, quoi qu'en disent ses contacts. Si mon hypothèse est correcte, le premier profil aura un réseau personnel plus riche que le second.

Mon réseau est une image de moi

Mais comment faire pour savoir si mon réseau de connaissances devient plus riche ? Je ne peux pas me limiter à compter le nombre d'amis qui acceptent ma requête d'ajout à leur liste de contacts ou le nombre de commentaires sur les pages d'accueil de mes profils. Une approche sociologique

1. Kaye D. Trammell et Ana Keshelashvili, « Examining the New Influencers : A Self-presentation Study of A-List Blogs », *Journalism and Mass Communication Quarterly*, vol. 82, n° 4, 2005, p. 968-982.

s'est justement spécialisée dans l'analyse des réseaux sociaux¹. Initialement développée il y a plus de cinquante ans pour étudier les structures des familles et des organisations, elle s'applique aussi parfaitement à l'étude des liaisons entre individus. Cette approche consiste à représenter chaque personne comme un point connecté à d'autres points par des lignes droites qui représentent des relations sociales. On appelle chaque point d'un réseau « nœud », et chaque ligne « arête ». En l'occurrence, je vais dessiner pour chacun de mes profils Facebook un graphe où chaque nœud représentera un membre de la liste de contacts, et chaque arête un lien existant entre eux.

Lundi 11 mai 2009. Aujourd'hui, grâce à un logiciel d'analyse des réseaux sociaux, j'ai obtenu un instantané des réseaux d'amis de mes deux profils. Ils ne sont ni très denses ni très peuplés. À peine 17 membres chacun. Dans la plupart des cas, les nœuds ne sont pas connectés entre eux.

Je reproduis ici les deux graphes :

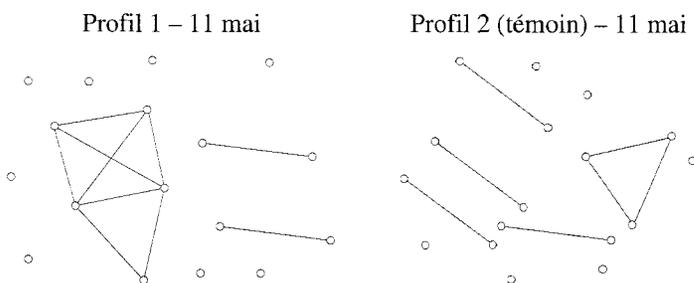


Figure 1 – Deux profils Facebook renseignés de façon identique et sommaire

1. Pour une introduction à l'analyse des réseaux sociaux, voir Emmanuel Lazega, *Réseaux sociaux et structures relationnelles*, Paris, PUF, 2007.

Je vous épargne le calcul des indicateurs tels les coefficients de cohésion ou de densité. Même sans avoir de formation en analyse des réseaux, des structures sociales si réduites peuvent être analysées de manière visuelle. On détecte plus de nœuds isolés dans le profil 1 que dans le profil 2, mais les deux profils sont en réalité comparables : ils comprennent des individus qui connaissent l'utilisateur, mais qui (apparemment) ne se connaissent pas entre eux. Au centre du premier graphe, je remarque aussi la présence d'un petit *cluster*, une agglomération : c'est un groupe d'amis qui sont connectés entre eux sur Facebook et qui, tous, ont accepté de devenir amis de l'utilisateur « Tony Cas ». Dans le graphe de l'utilisateur « Ant Cas », par contre, je détecte une *triade* d'amis (le triangle sur la droite) et quelques *dyades* (dans trois cas sur quatre, il s'agit de couples mariés ou liés sentimentalement).

La semaine suivante, la situation va changer drastiquement pour le profil 1 à la suite de ma démarche appuyée de dévoilement d'informations personnelles. Entre le 12 et le 19 mai, j'ajoute deux photos au profil : cette fois-ci mon visage est reconnaissable. Je m'investis davantage dans les échanges avec les autres, en laissant plus de commentaires à la première personne. Je commence aussi à révéler mes goûts en termes de musique, de gastronomie, de livres. Ceux-ci sont très pertinents pour mon propos, qui est et reste la représentation du corps en ligne : en indiquant que l'utilisateur du profil 1 apprécie la cuisine japonaise et écoute de la musique punk, en suggérant qu'il lit des bandes dessinées et des poètes de la *beat generation*, je propose une mise en scène très précise de son style personnel. Inconsciemment on imagine une apparence physique, des vêtements... C'est encore Pierre Bourdieu qui nous a appris que l'expression des goûts dans la vie de tous les jours participe d'un processus social qu'il appelle la

« distinction¹ ». Processus complexe, qui consiste à trouver le juste équilibre entre l'envie de se démarquer des autres en affirmant son individualité, et le besoin de se conformer aux goûts dominants de son milieu social. Dans les services de réseautage en ligne comme Facebook, on observe le même mécanisme. Les « listes de consommations » (musique, livres, films, etc.) qui s'affichent sur les profils des utilisateurs contiennent certainement un élément d'ostentation et de théâtralisation de la présence en ligne². Mais si dans un premier temps les goûts déclarés par l'utilisateur du profil 1 affirment son identité par rapport aux autres, bientôt l'interface même de Facebook change la donne.

Mardi 19 mai 2009. Le profil 1, qui est constamment ouvert dans mon navigateur, affiche en automatique des petites fenêtres contenant des suggestions ou des « morceaux choisis » par ses amis. « L'utilisatrice X est fan de l'artiste peintre Tel » ; « L'utilisateur Y a aimé le dernier livre de l'écrivain Telautre ». Bien sûr, il y a un fond d'agonisme et d'ostentation. Ces sont des façons de proclamer leur « bon goût » face aux autres membres du réseau, de les devancer sur le terrain du cool ou du sophistiqué. Mais, au fil des échanges, ce que je voyais au début comme une affirmation de prestige personnel se transforme en une manière de partager avec sa petite communauté de menus et grands plaisirs.

1. Pierre Bourdieu, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, 1979 ; voir aussi Bernard Lahire, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.

2. Hugo Liu, « Social Network Profiles as Taste Performances », *Journal of Computer-Mediated Communication*, n° 13, 2008, p. 252-275.

QUÊTE DE CORPS, QUÊTE DE SOI

Les goûts et les styles commencent à s'harmoniser quand l'utilisateur du profil 1, à l'instigation de ses amis, devient fan de musiciens électro (qu'il n'aimait pas, *a priori*), ou commence à apprécier les recettes maghrébines. De la mise en scène de soi visant à la distinction, on passe à la mise en scène qui sert à tisser des liens sociaux. Liens qui se resserrent, en même temps que le graphe du réseau d'amis du profil 1 se fait plus dense et s'accroît légèrement (21 nœuds), suite à l'arrivée d'« amis d'amis » qui demandent maintenant à être ajoutés à sa liste.

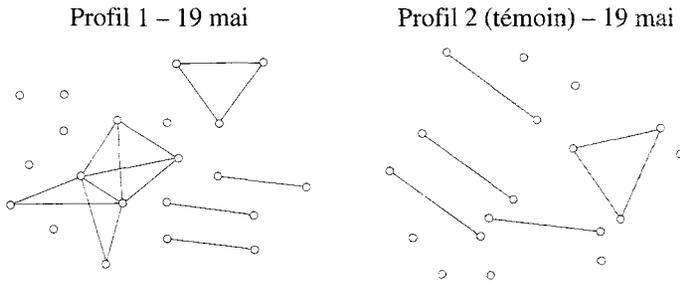


Figure 2 – Le profil 1 a affiché ses goûts

Sans aucun doute, la caractéristique la plus remarquable du graphe du profil 1 datant d'après la stratégie d'« ouverture » est que deux petites agglomérations de nœuds se sont désormais formées – l'une au centre, l'autre en haut à droite. Le premier groupe, qui existait avant, se consolide. Le second est une nouvelle formation. Il s'agit dans tous les cas d'individus qui se fréquentent en dehors de Facebook, de collègues et de camarades unis par des liens forts de proximité personnelle, politique, et même économique. Je ne peux donc supposer que quelques commentaires en ligne sur les consommations musicales ou gastronomiques du profil 1 aient fait augmenter la cohésion sociale (*bonding*)

qui existait déjà entre eux. Ce que le graphe nous apprend est seulement que, après ces mêmes commentaires, ces amis commencent à s'afficher au sein du réseau personnel de l'utilisateur « Tony Cas » en tant que cliques. Par la même occasion, ils invitent l'utilisateur du profil 1 à faire partie de ce groupe homogène.

Au contraire, le profil témoin, qui n'a pas réalisé ce travail d'adaptation stylistique, reste à dix-sept membres et aucun nouveau lien ne s'affiche entre ceux-ci. Sa retenue est interprétée comme un désinvestissement, inévitablement. Son réseau d'amis est alors un reflet emblématique de son identité en ligne : raréfié, incohérent, fait d'éléments peu nombreux et dispersés. Face à une mise en scène de soi qui ne se renouvelle pas, les amis expriment leur soupçon et refusent à leur tour de révéler leurs propres affinités avec d'autres membres ou leur appartenance à des groupes. Ces membres de Facebook ont accepté la requête d'amitié de l'utilisateur « Ant Cas », bien sûr, mais cela ne suffit pas. S'il n'y a pas de réciprocité dans l'échange d'informations, de suggestions, de narration de soi, les amis ne cautionnent pas l'identité affichée par l'utilisateur du profil témoin.

L'exhibition du corps, de son apparence, de ses gestes et de ses sensibilités cache aussi un enjeu de confiance réciproque. Mais quel poids lui attribuer ? Peut-être qu'une validation « officielle » (comme dans le cas du profil témoin) pourrait suppléer à ce défaut de confiance¹. Au moment de la création des deux profils sur Facebook, j'ai délibérément évité de répondre aux questions sur l'âge, le sexe, le lieu de résidence, les activités des deux utilisateurs.

1. Hangwoo Lee, « Privacy, Publicity, and Accountability of Self-Presentation in an On-line Discussion Group », *Sociological Inquiry*, vol. 76, n° 1, 2006, p. 1-22.

Ces informations personnelles, requises et cautionnées par une source institutionnelle (le propriétaire même du site), contribuent-elles à former l'idée que les amis d'un utilisateur se font de sa présence physique ?

Jeudi 21 mai 2009. J'ai spécifié le sexe, la date de naissance, le lieu de résidence et l'employeur pour les deux profils. J'ai surtout remplacé les sobriquets par mon vrai nom. Le profil 1, qui avant s'appelait *Tony Cas*, s'appelle maintenant *Antonio A. Casilli*. Le profil 2 (témoin), qui s'appelait *Ant Cas*, s'appelle *Antonio Casilli*. Le tout semble maintenant plus transparent, plus en règle avec les conditions générales d'usage du site.

Mais le fait de dévoiler mon identité civile entraîne en réalité peu de changements. Le profil témoin gagne un seul membre et une autre dyade se forme, mais pas de nouvelles agglomérations : les amis continuent de ne pas le considérer comme apte à intégrer leurs groupes.

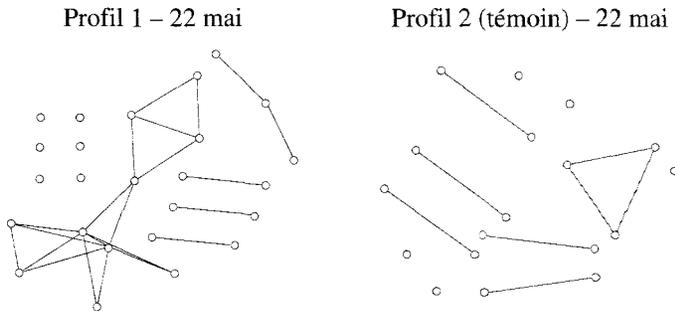


Figure 3 – Dans les deux profils tous les champs biographiques ont été renseignés

Le profil 1, en revanche, affiche un phénomène intéressant : les deux clusters que j'avais remarqués quelques

jours auparavant sont à présent reliés par un individu commun. Il s'agit de quelqu'un qui, devenu ami des membres des deux composants, joue un rôle de passeur. Difficile, pour ce profil, d'évaluer s'il s'agit d'une conséquence de l'introduction des informations officielles sur son vrai nom, sexe, âge, etc. J'aurais plutôt tendance à l'interpréter comme un effet cumulatif de ces nouveaux renseignements et des informations sur ses goûts que j'ai livrées la semaine précédente. Toujours est-il que cette jonction entre les deux groupes est une excellente nouvelle. La richesse d'un réseau n'est pas seulement représentée par sa taille et par le nombre de nœuds. Même si les membres sont désormais vingt-cinq, cela ne servirait à rien s'ils n'avaient un bon niveau de cohésion entre eux. Cette cohésion existe depuis que deux clusters homogènes d'amis se sont formés. Mais, encore une fois, cela ne suffirait pas pour faire un « bon » réseau d'amitiés. Les groupes pourraient entrer en conflit et, finalement, détruire sa cohérence interne. L'apparition de cet individu « passerelle » sert justement à prévenir cette éventualité. Il assure la communication entre les deux agglomérations. Le sociologue et expert mondial d'analyse des réseaux sociaux Roland S. Burt dirait que, entre les deux groupes, il y avait un « trou structurel » (*structural hole*), un fossé sur lequel l'ami commun a « jeté un pont » (*bridging*). Le capital social, selon lui, peut être maximisé quand à l'intérieur d'un réseau on arrive à trouver le juste équilibre entre cohésion au niveau de petits groupes et communication entre ces mêmes groupes – laquelle est justement assurée par ces individus qui sont à la jonction entre les différents clusters¹.

Conformément au calendrier initialement établi, la fin

1. Ronald S. Burt, *Brokerage and Closure. An Introduction to Social Capital*, Oxford, Oxford University Press, 2005.

de mon expérience approche. Il ne me reste qu'à achever la mise en scène de mon corps par la publication d'un album de photos :

Lundi 1^{er} juin 2009. Ajouté un album dans la section « Mes photos » du profil 1. Aucune image n'a été ajoutée au profil 2. J'ai choisi des instantanés à la qualité médiocre, pris dans des lieux publics entre septembre 2007 et août 2008. Dans ces photos je ne pose pas. Cet élément est important : les portraits sont censés être des images « spontanées ». Par ailleurs, dans les photos je ne suis pas en compagnie d'autres personnes, pour éviter que leur apparence introduise un biais dans la réception de ma propre mise en scène de moi.

Apparemment, le manque d'artifice n'est pas apprécié par les amis du profil 1. En privé (messages personnels) et en public (messages pouvant être vus par d'autres utilisateurs), les commentaires soulignent la mauvaise qualité des images, ou même le jour peu favorable sous lequel certaines me montrent. « T'en avais pas de meilleures ? », demande une amie portugaise ; un ami italien surenchérit : « Qu'est-ce qu'il lui est arrivé à l'auteur de cette photo ? Ils l'ont fusillé sur la place Rouge, après ?... » Et pourtant, ces commentaires négatifs ne se traduisent pas en une diminution du capital social. Le réseau d'amis de ce profil continue de s'accroître (trente-trois membres) et les connexions entre ses membres se développent encore. Il pourrait toutefois s'agir d'une coïncidence fortuite. Je me permets alors une dernière démarche : le 11 juin, je fais encore un peu de publicité à ces photos en envoyant aux amis du profil 1 une invitation à regarder l'album. Dans les jours qui suivent, je reçois encore plus de commentaires critiques. Mais, paradoxalement, encore plus de liens se créent entre les membres du réseau

d'amis du profil 1, lequel affiche désormais quatre clusters, dont deux reliés entre eux. Des trente-cinq membres qui le constituent désormais, à peine 14 % ne sont pas connectés entre eux (contre 47 % initialement). Le profil 2, comme c'était prévisible, n'a pas évolué, exception faite d'un membre isolé qui est venu s'y ajouter.

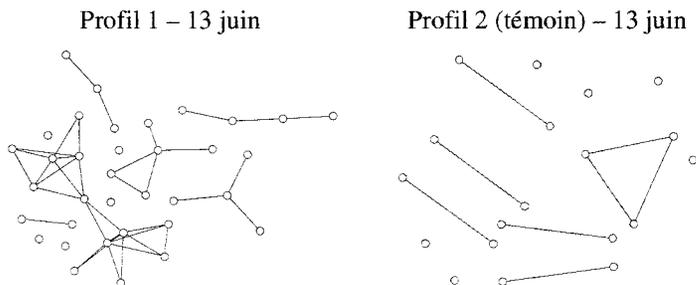


Figure 4 – Un album photo a été mis en ligne sur le profil 1

Le sens de cette expérience est que, quand il s'agit de maximiser son capital social dans un site de réseautage comme Facebook, la mise en scène de soi est moins une activité individuelle que groupale. Il ne s'agit plus d'exprimer ce qu'on est ou ce qu'on veut être. La présence ne jaillit pas d'une narration individuelle, mais surgit du partage et de la conversation avec les autres. C'est pourquoi même une présence corporelle perçue comme imparfaite (c'est le cas des photos trop « spontanées ») n'affecte pas négativement la qualité du réseau dans la mesure où elle devient occasion de dialogue et de construction d'une identité collective¹. D'autant plus que, si j'avais publié des

1. Shanyang Zhao, Sherri Grasmuck et Jason Martin, « Identity Construction on Facebook : Digital Empowerment in Anchored Relationships », *Computers in Human Behavior*, vol. 24, n° 5, 2008, p. 1816-1836.

photos trop travaillées, des images « photoshoppées » ou clairement fausses, j'aurais bientôt été démasqué par mes amis. Mis à part le délit d'usurpation d'identité, un utilisateur se faisant passer pour quelqu'un d'autre, plus beau ou plus sexy, ne ferait pas long feu sur Facebook. Les photos que ses amis ont prises de lui et qu'ils peuvent mettre en ligne sous son nom sont là pour lui rappeler que la communauté des usagers est, finalement, l'arbitre ultime du corps que l'on peut se permettre de montrer en ligne. Au-delà des contrôles que les propriétaires du site Web peuvent opérer, et au-delà même des envies d'être, le temps d'une séance de navigation sur Internet, quelqu'un de complètement différent de ce qu'on est au quotidien, c'est au banc d'épreuve des communautés d'utilisateurs que le corps et les représentations de soi en ligne sont évaluées et validées.

Quand nous avons commencé à explorer la présence du corps dans la société en réseau, nous avons particulièrement insisté sur la dimension subjective. Le corps, nous l'avons dit, est un projet de soi. Chaque usager qui choisit un nom, un avatar, un personnage 3D en ligne révèle son identité – ou alors fait part de ses envies, de ses desiderata, de ses fantasmes associés au corps. Peu à peu, nous nous sommes rendu compte que cet « étalage du soi » est influencé par nombre de facteurs qui échappent aux pratiques individuelles. Ces facteurs se situent dans l'intersubjectif, dans le collectif. Sur le corps agissent les envies d'assimilation aux égaux (comme dans les communautés pro-anorexiques), le besoin de déjouer le regard des autres (pour les handicapés en ligne) ou les contraintes institutionnelles sur le corps (voir les patients dans le contexte de la Médecine 2.0). Pour notre société, qui est habituée à penser au corps comme à une entité individuelle, cela est

LES LIAISONS NUMÉRIQUES

un rappel, ô combien opportun, de l'existence de forces sociales qui façonnent notre manière de vivre la corporéité : dans les habitats en ligne, la présence corporelle cesse d'être simplement un projet de soi pour devenir un « projet de nous ».

Troisième partie

La force des liens numériques

À tous les niveaux du débat public, une contradiction se niche dans notre manière de parler des médias numériques. Ces technologies, dont le but est d'établir une connexion entre les usagers, sont sans cesse accusées d'empêcher l'interaction authentique. Le temps passé à cliquer d'une page à l'autre sur Internet serait du temps soustrait à la rencontre en face à face avec nos proches, nos amis, nos partenaires. D'où nous vient cette idée que les échanges par claviers interposés sont désocialisants ? Il s'agit pour une bonne part d'une idée récente. Les premiers ordinateurs de l'après-guerre, dont j'ai parlé au début de ce livre¹, étaient encore d'énormes machines qui, installées dans des usines ou des bases militaires, nécessitaient des équipes de techniciens pour fonctionner. Qui dit équipe, dit un groupement humain, tâches à accomplir, travail en commun – rien de plus socialisant. Quelques décennies après, une fois ces machines miniaturisées et transformées en ordinateurs « familiaux », leur nature sociale semble encore préservée. Une famille aussi est une institution sociale. Mais, au fil de leur miniaturisation, les ordinateurs sont devenus des outils « personnels ». Et c'est précisément à ce moment-là que le malentendu s'est installé. Leur fusion avec les espaces intimes est désormais interprétée comme un

1. Voir *supra*, « Le colosse et l'abricot ».

symptôme sûr de l'atomisation sociale. L'abondance des représentations corporelles (textes, images, avatars) en ligne est vite considérée comme la marque du narcissisme individualiste qui définit les mondes en réseau.

Ce que le sens commun sous-entend est une question plus générale : Internet représente-t-il une menace pour le lien social ? C'est la question que se pose le sociologue Philippe Breton dans un pamphlet intitulé *Le Culte d'Internet*¹. Et la réponse est sans compromis : l'une des conséquences humaines et sociales les plus lourdes de l'avènement des ordinateurs en réseau est que les internautes seraient soumis à un véritable « tabou de la rencontre directe ». De plus en plus, la connexion en ligne remplace la relation entre les interlocuteurs. Breton voit dans ces pratiques une manière de conjurer, en isolant les hommes, les conflits, les violences et les désagréments qui émaillent notre société. Mais à quel prix ? Que 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.

Ambiguïté d'autant plus foncière si l'on constate que les usages en réseau exposent en même temps au danger de la solitude et à celui d'une publicité permanente, d'un partage excessif des moindres détails de la vie privée dans les médias sociaux. En filigrane de l'image stéréotypée de l'utilisateur assis devant son écran, on devine son double antinomique, l'internaute constamment en contact avec ses amis et ses connaissances. L'injonction d'être toujours branché aux autres, joignable à tout moment, renvoie à la peur d'être déconnecté, mis à l'écart d'une sphère communicationnelle et sociétale qui continue sans nous.

1. Philippe Breton, *Le Culte d'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, La Découverte, 2000.

Posée de cette manière, l'alternative est peu reluisante. Le lien social à l'heure d'Internet oscillerait, comme un pendule, entre l'isolement angoissant et la collectivisation forcée de l'identité et des informations privées. C'est de cette hypothèse que je partirai, dans le chapitre qui suit, pour me concentrer ensuite surtout sur les formes sociales qui se situent entre ces deux extrêmes. Par-delà l'enfermement des joueurs compulsifs de jeux vidéo ou la traçabilité implacable des adeptes des médias sociaux, la grande masse des usagers se sert d'Internet dans le cadre de contextes sociaux pré-existants. C'est pour entretenir des liens établis, avec leurs familles, leurs collègues, leurs connaissances, qu'ils relèvent leurs mails chaque jour. Ou alors c'est pour développer, accroître les relations humaines qu'ils considèrent comme valorisantes – leurs amitiés, leurs amours – qu'ils se connectent à des services de *networking*. C'est un besoin de cohésion qui anime les internautes, une envie de resserrement de leurs rapports sociaux. C'est aussi un besoin de contrôler et de façonner leur environnement social en respectant certaines contraintes, qui leur viennent de la vie hors ligne.

Cela ne doit pas nous conduire à sous-estimer l'effet des moyens technologiques mobilisés pour assouvir ce désir de sociabilité. Les technologies ne sont pas neutres. Dans une réalité façonnée par les réseaux informatiques, les affinités entre les individus – ou leurs rivalités – ne s'expriment pas de la même façon que dans le monde décrit par les sociologues du siècle passé. L'entraide, la coopération et même la sanction des comportements considérés comme déviants prennent des formes originales dans le contexte des médias numériques. Les structures d'une société en ligne ne se limitent pas à calquer fidèlement les logiques et les processus sociaux que nous pouvons observer une fois l'ordinateur éteint. Le Web promeut de nouvelles manières de vivre en société dont l'impact, du fait de l'omniprésence

des réseaux, finit par dépasser les milieux des usagers et par devenir une marque de notre époque.

Les « murés » : isolement et envie de socialité

Kyoichi Tsuzuki est un photographe et un commentateur culturel japonais d'environ 50 ans avec lequel j'ai travaillé il y a quelques années en écrivant des textes en anglais pour sa collection de livres de graphisme, *Street Design Files*. Depuis, nos contacts se sont réduits à des mails et à un coup de fil de temps à autre. Avec sa corpulence et sa coupe en brosse, Kyoichi pourrait faire penser à l'un de ses sujets de prédilection : ces collectionneurs de mangas et de jeux vidéo, ces passionnés compulsifs d'ordinateurs que l'on connaît désormais, au Japon comme ailleurs, sous le nom de *otaku*, les « murés ». Ce sont des individus qui se coupent du monde extérieur pour se consacrer complètement à leurs passions « désocialisantes ». Quand ces passions se concentrent sur les équipements électroniques et le Web, on les appelle *pasokon otaku*. Le mot *pasokon* est une contraction de *pasonaru konpyuta*, la manière dont les japonais prononcent les mots anglais *personal computer*. Le phénomène des murés de l'ordinateur au Japon est vieux de presque 30 ans et il a pris de l'envergure en incluant aussi les fans de mangas et de passe-temps ésotériques – jouets, robots, costumes. (C'est cette alliance de *geeks* de toute obédience que le public français a découverte notamment grâce à la traduction de l'œuvre du philosophe Hiroki Azuma, *Génération Otaku*¹.) L'histoire

1. Hiroki Azuma, *Génération Otaku : Les enfants de la postmodernité*, trad. du japonais par C. Quentin, Paris, Hachette, 2008 [*Dobutsuka suru posutomodan : otaku kara mita nihon shakai*, Tokyo, Kodansha Gendai Shinsho, 2001].

des *otaku* est enracinée dans l'essor du mouvement des *mini komi*, les « mini-communications » qui, dès la fin des années 1970, s'opposaient à la presse et à la télévision officielle. C'est des années de la contestation que le phénomène jaillit, et c'est là que Kyoichi Tsuzuki a commencé à développer un intérêt mêlé de sympathie pour ces personnages poignants.

Le phénomène des murés devient visible, me raconte-t-il, au moment de la bulle économique des années 1980. Le Japon était dans une phase de croissance économique sans précédent et cette jeunesse désemparée en mal de repères culturels faisait tache. Ils refusaient de s'adonner à des activités productives, ils refusaient même de sortir de chez eux. Le mot *otaku* apparaît à ce moment-là. Selon l'étymologie communément acceptée par les experts en la matière, le terme désigne en même temps la maison particulière (il veut dire « chez toi » ou « ta maison ») et la distance sociale : dans la langue japonaise, il y a plus de quarante manières d'exprimer le pronom « tu », selon que l'on s'adresse à un pair, à un supérieur, à un ami proche, à un subordonné, etc. *Otaku* est justement celle à laquelle on a recours pour interpellier un inconnu ou une personne dont on ne connaît pas la condition sociale¹.

Kyoichi a été l'un des premiers à avoir pénétré leur monde, en se rendant chez eux pour les prendre en photo dans leur intimité. Un compendium de ses photos des dernières décennies a été publié en 2005 sous le titre *Universe for Rent*. « Il y a des personnes, me raconte-t-il, qui vivent dans des studios minuscules mais bourrés de leurs produits

1. Volker Grassmuck, « “Allein, aber nicht einsam”, die otaku-Generation : Zu einigen neueren Trends in der japanischen Populär- und Medienkultur », in Norbert Bolz, Friederich Kittler et Christoph Tholen (dir.), *Computer als Medium*, Munich, Wilhelm Fink Verlag, 1993, p. 267-296.

fétiches. La plupart des gens qui habitent Tokyo vivent comme ça... » Piles de composantes électroniques, d'instruments, de magazines, de jeux vidéo : les photographies de Kyoichi présentent des accumulations d'objets qui enserrent les habitants, et souvent empêchent l'ouverture des portes et des fenêtres. Lui, il déclare avoir voulu montrer que ces espaces sont surtout des « chaos douilletts », des habitacles qui représentent les passions caractéristiques de leurs occupants.

Le politologue Masao Maruyama avait déjà souligné comment, dans la culture japonaise, les espaces privés sont regardés avec soupçon. Les maisons des particuliers révèlent les désirs égoïstes, la futilité et les intérêts mesquins qui éloignent l'homme de la recherche du bien commun¹. Les habitudes de vie des murés sont en désaccord frontal avec les valeurs de coopération et d'association qui façonnent le « citoyen social » japonais (*shakaijin*). Ils sont vus comme porteurs d'un virus de fragmentation individualiste (*kojinshugi*) qui risquerait d'invalider tout lien social². Dès l'apparition de ce phénomène, les intellectuels et les institutions ont dénoncé la vocation *otaku* au désistement et à la passivité. Ces êtres barricadés vivraient dans une sorte de suspension existentielle que certains psychanalystes appellent « état de moratoire³ ». Ils refuseraient de devenir adultes et rejoindraient ainsi les *hikikomori*, les adolescents en détresse psychologique qui ne sortent jamais de leur chambre – autre phénomène qui inquiète le Japon. Les

1. Masao Maruyama, *Studies in the Intellectual History of Tokugawa Japan*, Tokyo, University of Tokyo Press, 1974.

2. Paul A. Herbig et Pat Borstorff, « Japan's *Shinjinrui* : the New Breed », *International Journal of Social Economics*, vol. 22, n° 12, 1995, p. 49-65.

3. Okonogi Keigo, *Moratoriumu Ningen no Jidai*, Tokyo, Koronsha, 1981.

murés sont les représentants d'une rupture générationnelle. La Seishonen Taisaku Honbu, l'agence gouvernementale censée surveiller les tendances naissantes dans la culture juvénile, précise que, par rapport à leurs parents, ils sont une *shinjinrui* (une « nouvelle espèce » de citoyens)¹. Leur apparence physique mal soignée, leur timidité affectée, leur refus d'adresser la parole directement aux interlocuteurs défient la morale japonaise de la vie « bien axée » sur le travail. « La raison pour laquelle ils me plaisent, continue Kyoichi, est qu'ils vivent une vie déséquilibrée. Parce que tu vois, par exemple dans une famille, on sait qu'à la fin du mois on aura un certain revenu. Alors tu es censé dépenser, genre 30 % pour le loyer, 30 % pour les vêtements, et 30 % pour la nourriture – plus ou moins. Tu dois penser à l'équilibre dans ta vie. Mais les murés... certains d'entre eux dépensent jusqu'à 70 % de leur argent en ordinateurs ou mangas, ils peuvent paraître idiots du point de vue des gens équilibrés. »

Les *otaku* seraient donc les symptômes d'une maladie du tissu social. Mais s'agit-il d'une maladie typiquement japonaise ? Indubitablement, leurs passions s'inscrivent dans l'histoire de la culture populaire de ce pays – surtout leur mélange d'ordinateurs et de mangas. Et il est certainement possible de détecter un caractère spécifiquement japonais du phénomène, en comparant les murés à leurs homologues de pays avoisinants. Si au Japon les technologies numériques s'affichent en tant qu'instrument d'enfermement, en Corée du Sud ou à Hong Kong elles deviennent des outils de socialisation. Deux études publiées entre 2006 et 2007 sur les membres des communautés de

1. Sharon Kinsella, « Japanese Subculture in the 1990s : Otaku and the Amateur Manga Movement », *Journal of Japanese Studies*, vol. 24, n° 2, 1998, p. 289-316.

jeux en ligne montrent comment, dans ces deux pays, les usagers cherchent à rencontrer les personnes avec qui ils chattent, ou bien important dans leurs interactions en ligne leurs liens et leurs amitiés réelles. L'enjeu, pour ces joueurs, est de créer et d'entretenir des clubs d'usagers tant en ligne que hors ligne¹.

Ces comparaisons entre pays géographiquement proches soulignent combien les effets d'Internet sur les relations humaines sont spécifiques aux cultures nationales. Mais elles nous invitent peut-être à regarder le phénomène *otaku* sous un autre œil. Et si derrière l'enfermement des Japonais se cachait une envie de socialité autre, paradoxalement plus ouverte ? On doit à l'anthropologue Chie Nakane, auteur de plusieurs ouvrages désormais classiques, la vision de l'univers nippon comme une « société verticale », où les codes culturels chargent les interactions en face à face de contraintes psychologiques importantes². L'interaction assistée par ordinateur peut aider à dépasser ce type de situation. Au Japon comme ailleurs, les échanges complètement dématérialisés peuvent être interprétés comme des sortes de « simulateurs des relations humaines », où le risque d'échec est limité et l'environnement mieux maîtrisé. En ligne, on crée des scénarios d'interaction sociale, on répète des rôles, chaque phrase devient une réplique que l'on peut travailler jusqu'à la perfection. Pour ces individus qui se voient eux-mêmes

1. Ying Him Anthony Fung, « Bridging Cyberlife and Real Life », in David M. Silver et Adrienne Massanari, *Critical Cyberculture Studies*, New York, New York University Press, 2006, p. 129-139 ; Kenichi Ishii et Morihiro Ogasahara, « Links Between Real and Virtual Networks : A Comparative Study of Online Communities in Japan and Korea », *CyberPsychology and Behavior*, vol. 10, n° 2, 2007, p. 252-257.

2. Chie Nakane, *Tare shakai no ningen kankei : Tan'itsu shakai no riron*, Tokyo, Kodansha, 1967.

comme des apeurés sociaux, ces comportements, loin d'être aliénants, peuvent d'ailleurs avoir l'effet d'un entraînement voire d'une thérapie de leurs phobies. Leurs comportements peuvent bien être associés à une appréhension à intégrer le monde actif, mais les usagers compulsifs ont la possibilité, dans les espaces en ligne, d'exercer leurs habiletés sociales, d'augmenter leur confiance en eux et par conséquent de maximiser leurs chances de construire des relations significatives¹.

Peut-on expliquer ainsi le succès des communications « sans visage » sur le Web nippon ? L'une des communautés les plus effervescentes est certainement 2channel (*nichanneru*), un forum créé en 1999 pour échanger des messages et des fichiers. Grâce à sa politique de libre accès anonyme, 2channel est devenu l'un des forums les plus peuplés du monde, avec à l'heure actuelle plus de 2,5 millions de messages par jour. Il est aussi l'un des moins présentables du monde : pornographie illégale, campagnes de diffamation contre privés et entreprises, abus en tous genres sont le pain quotidien de ce service. Les analystes (occidentaux) de la société japonaise pré-Internet avaient souvent souligné des traits culturels tels la loyauté, le respect des hiérarchies, la grégarité, la modestie et l'importance de l'harmonie dans les relations interpersonnelles². Mais ici, la politesse élaborée et la pensée groupale qui semblent prévaloir dans les autres situations sociales japonaises font place à des propos qui, même en

1. Andrew J. Campbell, Steven R. Cumming et Ian Hugues, « Internet Use by the Socially Fearful : Addiction or Therapy ? », *Cyber-Psychology and Behavior*, vol. 9, n° 1, 2006, p. 69-81.

2. Ruth Benedict, *The Chrysanthemum and the Sword : Patterns of Japanese Culture*, Rutland, Charles E. Tuttle Co., 1946 ; James C. Abegglen, *The Japanese Factory : Aspects of its Social Organization*, Glencoe, The Free Press, 1958.

dehors des disputes qui éclatent sur ce site, sonnent à une oreille japonaise comme crus et maladroits. Pourtant, le fait d'avoir un endroit où s'exprimer sans entrave représente une occasion sans précédent que les *otaku* exploitent à fond. Les millions d'utilisateurs « sans visage » de 2channel échappent au risque de « perdre la face », qui est constant dans les interactions hors ligne¹. C'est ainsi que ce forum devient une archive inépuisable d'histoires de vie et de renseignements sur les utilisateurs, leurs opinions, leurs goûts.

L'isolement des *otaku*, comme un voile, tombe et révèle son contraire : une envie d'être hautement visibles, transparents, publics. À tort ou à raison, la discrétion, le désir de ne pas s'imposer aux autres et le besoin de préserver son intimité des envahisseurs sont des caractéristiques qui sont souvent associées aux styles comportementaux japonais². Comment peuvent-elles se conjuguer avec ce goût pour la publicité ? L'autre grand protagoniste du Web japonais des dernières années, le média social Mixi, prend justement en compte toutes ces exigences. Par rapport à ses homologues occidentaux, l'anonymat (ou le « pseudonymat ») y est la règle. À peine 5 % de ses utilisateurs se servent de leurs vrais noms. Si MySpace insiste sur la mise en scène de soi, Facebook sur le caractère véridique des profils et Meetup sur les réunions entre amis, les membres de Mixi jouent la retenue. Le contact entre deux utilisateurs se manifeste moins par un déluge de messages que par un système d'« empreintes électroniques » (*ashiato*) qui permet de voir qui a visité une page et quand. Ce sont des échanges muets

1. Pour une comparaison avec les utilisateurs chinois d'Internet, voir *infra*, « Mlle Wang et le capital social ».

2. Ross E. Mauer et Yoshio Sugimoto, *Images of Japanese Society : A Study in the Construction of Social Reality*, Londres, Kegan Paul International, 1986.

qui installent une ambiance feutrée, souvent prise par les médias pour un signe de l'incommunicabilité prétendument typique des usagers japonais¹. Mais il serait vraiment difficile de croire que 19 millions de membres (80 % du marché japonais des services de *networking* en ligne) se servent de Mixi pour *ne pas* communiquer. Au contraire, ce style discret et la possibilité de cacher les identités constituent un cadre dans lequel l'expression et la socialisation sont possibles. Ainsi, les utilisateurs finissent par échanger des détails privés, des suggestions de films ou d'albums de musique, des informations utiles, des nouvelles. Par rapport à un mail, ou à une rencontre en face à face, Mixi permet des interactions plus informelles, moins intrusives – et pour cela plus continues.

La prétendue aliénation des utilisateurs japonais s'avère être alors le miroir d'un besoin de socialité ouverte. Encore une fois², l'exigence de concilier individu et collectivité est une motivation puissante. La recherche d'amitiés exclusivement virtuelles devient alors un moyen de poursuivre un positionnement social plus conforme aux exigences personnelles. Connectés à Internet, les murés, jeunes et moins jeunes, « se cherchent » en ce sens que leurs pratiques en ligne préparent leurs interactions hors ligne. Pour faire cela, ils mettraient progressivement entre parenthèses leurs liens traditionnels pour en construire de nouveaux, dont les gens de leur milieu peinent à détecter les contours. Les *otaku* s'isolent par rapport à un contexte social donné : c'est avec leurs familles qu'ils refusent de parler, à leur école qu'ils refusent d'aller, c'est un travail ordinaire qu'ils

1. Yuri Kageyam, « Turning Japanese », *The Age*, 1^{er} mars 2007, <http://www.theage.com.au/news/web/turning-japanese/2007/02/28/1172338633250.html> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Voir *supra*, « Le rêve des sociologues ».

refusent de chercher¹. Il faut cependant nuancer cet isolement, dans la mesure où ils continuent de vivre dans leurs familles, d'être inscrits à l'école et où ils finissent par se mettre au travail.

En outre, ils n'ont pas complètement abandonné tout contact avec le tissu économique de leur pays. Leur envie d'avoir une présence publique ne se manifeste pas seulement sur Mixi ou 2channel. Kyoichi Tsuzuki en témoigne : « Certains endroits de Tokyo, comme le Akihabara Denki Gai [l'arrondissement des producteurs d'électronique], sont parsemés de quartiers généraux de sociétés productrices d'ordinateurs mêlées avec les petits magasins destinés aux *otaku*. Les grandes sociétés informatiques utilisent cette culture pour produire de nouveaux outils. » Les soi-disant « reclus informatiques » envahissent les quartiers des grandes villes japonaises, preuve du fait que leur prétendu isolement n'est en réalité qu'une ruse pour ne pas adhérer à un cadre social prédéfini. Internet est-il alors une technologie socialisante ou désocialisante ? Les usagers japonais oscillent entre les excès d'une aliénation affichée et un penchant fort pour la présence publique. « Les gens, conclut Kyoichi, surtout en Europe, me demandent si c'est de l'ironie de ma part que de prendre des portraits de jeunes Japonais qui dépensent autant d'argent dans des gadgets. Mais ce n'est pas le cas. Je me sens en syntonie avec eux. » Pour lui, comme pour d'autres observateurs de la société actuelle, l'expérience japonaise des murés contient une leçon qui pourrait être appliquée à d'autres parties du monde.

1. Reiko Ando et Akira Sakamoto, « The Effect of Cyber-friends on Loneliness and Social Anxiety : Differences Between High and Low Self-evaluated Physical Attractiveness Groups », *Computers in Human Behavior*, vol. 24, n° 3, 2008, p. 993-1009.

La fin de la solitude

En effet, les mêmes préoccupations quant à l'impact de l'usage d'Internet sur les formes de la coexistence humaine se retrouvent dans d'autres pays. En Amérique du Nord par exemple, dès la fin de la décennie 1990, le débat scientifique a été axé sur l'étude des effets désocialisants du Web. Avec un zèle remarquable, pendant dix ans, les chercheurs canadiens et étasuniens ont voulu démontrer que les communications en ligne entraînaient une atomisation sociale sans précédent – quitte à admettre que, finalement, c'est l'opposé qui se produit et qu'Internet peut aider à la cohésion des groupes humains. Se pencher sur la littérature scientifique américaine est un exercice utile pour comprendre de quelle manière ce domaine de recherche a évolué, et comment notre compréhension du phénomène en question a changé au cours des dernières années. De la peur de la solitude provoquée par Internet, on en est venu à regarder cette technologie comme un outil pour éradiquer la solitude.

Ce trajet théorique débute en 1998. C'est cette année-là que la sonnette d'alarme a été tirée : les Américains seraient eux aussi en train de devenir des « murés ». L'équipe de Robert Kraut, professeur de psychologie sociale à l'université Carnegie Mellon, publie un article dont le titre, on ne peut plus explicite, était : « Le paradoxe d'Internet : une technologie sociale qui réduit la participation sociale et le bien-être psychologique¹ ? » Une étude menée en 1995-1996 auprès de soixante-treize familles de la ville américaine de Pittsburgh y était présentée. Les

1. Robert Kraut *et al.*, « Internet Paradox : A Social Technology That Reduces. Social Involvement and Psychological Well-Being ? », *American Psychologist*, vol. 53, n° 9, 1998, p. 1017-1031.

familles avaient installé Internet depuis moins de deux ans, ce qui permettait une comparaison de leur quotidien branché avec leurs rythmes de vie d'avant le Web. Les résultats étaient catégoriques : il y avait une corrélation négative entre l'usage d'Internet et l'investissement des participants dans leur vie sociale. Les personnes qui s'adonnaient de manière intensive à des activités en ligne communiquaient moins avec les autres membres de leur famille, leur cercle d'amis rétrécissait et une sensation de solitude et de mal-être s'installait. Le « paradoxe » identifié par Kraut résidait dans le fait que, tout en réduisant le coût des communications avec des personnes géographiquement éloignées et en facilitant le contact avec des inconnus, Internet finissait par aliéner ses usagers de leurs environnements sociaux proches. En consacrant le meilleur de leur temps à chatter ou à échanger des mails, les participants à l'étude coupaient progressivement leurs contacts sociaux les plus significatifs. Au fur et à mesure qu'Internet devenait le facteur prédominant de leur vie, l'activité sociale se trouvait déplacée vers leurs interlocuteurs et correspondants en ligne, des relations distantes et pour cette raison moins solides. Cette instabilité relationnelle serait à la base de leur sentiment grandissant d'isolement.

D'autres études se sont inscrites dans ce sillage, en apportant des éléments de réflexion supplémentaires. L'analyse de Kraut et de ses collègues était basée sur une corrélation statistique, ressemblant à celle que nous avons illustrée plus haut¹ : plus d'Internet coïncidait avec plus de solitude. Mais peut-être cette coïncidence statistique n'est-elle pas suffisante pour attester d'un lien de cause à effet. Certains de ses collègues ont voulu modérer les propos initiaux en démontrant que, si Internet n'est pas un producteur de

1. Voir *supra*, « Facebook, le cancer, les chômeurs, les feuilles mortes... ».

solitude, la solitude est en revanche un bon *prédicteur* de l'usage d'Internet. Cela veut dire que, statistiquement, il y a plus de probabilités qu'un individu à la personnalité intravertie devienne un utilisateur intensif du Web, et que ce n'est pas le cas pour un individu extraverti. Ce sont donc les individus « naturellement » moins portés au contact social qui s'adonneraient majoritairement aux échanges en ligne¹. Cette conclusion, qui peut nous paraître quelque peu sommaire, a certainement l'avantage de mettre l'accent sur les compétences et les dispositions préalables des usagers d'Internet. Or la population de ces usagers n'est pas uniforme, elle comprend plusieurs types de personnalités. Les interactions entre ces personnalités (l'usage d'Internet en est justement une) ne sont pas uniformes. Pour certains, le Web sera moins désocialisant que pour d'autres. Le fait de s'abonner à un service en ligne n'a pas comme conséquence inévitable l'effondrement de son univers social. Toujours est-il que les conclusions sont identiques à celles de l'étude menée par Kraut, et semblent conforter une vision de la socialité d'Internet et de la vie hors ligne comme deux vases communicants. Si les flux de communication se déplacent trop dans le vase Internet, la vie familiale ou amicale se trouve à sec. Et *vice versa*. Dans cette vision « hydraulique » de la sociabilité en ligne, l'association logique entre isolement social et usages informatiques est maintenue.

Si cette association était valide, il suffirait de restreindre les activités en ligne, tel l'échange de messages instantanés ou l'envoi de courriers électroniques, pour observer une augmentation de l'intégration sociale. C'est ce qu'on appelle un raisonnement scientifique « par contraposition ». Pour le

1. Yair Amichai-Hamburger et Elisheva Ben-Artzi, « Loneliness and Internet Use », *Computers in Human Behavior*, vol. 19, n° 1, 2003, p. 71-80.

démontrer, d'autres psychologues ont demandé à cinquante utilisateurs de messageries instantanées d'évaluer leur niveau de satisfaction vis-à-vis de leur vie sociale quand ils se servent du Web et quand ils ne s'en servent pas. Le résultat n'est pas concluant. Certes, selon les participants, plus l'on chatte, plus leur sentiment de solitude augmente. Mais l'inverse n'est pas vrai : quand ils n'échangent plus en ligne, le niveau de satisfaction relatif à leur vie n'est que médiocrement amélioré¹. La communauté scientifique, qui s'attendait à une démonstration probante, commence alors à douter de l'hypothèse de départ.

Par ailleurs, dans son étude de 1998, Kraut était parvenu à ne prouver qu'une corrélation faible entre usages informatiques et désocialisation. Corrélation qui, dans un *follow-up* de l'enquête, avait même complètement disparu. En 2002 le psychologue publie sa rétractation, intitulée « Le paradoxe d'Internet rectifié² ». En revenant trois ans après sur son échantillon initial de population, il se rend à l'évidence que l'effet aliénant n'était que transitoire – peut-être dû à un temps d'adaptation aux nouveaux usages informatiques. Durant leur première année en ligne, les néo-usagers s'enfermaient chez eux pour apprendre, expérimenter avec le nouvel outil. Et, comme tout apprentissage entraîne une partie de frustration et de fatigue psychologique, cela expliquerait aussi la diminution de leur bien-être psychologique. La position initiale de Kraut doit alors être abandonnée – d'autant plus que de nouvelles données prouvent que les mêmes individus qui au début avaient eu un usage aliénant d'Internet s'en servent désormais pour entretenir leurs liens sociaux.

1. Randy Carden et Sheri Rettew, « Internet Chat Room Use, Satisfaction with Life, and Loneliness », *Psychological Reports*, vol. 98, n° 1, 2006, p. 121-122.

2. Robert Kraut *et al.*, « Internet Paradox Revisited », *Journal of Social Issues*, vol. 58, n° 1, 2002, p. 49-74.

Pour faire face à ces contradictions, l'objet de la recherche sur les liens entre Internet et solitude se transforme progressivement. Le regard des experts se déplace. On passe de l'analyse des personnalités à l'analyse des cadres de vie. Au lieu de se concentrer sur les tempéraments plus ou moins introvertis des usagers, les chercheurs commencent à se demander si les individus qu'ils interviewent ne seraient pas dans une situation de détresse sociale générale, laquelle provoquerait une envie d'interagir en ligne. Cette désocialisation serait-elle un mobile qui pousserait les gens à vouloir échanger en ligne ? Et le Web, une échappatoire aux maux d'un quotidien fait de relations difficiles ? Le fait de se chercher des amis en ligne deviendrait non pas le symptôme d'une solitude inébranlable, mais plutôt une méthode pour faire face à des situations d'inadéquation et de manque de socialisation que tout un chacun pourrait rencontrer au cours de son existence¹.

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. L'étude de Kraut insistait sur le fait que le Web favorise les échanges avec des personnes géographiquement éloignées et, de ce fait, des relations peu significatives. Or, l'on découvre que souvent, parmi ces personnes éloignées, il y a des membres de la famille de nos usagers, ou leurs amis de longue date. Mais aussi que ces contacts sociaux s'avèrent être cruciaux pour des recherches d'aide, d'avis ou pour des prises de décision importantes.

1. James R. Baker et Susan M. Moore, « Distress, Coping, and Blogging : Comparing New MySpace Users by Their Intention to Blog », *CyberPsychology and Behavior*, vol. 11, n° 1, 2008, p. 81-85.

Quoique lointains, ces individus restent fortement reliés aux usagers. C'est « la force des liens Internet », selon le titre d'un rapport de la fondation PEW paru en janvier 2006. Selon les auteurs, plus de 60 millions d'Américains se sont tournés vers Internet durant la première moitié des années 2000 pour prendre des décisions cruciales pour le cours de leur vie – et ces décisions s'appuient sur le contact avec les membres de leur cercle social élargi¹. Par courrier électronique ou par messagerie instantanée, les internautes se concertent constamment avec leurs proches (ou leurs moins proches) avant de prendre des décisions quant à l'achat d'une maison ou au meilleur traitement pour une maladie. Mais ils peuvent très bien se limiter à échanger des renseignements banals et quotidiens, portant aussi bien sur leur intention de changer de boulanger que sur le dernier commérage du bureau. Ce mélange de banalité et de sérieux est un autre signe de la solidité et de la constance des liens numériques.

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. 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. On s'en sert pour prendre un rendez-vous, annoncer une nouvelle, envoyer un mot gentil pour témoigner d'un sentiment. Ces techniques de communication, tout comme les communications en ligne actuelles (courrier électronique, messagerie instantanée, forums de

1. Jeffrey Boase, John Horrigan, Barry Wellman et Lee Rainie, « The Strength of Internet Ties : The Internet and Email Aid Users in Maintaining their Social Networks and Provide Pathways to Help when People Face Big Decisions », *Pew Internet & American Life Project*, 2006, <http://pewresearch.org/pubs/205/the-strength-of-internet-ties> [dernier accès 1^{er} février 2010].

discussion, etc.), n'ont pas remplacé les rencontres directes. Elles s'y ajoutent plutôt, en augmentant le volume total des contacts. Ce qui est conforté par le fait que les utilisateurs intensifs d'Internet se servent tout aussi fréquemment de téléphones ou d'autres formes de contact personnel que les non-utilisateurs. Par ailleurs, une importante enquête menée par National Geographic en 2001 avait souligné que les Américains qui se servent des mails pour discuter de questions importantes le font en moyenne 41 fois par mois. Mais à ce chiffre s'ajoutent aussi 84 conversations en face à face et 58 par téléphone. Les gens qui ne se servaient pas du mail avaient plus ou moins le même nombre de conversations en face à face (83) mais seulement 36 appels téléphoniques. Au total, les non-usagers avaient 54 % d'échanges en moins que les usagers¹ ! Le résultat, assez surprenant, révèle qu'un usage intensif d'Internet entraîne un niveau de communication interpersonnelle plus important.

Comment expliquer cela ? Il faudra tout d'abord s'éloigner de l'opposition classique entre monde en ligne et monde hors ligne, et par conséquent entre une socialité « toute virtuelle » et une socialité « en dur ». Nous l'avons vu dès le début de ce livre : le monde en ligne s'imbrique, s'entremêle avec le monde hors ligne. Les deux univers sociaux sont alors dans un continuum². Malgré la facilité avec laquelle nous pourrions prendre contact avec des inconnus à l'autre bout du monde, lorsqu'on communique avec des personnes par mails ou par claviers interposés, on le fait en général avec des gens qu'on croise ou avec lesquels on interagit déjà dans notre quotidien. Cela est évident surtout dans le cadre de l'activité professionnelle : dans les lieux

1. Barry Wellman, « Connecting Community : On- and Off-line », *Contexts*, vol. 3, n° 4, 2004, p. 22-28.

2. *Ibid.*

de travail actuels, les mails permettent de discuter, de transmettre des informations, de coordonner l'action de nos collaborateurs directs. Internet peut être regardé dans ce cas comme un outil permettant de garder le contact entre deux réunions, deux appels téléphoniques, deux repas d'affaires. La communication n'y est superficielle qu'en apparence. Échanger des impressions, des *private jokes*, ou un simple *smiley* : autant de messages dont le contenu informationnel est décidément pauvre, mais qui démontrent que le lien entre les deux personnes qui communiquent est encore actif. Ces échanges produisent dans l'interaction sociale le même effet que, dans une conversation, les interjections ou les locutions indiquant que la communication est en cours : hocher la tête, répéter les propos de l'interlocuteur, etc. En ligne, cela se produit avec une fréquence encore plus remarquable, à chaque fois que nous accusons réception d'un mail ou que nous faisons suivre un message lu sur Twitter pour en signaler l'intérêt.

Dans la mesure où Internet est une technologie de communication interpersonnelle, comme le téléphone ou le courrier, cela n'a rien de surprenant. Mais le « réseau des réseaux » est aussi un média de communication de masse, comme la télévision ou la radio. Les études des dernières décennies ont démontré que le téléphone intensifie les relations humaines, tandis que la télévision les diminue¹. Dans le cas d'Internet, cette double nature peut à juste titre être regardée comme un facteur de confusion. Comment savoir quelle dimension va prévaloir : celle, désocialisante, du média de masse, ou celle qui entretient le lien social, celle du moyen de communication interpersonnelle ? Les cher-

1. Meyer Kestenbaum, John P. Robinson, Alan Neustadt et Anthony Alvarez, « IT and Social Time Displacement », *IT and Society*, vol. 1, n° 1, 2002, p. 21-37.

cheurs qui ont exploré cette problématique ont eu recours à la méthodologie des journaux d'emploi du temps. Ils ont demandé à leurs interviewés quand et où ils se servaient d'Internet. Et le cadre s'est brouillé davantage : ceux qui s'en servent majoritairement depuis leur domicile passent effectivement moins de temps avec les amis et la famille. Cependant, ceux qui se connectent sur leur lieu de travail, bien qu'affichant moins de relations avec leurs collègues, ne voient pas diminuer le temps de socialisation avec leurs proches et leurs parents. De la même façon, l'usage d'Internet pendant les week-ends joue davantage en défaveur du temps passé avec les amis et la famille que l'usage pendant la semaine¹. Pour résumer, ceux qui se servent d'Internet dans le cadre de leur activité professionnelle sont moins coupés de leurs proches que ceux qui s'en servent en dehors de leur travail.

Le facteur central ici est alors le lieu et le moment de la journée où le Web est effectivement utilisé. C'est cela – et non pas les traits de la personnalité – qui influencerait le type de relations interpersonnelles affectées par l'usage informatique. Les étudiants qui se servent de Facebook, par exemple, représentent une population facile à étudier pour ce propos. Les chiffres sont très parlants : pour plus de 4 millions d'étudiants membres de Facebook observés pendant vingt-six mois, la grande majorité des 362 millions de messages échangés le sont pendant les cours universitaires ou le soir en semaine. Grâce aux progrès du Wi-Fi et de l'informatique ubiquitaire, cette activité de réseautage se concentre aux moments où la socialisation de ces jeunes

1. Norman H. Nie, D. Sunshine Hillygus et Lutz Erbring, « Internet Use, Interpersonal Relations, and Sociability : A Time Diary Study », in Barry Wellman et Caroline Haythornthwaite (dir.), *The Internet in Everyday Life*, *op. cit.*, p. 215-243.

gens est la plus intense, quand ils sont en classe, entourés par leurs pairs, ou quand ils rentrent à la maison avec leurs colocataires ou amis. Autrement dit, avec ceux qui sont dans leur liste de contacts sur Facebook. Le Web doit donc être regardé à juste titre comme une activité socialisante. Son usage suit les rythmes des rencontres en face à face. Il ne se concentre pas dans les heures de la nuit, et n'empêche pas les sorties entre amis. Significativement, pendant les week-ends, le nombre de messages baisse de façon drastique. Ces étudiants ont une vie sociale et leur pratique d'Internet, loin de la mettre en péril, la seconde¹. La question de l'effet aliénant et isolant d'un usage informatique trop appuyé ne serait donc pas pertinente. Il ne s'agit ici ni de solitude ni de son contraire. Internet n'annule pas la sociabilité de ses utilisateurs. Il la reconfigure, et nous nous devons d'évaluer en quel sens.

Liens faibles, sociabilité forte

Le sens de ce que je viens d'exposer est aussi que, quand les sciences sociales s'attaquent au vivre ensemble à l'heure des réseaux numériques avec leurs outils analytiques classiques, leurs conclusions ne sont pas univoques. Il est difficile, voire impossible, d'estimer si nous sommes « plus ou moins socialisés » que nous ne l'étions auparavant dans un monde sans ordinateurs. D'ailleurs, l'idée même que la socialisation puisse être exprimée par une simple mesure, dont nous calculerions l'augmentation

1. Scott Golder, Dennis Wilkinson et Bernardo Huberman, « Rhythms of Social Interaction : Messaging within a Massive Online Network », in Charles Steinfield, Brian Pentland, Mark Ackerman et Noshir Contractor (dir.), *Proceedings of Third International Conference on Communities and Technologies*, Londres, Springer, 2007, p. 41-66.

ou la diminution, est réductrice. La vraie question est plutôt celle du type de structures sociales que l'essor des technologies informatiques semble encourager. Quel aménagement des entités sociales (individus, groupes, institutions) reflète le mieux la société en réseau ? En quoi diffère-t-il de celui qui caractérisait nos sociétés d'avant Internet ?

À de rares exceptions près, l'attention des sciences sociales s'est essentiellement portée sur les risques de désstructuration du tissu social que représentaient de façon implicite les télécommunications. Cela à cause de leur perspective théorique, héritée de la sociologie du XIX^e siècle. Comme nous l'avons vu dans le chapitre « Le rêve des sociologues », les pères de cette discipline s'intéressaient particulièrement à la question de la préservation du sens de la communauté dans le monde actuel : la modernité individualiste serait progressivement en train d'éroder la solidarité entre les hommes et le sentiment d'appartenance aux collectivités locales et familiales – ces dernières représentant l'environnement proche de tout un chacun, un filtre indispensable entre l'individu et le reste du monde.

Cette même approche façonne les débats autour de l'impact d'Internet sur le lien social. Non sans ironie, le Canadien Barry Wellman, professeur de sociologie à l'université de Toronto, surnomme cette vision la société des « petites boîtes¹ », en référence à la chanson homonyme de Graeme Allwright, qui décrit une société modèle où tout le monde habite dans des univers sociaux étanches – leurs familles, leurs communautés professionnelles ou leurs collectivités locales. À l'intérieur de chaque boîte les individus

1. Barry Wellman, « From Little Boxes to Loosely-Bounded Networks : The Privatization and Domestication of Community », in Janet L. Abu-Lughod (dir.), *Sociology for the Twenty-first Century : Continuities and Cutting Edges*, Chicago, University of Chicago Press, 2000, p. 94-115.

affichent un haut degré d'homophilie, d'uniformité et de cohésion : « Ils sont tous, tous, tous pareils », nous apprend la chanson. Le lien social est alors un *lien fort*, un fil rouge qui unit tous les membres de ces communautés. Quand les individus se dissocient de leurs confréries, ils sortent métaphoriquement de leur boîte. Le cordon est alors coupé et l'atomisation sociale s'installe.

Ce modèle idéal domine les sciences sociales depuis un siècle et demi, tout comme la peur qu'un nouvel élément puisse le mettre en danger. L'urbanisation, la télévision ou Internet ont tous, à un moment donné, incarné le risque de voir disparaître les certitudes de la sociologie. Face à la montée des réseaux numériques, en particulier, les inadéquations de cette vision ont fait surface. C'est une autre structure sociale qui semble se profiler, plus adaptée pour décrire le temps présent : l'« individualisme en réseau ». C'est encore Wellman qui nous la livre, cette fois-ci sans la moindre ironie¹. L'univers social serait représenté par un ensemble de points éparpillés, liés, comme les nœuds d'une nasse, par des fils subtils. Cette vision a l'avantage de rendre compte de la multiplicité des relations interpersonnelles dans une société. Les sociologues cessent de parler de *lien social* au singulier pour s'intéresser aux *liens sociaux* pluriels qui unissent les individus. Ces liens diffèrent en poids, en nature, en solidité. Certains sont forts, d'autres sont faibles. Bien sûr, le conformisme et la cohésion des petites boîtes ne sont plus au rendez-vous. D'une société faite d'agglomérations étroitement soudées (fig. 5), on passe à un entrelacement d'individus séparés (fig. 6).

1. Barry Wellman, « Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism », in Makoto Tanabe, Peter van den Besselaar et Toru Ishida (dir.), *Digital Cities II : Computational and Sociological Approaches*, Berlin, Springer, 2002, p. 10-25.

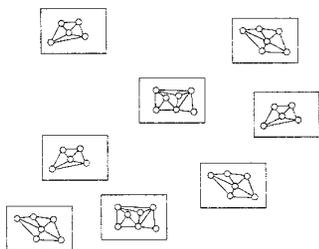


Figure 5 – Modèle des « petites boîtes » : à l'intérieur de chaque groupe, les individus sont connectés par des liens forts [schéma inspiré par B. Wellman, *op. cit.*, 2002].

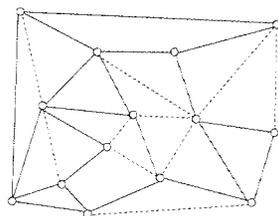


Figure 6 – Modèle de « l'individualisme en réseau » : les individus sont connectés entre eux par des liens forts (lignes continues) ou faibles (en pointillé) [schéma inspiré par B. Wellman, *op. cit.*, 2002].

Mais comment rendre compte des sentiments d'appartenance réciproque ou des loyautés traditionnelles ? Comment redonner de la force aux relations interpersonnelles ? Dans ce nouveau modèle théorique, l'anomie, c'est-à-dire l'effacement des normes et des repères sociaux, est un risque présent. On ne voit pas comment le Web, malgré ses médias sociaux et ses communautés en ligne, pourrait assouvir les besoins de proximité, d'acceptation de la part des autres et de réalisation personnelle que la sociabilité forte semblait assurer. Parfois, en voulant donner du poids à nos contacts Internet, on se rend compte – au-delà de leur nombre – de leur faiblesse et de leur fragilité. Le fait d'avoir un répertoire mail surdéveloppé ou une liste de plusieurs milliers d'abonnés sur Twitter peut ne rien signifier pour peu que ces liens ne soient pas activables ou que, en cas de nécessité, ces amis restent muets aux requêtes d'aide. Voilà une question cruciale, sur laquelle je compte revenir dans les pages qui suivent.

Il faut, pour cela, regarder non seulement les liens unissant les individus, mais aussi leurs contacts réels. Il est important de savoir qui est lié à qui, et également avec

quelle fréquence et avec quelle intensité ils communiquent. Barry Wellman a donc complété son modèle en menant une étude sur les contacts réels au sein d'un échantillon d'employés canadiens. Même si 75 % des noms dans les listes de contacts des employés appartiennent à des personnes qu'ils ne rencontrent pas en face à face chaque jour, parmi les 25 % restants se concentrent tous les proches, les parents, les amis les plus intimes¹. On pourrait donc dire que, malgré leur pourcentage minoritaire, les relations fortes sont encore extrêmement significatives : la famille, le voisinage, le lieu de travail, la communauté locale ne disparaissent pas². Bien au contraire. Le modèle de l'individualisme en réseau n'est pas un monde régi par le « chacun pour soi et Internet pour tous ». Des agglomérations y sont présentes. Mais, par rapport aux petites boîtes de la sociologie classique, elles n'enferment plus les usagers. Tout en bénéficiant encore du support de leurs groupes homogènes, ces derniers peuvent aussi chercher des « affinités à distance ». À des moments précis et pour des tâches définies, ils s'éloigneront momentanément de leurs groupes locaux pour aller puiser des ressources (informations, aide, relations) dans des endroits distants du réseau. Que ces nouveaux liens suivent des modalités d'alliance utilitariste ou d'amitié, cela ne change rien à la nouvelle donne. Le cercle de connaissances de chacun n'est plus concentré au niveau local. Il peut maintenant toucher aussi des personnes géographiquement ou socialement lointaines, et devenir un

1. Jeffrey Boase et Barry Wellman, « Personal Relationships : On and Off the Internet », in Dan Perlman et Anita L. Vangelisti (dir.), *Handbook of Personal Relations*, Oxford, Blackwell, 2005, p. 709-723.

2. Ben Veenhof, « The Internet : Is It Changing the Way Canadians Spend Their Time ? », *Statistics Canada*, n° 13, 2006, <http://www.statcan.gc.ca/pub/56f0004m/56f0004m2006013-eng.htm> [dernier accès 1^{er} février 2010].

« réseau glocal » (néologisme issu de l'union des termes « global » et « local »). La figure 6 devra donc être modifiée pour intégrer ces résultats. Chaque individu en réseau est représentable comme un point entouré d'un petit nuage très dense d'autres points (ses contacts réels) et relié par de fines lignes à d'autres points très éloignés, lesquels à leur tour seront inscrits dans des petits nuages denses d'amis et de familiers (fig. 7).

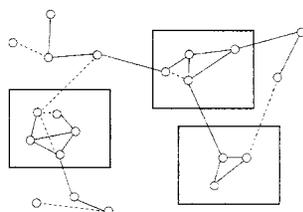


Figure 7 – « Glocalisation » : les individus sont membres de communautés et en même temps connectés à d'autres, étrangers à leur entourage [schéma inspiré par B. Wellman, *op. cit.*, 2002].

En faisant coexister ces deux dimensions de la socialité, le modèle de Wellman permet aussi de trouver le juste équilibre entre le *bonding* et le *bridging*. Quand j'avais introduit ces deux concepts¹, j'avais déjà précisé que le premier désigne des liens très soudés, et l'autre la création de passerelles (*bridges*) entre membres disparates de communautés parfois éloignées et diverses².

Ce qu'il est important de souligner est que, dans cet univers social, la force des liens n'est plus une prérogative de la socialité locale. Les zones où les réseaux personnels sont

1. Dans le chapitre « Mon réseau est une image de moi ».

2. Pippa Norris, « The Bridging and Bonding Role of Online Communities », in Philip N. Howard et Steve Jones (dir.), *Society Online – The Internet in Context*, Thousand Oaks, Sage, 2004, p. 31-41.

plus denses et « homophiliques » et celles où les nœuds se dispersent sont tout aussi importantes. En 1973 déjà, quand Internet n'était qu'un projet militaire et que l'informatique n'en était qu'à ses balbutiements, Mark Granovetter, sociologue à l'université de Stanford, avait insisté sur la « force des liens faibles¹ ». Sa thèse principale était que, quand un individu est confronté à certaines tâches – telle la recherche d'un emploi ou, dans le cadre commercial, d'un nouveau public pour un produit –, les stratégies les plus efficaces sont celles qui s'appuient sur des connaissances éloignées. Ce n'est pas en se tournant vers les proches, liés par des relations humaines si denses qu'elles ne s'ouvrent pas vers l'extérieur, que l'on maximisera les chances de faire circuler un message nouveau. Ce seront les relations superficielles ou les inconnus « amis d'amis » qui nous permettront d'élargir l'éventail de nos connaissances et d'atteindre des ressources nouvelles.

Sans empêcher les liens d'homophilie traditionnels, Internet nous permet potentiellement d'activer des liens qui apparaissent faibles. Mais comment, et selon quelles modalités ? C'est encore à Stanford, trente ans après, qu'une étude a été menée sur Club Nexus, un petit service de réseautage en ligne restreint aux étudiants de l'université². Dans un service de ce type, chaque membre commence par se créer une liste d'amis, qui comprend un certain nombre d'autres profils auxquels il a le droit d'accéder. Or, le nombre des « amis » de chaque membre est distribué de manière très inégale. C'est-à-dire que certains en auront très peu et d'autres en auront beaucoup. Dans le service pris en exemple, presque

1. Mark Granovetter, « The Strength of Weak Ties », *American Journal of Sociology*, vol. 78, n° 6, 1973, p. 1360-1380.

2. Lada Adamic, Orkut Buyukkokten et Eytan Adar, « A Social Network Caught in the Web », *First Monday*, vol. 8, n° 6, 2003, <http://firstmonday.org/article/view/1057> [dernier accès 1^{er} février 2010].

10 % des usagers n'en ont pas du tout. Mais certains en ont des dizaines, et de rares cas excèdent les cent contacts. On peut supposer que, dans un service comme Nexus (dont les usagers sont tous du même âge, du même niveau d'études et du même niveau socioéconomique), ce nombre est une bonne approximation de l'ouverture sociale de chaque membre. Certains sont simplement plus extravertis que d'autres. Diverses hypothèses pourraient encore être avancées : certains étudiants sont plus réticents à afficher leurs amitiés en ligne, ou bien ils n'incluent dans leur liste que des personnes dont ils se sentent très proches.

Quoi qu'il en soit, nous voyons apparaître dans ce service un phénomène fascinant : au-delà du nombre d'amis de chaque membre, les interconnexions fleurissent à l'intérieur du réseau social jusqu'à créer, de fait, une sphère de connaissances dense et étendue à l'échelle des milliers d'étudiants de Stanford. Ce phénomène est connu sous le nom d'« effet du petit monde ». On doit au psychologue Stanley Milgram cette formule. Initialement observé dans l'échange par courrier postal aux États-Unis à la fin des années 1960, il consiste à affirmer que l'on peut faire parvenir un message à l'attention d'une personne que l'on ne connaît pas, tout simplement en le faisant suivre à quelqu'un que nous connaissons, qui peut le faire suivre à son tour à l'une de ses connaissances – et ainsi de suite jusqu'à atteindre le destinataire¹. Il y a plus de quarante ans, Milgram s'était demandé combien d'intermédiaires étaient nécessaires pour que la communication atteigne son but. Sa réponse, que certains interprétèrent initialement comme une provocation, avait été qu'il suffisait de cinq ou six passages de ce

1. Jeffrey Travers et Stanley Milgram, « An Experimental Study of the Small World Problem », *Sociometry*, vol. 32, n° 4, 1969, p. 425-443.

type. On dit alors que, étant donné deux individus quelconque, il y aura au maximum entre eux « six degrés de séparation ». L'expression est devenue commune par la suite, et plus d'un chercheur s'est efforcé de démontrer que les résultats de Milgram étaient généralisables au-delà des frontières américaines¹ – ou même à la communication dématérialisée d'Internet. Ce qui en ressort dépasse les espoirs les plus optimistes : le nombre de passages dans le réseau Nexus est en moyenne de quatre. Ce chiffre peut paraître de prime abord outrancièrement réduit. Malgré l'homogénéité des usagers, Nexus est peuplé d'étudiants de différents niveaux d'études et de diverses filières. On pourrait s'attendre, comme dans n'importe quelle école, à un certain niveau d'homophilie. Les étudiants d'une classe donnée ont tendance à rester avec leurs camarades et à n'échanger ni avec les étudiants plus âgés ni avec les moins âgés. Mais là, on découvre justement une spécificité de la sociabilité en ligne. Bien que, nous préviennent les auteurs de l'étude, « les individus tendent à socialiser en petites cliques, souvent définies selon des facteurs tels la promotion, la filière ou le fait d'être dans un pensionnat », il est vrai aussi que « n'importe quelle paire d'usagers est séparée par un nombre modeste de passages »². Loin d'éclater, la société façonnée par les réseaux numériques se resserre³.

Ce qui au début nous paraissait une contradiction, entre petites boîtes et liens éloignés, s'avère l'être beaucoup moins. Tout lien éloigné est activable, moyennant une petite recherche d'intermédiaires. Ce qui est déterminant ici n'est

1. Duncan J. Watts, *Six Degrees : The Science of a Connected Age*, New York, W. W. Norton & Company, 2003.

2. Lada Adamic, Orkut Buyukkokten et Eytan Adar, « A Social Network Caught in the Web », *op. cit.*

3. Albert-László Barabási, *Linked : The New Science of Networks*, New York, Basic Books, 2002.

pas la liste d'amis, mais la « liste d'amis d'amis » ! Connaître peu de personnes, mais très bien reliées, peut parfois s'avérer plus efficace que de connaître des milliers de personnes dispersées. C'est une propriété connue sous le nom de « transitivité » : si l'individu A connaît l'individu B qui à son tour connaît l'individu C, A pourra atteindre C, même si ce dernier n'est pas dans sa liste de contacts directs. En mesurant la transitivité d'un réseau social comme Nexus nous nous rendons compte qu'elle est quarante fois plus élevée que dans un milieu hors ligne possédant le même nombre d'individus et de liens interpersonnels. Les réseaux informatiques permettent, de cette manière frappante, de voir en action le phénomène des petits mondes. Ils réalisent, grâce à leur transitivité, des raccourcis relationnels. Le petit monde d'Internet est encore plus petit que le réseau postal – déjà exigu – exploré par Milgram, parce que les communications électroniques créent des *traverses* de A jusqu'à C (ou même jusqu'à Z) sans avoir à suivre l'enchaînement de toutes les lettres de l'alphabet. Dans le contexte d'Internet, une socialité forte n'est pas déterminée par le niveau de conformité des individus à leur environnement proche, ni par le nombre total de leurs amis. Ce qui compte est d'être lié à des personnes faciles à joindre, qui aient à leur tour une grande facilité à en joindre d'autres.

Mlle Wang et le capital social

Le 12 mai 2008, Joanna Wang est dans un bus qui la conduit de son appartement dans le nord de Pékin à un bureau dans le quartier de Dong Cheng, où elle a rendez-vous avec un client étranger. Avec sa sœur Marcy, elle gère un cabinet d'interprétariat et de traduction. Originaires de

la région du Sichuan, en Chine centrale, les deux femmes se sont installées dans la capitale au début des années 2000. Depuis, leurs affaires prospèrent. Dans la Chine de l'avant-crise, les traducteurs mandarin-anglais ne chôment pas. À peine un mois auparavant, pour l'un de mes terrains d'enquête à Pékin, Joanna a traduit plus de vingt interviews de presque trois heures chacune. Je sais à quel point son rythme de vie peut être infernal. Si bien qu'elle a rarement l'occasion de rentrer à Chengdu, sa ville natale, pour visiter ses parents et le reste de sa famille. Les événements qui suivent vont la rapprocher de ses racines d'une manière inattendue.

Ce jour de mai, à 14 h 40, elle est encore dans le bus quand elle reçoit un message sur son téléphone. C'est un ami de sa famille qui l'informe que Chengdu a été frappé par un terrible séisme. Ses parents sont introuvables. Joanna a à peine le temps de lire le message qu'elle compose le numéro de ses parents. Mais les lignes sont coupées. Son bus arrivé à destination, elle découvre qu'une foule de personnes s'est rassemblée à l'extérieur du building de bureaux où son rendez-vous de l'après-midi est prévu. Les secousses du séisme ont été ressenties jusqu'à Pékin, à 1 500 kilomètres de distance ! Joanna se précipite au bureau du treizième étage et cherche encore à appeler, cette fois-ci d'un poste fixe. Toutes les communications avec le Sichuan semblent interrompues.

Les informations sont encore rares. Dans le bureau, sur l'écran de télévision allumé en permanence, il n'est question d'aucun tremblement de terre. Les autorités chinoises sont toujours très rigides quant aux informations qu'elles laissent passer. Par réflexe, elle se connecte à Internet, d'un ordinateur de bureau. Depuis quelques années, Internet est dominé en Chine par les services de messagerie instantanée. Ils ont dépassé le mail en popularité et connectent

désormais plus de 81 % des internautes chinois¹. Le service le plus populaire s'appelle QQ. Il s'agit d'un chat généraliste sur lequel on peut rencontrer des internautes situés partout sur le territoire national. Lors d'un autre tremblement de terre, celui de Hengchun (Taiwan) en 2006, des câbles sous-marins avaient été endommagés, et beaucoup de Chinois avaient justement basculé vers QQ à cause de l'indisponibilité des autres services en ligne. Ce serait le choix le plus simple : lancer un appel à renseignements en espérant qu'un internaute du Sichuan donne des indications. Ce chat Internet est devenu la source ultime d'informations, celle vers laquelle on se tourne en cas d'urgence. Mais elle n'a pas la crédibilité nécessaire dans une situation pareille. « QQ est un service ludique, me dira Joanna lorsqu'elle me fera le récit de cette journée. C'est pour les enfants ou pour les jeunes gens. On s'en sert surtout pour rencontrer des inconnus, faire de nouvelles connaissances ou délirer un peu en ligne. Mais là, ce n'était pas n'importe quelle information que je cherchais : j'avais besoin urgentement de renseignements ciblés et donnés par des personnes dignes de confiance. »

La culture chinoise, empreinte de confucianisme, pose fortement l'accent sur l'unité familiale (*jia*). Les renseignements sur le sort des parents de Joanna ne peuvent alors venir que d'un membre de la famille Wang. C'est pourquoi elle envoie un mail à son frère, qui est resté dans le Sichuan et réside dans la ville de Ziyang. Il répond immédiatement. Dans son mail, il parle des voitures renversées par la force

1. Peter L. Banfe, « Connections and Connectivity in China ; Guanxi and the Explosion of Instant Messaging – The Marriage of Relational Diads, Group Membership, and Web Based Communications », *International Business & Economics Research Journal*, vol. 7, n° 12, 2008, <http://www.cluteinstitute-onlinejournals.com/PDFs/1375.pdf> [dernier accès 1^{er} février 2010].

du séisme, des maisons effondrées, des gens ensevelis sous les décombres. Joanna craint le pire. Les informations de son frère ne sont pas complètes : le mail est trop court, il ne donne aucun renseignement pertinent sur ses parents et, surtout, Ziyang est à cent kilomètres de Chengdu. Pourtant, sans avoir d'informations sûres concernant les événements, notre traductrice sent qu'elle commettrait un geste irresponsable si elle envoyait un message de détresse ou un appel à renseignements dans un chat généraliste comme QQ. À cet instant elle ne connaît pas l'envergure du cataclysme. Elle sait seulement que deux membres de sa famille ont disparu. Il s'agit donc d'une affaire privée. Et on ne parle pas des affaires privées de manière irréfléchie en public. Ici, comme au Japon, le risque de « perdre la face » (*diu mianzi*), de jeter le discrédit sur ses proches et sur soi, guette toujours. L'usage d'Internet semble aller à l'encontre des valeurs de la famille de Joanna, de sa « petite boîte ». Elle évite alors les gestes précipités, reste en attente. Les sinologues pourraient lire dans ce choix de non-communication l'expression d'une sagesse toute chinoise de la non-action¹. Mais Joanna agit plutôt sur la base de préoccupations très concrètes : il est important de retrouver ses parents, mais le fait de préserver la réputation (*liu mianzi*) de sa famille l'est tout autant. Les autres internautes semblent adopter le même comportement : la blogosphère chinoise reste, pour un temps, muette.

Mais cela appauvrit l'information à laquelle les personnes intéressées peuvent avoir accès. Dans le bureau de Joanna, la télévision continue à passer en boucle des reportages sur la seule chose qui occupe les esprits des Chinois en ce printemps – les prochains JO de 2008. Il faudra attendre

1. François Jullien, *Un sage est sans idée, ou l'Autre de la philosophie*, Paris, Seuil, 1998.

le jour suivant pour que les médias officiels communiquent des informations, au compte-gouttes. La télévision publique CCTV fera état d'à peine 170 morts dans un séisme de magnitude non précisée, en Chine centrale. En réalité, le bilan définitif des victimes du cataclysme dépasse les 69 000 tués et les 18 000 disparus. Mais Joanna ignore encore tout cela. Elle s'interroge sur la manière d'avoir des renseignements sur ses parents. La solution : son téléphone mobile. Les fournisseurs d'accès téléphonique seront les premiers, dans les heures qui suivent, à fournir des renseignements circonstanciés, sous forme de textos ou de fils d'info accessibles grâce à des téléphones connectés à Internet. Ils feront confiance aux utilisateurs pour faire circuler ces informations à travers le réseau. Des messages tout d'abord, puis des appels et des courriers électroniques, limités au cercle familial : « Je me suis donc servie de mon mail et de mon téléphone pour échanger des MMS, c'est-à-dire des textos avec des photos, avec ma tante qui, comme plusieurs personnes âgées de Chengdu, n'était pas trop branchée Internet. » C'est de cette façon que, grâce aux premières informations ponctuelles sur les lieux de la catastrophe, des chaînes de messages ont pu être organisées, qui ont permis le sauvetage de plusieurs milliers de personnes piégées sous les décombres de leurs maisons. Une démonstration de plus du fait qu'Internet ne remplace pas les autres formes de communication, mais les complète. Surtout dans un pays comme la Chine qui, aujourd'hui encore, est caractérisé par un décalage important entre populations des villes et populations des campagnes. Joanna m'explique : « Le Sichuan, surtout la zone où mes parents se trouvaient, est une région rurale. Parmi les habitants, plusieurs sont des paysans presque analphabètes. L'accès à Internet est limité. On ne pouvait pas espérer avoir une connexion Wi-Fi. Il fallait donc composer avec les moyens qu'on avait. »

À ce manque d'infrastructures s'ajoute le fait que, pendant plusieurs jours, dans un rayon de 80 kilomètres autour de l'épicentre du séisme, l'électricité et le téléphone resteront coupés. Même ainsi, l'Internet chinois sera déterminant. Quelques heures après la catastrophe déjà, de rares usagers arrivent à donner des renseignements grâce à leur téléphone connecté à Internet : « La ville de Yingxiu a été complètement rasée » ; « Les autorités locales déclarent que la magnitude du séisme était de 7,5 sur l'échelle de Richter » ; « Les habitants de Beichuan ont été déplacés dans un camp créé par l'armée » ; « L'Hôpital du Peuple de Wenchuan a besoin de sang pour les perfusions des victimes »... Tous ces renseignements sont collectés par des blogueurs résidant dans d'autres villes, qui les mettent en ligne. Notre traductrice les lit sur le Web et les envoie ensuite à ses proches restés dans la région. C'est elle qui canalise et organise l'information pour sa famille. Connectée à Internet, Joanna est le nœud entre sa petite boîte, la famille Wang, et le reste du monde. Dans cette situation d'urgence, d'autres se coordonnent de la même manière. Ce sont des millions de migrants du Sichuan, désormais résidents dans d'autres villes de Chine, qui concentrent l'information et ensuite la renvoient, confirmée et complétée, vers leurs parents et amis restés dans la région. Au niveau local, les indications ne circulent pas, à cause de l'urgence et de la mutabilité des événements. Les familles et les villages sont séparés, dispersés, morcelés. Certains sont morts, d'autres blessés dans les hôpitaux, d'autres encore réfugiés dans des camps. Les liens de proximité ne fonctionnent plus. Ce sont les personnes éloignées – comme Joanna, qui a quitté sa famille depuis presque dix ans – qui transmettent les informations les plus riches et les plus déterminantes pour la survie.

Bientôt on découvre le lieu exact où les parents Wang se trouvent. Ils avaient loué un chalet dans les montagnes, pour profiter de quelques jours de vacances. Ils ont survécu à la première secousse, mais ont quitté l'endroit. Pendant vingt-quatre heures ils ont erré dans les montagnes, de village en village. Jusqu'au moment où ils sont arrivés à trouver un point où leur téléphone mobile captait et ont pu prévenir les membres de la famille qui n'avaient cessé de les chercher. Grâce aux informations collectées par Joanna, les deux époux ont pu rejoindre un camp d'accueil. Et c'est toujours Joanna qui, avec sa sœur, a organisé leur voyage à Pékin où ils seront évacués. Leur maison du Sichuan, sévèrement endommagée, est déclarée inhabitable. Elle aura besoin de travaux importants. Dans les mois qui suivent, ils pourront profiter de l'hospitalité et des soins de Joanna et de sa sœur Marcy, qui vivent dans un appartement assez grand et confortable pour pouvoir les accueillir tous.

Ce récit illustre clairement comment les réseaux informatiques s'inscrivent dans une socialisation préexistante. Les cercles familiaux restent intacts, et en plus ils peuvent s'appuyer sur la communication à distance pour maintenir leur cohésion et leur « capital social ». Grâce à Internet, l'ensemble des ressources de la famille Wang ne se disperse pas – qu'elles soient informationnelles (celles qui ont permis de retrouver les deux parents disparus), économiques (de les héberger confortablement quand ils ont perdu leur maison), affectives (de leur témoigner de la *xiào*, la dévotion filiale, valeur clé de la société chinoise¹). La relation qui lie Joanna à ses parents ne s'estompe pas, malgré l'écart géographique. Ces liens sont surtout beaucoup plus

1. Xuewen Sheng et Barbara H. Settles, « Intergenerational Relationships and Elderly Care in China. A Global Perspective », *Current Sociology*, vol. 54, n° 2, 2006, p. 293-313.

simples à entretenir que de simples liens hors ligne. Leur faiblesse est alors toute relative, et elle ne doit pas nous induire en erreur. La simplicité avec laquelle on peut garder contact avec des personnes chères ou revitaliser une ancienne relation en ligne permet non seulement d'organiser des soirées entre ex-copains de lycée ou de savoir ce qu'une amie d'antan est devenue, mais aussi de sauver des vies humaines, ou d'offrir un toit à des personnes qui ont tout perdu dans un tremblement de terre.

Mais si, en Chine comme ailleurs, les contacts avec les proches et la famille restent un noyau dur de la sociabilité des usagers, le nombre de liens sociaux qu'un individu peut potentiellement activer a augmenté exponentiellement. Les liens avec des personnes qui ne font pas partie de la famille sont tout aussi importants. L'effet « petit monde » se fait sentir aussi pour Joanna et les siens, à l'occasion du tremblement de terre de 2008. Dans les jours qui suivent, quand la situation devient plus intelligible et que l'événement prend l'ampleur d'une catastrophe nationale, il est clair qu'il n'est plus question de limiter la circulation de l'information au niveau de la famille. D'autres personnes ont le droit de savoir, des inconnus peuvent avoir intérêt à connaître les histoires des victimes et des survivants. C'est à ce moment que les contours de l'unité familiale s'assouplissent : « tout le monde est une seule famille » (*tian xia yi-jia*), rappelle un proverbe chinois. Des contributions sociologiques récentes ont bien approfondi les situations dans lesquelles le cercle de parenté peut être élargi jusqu'à inclure progressivement des « étrangers »¹. Ce que je

1. Yiyin Yang, « Relation et identité : approche du processus psychosocial de la formation du "nous" chez les Chinois », in Laurence Roulleau-Berger *et al.* (dir.), *La Nouvelle Sociologie chinoise*, Paris, CNRS Éditions, 2008, p. 451-479.

m'efforce de comprendre ici, ce sont les conséquences que cette vision plus inclusive de la notion de famille entraîne sur le capital social.

Je constate d'abord que, afin d'intégrer des personnes externes au cercle familial, le capital social peut être analysé sous un autre angle. Une dimension d'engagement citoyen se révèle. Le degré auquel les habitants d'un pays s'impliquent dans les activités et dans les débats politiques – cela aussi peut être influencé par Internet. Face à une censure stricte sur la presse et la télévision, face à un discours politique abrutissant – et face à un usage idéologique d'événements populaires tels les Jeux olympiques, le séisme du Sichuan aurait pu très bien passer inaperçu en Chine. Ce sont la vigilance et le désir de transparence de la blogosphère qui, dans les semaines suivant la tragédie, ont permis de divulguer des chiffres qui ont présenté les autorités chinoises sous un mauvais jour. Alors que les médias officiels n'arrêtaient pas de se réjouir du fait que le tremblement de terre n'avait pas provoqué de dégâts dans le quartier olympique de Pékin (le stade « Nid d'oiseau » notamment, orgueil de la Chine du *xxi*^e siècle, n'affichait que des dégâts mineurs), les journalistes amateurs du Sichuan dénonçaient les conditions scandaleuses dans lesquelles les bâtiments de leur région avaient été construits. Plusieurs dizaines de milliers d'écoliers avaient trouvé la mort, ensevelis dans les décombres d'écoles publiques construites à la hâte par des promoteurs peu scrupuleux, qui avaient acquis par corruption l'indulgence des hommes politiques.

Le maître d'école Liu Shaokun a pu dénoncer, par des photos et des interviews publiées en ligne, la complaisance des autorités face aux constructeurs d'« immeubles de tofu¹ ».

1. Tania Branigan, « China Detains Teacher for Earthquake Photos », *The Guardian*, 31 juillet 2008.

L'artiste et blogueur Ai Weiwei a de son côté invité les populations frappées par le tremblement de terre à envoyer, par courriers ou par mails, leurs comptes rendus du séisme et des opérations de secours afin de créer des archives vivantes de la catastrophe et de sensibiliser l'opinion publique. Dans ce cas, le discours des blogueurs a pu passer à travers les mailles de la censure chinoise. D'autres ont eu moins de chance : le militant des droits de l'homme Huang Qi a écopé de cinq ans de prison pour avoir coordonné les recherches de survivants et aidé plusieurs familles à retrouver des membres disparus grâce à son portail Tianwang Xunren. L'accusation est formulée en ces termes : « incitation à la subversion et diffusion de secrets d'État ». On ne compte pas les sites privés d'accès, les blogueurs traînés en justice, ou les vidéos amateurs initialement mises en ligne sur le service Tudou puis retirées sans raison apparente.

Si les élans citoyens ne sont pas complètement réprimés, c'est que la censure chinoise sur Internet ne se fait pas de manière systématique. L'application des lois répressives suit en Chine une modalité caractéristique de ce pays : selon la situation, la personne et le message, la répression peut avoir lieu ou pas. Malgré les réformes de la fin du siècle dernier et une prise en compte croissante du respect des droits de l'homme, le système légal chinois est encore amplement empreint d'arbitraire¹. Le rôle des réseaux, dans ce contexte, est d'aider à créer des « espaces d'exception » (et donc de non-répression) plus importants qu'avant. Je reviendrai sur ce point dans le dernier chapitre du livre². Je me bornerai pour l'instant à montrer comment les usagers peuvent se

1. Carlos Wing-Hung Lo, *China's Legal Awakening: Legal Theory and Criminal Justice in Deng's Era*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 1995.

2. Voir *infra*, « Que va-t-on faire des trolls ? ».

servir du Web afin d'améliorer leur capital social et ne pas encourir de sanctions légales. Dans le monde d'avant Internet, pour un citoyen chinois exprimant des points de vue en désaccord avec les autorités, la seule chance de s'en sortir était d'avoir de bonnes relations familiales ou personnelles avec les personnes haut placées. On appelle *guanxi* l'ensemble de ces accointances¹. « Développer son *guanxi* » (*la guanxi*), pour un citoyen chinois, est une démarche banale, qui consiste à échanger des faveurs et, en conséquence, à créer des obligations sociales sur le lieu de travail, entre voisins²... Parfois, comme dans le cas des constructeurs d'écoles du Sichuan, ces faveurs prennent la forme de pots-de-vin versés à des fonctionnaires. Et même si cette pratique est encore tout à fait admissible en Chine, la blogosphère s'insurge pour la dénoncer.

La société civile chinoise qui s'exprime à travers le Web répudie la logique particulariste des réseaux de faveurs personnels pour promouvoir des réseaux d'entraide plus universalistes. Le comportement communicationnel des victimes du tremblement de terre démontre qu'Internet a été utilisé pour renforcer le support de communautés locales, activer des réseaux de renseignements, réduire l'incertitude et relater sentiments, émotions, expériences personnelles. En situation de crise, les utilisateurs se connectent au Web pour rechercher des forums de discussion interactifs spécifiques pour leur voisinage géographique, mais aussi afin d'activer des liens faibles dans des milieux sociaux plus vastes. Dans le contexte chinois traditionnel, ces milieux sociaux auraient pu être accessibles seulement par le biais

1. Scott C. Hammond et Glenn Lowell, « The Ancient Practice of Chinese Social Networking : Guanxi and Social Network Theory », *E:CO*, vol. 6, n° 1-2, 2004, p. 24-31.

2. Ambrose Yeo-chi King, « Kuan-hsi and Network Building : A Sociological Interpretation », *Daedalus*, n° 120, 1991, p. 63-84.

d'un intermédiaire (*chung chien jen*). Pour que l'individu A puisse demander une faveur ou une information à C, il lui aurait fallu la médiation de B. Cela crée des chaînes d'obligations personnelles (A envers B, B envers C, etc.) et multiplie les relations douteuses et les passe-droits. Or, dans le chapitre précédent, nous avons vu comment, en ligne, c'est la transitivité qui l'emporte. A peut arriver à C plus facilement en passant par le Web. Les degrés de séparation entre les deux individus se réduisent, leur mise en communication devient un acte habituel, abordable en termes de temps, d'argent et d'investissement personnel. L'intermédiaire B, qui dans un monde hors ligne était censé inviter C à des repas somptueux ou lui envoyer des cadeaux de la part de A, va se limiter à communiquer l'adresse mail de l'un ou à envoyer un lien Internet vers la page personnelle de l'autre¹. En se généralisant, cette opération de mise en contact perd de sa valeur.

Par-delà les particularismes, tout citoyen se sent désormais autorisé et capable d'être mis en contact avec les responsables publics. C'est pourquoi, dans le cas du Sichuan, les autorités ont eu tant de mal à passer sous silence les protestations des familles auxquelles ils avaient proposé des sommes d'argent ridicules en guise de dédommagement pour leur maison détruite ou leur enfant mort dans l'effondrement d'une école mal bâtie². La logique traditionnelle des faveurs personnelles, faite de discrétion et de « faufilege par la porte de derrière » (*tsuan hou men*), ne s'applique plus. Tout billet de blog et tout article en ligne est implicitement une requête de faveur publique, basée

1. Robert M. Davison et Carol Xiaojuan Ou, « Guanxi, Knowledge and Online Intermediaries in China », *Chinese Management Studies*, vol. 2, n° 4, 2008, p. 281-302.

2. Edward Wong, « China Presses Hush Money on Grieving Parents », *New York Times*, 24 juillet 2008.

pour cela sur des logiques de transparence et d'égalité de chances. Cela représente un changement radical dans la vision chinoise du capital social, qui ne s'appuie plus sur le fait d'avoir du *guanxi* (des connexions avec le pouvoir) mais sur celui d'avoir du *lienloujen* (des connexions Internet).

Même si le mouvement de contestation au Sichuan n'a pas pris l'ampleur des révoltes du Tibet et du Xinjiang des années récentes, il est certain que la blogosphère de l'empire du Milieu a réussi à accroître la cohésion sociale entre les membres de la communauté locale. Dans des situations quotidiennes, le fait de pouvoir s'appuyer sur des réseaux d'ordinateurs permet aux citoyens chinois de découvrir ou de confirmer des liens d'homophilie, d'affinités entre personnes du même sexe, du même âge ou proches géographiquement¹. Dans les situations exceptionnelles, par exemple durant les mois qui ont suivi le séisme, les habitants du Sichuan ont découvert et exprimé, grâce aux blogs qui parlent de la vie de leurs communautés, une identité de groupe qui ne peut que représenter un atout pour les citoyens – et un risque pour les autorités.

C'est sur ce point qu'un Internet de liens faibles s'ajoute à un Internet de liens forts. Face à un pouvoir central écrasant, le Web lance des ponts entre la Chine rurale et la Chine urbaine, entre le Nord, sous la férule du régime, et le Sud plus libéral. Dans tous les cas, la qualité du capital social d'un usager se base moins sur la force de ses liens que sur leur activabilité. L'activation d'un lien, qui serait difficile hors ligne, devient praticable avec l'aide d'Internet. Et les utilisateurs gagnent le contrôle sur cette activation.

1. Y. Connie Yuan et Geri Gay, « Homophily of Network Ties and Bonding and Bridging Social Capital in Computer-mediated Distributed Teams », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11, n° 4, 2006, p. 1062-1084.

Dans le contexte chinois, où la présence du gouvernement est envahissante, cela représente un élément crucial. Dans d'autres contextes nationaux, plus respectueux des libertés individuelles, cette évolution permet de garantir l'autonomie personnelle sans perdre les avantages de l'intégration dans un contexte social dense.

Mon *friend* n'est pas mon ami

Dans la socialité façonnée par les réseaux informatiques, les individus sont constamment en transition entre les milieux denses de leurs familles, de leurs groupes, de leurs communautés, et les milieux où les contacts sont raréfiés : des zones inconnues dans lesquelles on entre occasionnellement, pour rechercher une information indispensable ou pour échanger avec des personnes disparates. Dans ces territoires sociaux inconnus, les usagers ont besoin de guides. Ces guides sont leurs « amis » (*friends*). Catalogués dans des listes de contacts comme sur Facebook, ajoutés et effacés constamment comme les abonnés de Twitter, sincères ou utilitaires comme les membres du réseau LinkedIn, ils sont la base des médias sociaux des dernières années. Ce sont d'habitude ceux qui nous mettent en communication avec des personnes nouvelles, ou qui nous donnent le renseignement confidentiel dont nous faisons bénéficier aussi les autres membres de notre communauté. Ces liens sont à la base des services les plus populaires des années 2000, de Friendster à MySpace ou à Orkut, qui tous promettent à leurs utilisateurs d'élargir leurs réseaux de connaissances plus rapidement que dans la socialité en face à face. Ce que nous désignons conventionnellement par le nom d'« amitié » est un type de liaisons tout à fait spécifique aux environnements sociaux du Web.

En anglais, cette amitié assistée par ordinateur prend le nom de *friending*. Le néologisme désigne l'acte d'« amitier » ou de « devenir *friend* avec » quelqu'un. Un acte volontaire dont les motivations et les finalités peuvent être complètement différentes de celles de l'amitié hors ligne. L'Américaine danah boyd (laquelle malgré son nom en minuscules est certainement l'une des plus grandes autorités en matière de médias sociaux) se demande : « Pourquoi tout le monde suppose que *friends* équivaut à amis¹ ? » En réalité, le fait que des *friends* en ligne soient des « amis réels » ou qu'ils se plaisent un peu ne représente que l'une des raisons possibles – et certainement pas la plus commune – de leur choix. Il ne faut pas perdre cela de vue : le *friending* n'est pas un miroir de l'amitié en chair et en os. Il n'est pas une relation interpersonnelle entre deux individus unis par un sentiment réciproque. J'en veux pour preuve le fait qu'une bonne partie des médias sociaux (Twitter, Flickr, ou Last.fm, pour n'en citer que trois) permettent à leurs utilisateurs d'ajouter des « amis » à leur propre liste sans que ceux-ci fassent nécessairement de même. Le *friending* est surtout un lien entre *deux profils d'usagers* – un lien qui peut être unidirectionnel (je peux regarder ton profil, mais tu ne peux pas regarder le mien) ou bidirectionnel (l'autorisation à accéder aux données stockées sur le profil est réciproque). Il s'agit avant tout d'un processus technologique, avec ses spécificités et ses contraintes.

L'établissement d'un lien d'amitié entre deux usagers est conditionné à un acte déclaratif fort : quelqu'un envoie une requête officielle d'amitié à quelqu'un d'autre qui doit

1. danah boyd, « Friends, Friendsters, and MySpace Top 8 : Writing Community Into Being on Social Network Sites », *First Monday*, vol. 11, n° 12, 2006. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1418/1336> [dernier accès 1^{er} février 2010].

l'accepter ou la refuser. Les traces écrites de cette convention entre deux particuliers restent enregistrées dans le système. Il est inutile de rappeler que, hors ligne, les choses se passent de façon complètement différente. Si notre quotidien ressemblait à Facebook, nous serions constamment importunés par des inconnus qui nous pousseraient du bout du doigt (c'est le fameux « poke »), qui nous apostropheraient en disant : « Bonjour, je suis monsieur Untel. Veux-tu m'ajouter comme ami ? Oui ou non ? », et qui ne nous laisseraient en paix qu'après que, exaspérés, nous aurions déclaré haut et fort : « Oui ! Maintenant, nous sommes amis ! » Pour grotesque qu'elle puisse paraître, cette scène n'est qu'une transposition de ce qui se passe chaque jour dans les médias sociaux quand nous recevons une requête d'amitié. La question « es-tu mon ami, oui ou non ? » est justement la pierre angulaire du processus de composition des cercles sociaux en ligne. En choisissant et en affichant publiquement ceux qui sont dans leur cercle, les usagers se lient à d'autres membres du réseau – notamment à des personnes éloignées de leurs milieux habituels.

À la différence de l'amitié, qui peut naître de l'habitude de la fréquentation ou bien d'un événement qui rapproche deux individus, le *friending* trouve son origine dans un acte déclaratif. Il affiche donc des marques d'officialité et de ritualité d'une obligation sociale : on reçoit un message, on répond, l'acte est public et reste enregistré dans un système informatique. La comparaison la plus claire, à mon avis, est celle du mariage. Dans un mariage aussi, nous avons deux individus qui déclarent leur intention d'avoir une relation spéciale, entraînant certains privilèges et devoirs réciproques. Dans le mariage aussi c'est une circonstance ritualisée, un cérémonial à l'église ou à la mairie qui cautionne et actualise la relation sociale. Les linguistes parlent d'« acte de parole » (*speech act*) : le fait même de déclarer

quelque chose en détermine l'existence¹. C'est ainsi que l'officier de l'état civil qui déclare deux individus mariés ou le logiciel de *networking* social qui déclare deux profils « amis » instituent un lien social.

Entre amis (ou entre époux), on suppose généralement des affinités électives et des sentiments de bienveillance qui alimentent la relation. Or, rien n'est plus loin de la réalité du *friending* qui est principalement motivé par un intérêt vis-à-vis d'un contenu électronique. Les « amis » sont des personnes dont le profil est attractif à mes yeux : j'ai envie de voir leurs photos, de télécharger leurs fichiers mp3, de lire leurs billets de blogs, de compulsiver leurs sites Web favoris. Les amis sont alors des souscripteurs, tout à fait comparables aux abonnés d'un fournisseur de fichiers en ligne. Dans des services comme MySpace, une grande partie des contenus est protégée par des filtres de vie privée qui servent à tenir à l'écart parents, intrus et opportunistes. Le fait d'« ajouter un ami » répond alors à une exigence précise de constitution d'un cercle de confiance. D'ailleurs les personnes auxquelles j'accorde ces privilèges d'accès sont aussi des personnes dont je sollicite des contenus : des commentaires, des suggestions, des mises à jour. Dans l'établissement de cette relation, l'accent est mis sur un élément qui pourrait paraître éminemment utilitariste (s'emparer des fichiers d'autrui). Mais derrière cette attitude peu noble se cache en réalité un travail commun d'ajout, de triage, de classification de l'information mise en commun. L'aspect de coopération sociale vers une tâche commune, qui n'est pas toujours présent dans l'amitié hors ligne, s'avère ici essentiel. Dans le

1. Luc Boltanski et Pierre Bourdieu, « Le langage autorisé. Note sur les conditions sociales de l'efficacité du discours rituel », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 5-6, 1975, p. 183-190 ; Pierre Bourdieu, *Ce que parler veut dire*, Paris, Fayard, 1982.

contexte du Web 2.0, le *friending* est donc une activité productive qui crée de la valeur ajoutée à travers le travail collaboratif de plusieurs usagers interliés.

En l'absence d'une véritable proximité sentimentale entre amis en ligne, les mobiles pour l'établissement du lien deviennent complexes, ambigus. Nous pouvons choisir de suivre un contact afin de le surveiller. Au cours des dernières années les médias ont sans relâche décrit les services de réseautage social comme des paradis pour harceleurs, diffamateurs et importuns de toute sorte. Une fois inscrits dans la liste d'amis de leurs victimes, ces intrus peuvent les bombarder de messages ou faire un usage abusif des informations récoltées sur leurs profils. Dans un contexte hors ligne, un comportement de ce type suffirait à détruire le lien de confiance entre amis. Dans les réseaux numériques, au contraire, il peut même finir par les renforcer. Surtout dans les services où les amitiés ne sont pas nécessairement réciproques – c'est par exemple le cas de LiveJournal –, si un utilisateur harcèle l'un de ses « amis », la réaction la plus immédiate de celui-ci sera de lui envoyer à son tour une requête d'amitié pour accéder à son profil. Le but ici est de contrôler ses activités, ses relations, et bien sûr de prendre connaissance de ses calomnies et de ses injures. Le lien d'« amitié », qui auparavant était unidirectionnel, se renforce pour permettre une surveillance constante et éventuellement des représailles. Le *friending* peut aller encore plus loin et devenir un acte ouvertement agressif. Dans les services ciblés sur un public jeune, comme MySpace, ou ceux destinés à des usages désinhibés comme les applications de « porno communautaire » Xtube, il n'est pas rare de voir des amitiés se créer dans le seul but de porter atteinte à quelqu'un, de le déranger par des commentaires mal placés, de l'agresser verbalement, ou bien

de le mettre en difficulté en diffusant des photos privées. L'amitié en ligne révèle alors son côté sombre. Le *friending* n'exclut pas un élément de risque relationnel, qui hors ligne pourrait déterminer la fin d'une relation d'amitié.

Cyniquement, on pourrait dire que les réseaux d'amis hors ligne ne sont pas étrangers à une certaine dose de conflictualité et de crainte. Parfois la méfiance préside à la formation des listes d'amis assistées par ordinateur. Par exemple, dans un service Web, au moment où un utilisateur se demande s'il doit accorder son amitié à un autre, la popularité excessive du profil de ce dernier (un nombre trop important de liens) peut être un élément qui joue contre lui. Une surabondance d'amitiés affichées peut impliquer que l'utilisateur en question est trop « léger » dans ses relations sociales. Il est un « collectionneur de liaisons », un superficiel, papillonnant d'un ami à l'autre. Sur Twitter, une surabondance d'abonnés est souvent le signe indiscutable qu'on a affaire à un spammeur ou bien à un *bot* (un logiciel qui simule une présence humaine). Sur MySpace, ces êtres consumés par le besoin de se faire ajouter dans des milliers (parfois des centaines de milliers) de répertoires de contacts sont explicitement traités de *whores* (« putains »). Au lieu d'être considérés comme extravertis ou populaires, ils sont regardés comme des facteurs d'ennuis – surtout par les usagers soucieux de leur vie privée, qui n'auront aucune envie de mettre en commun leurs informations avec eux et leur cercle social. En ligne et hors ligne, la popularité ne joue pas de la même façon. L'attractivité (la beauté extérieure de l'avatar d'un usager ou le « charisme » de son profil) n'est pas non plus un avantage certain. Statistiquement, dans les réseaux de *networking* généralistes, les profils trop beaux

pour être vrais ont rarement un nombre d'amis important¹.

Ils sont perçus comme des personnes qui, tout en ayant un bon nombre de liens, ne seraient pas à même de les activer, si cela se révélait nécessaire. Et l'activabilité des contacts est cruciale pour profiter au mieux de l'effet « petit monde » du Web. Dans les médias sociaux on peut augmenter artificiellement le nombre de ses connaissances grâce à des logiciels générateurs d'amitiés. Par ailleurs, tout le monde peut s'inscrire à la liste d'amis d'une célébrité ou d'un homme politique en vue – sans que cela signifie une accession à son cercle d'intimes. Si dans la cour d'école ou sur le lieu de travail il est important de s'afficher avec les « types justes » afin de se faire apprécier par un grand nombre de confrères, dans les environnements en ligne cette codification sociale s'applique de manière beaucoup plus sophistiquée. Pour maximiser l'activabilité de ses liens, et donc le capital social, il est décidément peu important d'avoir un répertoire d'amis disproportionné ou de vanter des personnes de qualité parmi ses *friends*. Ce qui compte est que le réseau d'amis soit adapté à son usager et à l'emploi auquel il le destine.

Savoir malaxer son réseau d'amis pour qu'il ait la bonne taille, la bonne composition, la bonne densité et les bonnes articulations – cela dépend du contexte². Un collégien avec une dizaine de connexions sur Skyrock vit certainement un isolement cruel, mais pour un personnage public le

1. Stephanie Tom Tong, Brandon Van Der Heide, Lindsey Langwell et Joseph B. Walther, « Too Much of a Good Thing ? The Relationship Between Number of Friends and Interpersonal Impressions on Facebook », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 3, 2008, p. 531-549.

2. Judith Donath, « Signals in Social Supernets », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 1, 2007, p. 231-251.

même chiffre peut signaler le caractère exclusif de son profil. Le fait d'avoir des amis disséminés dans tous les pays du monde peut vouloir dire que l'utilisateur voyage beaucoup, mais il peut aussi donner l'impression que ses contacts ne sont que des sortes de souvenirs vivants rapportés de ses voyages – et cet usage narcissique peut être un élément décourageant pour le *friending*. De même, pour les gens ayant un réseau d'amis trop dense et serré : ils peuvent renvoyer l'image de quelqu'un auquel les siens veulent du bien, mais des nouveaux amis ne se joindront pas nécessairement à sa liste de contacts, par peur de l'effet de clique imperméable à toute nouvelle accession.

Comblers les trous

Si je me suis concentré jusque-là sur les différences existant entre l'amitié et le *friending*, c'est surtout pour souligner que ce dernier est un lien aux multiples facettes. L'éventail des sentiments qui unissent un internaute à ses amis en ligne peut s'étendre de l'amour inconditionnel (si le *friend* se trouve être son partenaire de couple ou un membre de sa famille, par exemple) à l'indifférence la plus totale (pour des inconnus, des amis d'amis, etc.). La proximité émotionnelle ne compte pas pour beaucoup dans l'établissement de liens amicaux en ligne. La proximité sociale non plus : le fait que deux usagers évoluent dans les mêmes contextes sociaux (même lieu de travail, même maison, même école) n'empêche certainement pas qu'ils soient en contact aussi en ligne, mais le *friending* ne sera pas le trait déterminant de leur relation. Le frère d'un utilisateur, son boss ou son conjoint ne sont pas forcément inscrits dans sa liste d'amis.

Nous retrouvons la notion d'homophilie pour découvrir que la formation d'amitiés en ligne peut aussi être indépendante de la tendance à s'associer aux personnes qui nous ressemblent sur un aspect précis tels l'âge, l'origine, la classe sociale. Même si l'on pourrait s'attendre à ce que des individus du même niveau socio-économique, de la même religion, du même sexe aient tendance à se grouper dans les services de réseautage social, les réseaux numériques semblent défier les dynamiques de cloisonnement identitaire qui existent hors ligne. Prenons l'homophilie par sexe. La sociologue Claire Bidart a souligné son rôle fondamental dans la formation de relations fortes et intenses d'amitié en chair et en os¹. Mais en ligne il n'est pas toujours vrai que la majorité des amis sont du même sexe. Une étude menée à Hong Kong en 2004 révèle, par exemple, que si hors ligne les garçons ont tendance à être amis avec des garçons et les filles avec des filles, dans l'interaction assistée par ordinateur chacun préfère être accompagné de gens de l'autre sexe². Dans d'autres contextes culturels plus proches de nous, le Royaume-Uni et les États-Unis, les chercheurs sont encore plus catégoriques : dans les médias sociaux on assisterait à la disparition complète de l'homophilie par genre sexuel³.

Le fait est que, pour que l'homophilie s'exprime dans les relations assistées par ordinateur, nous aurions besoin

1. Claire Bidart, *L'Amitié, un lien social*, Paris, La Découverte, 1997.

2. Darius K.-S. Chan et Grand H.-L. Cheng, « A Comparison of Offline and Online Friendship Qualities at Different Stages of Relationship Development », *Journal of Social & Personal Relationships*, vol. 21, n° 3, 2004, p. 305-320.

3. Mike Thelwall, « Homophily in MySpace », *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, vol. 60, n° 2, 2009, p. 219-231.

d'un contexte d'interactions qui les favorise. Une amitié entre personnes de sexe différent ne sera guère possible sur un forum « femmes et grossesse », mais elle est courante dans un média social généraliste. La même chose vaut pour les autres formes d'affinités possibles, qui peuvent s'exprimer et conditionner les liens d'amitié en ligne si le contexte technologique le permet. L'homophilie ethnique, par exemple, sera plus déterminante dans un forum consacré aux cultures que dans un univers multijoueurs pour former des liens de *friending*. Il y a incontestablement un élément d'exploration et de mise en contact entre gens d'horizons et de trajectoires de vie différents que les services en ligne ont tendance à encourager. Surtout quand il s'agit de services payants ou financés par la publicité. Ils auront alors intérêt à viser un public de plus en plus diversifié.

Mais les causes économiques n'expliquent pas tout. Il y a aussi un élément d'apprentissage de la part des usagers. Ceux-ci, au fur et à mesure de leur fréquentation d'un environnement numérique, comprennent que les *friends* qui apportent davantage en termes d'enrichissement relationnel (intimité, confiance, ouverture réciproque) et de capital social sont ceux avec lesquels ils ont initialement moins d'affinités. La variété fait la richesse d'une liste de contacts, parce qu'elle permet d'atteindre des milieux sociaux différents de celui de l'utilisateur. C'est pourquoi, si nous observons l'évolution dans le temps des amitiés en ligne, à travers les commentaires et les liens réciproques, l'homophilie laisse de la place à la différence. Pour les amitiés récentes (moins d'un an), les plus satisfaisantes pour les usagers sont encore celles entre gens du même sexe, du même âge, etc. Mais, au bout de deux ans, ces relations se révèlent stériles, incapables d'évoluer. C'est alors le *friending* entre gens différents

qui commence à être regardé comme le plus enrichissant¹. Parallèlement à leur variété, l'intensité de ces amitiés en ligne se renforce avec le temps qui passe. Au début elles affichent moins d'interdépendance, moins d'ampleur, moins de profondeur, moins de compréhension et d'implication réciproque que celles hors ligne. Mais cet écart se réduit de manière significative avec le temps.

Paradoxalement, c'est la légèreté même des amitiés en ligne qui peut être considérée comme l'une des raisons de leur stabilité sur le long terme. Contrairement à une société de « petites boîtes », dans la socialité en réseau les individus sont exemptés de l'obligation de s'investir complètement dans leurs relations pour les entretenir. Finalement, cela a pour effet de limiter le facteur principal de rupture des relations sociales : le conflit. Pour certains chercheurs, la meilleure approximation du *friending* dans les sociétés humaines n'est pas l'amitié, mais plutôt une autre activité qui nous rapproche de nos ancêtres les primates : c'est le « toilettage » réciproque (*grooming*), auquel s'adonnent les grands singes. Dans la vie sauvage, les animaux se rencontrent pour échanger des faveurs hygiéniques. Ils se frottent, se fouillent, se touchent pour nettoyer leurs fourrures ou leurs manteaux d'éventuels parasites. En plus de concourir à leur survie, cet acte est aussi plaisant pour les animaux intéressés. Mais, fait encore plus important, il est un stabilisateur social. Les primates qui se « toilettent » l'un l'autre ont plus d'occasions de s'entraider et moins d'occasions d'entrer en conflit. Chez les mammifères technologiques que nous sommes, explique la chercheuse du MIT Media Lab Judith Donath, ce toilettage se fait à travers le

1. Grand H.-L. Cheng, Darius K.-S. Chan et Po Yee Tong, « Qualities of Online Friendships with Different Gender Compositions and Durations », *CyberPsychology and Behavior*, vol. 9, n° 1, 2006, p. 14-21.

Web¹. Flâner ensemble sur des sites, échanger des commentaires, des commérages, sont des activités de prime abord peu profondes. Elles sont interprétées comme des formes d'amusement, de distraction. Mais elles permettent en réalité aux usagers de se « faire les puces » réciproquement, de s'entraider en échangeant de petites faveurs ou de petites remarques qui aident à évoluer. Ces communications informelles apparemment sans intérêt établissent une habitude de contact humain entre les amis en ligne².

Leur légèreté va de pair avec leur variété et, finalement, avec leur stabilité. Le fait de ne pas avoir à s'investir complètement dans une relation pour l'entretenir permet de cumuler des liens disparates. Devenir *friend* avec quelqu'un dans un média social n'implique pas le type d'« abjuration » des vieux amis qui souvent est le résultat de la formation de nouvelles relations en chair et en os. Tout adolescent le sait, le fait de commencer à traîner avec un nouveau copain implique un changement de codes, de styles et d'emploi du temps. Cela implique aussi, dans une certaine mesure, une renonciation aux anciennes amitiés. En ligne, au contraire, la légèreté et la superficialité mêmes du *friending* permettent de faire évoluer sans cesse les listes de contacts. Les noms d'utilisateurs et les adresses mail peuvent se multiplier sans que les loyautés préexistantes soient mises en péril. Pour les hommes comme pour les singes, le fait de passer du temps à se « toiler » mutuellement n'enlève rien à la force des liens ordinaires, à l'intérêt des tâches communes ou au poids des hiérarchies qui structurent une société. Ce n'est pas parce qu'il passe

1. Judith Donath, « Signals in Social Supernets », *op. cit.*

2. Zeynep Tufekci, « Grooming, Gossip, Facebook and MySpace : What Can we Learn about these Sites from those Who Won't Assimilate ? », *Information, Communication, and Society*, vol. 11, n° 4, 2008, p. 544-564.

du temps à enlever les parasites d'un certain membre de sa peuplade que le singe ne doit pas allégeance au mâle dominant. De même, ce n'est pas parce qu'il passe du temps sur Internet à parler avec ses amis qu'un employé va quitter son travail.

Ce lien d'un nouveau type ne remplace pas les autres, mais les enrichit d'une autre fonctionnalité – la capacité de combler les espaces relationnels vides existant entre les différents groupes sociaux auxquels un individu peut appartenir du fait des liens forts avec ses parents, ses partenaires, ses confrères. La notion de « trous structureaux », que j'ai introduite précédemment¹, désigne justement les espaces vides entre les groupes². Ils séparent deux clusters, deux cercles de connaissances ou deux associations d'individus unis par des liens forts. Dans nos sociétés, ces trous concourent à la cohésion et à l'ordre social. Imaginez deux entreprises : si tous les employés de l'une étaient autorisés à parler avec ceux de l'autre, tout le monde aurait connaissance d'informations réservées ou de secrets industriels. Quand il s'agit de préserver l'information, il est avantageux de creuser ces trous. Mais pour les internautes dont le but est justement de faire circuler l'information, il est plutôt avantageux de les combler. Le lien qui connecte deux « amis » en ligne est un pont jeté sur un vide relationnel. Malgré sa fragilité, ce pont a l'avantage indéniable de permettre un partage rapide et indépendant de renseignements, sans passer par les hiérarchies et les canaux établis.

Surtout, il permet d'avoir accès à des informations « non redondantes ». Dans un groupe dense et dominé par des relations d'homophilie, tous les membres partagent le même

1. Dans le chapitre « Mon réseau est une image de moi ».

2. Ronald S. Burt, *Structural Holes : The Social Structure of Competition*, Cambridge, Harvard University Press, 1992.

stock de connaissances. La répétition de ce type de renseignements serait redondante, donc inutile. Un exemple illustre cet aspect : le physicien et expert en nanotechnologies Hendrik Schön a été au centre de l'une des plus importantes tromperies scientifiques des dernières années ; il a reconnu avoir falsifié les données de plus de vingt-deux articles scientifiques¹. Dans un forum en ligne de physiciens, où tous les collègues sont parfaitement au courant des événements, un message les relatant n'ajouterait rien à la discussion. Mais le même message pourrait s'avérer utile dans un forum en ligne d'éthiciens réfléchissant aux implications philosophiques des nanotechnologies, en évitant aux membres de citer à tort et à travers les articles du scientifique tombé en disgrâce. En effet, dans les milieux universitaires actuels, les physiciens et les philosophes ont rarement l'occasion de se parler. Ils évoluent dans des univers sociaux complètement séparés. On peut dire sans hésiter qu'entre ces deux communautés scientifiques il existe un trou structural. Les physiciens et les philosophes fréquentent des écoles différentes, participent à des colloques différents, ont un niveau économique parfois dissemblable et des intérêts souvent disparates. Ces conditions réunies, il est fort difficile de développer une amitié en chair et en os. Mais en ligne, il suffit qu'ils soient inscrits sur la même plateforme (ResearchBlogging.org, par exemple, ou Academia.edu) et leurs chances d'avoir un « ami » en commun, et donc de le devenir à leur tour, augmentent de façon exponentielle, tout comme les possibilités de transmettre des informations qui dans l'une des communautés seraient inutiles, mais qui – de l'autre côté du trou structural – deviennent inestimables.

1. Dan Agin, *Junk Science : How Politicians, Corporations, and Other Hucksters Betray us*, New York, Thomas Dunne Books, 2006.

La diversité des contacts dans les communautés du Web permet d'avoir accès à de l'information originale et non superflue. Par définition, les *friends* incarnent ce type de relation entre individus de milieux hétérogènes. Leur variété, leur volatilité même leur permettent d'évoluer rapidement et de ne pas se figer dans des rôles établis. Encore une fois, des liens faibles découlent la force de la structure sociale. Dans le contexte des interactions façonnées par les réseaux numériques, les liens faibles de *friending* fourniront des avantages plus importants que les liens forts. Ces derniers, par ailleurs, ne disparaissent pas. Ils restent basés sur l'homophilie et la cohésion. Ils assurent une stabilité initiale autour de laquelle les liens faibles peuvent s'articuler. Les amis en ligne sont des passeurs qui font circuler l'information et le capital social parmi les « petites boîtes » auxquelles chaque usager continue d'appartenir.

Les liaisons progressives

Si le *friending* représente désormais le modèle idéal du lien social sur le Web – celui duquel tous les autres découlent –, ses modulations sont nombreuses. Parmi les plus importantes se situent, sans aucun doute, les histoires d'amour assistées par ordinateur. Ces relations peuvent s'articuler avec les modalités de l'amitié en ligne pour devenir un type de lien nouveau. Au début des années 2000 déjà, plus de 16,5 millions d'utilisateurs consacraient une partie importante de leur temps en ligne à cultiver des relations romantiques par voie télématique¹. Étant donné

1. Marlene M. Maheu et Rona Subotnik, *Infidelity on the Internet : Virtual Relationships and Real Betrayal*, Naperville, Sourcebooks, 2001.

l'explosion de la population connectée et la diversification des usages (sites de rencontres, services de sexe en ligne, forum de discussion, médias sociaux spécialisés) au cours de la décennie suivante, il ne serait pas inconcevable d'estimer que ce chiffre est aujourd'hui au moins vingt fois plus important. Ceux qui trouvent l'amour en ligne sont souvent associés à des couches de population jeune, des célibataires à l'aise avec les nouvelles technologies. Mais ce portrait-robot de l'amoureux virtuel est trop réducteur. Des sources plus récentes indiquent que les amours numériques n'ont pas de limites concernant l'âge, le genre, et les convictions politiques et religieuses¹.

Les amants du Web sont donc des *friends* qui ont une relation privilégiée. Comme les centaines de millions d'utilisateurs actuellement impliqués dans des activités d'échange social « léger », ils sont animés par un désir de créer des relations authentiques. Mais ils cherchent à les réaliser grâce à l'intensité sentimentale et sexuelle. Les éléments centraux sont alors la passion (l'excitation partagée au moment de l'expression de désirs sexuels) et l'attachement réciproque (contacts réguliers et soutien émotionnel) que les internautes déclarent éprouver dans une liaison de ce type². Mais ce désir d'authenticité peut paraître illusoire. Le sens commun a encore tendance à voir dans ces amours virtuelles des fantasmes ou des supercheries. Les messages textuels ou l'échange de fichiers audiovisuels sont les éléments constitutifs de ces unions amoureuses en ligne. Mais qu'ils soient

1. Elizabeth Hardie et Simone Buzwell, « Finding Love Online : The Nature and Frequency of Australian Adults' Internet Relationships », *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, vol. 4, n° 1, 2006, p. 1-14.

2. Nicola Doering, « Studying Online Love and Cyber Romance », in Bernad Batinic, Ulf-Dietrich Reips et Michael Bosnjak (dir.), *Online Social Sciences*, Seattle, Hogrefe & Huber, 2002, p. 333-356.

constitutifs ne veut pas dire qu'ils soient exclusifs. Rien n'empêche que des rencontres commencées en ligne se poursuivent en face à face. Ces liens amoureux en ligne ne sont pas dépourvus de conséquences importantes sur la vie de personnes impliquées – et pas seulement sur le plan psychique. Les ordinateurs sont installés dans l'intimité de leurs usagers. C'est pourquoi, à travers eux, les usagers peuvent partager des détails personnels et améliorer leur accessibilité émotionnelle. Si dans d'autres chapitres j'ai voulu insister sur les conséquences que cette intimité informatique peut avoir sur les familles déjà existantes, elle affecte aussi la phase de formation des ménages. Les êtres humains se servent d'une grande variété de moyens pour se rencontrer et construire des unions basées sur un sentiment réciproque d'attraction. Les ordinateurs en réseau ne sont qu'un autre de ces moyens, adapté à notre époque.

Il ne s'agit donc pas de suggérer qu'Internet est en train de remplacer les voies traditionnelles pour l'établissement de liens amoureux. Comme nous venons de le voir pour l'amitié, l'amour en ligne n'est pas un reflet exact de l'amour hors ligne. Il est un lien qui affiche des caractéristiques propres, tout en restant enraciné dans la façon de vivre ce lien qui est caractéristique de notre temps. Les comptes rendus d'histoires d'amour qui se développent dans des *chatrooms*, dans des mondes 3D, ou tout simplement par mails, empruntent leur langage et leurs manières aux imaginaires sociaux des relations amoureuses préexistants. Le site Cyberlove101 propose par exemple les archives de témoignages personnels collectés à partir de 1998 par la webmestre hongroise Andrea Wesselényi. Certaines thématiques se dégagent tout de suite de ces histoires parfois gaies, parfois tristes : l'intensité émotionnelle, l'expression de désirs réels, la recherche d'un amour inconditionnel

– mais surtout la *gestion de la distance*. Les soucis qui animent les adeptes des amours en ligne sont les mêmes que ceux qui animent les amants dans tout autre contexte de nos sociétés.

À en croire l'historien Denis de Rougemont qui, à la fin des années 1930, nous avait livré une passionnante analyse des processus socioculturels qui sous-tendent ce sentiment que nous appelons l'amour, la distance physique joue un rôle central. Si pour l'antiquité grecque et romaine l'amour était surtout un rapport charnel dicté par la proximité géographique des amants, depuis le Moyen Âge chrétien il implique dans sa forme la plus pure l'entretien d'une passion entre deux êtres éloignés¹. Leur séparation même est le gage de l'authenticité de leur affection. Entre l'« amour de loin » des troubadours et les messages électroniques des amants du Net, il y a un trait d'union idéal. De ce point de vue-là, notre « civilisation de l'amour » n'a pas changé. Les qualités romantiques des liaisons en ligne sont évidentes. Les amants de Cyberlove101, comme dans un feuilleton du XVIII^e siècle, échangent des paroles mielleuses, s'envoient des bouquets de fleurs, des baisers, des vers et des chansons. Que les bouquets soient en réalité des petites icônes affichées sur leurs profils d'utilisateurs, les baisers des *smileys*, les chansons, des fichiers en *streaming*, cela ne change rien à l'intention d'exprimer un sentiment qui reprend – même dans ses aspects les plus stéréotypés – les styles du discours amoureux auxquels nous sommes habitués. Ces formes sont même exagérées, dans un délire d'émotions saisissantes et de sensations poussées à l'extrême. Les amours en ligne sont une manière d'affirmer qu'un nouveau romantisme est possible au XXI^e siècle.

1. Denis de Rougemont, *L'Amour et l'Occident*, Paris, Plon, 1939 ; *ibid.*, Paris, 10-18, 2001.

Ne nous trompons pas par ailleurs : la pureté de ces sentiments n'implique pas la chasteté – bien au contraire. Ils sont également une manière de concilier des sentiments authentiques avec des exigences de sensualité et d'érotisme très enracinées dans notre existence. Exprimer ses désirs de manière directe, immédiate, et surtout variée, voilà la promesse d'Internet. Promesse qui fait écho à notre culture qui érige la disponibilité et l'ouverture sexuelle en valeurs absolues. Ainsi, les romantiques de la Toile deviennent aussi des assidus du sexe en ligne : la proportion d'adultes hétérosexuels qui déclarent se servir d'Internet pour socialiser et rencontrer des partenaires (15 % en moyenne pour les hommes et 20 % pour les femmes) est presque identique à celle de ceux qui se connectent pour explorer leurs fantasmes sexuels (21 % des hommes et 20 % des femmes)¹. Cette dernière activité ne doit pas être confondue avec la simple recherche de matériel pornographique ou l'achat de services sexuels payants. La dimension impersonnelle et marchande de la prise en charge des désirs sexuels dans les sociétés capitalistes a été sans cesse soulignée. Comme en ville, on peut repérer des services d'escort et de prostitution sur le Web. Et celui-ci est devenu la Mecque des contenus pornographiques de tout type. Mais à côté de ces activités, qui existaient même avant l'arrivée d'Internet, c'est la dimension sociale qui prend le dessus. Les sites porno actuels ne sont pas de simples publications d'images à caractère sexuel. Ils intègrent des fonctionnalités de services de réseautage, des chats entre particuliers, des forums de discussion consacrés aux goûts et aux pratiques les plus dispa-

1. Robin M. Mathy, « Sexual Orientation Moderates Online Sexual Activities », in Monica T. Whitty, Andrea J. Baker et James A. Inman (dir.), *Online M@tchmaking*. New York, Palgrave Macmillan, 2007, p. 159-177.

rates, des services de partage de fichiers plus ou moins amateurs. Le service Pornhub, par exemple, permet de faire du *networking* social comme sur Facebook, d'écrire des blogs comme sur LiveJournal, d'échanger des photos comme sur Flickr et de collecter des vidéos comme sur Youtube. Des couples ou des célibataires deviennent « amis » et peuvent accéder aux contenus en ligne privés. À la différence de la presse pour adultes du passé, ces services sont moins importants pour leurs contenus que pour le type de relation qu'ils aident à établir entre leurs usagers.

C'est une forme originale d'expression des passions et des désirs sur le Web. Reste à savoir quels effets elle peut avoir sur les sociabilités érotiques hors ligne. Le phénomène compris sous le nom de « cyber-adultère » peut, à mon avis, fournir une piste de réflexion. Des hommes et des femmes, mariés de leur état, peuvent s'adonner à des relations télématiques avec des personnes qui ne sont pas leurs partenaires officiels. Que ces liaisons ouvrent sur un rapport charnel ou qu'elles restent dans le domaine immatériel des échanges en ligne a souvent peu d'importance tant pour les époux trompeurs que pour les conjoints trompés. Un échange de messages « chauds » sur le Web ne peut être liquidé comme une simple relation platonique. Dans le contexte des interactions numériques, où chaque parole compte comme un acte accompli, il prend une ampleur et un poids considérables. Plus encore que la transgression de l'exclusivité sexuelle, c'est la force de l'atteinte à l'exclusivité émotionnelle des partenaires officiels qui définit un cyber-adultère. Les soupçons et les accusations de trahison se multiplient. Les époux peuvent être jaloux du temps que leur conjoint passe dans l'intimité avec des inconnus. Leur amertume peut être encore plus exacerbée par l'impression que les époux adultères trouvent dans leurs amours en ligne plus de satisfaction que dans leurs

relations officielles¹. Une fois de plus les liens numériques semblent se poser en rivaux de la socialisation quotidienne. Ce sont surtout nos notions de monogamie et de fidélité qui se trouvent mises à mal.

Mais en réalité la question devrait être posée dans d'autres termes. Ce sont les adultères « réels » qui contiennent un élément d'antagonisme entre deux relations. Du fait même de l'investissement de temps et de ressources souvent très important qu'ils demandent à l'époux infidèle, ils le mettent à un moment ou à un autre face à la nécessité d'opérer un choix entre deux relations. Les rapports en ligne, au contraire, sont caractérisés par de fortes malléabilité et praticité. En raison de leur « faiblesse », ils peuvent être cumulés. Ce qui a amené certains auteurs à abandonner la catégorie d'« adultère » pour se concentrer sur des formes de « vie relationnelle multiple assistée par ordinateur »². Comme dans l'ancien adage des marins qui ont une femme dans chaque port, les usagers actuels entretiennent souvent une relation privilégiée dans chaque communauté en ligne qu'ils fréquentent. Et si, dans la vie réelle, il serait difficile d'imaginer quelqu'un capable de conduire plusieurs dizaines d'histoires d'amour simultanées, intenses et intimes, dans la communication en ligne ce besoin de variété et d'intimité peut être assouvi plus facilement.

On doit parler alors d'*hyperintimité*, d'un lien multiple qui se développe et qui est en même temps plus rapide et

1. Monica T. Whitty, « The "Realness" of Cyber-cheating : Men and Women's Representations of Unfaithful Internet Relationships », *Social Science Computer Review*, vol. 23, n° 1, 2005, p. 57-67.

2. Julie M. Albright, « How do I Love Thee and Thee and Thee : Self Presentation, Deception, and Multiple Relationships Online », in Monica T. Whitty, Andrea J. Baker et James A. Inman (dir.), *Online M@tchmaking*, op. cit., p. 81-96.

plus profond que l'intimité en face à face¹. Ce qui explique pourquoi les cyber-adultères sont parfois des personnes qui se considèrent parfaitement heureuses de leur couple hors ligne². Dans ces interactions sur Internet, ils trouvent une sécurité relative pour exprimer leurs fantasmes et leurs désirs. Une conséquence importante de l'hyperintimité est la disparition du sentiment de culpabilité. Malgré la forte intensité sexuelle et émotionnelle, ces relations sont perçues par les cyber-adultères comme innocentes et sans conséquences. Elles sont surtout conçues comme facilement résiliables dans le cas où l'infidélité est découverte par l'autre partenaire³. Le fait que les éléments de risque et de responsabilité personnelle sont réduits dans ces histoires d'amour en ligne semble suggérer que, pour les cyber-adultères, il n'y a pas d'opposition entre leurs relations de couple et leurs aventures du Web – mais plutôt de la complémentarité. Internet devient parfois une manière d'entretenir des relations secondaires qui, au lieu de menacer, accompagnent le développement de la relation primaire⁴. Il introduit en réalité des dynamiques sans précédent dans les relations de couple en permettant facilement de jouir en même temps de la stabilité de la vie de couple et de la stimulation de la recherche de nouveaux partenaires. Que

1. Joseph B. Walther, « Computer-mediated Communication : Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction », *Communication Research*, vol. 23, 1996, p. 3-43.

2. Branden H. Henline, Leanne K. Lamke et Michael D. Howard, « Exploring Perceptions of Online Infidelity », *Personal Relationships*, vol. 14, n° 1, 2007, p. 113-128.

3. Beatriz Lia Avila Mileham, « Online Infidelity in Internet Chat Rooms : An Ethnographic Exploration », *Computers in Human Behavior*, vol. 23, n° 1, 2007, p. 11-31.

4. Perry M. Pauley et Tara M. Emmers-Sommer, « The Impact of Internet Technologies on Primary and Secondary Romantic Relationship Development », *Communication Studies*, vol. 58, n° 4, 2007, p. 411-427.

l'infidélité dans les chatrooms ou dans les services de *networking* implique ou pas une relation de long terme, il peut s'agir pour les usagers mariés de retrouver une intensité émotionnelle et de l'introduire dans leur couple. Donc, encore une fois, Internet n'entraînerait pas une rupture de la socialité, mais son renforcement.

Au quotidien, toute opposition logique entre amours en ligne et amours hors ligne est inexacte. Comme pour les autres liens traités dans les chapitres précédents, il faudra plutôt parler de continuité entre ce qui se passe sur Internet et ce qui se passe en deçà de l'écran. Les échanges érotiques en ligne s'articulent avec ceux en chair et en os – en les préparant. L'attraction romantique se fait désormais « en deux mouvements ». Les liaisons à distance assistées par ordinateur peuvent aussi être un prélude à des rencontres en face à face des deux amants. Les désirs et les aspirations initialement exprimés sur la Toile ont comme issue leur concrétisation hors ligne. À un moment ou à un autre, le « passage à l'acte » s'impose. Mais quand ? Et comment ? Le site populaire eHow résume cette progression en recommandant de tenir la bonne allure pour ne pas brûler les étapes. Lesquelles – les rédacteurs sont catégoriques – sont exactement au nombre de neuf : 1) trouver un potentiel objet d'amour en ligne ; 2) se servir des séances de chat et des mails pour développer une nouvelle amitié ; 3) interagir dans le cadre d'échanges publics, pas seulement en privé, pour observer le comportement de votre partenaire dans l'interaction avec d'autres personnes ; 4) quand la relation a progressé pendant plusieurs semaines, échanger des photos ; 5) flirter mais éviter le sexe en ligne (c'est-à-dire les messages trop « chauds ») si la relation a le potentiel pour durer ; 6) poser des questions précises sur la religion, la politique, le mariage, l'éducation des enfants et les perspectives de carrière ; 7) après un mois ou deux, l'homme doit donner son numéro, pour s'entre-

tenir au téléphone ; 8) planifier une rencontre en face à face si la conversation téléphonique s'est bien passée ; 9) sortir ensemble dans un endroit public¹. Cette codification est peut-être trop figée, mais il n'en reste pas moins que des avis de ce type sont révélateurs d'un trait caractéristique des liaisons en ligne contemporaines. Elles sont des liens sociaux « progressifs » qui raccordent des situations de rencontre dans des environnements numériques avec la création d'unions dans le monde hors ligne².

L'amour au temps d'Orkut

Un site comme eHow cible un public généraliste. Son information est délibérément schématisée. Ces neuf phases des amours progressives paraissent pourtant réductrices. Il doit y avoir davantage d'éléments qui entrent en jeu dans l'articulation entre liaisons hors ligne et liaisons en ligne. Sans parler du fait que les étapes que je viens tout juste de détailler semblent trop enracinées dans une certaine tradition américaine du *dating*. L'art de faire la cour étasunien résume chaque histoire d'amour à une suite de rendez-vous d'intensité croissante, une chaîne de rencontres qui va, au moins pour les couples les plus conventionnels, du premier café bu ensemble au moment de la demande en mariage. Avec l'entrée en jeu d'Internet, on ne fait que remplacer certains des maillons de cette chaîne. Au lieu d'un dîner romantique, une vidéoconférence sur Skype ; au lieu d'un

1. « How to Pace an Online Romance », eHow, http://www.ehow.com/how_2867_pace-online-romance.html [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Katelyn Y. A. McKenna, « A Progressive Affair : From Online Dating to Real World Mating », in Monica T. Whitty, Andrea J. Baker et James A. Inman (dir.), *Online M@tchmaking, op. cit.*, p. 112-124.

cinéma en ville, une tour de commentaires croisés sur une page de Youtube. Mais on ne peut pas imaginer que cette substitution soit sans conséquences. Quels sont ses effets sur le développement de l'attraction entre êtres humains ? Est-ce qu'elle encourage le maintien de relations durables ? Sans parler du fait que, dans d'autres pays du monde, les choses peuvent se passer différemment. D'autres cultures, d'autres valeurs, d'autres manières de former des couples.

Pour approfondir ces points, je décide alors de soumettre la liste de eHow à Julia, une internautes brésilienne de 32 ans qui travaille pour une agence de presse dans la ville de São Paulo. J'ai pu l'interviewer à l'occasion d'une de mes enquêtes de terrain qui a eu lieu au Brésil, en 2008. D'emblée, elle dresse son portrait : elle est divorcée, mère d'un enfant de 6 ans, conduit une vieille Ford Fiesta à la carrosserie cabossée, aime le théâtre, et a 186 amis sur le réseau Orkut, la version brésilienne de Facebook. « Ma porte, dit-elle en parlant de sa vie amoureuse, est ouverte. Faut espérer que l'homme idéal se pointe ! » Pour elle, les services de *networking* et plus généralement les diverses fonctionnalités d'Internet permettent de jouer sur différents niveaux de contrôle et d'interaction avec ses partenaires. Il ne s'agit pas de se construire une vie imaginaire faite d'amours seulement virtuelles, mais de se servir des réseaux numériques pour construire dans sa vie quotidienne des relations stables.

Orkut est un service créé en 2004 par un ingénieur turc du même nom. Son sponsor, le géant Google, a en vain cherché à imposer ce site aux États-Unis. Il s'est ensuite sagement replié dans des pays d'Asie et d'Amérique du Sud. Orkut a actuellement 230 millions d'utilisateurs dont presque la moitié sont brésiliens. « Je l'aime bien, avoue Julia d'entrée, mais je ne suis pas obsédée. Je pourrais tran-

quillement m'en passer. » Inutile de la relancer en disant que de tels propos émanent souvent des internautes les plus « accros ». « J'ai commencé en 2004, continue-t-elle, l'année même du lancement d'Orkut. Mes *friends* sont surtout des personnes que j'ai rencontrées au fil des années : des collègues de travail, des amis d'école que je ne voyais pas depuis longtemps... aussi des anciens amants. » Bien qu'il ne soit pas un service spécialisé dans les rencontres amoureuses, Orkut peut aussi aider à développer (ou parfois à revitaliser) des relations. Une forte ambiguïté entre liaisons érotiques et *friending* règne dans la liste de contacts de Julia : des amourettes du lycée, d'omniprésents amis d'amis, des amants en puissance « avec qui les histoires ne se sont jamais achevées, elles se sont interrompues à un certain moment ».

J'ai déjà souligné qu'Orkut est un de ces réseaux sur lesquels les contacts ne sont pas toujours réciproques : on peut se déclarer « ami » de quelqu'un sans que ce dernier fasse automatiquement de même. Surtout, les usagers de ce service échangent des notices d'appréciation, se déclarent fans l'un de l'autre, s'attribuent des notes en termes de « cool », de « loyal » et de « sexy ». Si quelqu'un demande l'amitié de Julia, une amitié qui semble annoncer un débouché romantique, elle a immédiatement le réflexe d'aller vérifier l'identité de cette personne. Au Brésil, les cas d'homonymie peuvent être fréquents et cela complique les choses. La création d'un lien n'est donc pas si simple ni si « progressive » que dans d'autres services. Sur Orkut on ne peut pas passer du stade en ligne à la rencontre en chair et en os de manière linéaire ; il faut des allers-retours constants et une certaine intelligence de la situation. La cour classique devient un exercice sophistiqué, où savoir-faire technologique et flair relationnel se conjuguent. Un partenaire potentiel, m'explique Julia, il ne faut pas le « draguer » mais le

« traquer » – pister ses traces sur le Web. « Par exemple, j’ai rencontré ce garçon au mariage de ma cousine à Salvador de Bahia. Nous avons parlé pendant dix minutes. J’ai collecté les informations suivantes : Daniel, avocat, 27 ans, célibataire, travaille dans une rue du centre de São Paulo. » Quoique intéressée par le jeune homme, elle ne tente pas sa chance avec lui pendant le mariage. Peur d’échouer ? Plutôt besoin de créer l’occasion propice. Mieux vaut attendre d’être chez elle, devant un clavier d’ordinateur, pour se mettre alors à la recherche de ce partenaire potentiel : « J’ai décidé de le googler. J’ai recherché “cabinet d’avocats” et “centre São Paulo”, et plusieurs adresses se sont affichées ! J’ai cliqué sur le site Web du premier et il y avait une liste de, genre, 350 avocats par ordre alphabétique. Il y avait un Daniel dont le nom de famille était ***. J’ai copié ce nom et je l’ai saisi dans Orkut et ce qui m’est apparu ensuite est un Daniel de 27 ans, single, brun, grand, mignon... Sa photo me laissa un doute, ainsi je lui ai demandé : “Est-ce que par hasard vous étiez à Salvador il y a trois semaines ?” » En suivant presque à la lettre les étapes des amours progressives retracées dans le chapitre précédent, tous deux échangent quelques messages sur Orkut, puis ont quelques conversations sur le service de messagerie instantanée MSN, et, quelques semaines après, elle décide de le rencontrer. Elle lui donne son numéro de téléphone pour prendre un rendez-vous en face à face. Geste purement symbolique : ils auraient pu tranquillement s’accorder par messagerie instantanée. Mais apparemment le symbolique porte ses fruits : « Il a décidé de me rencontrer. Nous nous sommes vus dans un bar d’abord, puis sommes allés au cinéma ensemble. Et nous nous sommes embrassés dans le cinéma et dans la voiture... »

Cette scène qui pourrait rappeler la fin d’un film hollywoodien, où les deux protagonistes s’embrassent tandis

que le générique de fin défile sur l'écran, renvoie à un imaginaire romantique profondément enraciné dans notre esprit¹. Même face aux aspects les plus froidement techniques (le traquage systématique d'un inconnu à l'aide de moteurs de recherche), l'amour en ligne semble réaliser les promesses de l'amour tout court. Internet permet de concrétiser toute une série d'attentes et de mythes liés à l'amour. Surtout celui du *happy ending*. Une étude conduite sur le service Match.com passe justement en revue ces mythes : l'amour au premier regard, ou le sempiternel « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants »... Dans ce cas, Internet joue essentiellement le rôle du catalyseur social de rencontres. Sa structure même le prédispose à cette issue heureuse. La Toile est une énorme base de données interrogeable à souhait. Elle permet de dénicher non seulement des adresses (comme dans le cas de Julia) mais aussi de comprendre dès le début de l'interaction si les partenaires potentiels partagent des points communs et des intérêts similaires². Il y a à peine dix ans, les clients d'agences matrimoniales en ligne étaient considérés comme des « losers », et leurs homologues évoluant dans les sites de rencontres anonymes, comme des pervers à la recherche d'émotions fortes. Aujourd'hui, ces préjugés tombent peu à peu³. Le succès de services comme Meetic a désormais banalisé l'usage des sites de rencontres. Une enquête menée par l'Oxford Internet Institute révèle qu'au moins 29 % des

1. Jean-Claude Kaufmann, *La Femme seule et le Prince charmant*, Paris, Nathan, 1998.

2. Katelyn Y. A. McKenna, Amie S. Green et Marci E. J. Gleason, « Relationship Formation on the Internet : What's the Big Attraction ? », *Journal of Social Issues*, vol. 58, n° 1, 2002, p. 9-31.

3. Jochen Peter et Patti Valkenburg, « Who Looks for Casual Dates on the Internet ? A Test of the Compensation and the Recreation Hypotheses », *New Media & Society*, vol. 9, n° 3, 2007, p. 455-474.

internautas dépensent en moyenne 200 livres par an pour trouver l'âme sœur sur le Web. L'investissement est assez rémunérateur : 70 % d'entre eux obtiennent au moins un rendez-vous, 43 % au moins une relation sexuelle, et 9 % trouvent un partenaire avec lequel construire une union officielle¹.

Même pour notre utilisatrice d'Orkut, l'idéal amoureux incarné par les services de rencontres et agences de mariage en ligne reste parfaitement crédible. « Un ami à moi a rencontré sa femme dans le site Amor Perfeito. Ils se sont rencontrés en décembre 2005. En janvier 2006, elle est tombée enceinte, et au mois d'avril, ils se sont mariés ! Étonnant, n'est-ce pas ? » Question rhétorique. Si Julia raconte cela, c'est justement parce que l'utilisation d'Internet pour rechercher l'« amour parfait » est une activité commune. Internet n'est qu'un support comme les autres pour une relation amoureuse – pas plus inhabituel qu'un coup de téléphone ou une lettre. Et ce non seulement au moment de la séduction, qui va de la rencontre à la création d'une intimité sexuelle, mais aussi dans l'établissement et dans le maintien de liaisons qui s'inscrivent dans la longue durée.

La relation que notre internaute a eue pendant plusieurs années avec Fabio, un photographe de Rio de Janeiro, est assez représentative. Personnage flamboyant à la personnalité complexe, Fabio rencontre Julia non pas sur Internet, mais pendant des vacances au bord de la mer. Rien de plus qu'une aventure sur la plage, paraît-il. Au début, tout semblait s'opposer à une histoire sérieuse entre eux : elle, mère divorcée d'un enfant en bas âge, très prise par son travail ; lui, de vingt-cinq ans son aîné et résidant à plus de 400 kilo-

1. Barrie Gunter, « Internet Dating : A British Survey », *Aslib Proceedings : New Information Perspectives*, vol. 60, n° 2, 2008, p. 88-98.

mètres de distance. Dans ce cas, c'est le mail qui s'est imposé en canal de communication privilégié entre les deux amants : « Après les vacances, je suis rentrée à São Paulo... je crois que je dois lui avoir écrit un mail tout de suite. Il m'a répondu en disant qu'il viendrait me rendre visite deux semaines après. C'est là que se situe le début de l'histoire. » Pendant deux ans, ils se rencontrent régulièrement durant les week-ends ou le temps d'un voyage d'affaires. Entre une rencontre et l'autre, c'est surtout le courrier électronique qui maintient le contact et excite la passion. Immédiatement, les habitudes informatiques de Julia s'adaptent au rythme de cette nouvelle relation. « Comme à l'époque je travaillais dans un bureau en ville, il était interdit de se servir d'Orkut. Mais je pouvais utiliser ma boîte mail de Yahoo. Alors, je consultais Orkut seulement au début et à la fin de la journée chez moi. C'était beaucoup plus ponctuel. Le reste du temps, c'était le mail. » Le premier acte qui marque la naissance de cette histoire est donc un réaménagement des usages informatiques. Orkut, l'endroit où Julia peut rencontrer de nouvelles personnes et des amants occasionnels, est relégué à la périphérie de son emploi du temps, en début et fin de journée. Le deuxième acte est la création d'un espace en ligne pour que les deux amants puissent communiquer à l'écart des autres. Leur « nid » est une boîte mail. Julia la décrit comme « un mail en commun, duquel nous avons tous les deux le mot de passe. Nous nous laissions des messages et on pouvait même savoir à quelle heure l'autre l'avait lu. Je me connectais tout le temps en espérant qu'il réponde... c'était très beau ». Étant donné la distance entre les deux amants et leurs rythmes de vie différents, cette boîte mail commune représentait un espace de sécurité dans lequel les sentiments pouvaient s'exprimer d'une manière plus forte et plus construite que dans une simple conversation téléphonique. Ou même en face à face : la nature même du média

textuel qu'est le mail faisait en sorte que les émotions et les détails de la relation soient articulés d'une manière claire. Le moindre fait de la vie quotidienne de l'un et de l'autre est alors raconté sans détour ni répétitions.

Très vite, un attachement profond naît de ce substrat de confidences et de descriptions du quotidien. Pour exprimer son état d'âme, Julia ne ménage pas les superlatifs. Leurs mails contenaient des « phrases merveilleuses », elle se sentait « placée au-dessus de tout », elle « était tout » pour lui. Face à cet engouement des sentiments, typique de toute histoire d'amour complète, il y a aussi un contact « super-constant. J'ai calculé que nous avons échangé une moyenne de 800 mails par an, ce qui, pour les deux ans de notre histoire, fait un total de 1 600 mails, plus ou moins ». Et les mails ne se réduisaient pas à des messages concis. Julia insiste sur ce dernier point : elle ouvre son ordinateur portable, rentre dans ses archives mail, et me montre des messages que j'estime sans exagération à plus de 2 000 signes chacun. Un rapide calcul mental : au total, leur correspondance fait la taille d'un livre de plus de 2 100 pages. Voilà une « histoire » d'amour. Un échange constant, passionné, constitué d'au moins deux conversations importantes par jour. C'est plus que ce que beaucoup de personnes peuvent espérer. Certes, il est difficile de séparer complètement ce qui est dû à la passion des deux amants et ce qui est propre à l'écriture électronique. Julia aime insérer dans le corps de leurs mails des poésies, des extraits de textes, etc. Mais justement, cette difficulté représente un trait distinctif des relations amoureuses qui s'appuient sur les échanges Web. Même la passion sexuelle se nourrit sans distinction de rencontres en chair et en os et d'artifices technologiques : « Nous nous rencontrions à chaque fois qu'il venait à São Paulo, mais entre une rencontre et l'autre, il voulait toujours avoir de mes nouvelles par mails.

C'était le moyen que nous avions pour maintenir le contact et cela nous plaisait beaucoup ! L'échange était très passionnel ! Je m'excitais énormément avec ces mails et il n'avait même pas besoin d'écrire quelque chose de très érotique. Lui aussi s'excitait, oui... »

Finalement, cet agencement des usages informatiques consolide leur relation qui au début ne semblait pas destinée à s'inscrire dans la durée. Cependant, quand l'histoire entre Julia et Fabio commence à être mise en danger par des éléments extérieurs, Internet a aussi représenté un outil pour résoudre les incompréhensions qui se font jour. À la suite d'une série de différends, une phase de froideur s'installe entre eux, les mails deviennent de plus en plus agressifs et finissent par s'interrompre. Face aux scènes de jalousie, aux querelles et aux disputes sérieuses, les sentiments ne suffisent plus. C'est encore le contact sur le Web qui prend la relève pour conserver le lien. Les deux amants ont recours à d'autres applications que leur boîte mail, pour se chercher, et peut-être reconstruire leur rapport sur de nouvelles bases. Julia et Fabio continuent de se « tourner autour ». Encore de la traque, sans doute, mais plus sophistiquée : « À un moment où Fabio ne répondait plus à mes mails, je me suis inscrite sur Skype. Il m'avait dit qu'il y avait un compte. Ce n'était pas pour lui parler. De fait, je n'avais même pas de microphone ni de webcam. » En réalité, c'est dans un accès de jalousie qu'elle s'inscrit. « Comme ça, j'ai découvert qu'il parlait avec plusieurs femmes. » Internet devient alors une manière d'exercer un contrôle sur une histoire d'amour qui s'échappe. Le réseau Orkut, à ce stade de détérioration de leurs rapports, reprend une part importante dans la vie de Julia. Face aux incertitudes de leur histoire, il devient le moyen de prendre des nouvelles l'un de l'autre. Mais c'est aussi, hélas, un outil de manipulation réciproque : « OK, c'est peut-être banal, mais les personnes sont banales. Orkut a une

fonction qui permet de savoir qui est entré dans ta page, mais qui permet aussi aux autres de savoir si vous êtes entré dans leur page. Ou alors, tu peux te créer un compte anonyme investiguant la vie des autres. Cela sert si une copine veut contrôler la vie de son copain, et *vice versa*. » Et en effet, si Julia a surveillé Fabio sur Skype, lui ne s'est pas gêné pour faire de même sur Orkut, en créant de faux profils et en demandant à Julia de l'ajouter à sa liste d'amis. « Il se présente sous le nom d'un copain à lui. Il m'écrit en faisant semblant d'être cette autre personne – Roberto – pour chercher à me faire admettre mes sentiments pour lui-même – Fabio. Par ses questions, je me suis rendu compte qu'il cherchait à me faire admettre à quel point il compte pour moi. »

La dimension publique ou semi-publique d'un profil dans un site comme Orkut pourrait nous conduire à voir les agissements de Fabio comme une insupportable violation de la vie privée de Julia. Les risques de fraude ou d'abus associés au Web sont connus. Même si pour certaines populations à risque (comme par exemple les enfants¹) cela demande une action de protection de la part des autorités compétentes, dans le cas d'adultes consentants la déception et la manipulation peuvent ne pas être à sens unique². Julia n'est pas une victime passive de l'abus d'identité de son amant. En utilisatrice experte, elle sait toujours renverser la situation à son avantage et se transformer de surveillée en surveillante. « Quand il m'a envoyé sa requête d'amitié, je ne l'ai pas ajouté, non ! Avant, je suis allée voir qui il était

1. Alice Marwick, « To Catch a Predator ? The MySpace Moral Panic », *First Monday*, vol. 13, n° 6, 2008, <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2152/0> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Hong Wang et Xin-An Lu, « Cyberdating : Misinformation and (Dis)trust in Online Interaction », *Informing Science Journal*, n° 10, 2007, p. 1-15.

et, après, j'ai bloqué l'accès à mon profil. Et j'ai commencé à ne pas le quitter de l'œil en vérifiant son profil à lui. Et lui, pendant un mois plus ou moins, a continué à écrire des choses sur moi sans mentionner mon nom. » L'abus d'identité de Fabio n'est pas considéré par Julia comme une atteinte sérieuse à sa vie privée. En réalité, sur les services de réseautage comme Orkut, il est extrêmement difficile de se faire passer de manière convaincante pour quelqu'un d'autre. Ce sont les *friends* qui attestent de la crédibilité d'un profil. Celui de Fabio, tout juste créé, est virtuellement isolé – sauf pour une requête d'amitié envoyée à Julia. Cela reste une fiction assez transparente. Moins un canular cruel qu'un expédient naïf pour faire passer des messages à l'intention de son amante sans que cette dernière puisse riposter en mettant le tout à la poubelle. Une manière d'attirer son attention, de la faire réagir. De cette manière, même si Fabio et Julia ont cessé de se « rencontrer » dans leur boîte mail commune, leur lien est gardé par le ballet des fausses identités et des contrôles croisés qui s'établit entre leurs nombreux profils en ligne.

L'amour au temps d'Orkut n'est pas seulement un fantasme à deux vécu par écrans interposés. C'est un lien complexe qui tisse les sentiments des partenaires, leurs positionnements sociaux – et leurs compétences informatiques. Ce dernier élément, tout sauf neutre, représente un trait original de ce type de liaisons. Les relations sociales, surtout celles qui seraient plus délicates et difficiles à développer, peuvent, grâce aux réseaux sociaux en ligne, être mieux maîtrisées¹. Les deux amants ont la possibilité de se créer un espace secret même dans un contexte densément connecté, sur plusieurs plateformes. Il serait difficile, voire

1. John Bancroft, « Lust or Identity ? », *Archives of Sexual Behavior*, vol. 37, n° 3, 2008, p. 426-428.

impossible de détecter d'une manière univoque le lien existant entre Fabio et Julia. Et pourtant ce lien existe et se nourrit même des aspects les plus dysfonctionnels d'un point de vue sentimental. Bien sûr, admet Julia en conclusion à notre conversation, ils sont loin de l'amour parfait des moments initiaux, mais même si la relation est décidément moins satisfaisante qu'au début, ce qui est important est qu'un lien soit maintenu – et cela moyennant le Web. « Je crois, m'avoue-t-elle, que c'est une manière de démontrer combien il tient à moi. Et moi aussi, je tiens beaucoup à lui. » Les sentiments peuvent évoluer, mais le lien dans le réseau informatique reste en place, potentiellement réactivable.

L'anonyme catholique et la confiance « épaisse »

Une question qui traverse implicitement toute l'histoire de Julia est celle de la confiance que l'on peut faire aux personnes rencontrées en ligne. Comment savoir si un inconnu avec qui l'on chatte pour la première fois est fiable ? Le parcours de chaque couple d'internautes est parsemé de moments de vérité : se rencontrer « en vrai » après avoir échangé des messages instantanés, enquêter sur la fidélité de son partenaire, savoir si l'on peut envisager un rapport stable. Évidemment, même avant l'essor des rencontres en ligne, les individus étaient exposés à la déception et au mensonge. Mais, dans ce contexte façonné par les échanges informatiques, la question de la confiance – et cela vaut pour tous les types de relations et pas seulement pour les histoires d'amour – se résume désormais à savoir si le lien existant entre deux internautes pourra être effectivement activable, le moment venu. Les éléments à disposition de chaque internaute sont très peu nombreux. Les profils d'Orkut

se composent de textes, de quelques photos, des témoignages d'amis et des « points loyauté » qui s'affichent en haut de la page. Après tout – j'ai déjà suggéré cette idée –, les usagers savent qu'ils doivent développer leurs relations dans des contextes d'information raréfiée. Une énorme circonspection devrait s'imposer. Et pourtant les adeptes des médias sociaux, qu'ils cherchent l'amour sur un site de rencontres ou qu'ils essaient de vendre leur vieux canapé sur eBay, montrent une confiance formidable vis-à-vis de leurs interlocuteurs. Il semblerait d'ailleurs qu'Internet encourage une forme de *thick trust*, de « confiance épaisse » – voire, dans un français plus soigné, une confiance substantielle qui peut naître entre deux individus dans le contexte d'un réseau plus vaste¹. C'est en 1978 que le psychologue Svenn Lindskold a proposé cette notion², mais elle semble bien s'appliquer aux usages informatiques d'aujourd'hui.

Construire un environnement dans lequel les usagers se sentent libres d'échanger entre eux, c'est le but de tout concepteur de services de loisirs, mais aussi des cabinets de conseil, des entreprises commerciales, des gouvernements et des institutions qui montent leurs sites officiels. Les échanges, parfois banals, parfois significatifs, qui ont lieu dans ces services en ligne se nourrissent de révélations de détails intimes, d'expressions d'opinions parfois délicates, de solidarités affichées et de prises de position qui permettent à des individus initialement étrangers les uns aux autres de pénétrer mutuellement dans leurs espaces de confiance. Cette confiance est une notion originale, où

1. Patricia Radin, « "To me, it's my Life" : Medical Communication, Trust, and Activism in Cyberspace », *Social Science & Medicine*, vol. 62, n° 3, 2006, p. 591-601.

2. Svenn Lindskold, « Trust development, the GRIT Proposal, and the Effects of Conciliatory Acts on Conflict and Cooperation », *Psychological Bulletin*, vol. 85, n° 4, 1978, p. 772-793.

l'envie de convivialité entre internautes rejoint les exigences de sécurité des données. Les mots de passe, les renseignements contenus dans les profils personnels, et tous les échanges entre particuliers doivent être protégés. Mais s'il ne s'agissait que de cela, la question de la confiance pourrait être réduite à celle de la protection de la vie privée. Or justement, il y a davantage d'éléments à prendre en compte. Un site sécurisé n'est pas forcément un site auquel on fait confiance et *vice versa*. Des centaines de milliers de personnes n'hésitent pas à mettre en ligne leurs prouesses intimes sur les sites de rencontres sexuelles dont le Web pullule – bien que ces services n'offrent souvent aucune protection spécifique contre la capture des données privées. Inversement, la mise en place de protocoles de cryptage extrêmement solides est loin de venir systématiquement à bout du manque de confiance auquel se heurtent certains sites qui stockent des données bancaires, des fiches médicales personnelles, ou d'autres types de renseignements sensibles.

Plutôt qu'à la protection de leurs vies privées, la confiance que les usagers font à un service en ligne est influencée par le niveau de sociabilité de ce même service. Un certain nombre de facteurs peuvent être répertoriés pour mesurer ce niveau. Certains sont relativement évidents : un bon nombre de participants est souvent une mesure solide de la popularité d'une communauté en ligne. Mais le fait d'être entouré par des milliers d'égaux ne garantit pas forcément d'être entouré par des liens activables. Il faut aussi regarder la quantité de messages échangés. Si dans un forum ou dans un service de *networking* les membres sont très réactifs, si leurs échanges sont riches, cela est souvent l'indice de liens très serrés entre les usagers. Ces derniers tendent donc à développer de la confiance entre eux. Le nombre de messages par unité de temps est aussi essentiel – en sachant

que des échanges plus rapides impliquent une circulation d'informations plus importante et une satisfaction plus élevée de la part des internautes. Mais le nombre et le rythme des messages peuvent induire en erreur car il est possible qu'ils proviennent d'un spam ou de logiciels qui simulent l'existence de personnes en ligne. D'autres facteurs, moins évidents, sont donc à prendre en compte : la réciprocité des échanges ou la pertinence des messages. Dans les forums de discussion, par exemple, chaque message envoyé engendre des feedbacks, un créneau de discussion. Une certaine cohérence thématique et formelle dans la réponse est demandée. Si cette cohérence est absente, et si de surcroît les autres usagers semblent ne pas se soucier du rythme de la communication, s'ils sont peu nombreux voire invisibles, la méfiance est de mise¹.

Cette attention au niveau de connexion sociale dans les services en ligne nous permet de démentir l'idée reçue selon laquelle la confiance, sur le Web, serait basée sur l'exactitude des informations échangées. Un renseignement peut être précis et vérifiable : on n'en tiendra aucun compte s'il n'est pas inscrit dans un cadre de socialité qui le conforte. Wikipedia, par exemple, est citée dans maints domaines du savoir comme une référence digne de foi, même si elle est sans aucun doute moins précise que l'*Encyclopædia Britannica*. Chacun de ses articles, en effet, est accompagné d'une page de « discussion » et d'un « historique des versions » qui permet de suivre, pas à pas, toutes les modifications apportées au texte, d'identifier l'auteur de ces modifications, de déterminer l'heure exacte de la mise en ligne, etc. À travers son processus de révision et

1. Jenny Preece, « Sociability and Usability in Online Communities : Determining and Measuring Success », *Behavior & Information Technology*, vol. 20, n° 5, 2001, p. 347-356.

les discussions franches entre ses contributeurs, cette encyclopédie collaborative fait émerger une communauté attentive aux contenus et, dans la multiplicité des voix présentes, capable de garantir une certaine forme d'objectivité. Les erreurs existent, inévitablement, mais tout lecteur peut être sûr qu'elles vont être promptement signalées et, de manière transparente, corrigées. L'autorité des articles de Wikipedia est strictement liée à la confiance que l'on peut faire à ses auteurs. Or, celle-ci est non seulement le fruit de l'apport passé de chaque contributeur, mais aussi de la place qu'il occupe dans la communauté des auteurs. Le fait est que Wikipedia est aussi un service de réseautage, comme MySpace ou Facebook. Chaque contributeur a son propre profil utilisateur qu'il personnalise, en racontant sa vie, en décrivant ses intérêts, en affichant ses amis. Un auteur digne de confiance, dans ce contexte, est celui qui a une bonne réputation.

Mais sa réputation est un facteur situationnel et collectif, qui se déduit non pas des opinions et des gestes d'un individu, mais du regard que le groupe social porte sur lui¹. Un exemple tiré de ma propre expérience peut illustrer ce point. Depuis quelques années, il m'arrive de contribuer à Wikipedia de manière ponctuelle. Je m'occupe d'améliorer des articles de sciences sociales déjà existants, plus rarement d'en créer de nouveaux. Je suis ce que l'on appelle un spécialiste dans ma matière (*substantive expert*). Ma réputation est fonction de la connaissance que j'ai de mon domaine de recherche. Elle est aussi fondée sur mes bons rapports avec d'autres wikipédistes, c'est-à-dire d'autres per-

1. Samantha Henderson et Michael Gilding, « "I've Never Clicked this Much with Anyone in my Life" : Trust and Hyperpersonal Communication in Online Friendships », *New Media & Society*, vol. 6, n° 4, 2004, p. 487-506.

sonnes qui comme moi s'occupent de sciences sociales, mais également – je dirais surtout – avec ceux qui s'occupent des aspects de taxinomie (que chaque article soit référencé dans la bonne catégorie) et avec d'autres encore qui veillent au respect des normes internes (en luttant contre le vandalisme ou les violations des droits d'auteur)¹. Ces fonctions engendrent des rôles sociaux qui à leur tour influencent le climat de confiance qui règne dans la communauté des contributeurs. En février 2009, une controverse relative à l'article « Precarity » dans le volet anglais de Wikipedia m'a fait comprendre à quel point le fait d'être bien inséré dans cette communauté et de connaître ses rôles sociaux peut faire ou défaire la réputation d'un auteur. La précarité est un concept clé en sociologie du travail. Elle signifie surtout l'incertitude de conserver son emploi. Elle a fait son apparition en France ces dernières années à l'initiative des intermittents du spectacle. Il est clair que l'article de Wikipedia se doit d'évoquer ce climat social. Il n'y a rien d'étonnant, donc, à ce que le texte soit écrit principalement par des auteurs d'inspiration marxiste soucieux de dénoncer la condition des travailleurs temporaires dans le contexte actuel.

Mais un autre auteur, vite surnommé « anonyme catholique », était d'un avis différent. Il signalait, à juste titre, que la précarité est aussi un concept religieux (la condition existentielle de l'homme face à la transcendance de Dieu). Son argumentaire avait du poids et ses références bibliographiques étaient correctes. Le seul problème était que, sans consulter les autres, il monopolisait l'article en remplaçant par son propre texte les contenus qu'il considérait comme

1. Howard T. Welser *et al.*, « Finding Social Roles in Wikipedia », communication présentée au colloque annuel de l'American Sociological Association, Boston, 31 juillet 2008.

moins pertinents. Très vite une lutte sans quartier éclata. Chaque nuit l'anonyme catholique modifiait l'article et l'inscrivait dans la catégorie « Christianisme » ; chaque jour les autres auteurs le contre-modifiaient et l'inscrivaient dans la catégorie « Syndicalisme ». À ce moment-là je me suis demandé, comme des milliers d'autres wikipédistes, à qui faire confiance. Ma position, exprimée dans la liste de discussion *Nettime*, a été de me manifester en faveur des marxistes¹. Je considère en effet, et je ne suis pas le seul à le penser, que Wikipedia ne fonctionne pas comme l'Académie française mais plutôt comme une démocratie² : le but déclaré n'est pas d'atteindre un savoir pur, mais de trouver un consensus entre les parties en cause. Or le consensus étant devenu impossible, on devait à mon avis avoir recours à une simple règle majoritaire – et la majorité des auteurs n'était pas d'accord avec l'inscription de l'article dans la catégorie « Christianisme ».

Cet épisode démontre à quel point la réputation est strictement liée à un autre enjeu – celui du capital social. Sans aucun doute, l'anonyme catholique proposait une information riche et exacte. Mais sa réputation était minée par le fait d'être socialement isolé, et ce vis-à-vis de toutes les catégories de wikipédistes. Pour commencer, les autres experts sur la question ne s'étaient pas mobilisés afin de garantir la qualité de ses propos. Et de surcroît, en voulant imposer ses opinions de manière autocratique et obstinée, il s'était attiré les

1. Voir Antonio A. Casilli, « The End of Wikipedia as we Know it », *BodySpaceSociety*, 1^{er} mai 2009, <http://www.bodyspacesociety.eu/2009/05/01/the-end-of-wikipedia-as-we-know-it/> [dernier accès 1^{er} février 2010].

2. Laura Black, Howard T. Welsler, Jocelyn DeGroot et Daniel Cosley, « Wikipedia is not a Democracy : Deliberation and Policy-making in an Online Community », communication présentée à l'International Communication Association, Montréal, 21 mai 2008.

foudres des modérateurs et des correcteurs. Il s'était fait accuser de vandalisme et d'intégrisme religieux, puis son article avait été interdit de modifications et republié dans une section à part du site. Ceux qui, comme moi, ont pris position contre lui, ont opéré un choix de prudence. Dans un contexte d'interactions technologiques qui ne sont pas régies par la familiarité ou la communauté de sang et de sol, c'est un choix rationnel que de chercher à limiter les risques de déloyauté en s'associant avec les personnes qui sont mieux connectées socialement¹. Les usagers d'une communauté Web préserveront ou augmenteront leur capital social en misant leurs ressources (en termes de temps, de soutien, d'information et bien sûr de confiance) sur le candidat le mieux connecté, qui devient automatiquement le plus réputé. Dans le cas de notre contributeur anonyme, sa faible connectivité sociale dans la communauté des wikipédistes a sapé sa réputation. L'attitude de méfiance à son égard (la mienne comme celle des autres collaborateurs de l'encyclopédie en ligne) a été renforcée par ce que, en théorie des réseaux, on appelle « effet assortatif » : les personnes les mieux connectées attirent davantage de nouveaux liens que les personnes les plus isolées.

Mais, comme je l'ai déjà précisé, le capital social n'est pas lié exclusivement à la longueur de la liste d'amis de l'utilisateur dont on cherche à estimer la fiabilité. Dans le cas de notre anonyme catholique, son réseau d'amis, quelle que soit sa taille réelle, ne s'est pas activé pour le soutenir. Et cela a affaibli sa réputation en tant que contributeur de Wikipedia. Quelle peut bien être la cause de ce manque de mobilisation ? Il n'y a aucune raison d'imaginer que sa personnalité ou ses idées soient plus populaires que

1. Samuel J. Best et Brian S. Krueger, « Online Interactions and Social Capital : Distinguishing Between New and Existing Ties », *Social Science Computer Review*, vol. 24, n° 4, 2006, p. 395-410.

celles d'autres membres de Wikipedia. Le fait est que la réputation et le capital social en ligne sont aussi influencés par la capacité à véhiculer des messages clairs et reconnaissables. En gros, plus on introduit de confusion, moins on inspire de confiance¹. La peur de créer une surcharge d'information chez ses interlocuteurs domine tout type de communications en ligne. Les connaissances de l'anonyme catholique pouvaient bien être motivées à lui apporter leur soutien, mais elles ont été découragées par la cacophonie que cet usager a provoquée dans la communauté : des centaines de modifications à l'article « Precarity », des mois de discussions interminables sur Wikipedia et dans des sites proches. Sans parler de l'incohérence qui règne dans son propre profil d'utilisateur : on y découvre qu'il est un vétéran de Wikipedia (il a été décoré avec une « étoile de fer virtuelle », le signe qui identifie les contributeurs réguliers), qu'il a publié dans des revues savantes, qu'il est un expert de l'Afrique, de l'Union soviétique et du Japon. Il a écrit des articles sur des thèmes disparates : des Protocoles des sages de Sion au mouvement altermondialiste, de la biographie du nazi américain James Mason à la pataphysique d'Alfred Jarry. Il est vraiment difficile de déterminer son orientation politique et cela ne contribue sans doute pas à fidéliser ses amis et à les mobiliser en sa faveur.

Sa réputation et la confiance qu'il inspire semblent être mises à mal par cette surenchère d'informations. Surtout en vue du fait que l'intention fondamentale du Web 2.0 est de livrer à ses utilisateurs une information personnalisée et ciblée. La pierre angulaire des médias sociaux, le « profil

1. Christopher E. Beaudoin, « Explaining the Relationship between Internet Use and Interpersonal Trust : Taking into Account Motivation and Information Overload », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 3, 2008, p. 550-568.

d'utilisateur », n'est qu'une liste extrêmement précise qui laisse peu de marge de manœuvre à un membre pour se définir. Depuis des années, les usagers sont familiarisés avec les champs à renseigner et les options à cocher : une manière d'uniformiser et de permettre aux autres interlocuteurs de savoir à quel type d'utilisateur ils ont affaire. Cette simplicité est un facteur d'élimination des risques associés à la confusion des identités et des compétences. Or, notre anonyme catholique semble vouloir plutôt brouiller les pistes, et cela suffit pour rendre ses compétences incertaines et son capital social faible.

J'en viens ici à mon dernier point : la confiance en ligne est secondée par la simplicité du message et l'adaptation de ce dernier aux exigences de qui le sollicite. Simplicité ne veut pas dire simplisme, mais personnalisation de l'information. Quand l'information est livrée au destinataire dans une forme reconnaissable par lui, un lien de confiance est établi¹. Pour se documenter sur une question, se constituer une opinion sur un sujet et prendre une décision éclairée, les usagers du Web ont tendance à préférer une indication ciblée à une information complète. Qu'il s'agisse de shopping ou de la meilleure définition du concept de « Précarité », ils feront plutôt confiance aux signalisations de leurs *friends* qu'à une masse de références bibliographiques. En tant qu'utilisateur de Wikipedia, puis-je faire confiance aux opinions et aux avis de l'anonyme catholique ? Son étoile de fer virtuelle et le fait d'être publié dans des revues universitaires semblent indiquer que oui. Mais ses domaines de compétence si biscornus et son environnement social si différent du mien m'incitent à la méfiance. Son opinion est peut-être exacte,

1. Pamela Briggs, Bryan Burford, Antonella De Angeli et Paula Lynch, « Trust in Online Advice », *Social Science Computer Review*, vol. 20, n° 3, 2002, p. 321-332.

mais elle n'est d'aucune utilité pour mes fins. La personnalisation (et la confiance qui s'ensuit) vient du fait que ce sont les usagers que j'ai choisis en tant qu'« amis » qui sélectionnent l'information qu'ils savent intéressante pour moi. C'est cela qui rend la confiance « épaisse » dans les réseaux numériques : non pas le fait qu'elle s'appuie sur une autorité, mais le fait qu'elle soit livrée par une source avec qui l'on perçoit une proximité d'intérêts et d'affinités¹. Internet réussit, avec un mécanisme de liens faibles, à créer des confiances fortes qui consolident et sélectionnent les relations humaines.

Que va-t-on faire des trolls ?

Le cas que je viens de présenter met au jour une autre problématique, celle de la frontière entre la norme et la déviance dans les réseaux numériques. En sociologie la norme est l'ensemble de règles qui assurent la cohésion sociale, et la déviance tout comportement non collaboratif qui met en danger la coexistence humaine². L'anonyme wikipédiste n'a en réalité rien fait d'illégal. Mais en monopolisant un article en dépit des recommandations de ses confrères, il a transgressé le règlement interne de l'encyclopédie en ligne. Il s'est d'ailleurs attiré une sanction, qui se traduit par son isolement social et par la relégation aux marges de la communauté des contributeurs. Son

1. Damon Horowitz et Sepandar D. Kamvar, « Anatomy of a Large-Scale Social Search Engine », communication présentée à la 19th International World Wide Web Conference WWW2010, Raleigh, 26 avril 2010, <http://vark.com/aardvarkFinalWWW2010.pdf> [dernier accès 4 février 2010].

2. Pierre Demeulenaere, *Les Normes sociales : entre accords et désaccords*, Paris, PUF, 2003.

acte déviant n'était pas criminel – tout au plus agaçant – et cette sanction n'était en rien spectaculaire. Ni expulsion fracassante ni effacement des contributions. Pas d'interdiction d'écrire non plus. Seulement une diminution de sa réputation. Ce que je m'efforcerai de démontrer, en guise de conclusion à cette troisième partie, est que dans le Web une sanction souple – telle celle appliquée sur Wikipedia – peut suffire pour compenser tout écart de la norme. Rien d'inattendu en cela, d'ailleurs : la structure normative du Web reposant sur des liens faibles, des sanctions souples, que l'on pourrait également qualifier de faibles, sont naturellement à même de la préserver.

Avant de se lancer dans cette démonstration, il faut prendre ses distances avec une approche massivement répandue parmi les théoriciens du Web qui se plaisent depuis longtemps à comparer les espaces informationnels à un *no man's land* où tout acte illégal est admis¹. Bien sûr, les actes déviants des internautes peuvent être beaucoup plus graves que celui présenté dans le chapitre précédent. De la grande criminalité financière aux mafias et aux trafics d'organes, tout peut passer aujourd'hui par les réseaux numériques. Mais ces crimes ne sont pas propres à Internet. En réalité, l'hypothèse qui sous-tend souvent les écrits à ce sujet est que la déviance dans le Web serait surtout un phénomène *informel*, *quotidien*, et *répandu* au niveau collectif. Une étude parue dans la revue *Deviant Behavior* décrit Internet comme une structure socio-technologique qui encourage ce type de comportements². Les espaces numériques

1. Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown : Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York, Bentam Books, 1990.

2. Ronda D. Evans, « Examining the Informal Sanctioning of Deviance in a Chat Room Culture », *Deviant Behavior : An Interdisciplinary Journal*, vol. 22, n° 3, 2001, p. 195-210.

se rapprocheraient des cas classiques de la sociologie de la déviance, à l'image de la ville de Chicago étudiée au début du xx^e siècle par Edwin Sutherland ou Nels Anderson¹. Aux migrants sans domicile fixe des années 1930 succèdent les télétravailleurs. Les gangs de mineurs délinquants sont remplacés par des clubs d'adolescents mordus de jeux vidéo. Mais le regard des sociologues reste le même. Les trois conditions de base pour la création d'une société criminogène sont réunies : Internet est un lieu de rencontre de population diverses, de gens de passage et de foules sans visage. Dans cette zone de non-droit, l'infraction aux lois des États et aux règlements internes des communautés en ligne serait de plus en plus tolérée. La haute fréquence d'actes déviants s'ajouterait à la difficulté de leur traçabilité au niveau international. Les hackers continuent, intouchables, à dominer le réseau qu'ils ont contribué à créer. Les adeptes du partage de logiciels et de fichiers (souvent affublés du label de « téléchargeurs illégaux ») violent les droits d'auteur et les règles des contrats des fournisseurs d'accès à Internet. Sans parler des myriades d'abus que les internautes commettent quotidiennement – de l'achat de médicaments clandestins aux jeux de hasard en ligne. Dans ce contexte, parler de « sanction souple » n'équivaut-il pas à prôner l'impunité pour les petits et grands criminels du Web ? Si la déviance numérique n'est qu'un écho des délits et des infractions connus dans le monde hors ligne, une attitude laxiste finirait sans doute par lui donner encore plus d'impulsion. La seule sanction efficace – celle-ci est la conséquence logique – prendrait la forme d'une répression qui rétablit l'ordre perdu.

Ces approches, à mon avis, ne prennent pas en compte les spécificités du Web, où la faiblesse – des liens comme

1. Alain Coulon, *L'École de Chicago*, Paris, PUF, 1992.

des sanctions – aboutit au renforcement de la structure sociale. Pour préciser mon propos je vais brièvement aborder le sujet du *trolling*. Dans les communautés en ligne, on appelle « trolls » ces usagers qui bombardent le site de leur choix de commentaires désobligeants et outrageux. Ils se manifestent en harcelant d'autres membres, en envoyant des messages hors sujet ou des menaces, et peuvent avoir des propos racistes. Tout utilisateur du Web peut témoigner avoir au moins une fois subi ce genre de comportement. Parfois les actes de *trolling* prennent l'allure de faits divers, comme dans l'histoire du « viol dans le cyberspace » qui remonte au lointain 1993¹. Le troll en question avait réussi à détourner le jeu en ligne LambdaMOO. Grâce à un logiciel spécial, il avait envahi le service de propos obscènes qui semblaient proférés par d'autres joueurs. Pendant plusieurs heures, les avatars de ces derniers parurent s'être adonnés à des actes sexuels interdits dans le cadre de la communauté, sans que leurs propriétaires puissent les arrêter. Il ne s'agissait que d'une plaisanterie de mauvais goût, mais la perte de contrôle et les risques pour la réputation des autres membres de LambdaMOO avaient poussé certains d'entre eux à comparer cet acte à une agression sexuelle – avec toutes les conséquences émotionnelles afférentes. Les victimes, qui refusaient d'envisager la punition en termes de « police, jugement, ou prison », se trouvèrent bientôt à court de solutions alternatives. Il leur fallut trois jours pour arriver à fixer une réunion en ligne afin de décider de la sanction à appliquer au troll. Au bout de trois heures de discussion – et malgré les

1. Julian Dibbell, « A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society », *The Village Voice*, 21 décembre 1993, p. 36-42.

appels au lynchage ou à la « castration virtuelle » – aucune décision n’était arrêtée. La seule mesure que l’administrateur du jeu voulut prendre fut la mise en place d’un système de vote électronique grâce auquel les usagers pourraient décider de bannir temporairement tout individu adoptant un comportement perturbateur. Ce type de sanction était déjà connu dans l’Antiquité grecque sous le nom d’ostracisme : les Athéniens, réunis en assemblée, pouvaient inscrire le nom d’un concitoyen sur un *ostrakon* (un bout de poterie). Le citoyen frappé par cette sanction était banni pendant quelques années mais ne perdait pas ses biens – tout comme un usager d’aujourd’hui qui se ferait exclure temporairement d’une communauté en ligne ne perdrait pas, normalement, son profil d’utilisateur et sa liste de contacts.

On peut convenir avec les sociologues de la déviance que la structure même du Web facilite ce type de conduites. Les internautes peuvent passer rapidement d’une communauté à l’autre – ou, à l’intérieur d’une même communauté, assumer de multiples identités. Une fois sanctionnés, les trolls ont toujours la possibilité de changer leur pseudo et de réintégrer le service duquel ils ont été bannis. Mais face à ce type d’acte déviant récurrent, la sanction elle aussi devient répétitive. Une condamnation définitive serait d’ailleurs plutôt difficile à obtenir, et ce non seulement pour des raisons techniques. En général, l’intrusion d’une autorité supérieure n’est pas souhaitée. Les usagers (même quand ils sont victimes de comportements incivils ou illégaux) ont tendance à percevoir l’intervention des forces de l’ordre ou des modérateurs des forums comme des éléments de violence policière. Le climat de confiance s’en ressent : les membres tendent à migrer vers des communautés moins autoritaires. D’autres outils classiques de police des populations, tel le profilage d’individus plus

prédisposés que d'autres à adopter un comportement déviant, ne s'avèrent pas plus praticables. Le fait d'apostropher les autres membres de la communauté par des obscénités pourrait, par exemple, sembler être un comportement plus commun chez les adolescents de sexe masculin. Cela nous aiderait à anticiper les risques de déviance de cette catégorie d'utilisateurs. Mais, en réalité, âge et genre n'influencent que peu. Dans les services de *networking* en ligne, les filles aussi se rendent responsables de comportements plutôt éloignés de l'étiquette ou des bonnes manières¹.

S'il est difficile d'appliquer des sanctions traditionnelles, cela ne veut pas dire que les communautés en ligne sont des repaires de déviants sans foi ni loi. C'est plutôt que leur fonctionnement est plus efficacement assuré par une réglementation *contextuelle*, adaptée à une déviance qui dépend des conditions d'interaction. Des comportements tout à fait acceptables dans une situation particulière peuvent être perçus comme déviants dans d'autres. Le troll de LambdaMOO aurait pu être considéré comme un joyeux farceur dans une communauté plus orientée vers des contenus adultes. Dans Second Life, je pourrais me faire passer pour un médecin, mais si je me présentais en tant que tel dans un forum de discussion santé ce serait perçu comme une intolérable imposture. À cet égard, la communication en ligne met constamment l'utilisateur, à la première personne, dans une situation de risque de déviance. Il suffit de ne pas avoir bien évalué son environnement communicationnel pour se retrouver dans son tort. Ce qui explique pour quelle raison les internautes ne prônent que rarement l'intervention d'une autorité supérieure. C'est plutôt une « modération communautaire » qui est souhaitée, où les membres eux-mêmes veillent au respect des règles du service informatique. Le

1. Mike Thelwall, « Homophily in MySpace », *op. cit.*

portail d'information altermondialiste Indymedia, qui depuis le début des années 2000 avait commencé à faire l'objet d'attaques de l'extrême droite, constitue un excellent exemple de modération communautaire. Les harceleurs, qui se manifestaient à travers le postage de commentaires pro-nazis et de fausses news dans la rubrique « Actualités », ont représenté un défi sérieux pour tous les usagers. Comment régler les contenus du site sans tomber dans la censure ? Le problème était d'ordre pratique avant même d'être idéologique. Une modération venant d'en haut aurait impliqué une modification de la plateforme technique. Cela représentait un coût trop important aussi bien en termes économiques qu'au regard du temps nécessaire pour lire toutes les actualités et détecter les messages antisémites ou racistes. La solution trouvée a été celle de responsabiliser les usagers pour faire en sorte qu'ils puissent effacer d'éventuels messages abusifs dans le fil d'actualité – ce qui fut effectivement le cas pour les trolls nazis. Cette application contextuelle de la sanction illustre bien comment les comportements antisociaux qui sont souvent visibles sur Internet peuvent être contrôlés par des comportements pro-sociaux, et cela sans solliciter l'intervention d'une autorité supérieure¹. Non seulement les usagers s'adaptent aux normes en vigueur dans les communautés en ligne auxquelles ils participent, mais ils finissent aussi par vérifier que les autres participants les respectent. Les mécanismes d'auto-réglementation (comme l'omniprésent « signaler un abus » que l'on trouve désormais au bas de chaque page Web) permettent à des services et portails souvent peuplés de millions

1. Muneo Kaigo et Isao Watanabe, « Ethos in Chaos ? Reaction to Video Files Depicting Socially Harmful Images in the Channel 2 Japanese Internet Forum », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12, n° 4, 2007, p. 1248-1268.

de personnes de dépasser les aspects les plus dysfonctionnels d'un environnement anonyme et sans surveillance.

Mais il ne faut pas penser que le contrôle policier est purement et simplement remplacé dans les communautés du Web par une sorte de conscience collective. Pas question, pour reprendre un jeu de mots du philosophe Slavoj Žižek, de substituer à *Big Brother* un *Big Other*, un Autre majuscule, incarnation d'un ordre social écrasant¹. Si j'utilise la notion de sanction contextuelle en ligne, c'est parce qu'une communauté autoréglée comme celle que je viens de décrire n'agit pas comme un tout organique et homogène. Le positionnement social réciproque des usagers et les dynamiques internes aux groupes peuvent déterminer des réactions différenciées face à des actes déviants. À l'intérieur d'un même service en ligne, le niveau de désapprobation varie selon le capital social et la réputation des individus. Certains participants sont plus disposés à pratiquer une sanction forte, tandis que d'autres sont plus modérés. On découvre alors que les membres les plus réputés – et ceux qui ont un capital social mieux aménagé – ont des attitudes moins extrêmes vis-à-vis des trolls, plaisantins et abuseurs d'identités. Ce sont les membres les plus marginaux de la communauté qui expriment leur condamnation de manière ferme². Cela peut paraître surprenant. On aurait tendance à considérer les membres centraux comme les gardiens du bon fonctionnement de la communauté. Or les internautes déviants ne représentent pas nécessairement un danger pour la survie de la communauté dans son ensemble. Leurs forfaits affectent principalement

1. Slavoj Žižek, « The Big Other doesn't Exist », *Journal of European Psychoanalysis*, n° 5, 1997, p. 147-152.

2. Zachary Birchmeier, Adam N. Joinson, Beth Dietz-Uhler, « Storming and Forming a Normative Response to a Deception Revealed Online », *Social Science Computer Review*, vol. 23, n° 3, 2002, p. 108-121.

leur environnement social proche : leur liste d'amis, leurs connaissances, leurs liens directs. Le tissu social n'est pas déchiré, ce sont quelques liens à peine qui, pour ainsi dire, s'effilochent. C'est pourquoi ces comportements sont perçus différemment par les membres les plus centraux. Même si l'acte déviant affecte un certain nombre de leurs liens, la quantité et la solidité de ceux qui resteraient encore en place suffiraient pour préserver leur positionnement social. Au contraire, les usagers qui se trouvent plus en marge de la communauté sont dans une situation délicate, et sont constamment mis en danger par tout élément perturbant l'agencement de leurs relations sociales. Ils cherchent donc à limiter à tout prix les comportements déviants. Leur courroux peut aller jusqu'à réclamer une solution répressive. Mais, étant donné leur faible influence, cette dernière a peu de chances d'être adoptée par les autres internautes. Donc non seulement la répression en ligne peut ne pas être efficace, mais elle risque surtout de ne pas être choisie au moment où un processus délibératif est mis en route : elle sera recommandée surtout par les individus les moins bien placés pour se faire écouter, ceux dont les opinions sont moins réputées et dont le capital social est moins développé.

Nous retrouvons donc les notions de réputation et de niveau de connexion sociale des usagers, ce qui nous permet aussi de constater que la sanction la plus efficace est l'isolement social de l'usager fautif. Le troll pourra rester dans sa communauté mais il deviendra intouchable. Ses sollicitations seront ignorées et ses messages haineux, restés sans réponse et sans écho, s'éteindront peu à peu. Si le bannissement évoque l'ostracisme, cette dernière tactique ne va pas sans rappeler une autre forme de sanction ancienne : l'anathème, la mise à l'index qu'au Moyen Âge on réservait aux hérétiques. Même si elle n'implique pas une perte d'identité ou une mort symbolique, son efficacité pour

désamorcer les comportements déviants se manifeste à travers la rescision des liens qui connectent l'utilisateur déviant aux autres membres de la communauté¹. Dans un site de réseautage, même s'il garde ses contacts, l'individu sanctionné verra les messages diminuer. Dans les services de partage de fichiers comme Bittorrent, il perdra ses privilèges et sa vitesse de connexion. Dans un jeu en ligne MMORPG, personne ne voudra plus faire équipe avec lui.

La sanction contextuelle est aussi, à juste titre, souple dans son application. En l'absence d'une arrestation ou d'un procès, personne ne décide du début ni de la fin de la peine. Cet anathème n'est jamais « décrété ». Il se réalise de manière spontanée quand le nombre d'utilisateurs qui ont bloqué le troll a dépassé un certain seuil critique. Ce seuil change selon les contextes, tandis que le dosage et la mise en œuvre de la sanction sont confiés au jugement des internautes, qui participent ainsi à la mise en place d'un processus social de sanction. Le caractère informel de l'anathème ne doit pas faire croire que celui-ci peut être facilement contourné. La mesure est redoutable parce qu'elle impose de couper les liens non seulement avec l'individu perturbateur, mais aussi avec tous ceux qui ne participent pas à la mise à l'index. C'est pourquoi les plus féroces opposants de ces anathèmes informatiques – et par conséquent les partisans les plus convaincus des solutions répressives – sont ceux qui ont le moins de capital social. Pour eux, la déconnexion de l'individu mis à l'index ainsi que de tous ses « complices » représente un sacrifice beaucoup plus important que pour un usager plus central et mieux connecté.

1. Kipling D. Williams, Christopher K. T. Cheung et Wilma Choi, « Cyberostracism : Effects of Being Ignored over the Internet », *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 79, n° 5, 2000, p. 748-762.

En un certain sens, les usagers se font justice eux-mêmes. Toutefois, le Web ne pullule pas d'autojusticiers. La nature non répressive de la sanction implique que les usagers chercheront à évaluer au cas par cas s'ils vont continuer à échanger ou s'ils vont bloquer les trolls. Chaque heure passée en ligne est remplie de choix de ce type. Un lien – le maintenir ou le trancher ? Des choix microscopiques qui finissent par constituer la fondation d'une structure sociale qui, moyennant les ordinateurs, relie les hommes.

Dans les réseaux numériques, les usagers mettent en commun beaucoup plus que de simples contenus multimédia. C'est leur capital social tout entier qui est mobilisé : leurs carnets d'adresses, leurs connaissances, leurs ressources de popularité. L'heure est à la promotion de l'ensemble des attitudes et relations favorisant l'intégration des individus dans leur vie sociale. Autant sur le plan personnel que professionnel, l'existence d'un milliard et demi d'individus est aujourd'hui conditionnée par la qualité de leur liste de contacts en ligne ou par le niveau de confiance acquis au cours de leurs échanges informatiques. Dans les services du Web, les internautes s'adonnent désormais de plus en plus à des exercices sophistiqués de développement de leur positionnement social. Cela ne manque pas d'avoir des répercussions importantes sur leur vie. Le développement de liens d'amitié, de collaborations professionnelles, mais aussi la constitution de couples et de familles passe aujourd'hui par Internet. De gadgets pour informaticiens amateurs à leviers de la sociabilité, les ordinateurs en réseau sont au centre de nos pratiques. Face à leur expansion croissante, il est juste de se demander si, au-delà des effets de mode, ces technologies sont aptes à générer de la cohésion sociale. Le trajet théorique que nous avons entrepris à travers les lieux et les histoires présentés jusqu'ici nous aide à avancer une

LA FORCE DES LIENS NUMÉRIQUES

réponse. Pour ses usagers, la socialité d'Internet ne se substitue pas aux rapports de travail, de parenté, d'amitié. Elle se cumule avec eux. Les technologies numériques ne représentent donc pas une menace pour le lien social. Elles en constituent au contraire des modalités complémentaires.

CONCLUSION

Le chapeau d'Exu

Trois grands mythes liés à Internet ont ainsi été démentis. Le premier est celui de la substitution d'un espace physique par un empyrée immatériel fait d'octets. La mise en boucle du réel et du virtuel est la raison pour laquelle les usages informatiques actuels sont inséparables des pratiques sociales. Avant même que les concepteurs n'adoptent l'évangile de l'*invisible computing* ou que nos villes ne se remplissent de bornes Wi-Fi, l'omniprésence des interfaces numériques a façonné notre quotidien. La banalisation des pratiques en ligne implique que les usagers d'aujourd'hui se branchent à Internet comme ils se brancheraient à une prise électrique. Continuer à considérer le Web comme un espace transcendant par rapport à notre réel est un mirage. Pire, c'est une erreur d'évaluation lourde de conséquences théoriques et politiques. Les débats contemporains – de celui sur la fracture numérique à ceux sur la protection de la propriété intellectuelle ou de la vie privée en ligne – sont encore bâtis sur la fausse prémisse qu'il faudrait garantir ou interdire l'« accès » à une information hypothétiquement située dans un espace autre. La pauvreté de cette approche révèle l'étendue du travail théorique qui reste encore à accomplir pour que nos gouvernants apprennent à concevoir ces enjeux en termes d'intégration possible entre les cadres de vie des usagers et leurs exigences sur le plan des contenus et des services.

Notre imaginaire du numérique a été façonné par la croyance ingénue que tout internaute se connectant au Web allait être aspiré dans une *réalité alternative*, qu'il allait abandonner sa coquille de chair pour renaître, transfiguré, sous forme d'ange électronique. C'est le deuxième mythe que j'ai voulu analyser dans cet ouvrage. Il ne fait pas de doute que ce corps virtuel n'est qu'un leurre. Mais si les avatars ne visent pas à remplacer les corps « réels », il faut s'interroger quant à leur raison d'être. La propagation de représentations corporelles en ligne atteste des désirs et des attentes que les usagers projettent sur leur propre corps. Ce n'est pas seulement un enjeu d'apparence et de mise en scène de soi. Les traces corporelles dans la Toile sont des moyens d'exprimer et de réaliser l'autonomie, le contrôle et l'efficacité auxquels les individus aspirent. Elles deviennent aussi des stratégies citoyennes adaptées au contexte historique actuel. Elles peuvent, potentiellement, faire barrage au complexe médico-industriel qui – à travers la fusion économique de colosses pharmaceutiques, de compagnies d'assurances et de systèmes de santé de plus en plus dérèglementés – semble destiné à déposséder les individus de toute emprise sur leur propre corporéité.

Le dernier mythe lié à l'essor des technologies de l'information et de la communication est que ces dernières seraient, par leur nature, désocialisantes. La perspective théorique adoptée pour analyser cette question a emprunté plusieurs outils à la branche de la sociologie qui étudie les réseaux sociaux, autant en ligne que hors ligne. « Liens faibles », « trous structuraux », effets de « petit monde » : voilà des notions avec lesquelles il a été nécessaire de se familiariser afin de comprendre pourquoi les ordinateurs en réseau ne représentent pas forcément une menace, mais plutôt une reconfiguration de notre manière d'être en société. Les usagers sont les nœuds d'un réseau vaste et articulé où

les relations de proximité avec les familiers, les collègues ou les conjoints résonnent avec les contacts à distance, les amis d'amis et les anonymes du Web. C'est une redéfinition de l'échelle même de nos espaces sociaux à laquelle nous assistons aujourd'hui. La perception des distances sociales se redéfinit ainsi. Ce qui paraissait éloigné devient infiniment plus rapproché, presque adjacent. Les liaisons numériques permettent justement de trouver et de maintenir la distance optimale avec les personnes qui peuplent notre vie. L'enjeu ici est d'atteindre le juste équilibre entre cohésion et autonomie, d'arrêter les allers-retours incessants entre conformisme et isolement qui ont caractérisé les sociétés de masse issues de la modernité industrielle.

Mon intention tout au long de ce livre a été aussi de montrer la richesse et la diversité des outils que les sciences sociales ont aujourd'hui à leur disposition pour étudier l'interaction numérique. Des approches qualitatives à la statistique, de la sociologie expérimentale aux observations participantes en ligne, des études visuelles à – bien sûr – l'analyse des réseaux sociaux. Ces méthodologies, j'ai cherché à les montrer en action, appliquées aux objets et aux cas concrets que j'ai pu étudier au cours de mes recherches. Mon attention aux pratiques ainsi qu'à la production scientifique internationale les analysant ne vise pas à défendre à tout prix une nouvelle donne technologique, mais à montrer comment les individus sont capables de composer avec ce cadre nouveau et parfois inquiétant. Les usages informatiques sont toujours, dans une certaine mesure, des détournements. Les ordinateurs imaginés par les technocrates deviennent des objets du quotidien. Ils ne sont pas, de mon point de vue, des chevaux de Troie qui auraient pénétré notre quotidien, mais plutôt des fauves que les usagers sont capables de « domestiquer » – au sens propre du terme, en les intégrant à leurs habitats.

Cela ne doit bien entendu pas nous rendre aveugles aux périls qui se nichent dans le numérique, surtout quand il est érigé en idéologie. Mais, si un message peut être retenu à la fin de cette analyse, c'est surtout qu'avec ces périls les citoyens actuels reçoivent aussi un nouvel assortiment de possibilités, tant sur le plan personnel que sur le plan collectif. C'est la forme même de notre être en société qui est remise en question. Et si cela comprend une partie de risques et de bouleversements, une place subsiste pour des éléments de surprise et de création de nouveaux espaces des relations humaines.

D'une façon plutôt évocatrice, je voudrais illustrer ce dernier point par un récit ancien, celui du dieu Exu, ainsi que je l'ai entendu raconter au cours d'un voyage au Brésil. Ironiquement, cette histoire que je relate en guise de conclusion est aussi celle qui m'a incité à commencer ce livre. Le jour de Pâques 2008, j'arpentais un marché populaire de la ville de São Paulo. Un stand étalant des figurines en terre cuite attira mon attention. Il s'agissait des divinités du candomblé, la religion animiste importée par les premiers esclaves d'Afrique. Dans le panthéon afro-brésilien, Exu est le messager, le dieu de la communication. Les apparences qu'il peut prendre sont multiples : vieux monsieur, démon, femme fatale. Mais parmi les statuettes du marché de Pâques, il était représenté comme un jeune homme charmant, coiffé d'un chapeau rouge et noir tout à fait original. Intrigué, je demande au vendeur quelle est la signification de ce couvre-chef. « Une légende africaine, m'expliqua-t-il, raconte que deux hommes étaient les meilleurs amis du monde. "Rien ne peut changer ce qui nous unit", disait l'un. "Notre amitié est la seule chose qui existe au monde pour moi", disait l'autre. Exu, qui aime jouer des tours aux hommes, décida alors de leur apprendre à ne rien donner pour acquis. Un jour que les deux amis travaillaient la terre, il traversa le chemin

qui séparait leurs champs. Il portait sur la tête ce chapeau, complètement rouge d'un côté et complètement noir de l'autre. Le soir, les deux amis rentraient ensemble vers leurs maisons. Le premier dit : "As-tu remarqué cet homme au chapeau noir qui est passé aujourd'hui ? Quelle noblesse, quelle élégance dans son allure." "Ma foi !, répliqua l'autre, le seul homme que j'ai vu passer avait un chapeau rouge, pas noir." Bientôt, une dispute terrible éclata entre les deux amis, qui en vinrent aux mains et ensuite aux armes. Seule l'intervention de leurs familles respectives put les empêcher de s'entretuer. À ce moment-là, Exu surgit de nulle part et demanda ce qui était en train de se passer. "Deux amis se disputent, lui fut-il répondu, et ils vont certainement se tuer si quelqu'un ne fait pas quelque chose." "Je vais m'en occuper", affirma le dieu. Il sépara les deux hommes et, en leur montrant son chapeau rouge et noir, les réprimanda : "Était-ce cela votre amitié ? Voilà ce qui a suffi à la mettre en cause. Vous aviez raison tous les deux et vous vous aimiez, mais cela ne vous a pas mis à l'abri d'avoir un différend." Et il disparut aussitôt, en laissant le chapeau dans les mains des deux hommes, réconciliés et avertis. »

Cette parabole surréelle nous permet à mon sens de mieux comprendre l'effet que les médias numériques ont sur nos rapports humains. Exu est une personnification de la communication. Il assure l'échange et l'interaction entre les hommes. Mais son rôle est ambivalent. Il est capable à la fois de provoquer le malentendu et, à travers la parole, de réconcilier les parties en cause. Il brise un lien social entre les deux hommes (leur amitié) et le remplace par un lien nouveau, ambigu. Le chapeau à deux couleurs symbolise ce lien. Il est l'emblème de quelque chose qui dépasse les affinités et les loyautés. Les deux amis s'aiment mais sont prêts à s'entretuer. Il dépasse aussi les notions de justice et

de vérité. Exu le dit bien, « vous aviez tous les deux raison ». Les deux hommes sont dans le vrai, mais ce n'est pas le fait d'être dépositaires d'une information exacte qui est à la base de leur entente. Ils doivent à présent apprendre à s'interroger sur le type de lien qui les unit. Est-ce que les sentiments, l'attachement peuvent suffire ? Exu semble, à sa manière taquine, vouloir mettre cela en doute. L'affection qu'ils ont l'un pour l'autre ne met pas les deux amis à l'abri de la discorde. Objet absurde, image du caractère même de cette divinité capricieuse, le chapeau est là non seulement pour rappeler la fragilité des liens humains, mais pour montrer qu'ils peuvent prendre des formes parfois surprenantes. Énigmatique, cet artefact est, dans la scène finale du récit, la seule chose qui unit les deux hommes. Leurs mains le soutiennent tandis que le dieu de la communication disparaît, recule dans les plis de leurs paroles.

J'y pense maintenant, à ce symbole indéchiffrable, en regardant ma propre main qui touche la souris de mon ordinateur. C'est une souris d'un modèle assez commun. Elle est noire d'un côté, mais – si je la tourne – je ne vois que le rouge de sa diode lumineuse.

REMERCIEMENTS

Remercier est un art dont, apparemment, je ne possède pas le secret. C'est donc par ma sincérité que je vais chercher à suppléer les défauts de mon talent.

Mes remerciements amicaux vont tout d'abord à Georges Vigarello, à Nicole Lapierre et à mes collègues du Centre Edgar-Morin (EHESS) pour leur soutien professionnel et intellectuel. Ma réflexion sur les thématiques traitées dans ce livre a pu s'enrichir et gagner en profondeur à l'occasion de dix ans de travail commun et d'échange. La relecture de Fong-Ming Yang, les conseils de Daniel Percheron et l'intelligence d'Evelyne Ribert m'ont permis d'élaborer le texte définitif de cet ouvrage.

Ce travail doit beaucoup à la bienveillance et au soin de Marie Glon, qui a bien voulu gloser et relire des versions préliminaires de ces chapitres. Si, malgré ma connaissance encore on ne peut plus aléatoire de la langue de Molière, j'arrive aujourd'hui à être du moins lisible, c'est grâce à son amabilité.

Les étudiants de l'Institut Télécom (Évry), les participants à mon séminaire de recherche à l'EHESS sur « Transdisciplinarité et Numérique » et les lecteurs de mon blog Body-spacesociety.eu ont su être des interlocuteurs (et des informateurs) précieux.

À Paola, avec qui je partage ma vie et mes recherches, *un grazie di cuore.*

>

> Paris, le 1^{er} février 2010

> listening to *Addicted to Bad Ideas*

>

TABLE

<i>Introduction</i>	7
Première partie : espèces de (cyber)espaces	17
Le colosse et l'abricot	21
Enfants de l'ordinateur	27
La petite maison dans la Toile	32
Anarcho-communistes à l'heure du thé	39
Le rêve des sociologues	47
Le sens de la communauté virtuelle	55
Notre habitat double	60
Villes célestes et villes branchées	66
La cookie-party chez Hekebolos	76
L'esprit Internet	84
Comment composer entre espaces virtuels et espaces réels ?	89
Négocier un espace propre en ligne	99
Le paradoxe de la <i>privacy</i> dans les réseaux	108
Deuxième partie : quête de corps, quête de soi	119
Ceci est mon corps (en ligne)	123
Qu'est-ce qu'un corps virtuel ?	131

Qui a construit ce mythe ?	137
Sonia, c'est-à-dire Olivia	146
L'artiste à deux têtes	155
Entre internautes consentants	162
Facebook, le cancer, les chômeurs, les feuilles mortes... ..	170
Vers la Médecine 2.0	177
Une technologie « capacitante »	186
Le droit d'être anorexique	196
« Un profil comme le mien »	207
Mon réseau est une image de moi	213
Troisième partie : La force des liens numériques	225
Les « murés » : isolement et envie de socialité	230
La fin de la solitude	239
Liens faibles, sociabilité forte	248
Mlle Wang et le capital social	257
Mon <i>friend</i> n'est pas mon ami	270
Combler les trous	277
Les liaisons progressives	284
L'amour au temps d'Orkut	293
L'anonyme catholique et la confiance « épaisse »	304
Que va-t-on faire des trolls ?	314
<i>Conclusion. Le chapeau d'Exu</i>	327
<i>Remerciements</i>	333

Le Seuil s'engage pour la protection de l'environnement

Ce livre a été imprimé chez un imprimeur labellisé Imprim'Vert, marque créée en partenariat avec l'Agence de l'Eau, l'ADEME (Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Énergie) et l'UNIC (Union Nationale de l'Imprimerie et de la Communication).

La marque Imprim'Vert apporte trois garanties essentielles :

- la suppression totale de l'utilisation de produits toxiques ;
- la sécurisation des stockages de produits et de déchets dangereux ;
- la collecte et le traitement des produits dangereux.



RÉALISATION : NORD COMPO À VILLENEUVE D'ASCQ
IMPRESSION : CORLET IMPRIMEUR S.A. À CONDÉ-SUR-NOIREAU
DÉPÔT LÉGAL : SEPTEMBRE 2010. N° 98637 (130618)
IMPRIMÉ EN FRANCE

Aujourd'hui, nouer des amitiés, développer des relations professionnelles ou encore constituer un couple passe, pour un nombre croissant d'individus, par Internet. Pourtant, la croyance ingénue selon laquelle cette technologie serait, par nature, désocialisante persiste. Tout internaute serait-il aspiré dans une « réalité virtuelle » ? Éloigné de son monde, de ses proches, de son corps même, renaîtrait-il dans un cyberspace désincarné ? Ce mythe masque les liens étroits du réel et du virtuel, et fait fi de l'impossibilité de séparer pratiques sociales et usages informatiques. Continuer à penser le Web comme un espace qui transcende notre réalité est une erreur d'évaluation lourde de conséquences théoriques et politiques. Car les pratiques informatiques relèvent bien souvent du détournement : les usagers domestiquent les ordinateurs et s'en emparent pour explorer de nouveaux possibles, personnels ou collectifs.

Nourri d'interviews et de témoignages de blogueurs, d'artistes, d'adeptes du sexe en ligne, de figures de la militance Internet, cet ouvrage montre que la sociabilité du Web se combine de manière multiple et complexe avec les liaisons amoureuses ou amicales, les relations de parenté et les rapports de travail. Si cette reconfiguration de notre être en société ne va pas sans risques, elle est aussi porteuse de surprises : sous le regard du sociologue, le Web invente des modalités neuves et fécondes du lien social.

Antonio A. Casilli est chercheur au Centre Edgar-Morin de l'EHESS (Paris), où il enseigne la socio-anthropologie des usages numériques. Parmi ses publications, *Stop Mobbing* (2000) et *La fabbrica libertina* (1997). Il coordonne le blog de recherche Bodyspacesociety.eu.



www.seuil.com

ISBN 978.2.02.098637.3

Imprimé en France 09.10

20 €