

Patrick SCHMOLL *et al.*, *La société terminale 1. Communautés virtuelles*

Strasbourg, Éd. Néothèque, coll. Futurs indicatifs, 2011, 366 p.

Laurent Di Filippo



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7050>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7050

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2012

Pagination : 378-379

ISBN : 978-2-8143-0130-6

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Laurent Di Filippo, « Patrick SCHMOLL *et al.*, *La société terminale 1. Communautés virtuelles* », *Questions de communication* [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 08 janvier 2013, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7050>

Par exemple, aborder les *serious games* dans un ouvrage traitant des jeux vidéo peut être révélateur d'une modification de l'idée de jeu. En effet, selon la définition donnée par Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampoux, le *serious game* a « pour but de s'écarter du simple divertissement » (p. 50). Mais c'est sans compter sur la distinction seconde entre jeu vidéo et *serious game* : « Le *Serious game* ne se différencie du jeu vidéo qu'à partir du moment où les choses font sens pour l'utilisateur, en interface avec les sciences humaines » (pp. 50-51). Par conséquent, la question se pose de savoir si, dans sa structure informelle, celle dans laquelle le sujet perçoit le jeu sérieux, le *serious game* peut prendre place dans le domaine des jeux vidéo et, en cela, conduire à modifier l'idée même de jeu.

Cet ouvrage semble refléter l'approche globale utilisée dans ce dossier pour l'étude du jeu vidéo. Une approche permettant d'aborder le jeu vidéo tant dans ses aspects de structure que dans son attitude ludique, rappelant la tradition française d'étude du jeu mêlant ces deux dimensions. Une démarche soulignant l'importance d'une constitution scientifique francophone de l'objet jeu vidéo.

Pauline Thevenot

CREM, université de Lorraine
pauline.thevenot@yahoo.com

Patrick SCHMOLL et al., *La société terminale 1. Communautés virtuelles.*

Strasbourg, Éd. Néothèque, coll. Futurs indicatifs, 2011, 366 p.

Ce premier ouvrage de la série *La société terminale* rend compte des travaux effectués lors du séminaire éponyme dirigé par Patrick Schmoll depuis 2005 à l'université de Strasbourg et qui se poursuit à ce jour. L'idée de la société terminale est celle d'une société interconnectée dont les acteurs représenteraient les points terminaux des multiples liaisons sur lesquelles la société pourrait s'appuyer. Les relations entre les individus n'existeraient alors plus que de manière interfacée. Bien entendu, cette image rappelle des thèmes souvent évoqués dans les œuvres de science-fiction, le qualificatif terminal étant d'ailleurs inspiré du roman d'anticipation de Michael Crichton *L'Homme terminal* (trad. de l'américain par M. Matignon, Paris, Fayard, 1974). Cependant, il ne faut pas se méprendre, les communautés dont il est question dans l'ouvrage de Patrick Schmoll sont bien réelles.

Le livre est composé de contributions de différents auteurs issus de la sociologie, de l'anthropologie, de l'ethnologie et de la psychologie. Ces derniers proposent une réflexion sur une société à laquelle les technologies

de l'information et de la communication ont apporté de nombreux changements. L'ouvrage se compose de quatre parties principales explorant divers aspects de ce qui peut constituer une communauté en ligne. Après un chapitre d'introduction, la première partie commence par une présentation de l'évolution de l'internet qui met en lumière les caractéristiques sociales de son émergence et, notamment, son détournement d'un usage militaire vers des pratiques culturelles et ludiques. La question du virtuel est récurrente dans les problèmes liés aux technologies numériques, mais il est important de comprendre de quoi le virtuel est fait. Les images tiennent ici une place centrale dans la construction d'un imaginaire collectif mais ce n'est pas tout, le texte joue lui aussi un rôle crucial dans les usages des réseaux et du web. Il faut noter les liens importants qu'entretiennent les développements des réseaux avec la science-fiction, les acteurs des premiers étant souvent des fans de la seconde. On retrouve alors un ensemble de lieux communs à ces deux univers et certains termes issus de cette littérature entreront également dans les recherches scientifiques sur ces objets, comme celui de cyberspace. D'ailleurs, certaines interrogations traitées dans cet ouvrage émanent de la littérature de science-fiction et peuvent servir à des questionnements sociologiques, non pas comme des modèles d'un possible futur, mais comme révélateurs de représentations collectives, de craintes ou d'espoirs, de l'époque où elles apparaissent. L'identité des membres joue un rôle central dans les communautés en ligne puisque c'est sur celle-ci que vont s'appuyer les relations que les dits membres vont entretenir. Les technologies de l'information et de la communication permettent de maintenir une part d'anonymat acceptée par les participants. C'est sur cette connaissance partielle, imaginée et projetée à partir d'éléments perçus uniquement via la médiation de dispositifs technologiques que se fondent la connaissance et la reconnaissance d'autrui. En retour, cela permet de réinterroger de manière réflexive ce qui fonde les relations hors ligne. Pour sa part, Thierry Jandrok, en sa qualité de psychologue, interroge les liens fondant l'existence de ce qui peut constituer une communauté en ligne à partir d'une réflexion sur l'amitié. L'auteur propose alors d'y voir des collectifs plutôt que de communautés.

La deuxième partie de l'ouvrage présente trois textes traitant de problématiques liées aux communautés ludiques et de loisirs. Différents éléments entrent dans ce qui constitue les fondements d'une communauté : un geste fondateur comme la publication d'un livre, l'espace qu'elle occupe, la figure du fondateur. On voit comment une communauté parvient à se maintenir grâce à l'engagement de ses participants et malgré les difficultés techniques et humaines qu'elle peut rencontrer. Ces formes de socialisation peuvent aussi prendre l'aspect d'un retour du

sacré comme dans le cas de la communauté de la chasse au trésor de la *Chouette d'or*. Dans d'autres types de jeu, il est nécessaire de se poser la question de la relation entre la personne et sa représentation au sein du dispositif technique ludique qui peut prendre plusieurs formes : du personnage seul dans certains mondes virtuels aux multiples unités de combat dans les jeux de stratégie de guerre. Les auteurs distinguent alors l'acteur de l'agent. Par conséquent se pose la question de savoir quel type d'observation est possible en fonction du type de simulation que propose le jeu. D'autres communautés peuvent également s'organiser autour de logiciels d'échange et prendre des formes différentes en fonction des intérêts des acteurs comme ce fut le cas des logiciels *Peer to Peer (P2P)* tels que *Emule* et *Soulseek*.

La troisième partie du livre touche aux questions de collaboration telles qu'elles peuvent apparaître sur l'internet. Michel Nachez prend l'exemple des créateurs d'images de synthèse et s'intéresse plus particulièrement aux logiciels dits « de milieu de gamme » (p. 252) pour présenter la manière dont ces communautés organisent la production et la diffusion de connaissances relatives à l'emploi de ces logiciels. On y retrouve des questions liées à l'espace d'échange, aux fondations de la communauté et aux rapports entretenus avec les créateurs/développeurs de logiciels. Dans d'autres communautés, comme celle des utilisateurs de Wikipédia, se posent des questions d'organisation où le conflit peut entrer dans le cadre du travail collaboratif. En effet, le traitement du contenu des pages de l'encyclopédie en ligne se fonde sur une régulation par les membres de la communauté qui approuvent, amendent, rectifient ou suppriment les contributions d'autres participants. Bien entendu, la question de la motivation des acteurs est centrale et fait l'objet du troisième texte de cette partie. L'auteur s'interroge sur ce qui peut pousser des individus à s'investir ainsi, le plus souvent sans contrepartie financière.

La quatrième et dernière partie de l'ouvrage s'intéresse aux questions de mobilisation autour de sujets tels que des changements de société, comme c'est le cas des enseignants face à l'évolution de leur métier ou des conflits qui se servent de l'internet et de la mise en réseau comme support de diffusion d'information. Comme l'avaient montré Benedict Anderson (*Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Londres, New Left Books, 1983) et Arjun Appadurai (*Modernity at large. Cultural dimensions of Globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996), le rôle des médias est fondamental dans la constitution d'un imaginaire commun. Ceux-ci permettent d'établir une forme de visibilité du conflit qui peut encourager la solidarité envers les victimes, mais donnent aussi un moyen d'affirmation identitaire alimentant ces conflits.

L'un des points forts de l'ouvrage est la variété des communautés étudiées et présentées. Ce qui n'empêche pas de conserver une cohérence d'ensemble, entre les différentes contributions. Plusieurs renvois d'un texte à l'autre permettent de voir les similitudes et les disparités qui peuvent exister entre ces communautés en ligne. De plus, les nombreuses comparaisons avec des communautés hors ligne rappellent que la constitution de « communautés virtuelles » restent avant tout le résultat d'activités humaines et qu'il ne faut donc pas les isoler de leur contexte sous prétexte que les espaces qu'elles occupent ne sont pas physiques. Un autre atout est la mise en avant des questions de méthodologie et leur pertinence au regard des questions posées. Ainsi le rôle du chercheur participant à la communauté et, de ce fait, partie prenante du phénomène étudié revient-il régulièrement à compléter l'analyse des études proposées. Saluons enfin l'initiative de l'éditeur Néothèque qui a mis ce livre gratuitement à disposition sur son site internet et sur certains sites de vente en ligne.

Laurent Di Filippo

CREM, université de Lorraine

Nordistik, Universität Basel

laurent@di-filippo.fr

Serge TISSERON, *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique.*

Paris, Dunod, coll. Psychismes, 2012, 192 p.

Serge Tisseron est pédopsychiatre, ses travaux de recherche prolongent la pratique de son prédécesseur anglais Donald W. Winnicott. D'ailleurs, le titre de son livre est une référence explicite au chapitre II du célèbre ouvrage *Jeu et réalité* (Donald W. Winnicott, Paris, Gallimard, 2002, p. 65) intitulé « Rêver, fantasmer, vivre ». Serge Tisseron propose une analyse de l'évolution du psychisme chez l'enfant centrée sur la place qu'il occupe le virtuel, et ce afin de mieux comprendre ce qu'induit la manipulation de l'internet. L'outil numérique favorise-t-il le rapport à l'autre ou, au contraire, produit-il de l'isolement social ? Après avoir établi que le virtuel est partie intégrante de notre vie psychique, le pédopsychiatre propose des pistes pour l'utilisation de cet outil à l'école et nous fait partager son expérience de la thérapie par l'avatar.

Avant d'en arriver à l'analyse de notre relation au virtuel numérique, Serge Tisseron propose de détailler les relations entre l'image mentale et l'image réelle de l'objet aimé. La lecture de cette première partie s'avère ardue car centrée sur des concepts psychiatriques et psychanalytiques, mais elle est une étape indispensable à la compréhension de la distinction entre mondes