

Extrait du Internet : Culture et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

Les communautés sociales virtuelles

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : dimanche 9 décembre 2007

Internet : Culture et Communication

Si les univers virtuels peuvent être perçus comme responsables d'une désocialisation des individus y participant, une autre approche consiste à démontrer que les univers virtuels font partie de nouveaux moyens de communication et de nouveaux lieux de rencontres et d'échanges entre les individus grâce aux communautés sociales formées par les utilisateurs y participant. Ces univers virtuels seraient donc un nouveau moyen de socialisation...

Qu'est-ce qu'une communauté sociale virtuelle ?

Les communautés dans les Univers virtuels sont fondées sur la création d'interactions et d'échanges entre les individus. Les communautés sociales virtuelles peuvent être définies comme des regroupements socioculturels avec un nombre suffisant de membres pour permettre la création et le tissage de relations humaines. Les utilisateurs des univers virtuels forment des groupes sociaux réunis par affinités culturelles, politiques, artistiques, etc. et il existe des lieux de « socialisation » dans lequel il est possible de nouer des relations avec les autres utilisateurs. Dans les univers, les utilisateurs peuvent avoir des relations sélectionnées avec les personnes qui partagent un intérêt ou une caractéristique en commun par le biais d'interactions (dialogue, sons, vidéos&)

Exemple de communauté sociale virtuelle dans Second Life :

Second Life est un monde virtuel social fréquenté par des résidents. Ces résidents sont représentés dans cet univers par un personnage (avatar) et ces résidents ont la possibilité d'interagir avec les autres individus. Les résidents peuvent explorer et visiter le monde virtuel composé de lieux de rencontres et de socialisation et la nombre de membres étant très élevés peuvent rencontrer un grand nombre d'individus partageant les mêmes intérêts, passions, mêmes caractéristiques sociales, même appartenance géographique. Les résidents peuvent donc croiser les autres intervenants avec lesquels ils pourront agir dans des lieux virtuels (exposition, concert, conférence, boîte de nuit)... Il se crée donc des groupes sociaux dans lesquels les résidents ont des contacts et des échanges virtuels, groupes sociaux définis par affinités culturelles, politiques, artistiques.



Lieu de rencontre et de socialisation dans Second Life

Les 2 approches antagonistes

1) Les univers virtuels créent de véritables communautés sociales :

L'approche positive des communautés sociales virtuelles montre que les univers virtuels permettent le tissage de nouvelles formes de relations sociales au sein d'une communauté car les individus venant de tout horizon géographique ne sont plus limités par une appartenance géographique. D'une manière générale, les univers virtuels sont un nouveau lieu d'échange et permettent sous une nouvelle forme, une globalisation des échanges sociaux, une des composantes de la mondialisation. Dans les communautés virtuelles, les utilisateurs peuvent de plus aborder des sujets sensibles qu'ils n'oseraient pas aborder dans la vie de tous les jours (sexe, ...) Les communautés permettent donc d'obtenir des relations plus poussées et renforcées que dans le « monde réel », car il est plus aisé de trouver et de rencontrer des personnes semblables que dans le cadre réel.

Certains auteurs classent les univers virtuels comme 3ème lieu de socialisation (le premier étant la famille, et le second le lieu de travail) et un moyen complémentaire de tisser des relations. Les communications sur le web via les chats, les forums, ou les univers virtuels sont perçues comme des nouveaux outils révolutionnaires pour mieux communiquer et rencontrer des autres internautes. Le nombre d'internautes et d'utilisateurs des univers est ainsi en constante augmentation. Les communautés de ces univers sont ainsi vues par certains sociologues, comme des vraies communautés sociales car même sans être incarné par un corps réel, les communautés permettent d'échanger, de dialoguer et de partager avec des individus semblables qui partagent les mêmes affinités.

2) Ces communautés ne sont que des semblants de communautés sociales :

L'approche négative des univers virtuels et de leur communauté, d'après certains auteurs et certains sociologues, consiste à dire que les communautés virtuelles ne sont que des semblants de communautés sociales dans lesquelles les liens sociaux ne sont que des pseudos contacts sociaux. Les internautes passeraient chaque minute de leur temps libre dans le cyber univers et n'auraient plus de contacts humains réels, et se couperaient du monde réel. Il existe, en effet, certains cas où les personnes participant à ces univers se coupent du monde réel car ces derniers passent tout leur temps libre dessus, mais ces personnes sont généralement déjà peu intégrées à la société (pas de foyer, pas d'emploi) et donc ne leur permettant d'être en contact avec des personnes de la vie réelle. [Lien avec l'article sur les dangers des mondes virtuels](#)

Conclusion : Globalement, on s'aperçoit que les communautés sociales virtuelles deviennent de véritables communautés sociales, les rapports et les liens restent les mêmes que dans la réalité, seul la représentation de la personne change et celle-ci y est incarnée par une entité visuelle.

Eric Fortune