

Existe-t-il des communautés sur Internet ? La réponse de trois études du mouvement du logiciel libre

LEJEUNE Christophe *

Introduction

Les échanges médiatisés par la technologie s'opèrent entre des personnes ne partageant ni le même espace (elles peuvent intervenir de lieux distants de plusieurs milliers de kilomètres) ni la même temporalité (le délai entre l'envoi un message électronique et sa réponse va de quelques secondes à plusieurs années). Ces paramètres varient selon la technologie : la messagerie instantanée, le courrier électronique et le forum de discussion renvoient, par exemple, à des temporalités croissantes. Avec ces outils de communications des usages de sociabilité ont également émergé.

Ceux-ci font l'objet d'études scientifiques, depuis plus de 15 ans (Rheingold, 1993; Turkle, 1997). La notion de « communauté virtuelle » est apparue dans ce cadre. Elle provient de la contraction d'une catégorie classique des sciences sociales (« communauté ») et d'un terme issu de l'industrie informatique (« virtuelle »). Il n'est pourtant pas sûr que ces concepts puissent s'appliquer sans aménagement aux échanges sociaux médiatisés par l'informatique. À la lumière des éléments empiriques accumulés, nous nous proposons d'examiner l'adéquation de la notion classique de *communauté* pour décrire la socialisation en ligne.

On est en droit de se demander si la médiatisation introduit la moindre différence dans l'organisation des relations sociales. Si la *médiatisation* des échanges (donc de la communication) introduit bien des différences liées à l'absence de régulation mimo-gestuelle – non verbale – des interactions (Marcoffia 2000a et b), quand est-il des formats de socialisation ? Vu la diversité des modes d'interaction, il est intenable de tenter de répondre à cette question pour tous les modes de socialisation par Internet. Nous interrogeons donc la notion de *communauté virtuelle* à partir de la comparaison de trois collectifs particuliers, tout trois impliqués dans la production de contenus dits *libres*.

La notion de communauté virtuelle

Notion sociologique classique (Durkheim, Weber, Marx, Simmel, Le Play), la communauté est un cadre de socialisation s'inscrivant dans une temporalité plus longue que l'interaction. Par opposition avec la société, elle caractérise un mode de socialisation domestique entre pairs prolongeant des valeurs traditionnelles et sédentaires (Tönnies, 1944 : 3). Émergeant du cru, la notion de *communauté virtuelle* est largement sous-spécifiée (Proulx et Latzko-Toth, 2000). La notion sert en effet aussi

*Chargé de cours, Université Libre de Bruxelles

bien à qualifier des forums de discussion en ligne, des sites de rencontre, des réseaux sociaux, des jeux massivement multi-joueurs ou des projets collaboratifs.

La très large extension accordée à cette notion présente le mérite d'avoir encouragé un grand nombre d'études (qui se seraient peut-être ignorées sinon) mais débouche également sur un véritable flou conceptuel. Or, les résultats des études de cas – réalisées aussi bien par des linguistes, des anthropologues que des spécialistes de la communication – témoignent d'un pluralisme – voire d'une incommensurabilité – des configurations. À côté de ces vertus rassembleuses, la sous-spécification théorique de la notion présente également l'avantage d'avoir encouragé la réalisation d'ethnographies nombreuses et de descriptions fouillées, qui permettent de bien mieux cerner les réalités phénoménales (complexes et multiples) dont des études illustratives d'un concept défini de manière stricte auraient sans doute échoué à rendre compte. Tirant parti à la fois de ces travaux et de nos propres investigations, nous nous proposons de spécifier la notion de *communauté virtuelle*. Nous partons, à cette fin, de description des collectifs *Debian*, *Open Directory Project* et *Wikipedia*. À partir de ces éléments empiriques, nous dégageons, de manière idéale-typique, le socle commun aux collectifs rassemblés autour de la réalisation de logiciels libres ou de contenus libres.

Les collectifs organisés autour de la production libre de contenus ou de logiciels présentent une série de points communs : ces collectifs dépassent la communauté d'intérêt en ce qu'ils entendent *produire* quelque chose en commun; ils reposent sur des participations volontaires et, le plus souvent, bénévoles; ils s'organisent de manière émergente mais néanmoins hiérarchisées. Nous illustrons ces caractéristiques, ci-dessous, pour *Debian*, l'*Open Directory Project* et *Wikipedia*.

1. Les productions visées

1.1 Points communs

Contrairement aux plateformes de socialisation ou d'échange d'opinions, les initiatives étudiées partagent la caractéristique de viser une production collective concrète. Le collectif *Debian* travaille à créer une série de programmes informatiques composant un système d'exploitation. Les membres de l'*Open Directory Project* œuvrent pour leur part à la recension et à la description d'adresses de sites Internet organisées dans un répertoire hiérarchisé par thèmes appelé annuaire (Lejeune, 2006a). Les contributeurs de *Wikipedia* élaborent une encyclopédie.

Caractérisés par un haut degré de dématérialisation, les productions de ces collectifs peuvent être représentées sous la forme de fichiers informatiques. Ces réalisations se caractérisent en outre par leur faible finitude : elles nécessitent une maintenance régulière et ne sont par conséquent jamais achevées.

1.2 Différences

Les premières initiatives rassemblant des acteurs participants à une production informatique collective portaient sur des programmes informatiques : le système informatique GNU, lancé par Richard Stallman en 1983 puis le noyau Linux par Linus Torwald en 1994². Le lancement de l'*Open Directory*, en 1998, se caractérise par le

²Pour une histoire politique d'Internet, voir Lejeune (2009).

déplacement de ce modèle de travail collaboratif dans la sphère de la rédaction de contenus informationnels. Cette source d'inspiration est explicite dans le nom de baptême de l'annuaire : GnuHoo. Depuis lors, des initiatives similaires rassemblent des non-informaticiens autour de la production de ressources linguistiques (comme des dictionnaires ou des thésaurus) ou culturelles (comme une encyclopédie ou un annuaire).

2. Les participants

2.1 Points communs

Majoritairement bénévoles et volontaires, les participants contribuent de manière occasionnelle ou régulière³. Les participations occasionnelles sont le fait d'utilisateurs. Dans le cas de la production d'un logiciel, il peut par exemple s'agir du compte-rendu d'un fonctionnement inattendu, d'une anomalie (un *bogue*). Dans le cas d'une production éditoriale, la contribution occasionnelle peut consister en une proposition de référence (pour un annuaire) ou en une correction de coquille typographique (pour une encyclopédie).

La participation plus régulière requiert une candidature spontanée qui, le plus souvent, porte sur une portion de l'objet : un programme logiciel – appelé *paquet* (Lazaro, 2008) – ou la rubrique d'un annuaire (Lejeune, 2006a). L'acceptation de celle-ci débouche sur la désignation du participant comme responsable de la portion visée et son attribution de la qualité de *membre* de l'initiative (comme les éditeurs de l'*Open Directory Project* ou les développeurs de *Debian*). Une telle division du travail implique que chaque membre ne peut pas intervenir directement sur les autres portions. Les initiatives (comme *Wikipedia*) où chacun peut intervenir sur toutes les portions sans candidature préalable font donc figure d'exception.

Certaines prérogatives supplémentaires peuvent s'ajouter à la qualité de membre comme, typiquement, la possibilité d'intervenir sur d'autres portions que celle confiée (les administrateurs de *Wikipedia* ou le méta-éditeur de l'*Open Directory Project*). Ces responsabilités supplémentaires sont, comme celle de membre, confiées sur base volontaire et méritocratique et, le plus souvent, attribuée par cooptation (Auray, 2003).

2.2 Différences

Il existe plusieurs exceptions au régime de volontariat généralisé des contributions. Ces exceptions ont des origines diverses : les initiatives émanant d'entreprises privées comptent souvent quelques participants salariés (comme *StarOffice*, initié par Sun Microsystems). Dans d'autres cas, des initiatives d'abord communautaires font appel au mécénat d'entreprises, qui peuvent être amenées à y affecter certains membres de leur personnel à la contribution (c'est le cas d'America Online pour l'*Open Directory* ou de Andover pour *Slashdot*). Enfin, d'autres initiatives réussissent à dégager suffisamment de fonds pour salarier certains contributeurs (c'est le cas de *Wikipedia*).

Ces différents cas de figure peuvent en outre se combiner entre eux. Ainsi, une suite de logiciels initialement créée par une entreprise privée (Netscape) a-t-elle été

³Sur la notion de contribution à ce type de collectifs, voir Doray *et al* (2008).

ensuite publiée en code ouvert comme l'initiative *Mozilla*, qui a réuni un grand nombre de participants bénévoles pour, dans un troisième temps, être constitué en fondation du même nom, capable de salarier certains des contributeurs.

3. La coordination

3.1 Points communs

Vu la dématérialisation de la production visée, les participants à ces initiatives se coordonnent au moyen des réseaux de télécommunication (en particulier, les groupes Usenet, les messageries instantanées, les forums de discussion sur Internet et les listes de discussion par courrier électronique). La coordination des participants se fait sur le mode de la démocratie directe : chacun est invité à prendre part à toutes les discussions qui animent l'initiative (Lejeune, 2002).

3.2 Différences

Le principe de « démocratie directe » n'implique pas nécessairement une organisation sociale « horizontale ». Il arrive en effet que seuls certains membres soient en mesure de clôturer ces discussions (Lejeune, 2010a), la différenciation des rôles peut alors être vue comme une hiérarchie (Lazaro, 2008; Lejeune, 2006b). Une telle hiérarchisation n'a pas besoin d'être instituée (formalisée dans des statuts officiels) pour opérer (Lejeune, 2010a). Contrairement à ce qu'ont affirmé les premiers commentateurs des phénomènes en ligne (Lévy, 1994 et 1995), la régulation « virtuelle » n'est pas nécessairement moins structurée, moins organisée ou moins hiérarchique.

4. Les grands moments

4.1 Points communs

Le collectif médiatisé est rythmé par des grands moments (Boltanski et Thévenot, 1991). Pendant ces événements (dont la durée peut aller d'une soirée à une semaine), les contributeurs sont encouragés à combiner leurs efforts afin de corriger les imperfections résiduelles de leur production collective. Ces défauts peuvent résulter tant du manque de temps du responsable de la portion en question ou d'un problème particulièrement difficile à surmonter. Les grands moments permettent de débloquer ces situations en réaffectant – temporairement – les tâches en suspend.

Dans le cas de l'*Open Directory Project*, les membres examinent toutes les références soumises par des utilisateurs qui n'ont pas encore été éditées, afin de les inclure dans la partie publique de l'annuaire. Vu que de telles références non encore évaluées apparaissent en vert dans l'interface d'édition, ces grands moments s'appellent des *chasses aux verts* (Lejeune, 2008). Ces séances permettent d'assurer que l'annuaire soit aussi à jour et aussi proche des utilisateurs que possible.

Les membres de les collectifs de programmeurs sont, pour leur part, invités à corriger les imperfections subsistant dans les logiciels (Auray, 2003). Vu que les défauts d'un logiciel sont couramment appelés *bogues*, ces séances sont qualifiées de *chasses aux bogues*. Elles assurent que le logiciel distribués comporte le moins de problèmes possible.

Par définition, les grands moments suspendent l'organisation sociale habituelle. Durant ces grands moments, les membres actifs sont donc susceptibles d'intervenir sur des portions qui ne leur sont pas habituellement confiées. La division du travail décrite plus haut est temporairement levée. Pour les membres qui dépassent leur sphère habituelle d'activité, les grands moments constituent dès lors une opportunité de démontrer qu'ils sont prêts à assurer plus de responsabilités dans le collectif.

4.2 Différences

Dans certains cas, l'imminence d'une publication importante motive l'organisation de grands moments. Ainsi les collectifs de programmeurs les utilisent, dans une optique de qualité, afin d'assurer que le produit distribué au public comporte le moins d'erreurs possible. C'est pour cette raison que la version (sans cesse modifiée) de leur travail n'est pas continuellement distribuée au grand public. Il existe donc au moins deux versions⁴ : une version de développement (accueillant continuellement des contributions) et une version de production (distribuée aux utilisateurs). Cette version de production fait l'objet d'une grande attention : avant d'être publiée et distribuée, elle est contrôlée et améliorée avec précaution. Des grands moments – comme les chasses aux bogues – participent précisément à ce processus de révision et de correction de la version à publier.

Contrairement aux programmeurs, les collectifs impliqués dans l'élaboration de contenus (comme *Wikipedia* et l'*Open Directory Project*) offrent un accès public permanent à leur production, dont il n'existe qu'une seule version de production (il n'y existe pas de version de développement). Dans ces cas de figure, l'élaboration du contenu n'est ponctué par aucune publication.

Les collectifs impliqués dans la production de contenu diffèrent cependant entre eux sur certains points. Les contributions des utilisateurs de *Wikipedia* sont publiquement disponibles dès qu'elles sont soumises. L'*Open Directory Project* présente une cas de figure intermédiaire entre cette immédiateté et le fonctionnement des collectifs de programmeurs. En effet, bien qu'il n'existe pas de version de développement, les contributions sont d'abord soumises dans un espace privé, pour approbation d'un éditeur (ils apparaissent dans la liste des liens verts que nous avons déjà mentionnée). Comme *Wikipedia*, l'annuaire ne propose qu'une seule version mais, comme *Debian*, les contributions des utilisateurs y sont examinées avant d'être publiquement distribuées en tant que produit fiable.

Conclusion

La confrontation de trois collectifs permet d'illustrer un cas particulier de *communauté virtuelle*. Ces collectifs sont engagés dans une production collective. Cette production (de contenus ou de logiciels) est dite libre (elle appartient au public). De manière volontaire, chaque membre se propose de prendre en charge une portion de l'œuvre collective. Les efforts individuels de ces collectifs doivent se coordonner en vue de concrétiser la production collective. Les moyens de communication disponibles via Internet sont mobilisés à cette fin. Les forums de discussion, en particulier, permettent la régulation du groupe. Si elle prend la forme d'une

⁴Il arrive que la situation soit plus complexe encore. Par exemple, la distribution *Debian* comporte une version expérimentale, une version de développement, une version de test et une version de production dite « stable » (Lazaro, 2008).

démocratie directe, cette régulation n'est pas exempte de hiérarchies. En effet, plus méritocratiques qu'égalitaires, ces collectifs confient plus de responsabilités aux membres les plus impliqués. Il existe donc des statuts différents.

Ce mode de fonctionnement illustre bien les spécificités des collectifs en ligne orientés vers la production collective de contenus ou de logiciels libres. Pour autant, les organisations décrites ci-dessus ne témoignent pas les caractéristiques classiques que recouvre la notion de *communauté* en sciences humaines et sociales. En outre, si la médiatisation est effective, les régulations qu'elle soutient ne sont ni moins réelles ni moins actuelles que dans d'autres situations sociales. Pour ces raisons, nous préférons éviter d'employer l'expression *communauté virtuelle* et parlons donc plutôt de *collectifs médiatisés* orientés vers un projet (Lejeune 2010b).

Bibliographie

- AURAY N. (2003), « La régulation de la connaissance : arbitrage sur la taille et gestion aux frontières dans la communauté Debian », *Revue d'Économie Politique*, n° 113, pp. 161-182.
- BOLTANSKI L. et THÉVENOT L. (2001), *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard.
- DORAY P., GOLDENBERG A. et PROULX S. (2008), « Du laboratoire à la communauté : organiser l'espace pour innover », *Hermès*, n° 50, pp. 131-138.
- LAZARO C. (2008). *La liberté logicielle. Une ethnographie des pratiques d'échange et de coopération au sein de la communauté Debian*, Louvain-la-Neuve, Academia Bruylant.
- LEJEUNE C. (2002). « Indexation et organisation de la connaissance. La régulation des décisions sur un forum de discussion », *Cahiers du numérique*, vol. 3, n° 2, pp. 129-144.
- LEJEUNE C. (2006a), « D'un annuaire de sites Internet à l'organisation documentaire. Une sociologie des relations sémantiques », *Cahiers de la Documentation*, n° 3, pp. 12-22.
- LEJEUNE C. (2006b), « Symlinks as boundary objects », *TeamEthno Online*, n° 2, pp. 108-111.
- LEJEUNE C. (2008), « Quand le lézard s'en mêle... Ethnographie de l'indexation collective de sites Internet », *Sciences de la Société*, n° 75, pp. 101-114.
- LEJEUNE C. (2009), *Démocratie 2.0. Une histoire politique d'Internet*, Bruxelles, Espace de Libertés.
- LEJEUNE C. (2010a), « L'organisation socio-politique des collectifs médiatisés. De quelques controverses internes à l'Open Directory Project » in Jacquemain Marc et Delwit Pascal (dir.), *Engagements actuels, actualité des engagements*, Louvain-la-Neuve, Academia Bruylant.
- LEJEUNE C. (2010b), « From virtual communities to mediated collectives » in Pascal Francq, *Collaborative Search and Communities of Interest: Trends in Knowledge Sharing and Assessment*, IGI Global.
- LÉVY P. (1994), *L'intelligence collective. Pour une anthropologie de cyberspace*, Paris, La Découverte.
- LÉVY P. (1995), *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.

MARCOCCIA M. (2000a), « La représentation du non verbal dans la communication écrite médiatisée par ordinateur », *Revue Communication et Organisation*, n° 18, pp. 265-274.

MARCOCCIA M. (2000b), « Les smileys : une représentation iconique des émotions dans la communication médiatisée par ordinateur » in Plantin Christian, Doury Marianne et Traverso Véronique (dir.), *Les émotions dans les interactions*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, pp. 249-263.

PROULX S. et LATZKO-TOTH G. (2000). « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, vol. 22, n° 2, pp. 99-122.

RHEINGOLD H. (1993). *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Boston, Addison-Wesley.

TÖNNIES F. (1944), *Communauté et société*, Paris, PUF.

TURKLE S. (1997), *Life on the screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Phoenix.

WEBER M. (1980). *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der verstehenden Soziologie*. Tübingen, Mohr.