

ANTHROPEN

Le dictionnaire francophone d'anthropologie ancré dans le contemporain

COMMUNAUTÉ DIGITALE

La Ragione, Loeva
Université de Lausanne

Date de publication : 2026-03-18

DOI : <https://doi.org/10.47854/m7ezkz20>

[Voir d'autres entrées dans le dictionnaire](#)

Selon Ferdinand Tönnies, la communauté se manifestait d'abord à travers un état primitif et « naturel », dont l'origine se trouvait dans les liens familiaux et genrés. Par conséquent, il considérait que la communauté était d'abord dépendante de conditions prédéterminées par la naissance et par les volontés humaines, malgré les différences entre chaque individu. Cette interprétation s'étendait ensuite aux communautés de lieu ou de sang, impliquant les notions de jouissance mutuelle et de jouissance des biens communs (Tönnies 2010). S'il ne s'agit pas ici d'une définition universelle, il existe cependant un élément sur lequel plusieurs travaux s'entendent, à savoir l'hétérogénéité des individus qui constituent ces groupes, point sur lequel nous reviendrons un peu plus tard.

Dans ce texte, la communauté est avant tout considérée comme un groupe persistant d'êtres humains partageant une réalité, des valeurs et des pratiques communes. Au fur et à mesure que la microélectronique et les dispositifs de communication se sont complexifiés, les différentes formes de communautés que nous côtoyons quotidiennement se sont également adaptées aux espaces numériques et aux nouvelles technologies. La virtualité, c'est-à-dire la simulation de la réalité dans le numérique, s'est notamment invitée dans l'équation en influençant encore davantage la communication et les relations humaines en ligne. Dès 1993, Howard Rheingold parlait des réseaux informatiques utilisant la technologie CMC (*computer-mediated communication*) permettant aux gens de se connecter à travers des discussions publiques. Il définit alors les communautés virtuelles comme

[...] des regroupements sociaux qui émergent d'Internet lorsque suffisamment de personnes mènent ces discussions publiques assez longtemps, avec suffisamment d'émotion humaine, pour former des réseaux de relations personnelles dans le cyberspace.

(Rheingold 1993, traduction libre)

Il convient ici de préciser la distinction sémantique entre les notions de communauté « digitale » et de communauté « virtuelle ». Bien que les deux variantes

soient souvent employées de façon interchangeable, la communauté digitale met avant tout l'accent sur la médiation technologique, les pratiques et les outils utilisés par les individus pour communiquer en ligne (plateformes, applications, etc.). La communauté virtuelle, quant à elle, désigne l'immersion des individus dans des environnements simulés et immersifs, comme les jeux vidéo, la réalité virtuelle et le métavers. Ainsi, toute communauté virtuelle utilise des outils numériques pour interagir en ligne, mais toute communauté digitale n'évolue pas forcément dans des univers immersifs où les interactions ont principalement lieu à travers des avatars. Pour cette raison, le terme plus englobant de « communauté digitale » est utilisé pour cette entrée.

Comme dans la communauté au sens de Tönnies, l'hétérogénéité est une caractéristique des communautés digitales (Boellstorff et al. 2012 ; Craipeau 2011) qui sont à la fois multiples et intersectionnelles. Ces groupes restent imprégnés des diversités culturelles et des rapports de pouvoir qui structurent le monde physique, en raison de la porosité entre le virtuel et « l'actuel » (La Ragione 2025). De même, les différentes personnes et activités au sein des communautés font que chacune d'elles est unique dans le paysage numérique, y compris si elles évoluent dans les mêmes espaces et les mêmes plateformes virtuelles. Malgré tout, de nombreux stéréotypes s'appliquent toujours aux communautés et aux mondes digitaux, en particulier lorsqu'il s'agit d'univers vidéoludiques. Par exemple, une idée reçue veut que tout ce qui se déroule en ligne soit dénué de sens et de véritable vie sociale, ou que le virtuel enferme les individus dans des prisons numériques en les rendant accros ou violents (Nachez et Schmoll 2003). Un autre stéréotype est celui de l'absence de « matérialité », comme si les rencontres faites dans le monde physique prévalaient sur le virtuel qui est vu comme un environnement imaginaire. Pourtant, le digital est façonné et habité par des personnes de chair et de sang qui, derrière leurs écrans, transfèrent leurs affects, leurs rituels, leurs interprétations et leurs symboles depuis le monde physique. Elles partagent également un savoir, d'abord technique (l'usage des interfaces et des plateformes en ligne), mais aussi rattaché à la consommation d'information, de médias et de contenu viral sur Internet. Ces multiples influences sculptent donc le virtuel et favorisent l'émergence de nouvelles cultures (et sous-cultures) qui sont reliées à des pratiques numériques et, parfois, à des univers fictionnels et artistiques célèbres, créant alors ce que l'on appelle des *fandoms* (La Ragione 2025). Les communautés digitales y échangent et élaborent toutes sortes de contenu (histoires, illustrations, etc.) autour de différentes licences connues. Cela s'explique par le fait que, dans le cadre du digital, les significations et les émotions partagées se développent également à travers le divertissement. Cet ancrage émotionnel et symbolique se retrouve ensuite dans les environnements virtuels, notamment à travers les jeux vidéo, ainsi que dans les structures sociales et culturelles que les utilisateurs et utilisatrices mettent en place pour organiser leur(s) vie(s) et leurs interactions en ligne. À titre d'exemple, il est possible de célébrer des mariages ou des funérailles dans un monde numérique (Chen et al. 2018 ; Deterding et Zagal 2018 ; La Ragione 2025), d'organiser des fêtes ou des galas virtuels, ou encore de visiter des lieux célèbres entièrement digitalisés. Bien que l'impact de ces cérémonies sur le monde physique soit parfois limité, il existe certains contextes dans lesquels les membres des communautés digitales se rencontrent en face-à-face pour mettre en place ces rituels ou y assister de manière officielle (Ree 2024 ; Squire 2010). Les individus tissent donc des liens sociaux et transfèrent une part croissante de leurs

activités en ligne, renforçant la cohésion et l'identité collective au sein de ces espaces connectés. En plus de ces liens communautaires en ligne, la grande circulation des données permet de renforcer le sens partagé des actions et des connaissances, là où l'interaction en face-à-face est remplacée par une communication d'écran à écran. Grâce à cette grande variété des communautés digitales en ligne et à leurs différents objectifs, il est possible de les décliner en plusieurs sous-catégories. Il existe par exemple les communautés épistémiques, orientées vers la production et la circulation du savoir (Haas 1992). On les retrouve notamment autour de projets collaboratifs à grande échelle et de la science participative. Dans l'espace numérique, ces communautés s'organisent sur des plateformes dédiées, un des exemples les plus connus étant *Foldit*, développé par l'Université de Washington, qui permet à chacun et chacune de résoudre des problèmes sur des structures protéiques et ainsi de contribuer à la recherche. Les communautés de pratique (Wenger 1998) constituent une autre sous-catégorie importante. Spécialisées dans l'apprentissage social et la construction de sens à travers les récits et les pratiques, elles sont aussi présentes dans des environnements immersifs ou compétitifs, où maîtriser les codes de la sociabilité en ligne s'avère déterminant. Il existe de nombreuses autres formes de communautés digitales se rattachant à des intérêts ou des objectifs communs, mais elles seront abordées dans d'autres entrées.

Une autre spécificité des communautés digitales est qu'il n'est pas possible de les circonscrire à des populations ou à des lieux spécifiques, car elles peuvent accueillir des membres de tout continent, toute culture, tout âge, tout genre ou toute ethnie (La Ragione 2024). Dès lors, il devient difficile, sinon par le biais de contrôles renforcés, de déterminer avec exactitude l'identité des membres ou bien de limiter l'accès au groupe à des individus spécifiques. Dans ces lieux immatériels et persistants, les individus se sont réinventés au-delà des frontières continentales et d'une partie des codes socioéconomiques du monde physique. Cela s'explique, entre autres, par l'uniformisation des corps et des outils au sein du virtuel, grâce à l'anonymat qu'il confère et à la technique qui limite le champ d'action de tous les utilisateurs et utilisatrices de manière plus ou moins homogène. Selon Castells (2010), la disparition de la contrainte spatiale et l'introduction de la simultanéité dans les interactions communautaires en ligne ont donné naissance à ce qu'il nomme « l'espace des flux » (*space of flows*), qui repose sur la production, la circulation et le traitement de l'information, ainsi que sur des lieux centraux (*nodes*) connectés par des réseaux rapides de communication et de transport à l'échelle mondiale. Cette expansion du virtuel dans notre quotidien a ainsi modifié notre rapport et notre interdépendance avec autrui. D'une part, les dispositifs numériques, omniprésents dans nos sociétés hyperconnectées, se sont invités dans notre communication et ont redéfini notre manière de « vivre ensemble ». De l'autre, le partage de cultures et de valeurs communes, les structures sociales, ainsi que les identités, ont été renégociés, en particulier à travers les réseaux sociaux numériques et les corps dématérialisés (avatars 2D ou 3D) que l'on retrouve dans les mondes vidéoludiques et d'autres plateformes virtuelles. Les communautés digitales ne se sont pas contentées de reproduire les dynamiques « traditionnelles » d'avant Internet : elles ont créé de nouvelles formes de sociabilité, où le statut et l'identité se construisent de façon fluide et collaborative dans des environnements virtuels. En plus de constituer des *pools* de sociabilité, ces communautés digitales font également partie de la sphère économique, en ligne et hors ligne, avec un rôle actif dans la création de biens virtuels

et physiques, dont des jeux, du contenu artistique, des logiciels, de la publicité, des produits dérivés, etc. Dans le même esprit, l'émergence des réseaux sociaux numériques a favorisé l'apparition de communautés digitales gravitant autour d'influenceurs et d'influenceuses dont le rôle s'inscrit davantage dans une logique marketing, mais aussi autour de créateurs et créatrices de contenu en tout genre (dessin, bricolage, politique, jardinage, eSport, musique, ASMR, etc.). Ces derniers évoluent sur des plateformes comme Instagram ou TikTok, ainsi que sur des sites de diffusion tels que Youtube et Twitch. Ces espaces rassemblent les individus (appelés *followers*) dans des communautés autour d'une ou plusieurs figures centrales. Les membres de ces groupes interagissent ensuite au moyen des forums, des chats et des réseaux associés aux créateurs et créatrices, ce qui renforce les dynamiques collectives fondées sur le sentiment d'appartenance et sur l'économie de l'attention.

Les communautés digitales, loin de l'image désordonnée et chaotique qui leur est parfois attribuée, possèdent des mécanismes d'autorégulation grâce auxquels elles ostracisent les éléments perturbateurs, organisent les individus et les statuts, et assurent la pérennité du groupe en ligne. Ces mécanismes permettent également de construire et de préserver la réputation du groupe, ainsi que sa reconnaissance par d'autres communautés ; ce sont des aspects essentiels de sa survie en ligne (La Ragione 2025). En effet, il suffit parfois d'un simple comportement inapproprié ou d'un scandale interne (souvent désigné sous le terme de *drama* dans le langage numérique) pour discréditer l'ensemble d'un groupe et mener à sa dissolution. Cette vulnérabilité s'explique en partie par la rapidité avec laquelle l'information se propage en ligne et son caractère quasi-permanent : une fois partagées en ligne, les données ne disparaissent jamais véritablement, créant alors une mémoire digitale difficile à effacer ou à contenir. Pour atténuer ces risques et viser un consensus, la plupart des communautés établissent diverses règles afin de prévenir tout contenu opposé à leurs valeurs ou jugé trop extrême, selon leurs propres critères ou selon les discours dominants dans les domaines auxquels elles sont rattachées. Des chartes et des instruments de modération communautaire sont aussi élaborés par les membres. Le tout est parfois complété par la modération algorithmique, particulièrement présente sur les grandes plateformes, qui contribue à limiter les abus en ligne, bien que son efficacité soit variable. Enfin, au niveau individuel, l'adhésion aux chartes et aux principes communautaires constitue un autre critère de stabilité et d'équilibre collectif, similaire aux mécanismes observables dans les groupes physiques. Toutefois, toutes les communautés ne partagent pas les mêmes valeurs ni les mêmes affiliations, et certains groupes trouvent leur équilibre en se spécialisant, au contraire, dans la production de contenus extrêmes, qu'ils soient politiques, religieux ou simplement conçus pour provoquer, notamment à travers ce que l'on appelle le *trolling* (Jost 2019) ou le *rage-baiting*.

Un autre aspect important des communautés digitales tient à leur existence dans des spatialités et des temporalités différentes de celles du monde physique. Au cœur d'univers connectés et persistants, qui restent actifs même lorsque nous sommes déconnecté·e·s, les communautés dépendent d'un flux de données continu et restent vulnérables aux aléas de l'accès à Internet : latences, interruptions temporaires (maintenance, saturation, etc.), paiement d'un abonnement d'accès ou désactivation définitive des plateformes (La Ragione 2024). Toutefois, cette dépendance envers les dispositifs et la connexion est compensée par la grande mobilité des individus et des communautés qui migrent, parfois en un clic, d'une

plateforme à une autre. Cette mobilité s'accompagne d'une fluidité identitaire, car les individus s'ajustent en permanence aux codes de conduite et aux règles propres aux plateformes et aux groupes qu'ils côtoient en ligne. Ainsi, il est possible de « vivre » des identités multiples et d'expérimenter des comportements et des rôles différents de ceux du monde physique. Berliner (2022) a désigné ce phénomène comme la plasticité identitaire, c'est-à-dire l'existence de plusieurs facettes autour du « soi unitaire » et que nous mobilisons et adaptons à volonté, selon les contextes, les groupes et les personnes avec lesquels nous interagissons. Cette capacité de changer d'identité et d'adopter différents comportements en ligne a notamment été abordée dans plusieurs travaux ethnographiques majeurs des mondes virtuels, dont celui de Boellstorff (2013) sur Second Life, qui s'est intéressé à la vie communautaire sur une plateforme virtuelle 3D. Dans son article « Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture », Tisseron (2014) a également abordé la question de la démultiplication de l'identité derrière les écrans, comparant ces différentes facettes à des vêtements que nous pouvons revêtir selon les interactions sociales et les groupes que nous côtoyons. Pour ce qui est de la communauté digitale elle-même et de l'identité collective, Fornäs et al. (2002) ont insisté sur sa dimension imaginaire et symbolique, justifiant cela par le fait que l'identité était avant tout un concept culturel, plus que physique. En associant cela aux environnements numériques, cette fluidité identitaire s'en trouve renforcée, aussi bien à l'échelle de l'individu qu'à l'échelle du groupe.

Concernant maintenant le fonctionnement et les structures complexes de ces communautés digitales, Iriberry et Leroy (2009) en ont proposé un modèle de cycle de vie et de développement axé sur les besoins de leurs membres et sur plusieurs étapes : les origines, la création, la croissance, la maturité et la mort. Cet ultime phénomène survient souvent lors d'une phase critique, comme un changement soudain de règlements et d'objectifs, une perte de confiance mutuelle ou un nouveau leadership. Torres (2020) évoque une structure similaire en soulignant que la première phase répond aux besoins spécifiques des personnes qui fondent ces communautés, avec le sentiment d'appartenance comme moteur. La seconde phase porte sur les outils techniques mis à disposition pour les interactions virtuelles. Puis la phase de croissance permet l'élaboration d'une identité collective. Enfin, la phase de maturité voit la création de sous-groupes et la répartition des fonctions administratives pour qu'elles ne reposent pas uniquement sur les fondateurs et fondatrices. C'est ici que le groupe entre dans sa phase la plus critique car elle peut mener à des scénarios positifs, tout comme à la dissolution évoquée précédemment, à cause d'un désintéressement des membres ou encore d'une dégradation des interactions. En cela, les communautés digitales sont également similaires à celles du monde physique et permettent une répartition des tâches entre les individus : pour créer du lien, pour guider les débutants et débutantes, pour entretenir une atmosphère positive et active, pour créer des événements, etc. Mais il est aussi possible que des membres ne s'engagent pas du tout, ou rarement, et gardent leurs distances même en faisant partie de la communauté. Étant donné qu'il y a parfois un très grand nombre d'individus dans ces groupes, cela peut être largement accepté, sauf si l'inactivité entre en conflit avec les objectifs collectifs. Il existe, par exemple, des communautés qui rendent obligatoires la participation aux discussions, aux activités, ou qui demandent une contribution matérielle ou monétaire régulière à leurs membres, comme cela se fait dans certains clubs et associations. Cette pratique est régulièrement utilisée lorsque

le fait d'appartenir à une communauté digitale spécifique apporte du prestige et un soutien important à ses membres, ces derniers devant alors rendre la pareille au groupe à travers un effort collectif, toujours dans l'esprit des notions de jouissance mutuelle et de jouissance des biens communs décrites par Tönnies.

En conclusion, les communautés digitales répondent aux besoins fondamentaux d'appartenance, de communication, de sociabilité et de reconnaissance inhérents aux sociétés humaines. Elles introduisent également une rupture avec les concepts de communauté plus classiques, en raison de la fluidité des « frontières » numériques et de la grande liberté individuelle et collective offerte en ligne, à la fois en matière d'identité et de mobilité. Avec la plus grande présence des dispositifs digitaux dans notre quotidien, il devient nécessaire d'accorder de l'importance à l'étude de la vie communautaire dans les milieux connectés. Cette vie virtuelle est à la fois une illustration des pratiques et des enjeux du monde physique, mais reflète aussi la capacité d'adaptation des sociétés et des êtres humains dans des environnements qui ont modifié notre manière d'interagir et de concevoir l'existence collective.

Références

Berliner, D., 2022, *Devenir autre. Hétérogénéité et plasticité du soi*, Paris, La Découverte.

Boellstorff, T., 2013, *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle*, Paris, Academia et L'Harmattan.

Boellstorff, T., B. Nardi, C. Pearce et T.L. Taylor, 2012, *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, Princeton (NJ), Princeton University Press, <https://doi.org/10.2307/j.cttq9s20>

Castells, M., 2010, *The Rise of the Network Society*, tome 1, Hoboken (NJ), Wiley-Blackwell.

Chen, M., R. Leary, J. Peterson et D.W. Simkins, 2018, « Multi-player online role-playing games », in S. Deterding et J.P. Zagal (dir.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge : 130-158, <https://doi.org/10.4324/9781315637532>

Craipeau, S., 2011, *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, PUF.

Deterding, S. et J.P. Zagal (dir.), 2018, *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge, <https://doi.org/10.4324/9781315637532>

Fornäs, J., K. Klein, M. Ladendorf, J. Sundén et M. Sveningsson (dir.), 2002, *Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet*, New York, Peter Lang.

Haas, P.M., 1992, « Introduction: Epistemic communities and international policy coordination », *International Organization*, 46(1) : 1-35, <http://www.jstor.org/stable/2706951>

Iriberry, A. et G. Leroy, 2009, « A life-cycle perspective on online community success », *ACM Computing Surveys*, 41 (2, article 11) : 1-29, <https://doi.org/10.1145/1459352.1459356>

Jost, F., 2019, « Troll », in P. Esquande-Gauquié et B. Naivin (dir.), *Comprendre la culture numérique* Paris, Dunod : 170-176, <https://shs.cairn.info/comprendre-la-culture-numerique--9782100795840-page-170?lang=fr>

La Ragione, L., 2024, « Ethnography in virtual worlds: Exploring new fields and methods », communication à la conférence du Royal Anthropological Institute, *Anthropology and Education 2024*, Londres, Senate House, 25 juin.

La Ragione, L., 2025, *Sociabilité et identité(s) dans les mondes virtuels. Le jeu de rôle dans Guild Wars 2*, thèse de doctorat, Université de Lausanne, Faculté des sciences sociales et politiques, https://serval.unil.ch/notice/serval:BIB_902970247C41

Nachez, M. et P. Schmoll, 2003, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », *Sociétés*, 82 (4) : 5-17, <https://doi.org/10.3917/soc.082.0005>

Ree, B. (réalisateur), 2024, *Ibelin. La vie remarquable d'un gamer*, film documentaire, Medieoperatørene – VGTV-Netflix.

Rheingold, H., 1993, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, en ligne, <http://www.rheingold.com/vc/book/>

Squire, A.S., 2010, « Happy ever avatar: Couple marry after falling in love in online game before they'd even met », *Mail Online*, 12 novembre, <https://www.dailymail.co.uk/news/article-1329250/Couple-marry-falling-love-online-game-theyd-met.html>

Tisseron, S., 2014, « Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture », in A. Rodionoff (dir.), *Les territoires du virtuel. Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre*, Paris, L'Harmattan : 139-149.

Tönnies, F., 2010, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, Paris, Presses Universitaires de France, <https://doi.org/10.3917/puf.ferdi.2010.01>

Torres, E.N., 2020, « Online-to-offline interactions and online community life cycles: A longitudinal study of shared leisure activities », *Leisure Sciences*, 42 (1) : 32-50, <https://doi.org/10.1080/01490400.2017.1392913>

Wenger, E., 1998, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge, Cambridge University Press.