

AMARANTA CECCHINI

# INTIMITÉS AMOUREUSES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

LE CAS DES RELATIONS NOUÉES DANS LES MONDES SOCIAUX EN LIGNE





# **INTIMITÉS AMOUREUSES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

**LE CAS DES RELATIONS NOUÉES  
DANS LES MONDES SOCIAUX EN LIGNE**



AMARANTA CECCHINI

# INTIMITÉS AMOUREUSES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

LE CAS DES RELATIONS NOUÉES  
DANS LES MONDES SOCIAUX EN LIGNE

ÉDITIONS ALPHIL-PRESSES UNIVERSITAIRES SUISSES

© Éditions Alphil-Presses universitaires suisses, 2015  
Case postale 5  
2002 Neuchâtel 2  
Suisse

Ce livre est sous licence :



[www.alphil.ch](http://www.alphil.ch)  
Alphil Diffusion  
[commande@alphil.ch](mailto:commande@alphil.ch)

ISBN 978-2-88930-049-5

Ce livre a été publié avec le soutien :  
– du Fonds national suisse de la recherche scientifique dans le cadre  
du projet pilote OAPEN-CH.

Photographie de couverture : fotolia.com

Responsable d'édition : Inês Marques

## REMERCIEMENTS

Ma profonde gratitude va aux personnes qui ont accepté de dévoiler quelques tranches de leur vie *slienne*, à celles et ceux qui ont partagé un peu de leur intimité contre ma seule parole.

De l'autre côté de l'écran, le plus souvent...

Je remercie vivement mon directeur de thèse François Hainard qui m'a accompagnée tout au long de cette recherche, ainsi que les membres du jury Olivier Voirol, Olivier Glassey et Fabrice Clément dont les questions ont donné un nouvel élan à ce travail. Je tiens aussi à exprimer ma vive reconnaissance à mes collègues Kerstin Duemmler, Patrick Ischer, Hugues Jeannerat, Delphine Guex et Joëlle Moret pour leurs conseils et surtout leur amitié.

Toute ma gratitude va aussi à mes proches. À Juliette, à Léonore et à Cédric pour leurs encouragements, leur humour et leur joie de vivre. Enfin, à mes parents pour avoir constamment nourri ma curiosité face au monde et pour me rappeler *Kairós* – l'instant opportun.



## REMARQUE PRÉLIMINAIRE

Les conventions typographiques suivantes ont été utilisées tout au long de cet ouvrage : les citations d'ouvrages scientifiques ont été placées «entre guillemets» et les citations de mes informateurs «*entre guillemets et en italique*» ; quant aux termes rédigés *en italique sans guillemets*, ils concernent soit des termes techniques, soit des termes dont j'ai voulu souligner l'importance dans le texte. Par ailleurs, les citations de mes informateurs ont été délibérément intégrées dans le texte telles qu'ils les ont écrites. Leurs libertés orthographiques rendent compte d'un rapport décomplexé aux normes rédactionnelles qu'il m'a semblé judicieux de respecter dans la mesure où il est une expression culturelle des sociabilités numériques.

En ce qui concerne les images, elles sont des captures d'écran. Leur qualité n'est par conséquent pas élevée, ce qui explique le flou sur certaines d'entre elles.



## INTRODUCTION

*«Second Life, février 2011. Superficie : deux millions de kilomètres carrés. Nombre d'habitants : inconnu. Je n'y suis jamais allé, mais ça me paraît grand, immense. Ça ne ressemble à rien de ce que je connais : un monde parallèle avec ses codes, ses histoires et ceux qui les vivent. J'ai envie d'y entrer, de faire de nouvelles rencontres, parler à des gens que je ne verrai peut-être jamais ailleurs. Être moi-même, tout simplement.»*

Tout au long de son exploration de Second Life, le spectateur sera guidé par Maxime. Il s'y incarne dans l'avatar<sup>1</sup> MacSim, qu'il façonne d'abord à son image. Avec lui, il découvre l'environnement de ce monde «virtuel», fait des rencontres, bavarde et découvre le climat particulier, à la fois intime et distant, curieux et désabusé, qui règne parmi ses habitants. Après quelque temps, le narrateur transforme son avatar pour lui donner l'apparence d'une femme jeune et séduisante – comme presque toutes les résidentes de Second Life. MacSim rencontre alors EricVirtuel, un avatar masculin. Par écrit, ils échangent quelques banalités, dansent une valse puis se baladent en montgolfière. Son avatar allongé, la tête reposant sur l'épaule de son compagnon, Maxime lit les mots qui s'affichent sur son écran à mesure que ce dernier lui écrit : «voilà, j'en profite pour te faire un bisou». Il lui répond «c'est agréable», avant de lui demander s'il «emmène souvent des filles ici».

---

<sup>1</sup> L'avatar est la représentation graphique de l'utilisateur dans Second Life. Ses caractéristiques sont présentées plus précisément dans le chapitre 5.

Ce premier dialogue donne le ton. Maxime commente les échanges répétés au cours des jours suivants : *« J'ai l'impression que lui aussi est dans son rôle de séducteur, un peu comme moi je peux l'être dans celui de la femme séduite »*. Les dialogues prennent une tournure intime, érotique, puis explicitement sexuelle. Maxime et son partenaire commencent à communiquer par *voice*<sup>2</sup> – c'est-à-dire oralement – et leurs discussions deviennent de plus en plus personnelles. Un jour, le narrateur annonce à son compagnon s'être procuré une webcam. Ils conviennent de communiquer par Skype, se connectent le jour dit et enclenchent la caméra : *« Tu me vois ? »* demande Maxime. Sans un mot, son partenaire coupe son micro. Maxime explique les raisons de son travestissement. Son interlocuteur lui répond par écrit, dit sa déception, l'accuse d'avoir joué avec ses sentiments, puis raccroche : *« on ne sait jamais sur qui on tombe »*. Dans l'épilogue, de retour dans Second Life, Maxime, toujours avec son avatar féminin, conclut :

*« À force de jouer ce rôle je crois que j'ai un peu oublié ce que j'étais venu chercher ici. Je n'ai pas réussi à faire de vraies rencontres dans Second Life. Quand j'ai choisi de me faire passer pour une femme, je pensais qu'il ne pouvait pas y avoir de vrais sentiments. Alors du coup j'ai simulé les miens. Je me suis pris au jeu et j'ai joué. Mais je ne pense pas qu'Éric soit vraiment honnête. Lui, il s'était attaché à l'image qu'il se faisait de moi... Nous sommes le 5 mai 2011, je me demande quel temps il fait dehors. »*

Maxime Moriceau est le réalisateur et le narrateur (en voix *off*) de *En apparence*<sup>3</sup>. Ce documentaire – un récit initiatique amoureux et sexuel en contexte digital – prend pour décor Second Life, un univers dépeint comme vaste, mystérieux et qui promet la concrétisation d'un rêve d'authenticité : être soi. Filmé dans l'environnement en ligne, il a reçu le Prix du Jeune public au festival international du film documentaire Corsica.doc à Ajaccio en 2011.

La trame narrative de cette production est exemplaire d'un script amoureux archétypique des mondes sociaux dits « virtuels ». De manière presque caricaturale, elle illustre les plus grandes peurs et les plus grandes tentations qui, dans l'imaginaire de Second Life, caractérisent les rapports intimes : la simulation des sentiments et la dissimulation de soi, l'intensité et au contraire le détachement émotionnels, ou encore la matérialisation (digitale) des rêves et des fantasmes.

<sup>2</sup> La *voice* est le dispositif de communication orale intégré à Second Life. À noter que tous les termes spécifiques à l'utilisation de la plateforme sont définis dans le lexique de l'annexe 1.

<sup>3</sup> Ce documentaire est disponible sur le site de partage de vidéos *Vimeo*, à l'adresse suivante : <http://vimeo.com/26838097>. Page consultée le 7 juin 2012.

Le documentaire en expose certains mécanismes interactionnels, relationnels et affectifs : l'idéalisation, la projection sur autrui des attentes intimes, la dialectique ambiguë entre révélation et invention de soi, entre rapports affectifs et ludiques et, enfin, le passage progressif au « réel » par le dévoilement de la voix puis du visage. À divers degrés et dans des formes nécessairement variées, ces éléments sont constitutifs des expériences amoureuses analysées dans cette recherche.

Mais l'intérêt de ce récit dépasse sa valeur illustrative. Il est un des ingrédients du répertoire culturel hétéroclite dans lequel les usagers de Second Life puisent pour interpréter leurs expériences amoureuses : une histoire à laquelle ils s'identifient ou qu'ils rejettent, dans laquelle ils se reconnaissent ou dont ils se distinguent. Les réactions et les débats que ce documentaire a suscités parmi eux, sur différents blogs et forums, attestent de son intégration dans un ensemble de récits, d'images et de symboles qui composent l'imaginaire amoureux des mondes sociaux en ligne. C'est à l'analyse de ce répertoire, et plus précisément des pratiques et des discours intimes des acteurs de ces relations, qu'est consacré cet ouvrage.

Cette recherche vise à saisir les éléments constitutifs de l'expérience amoureuse dans les mondes sociaux sur internet. *Comment les intimités amoureuses en ligne sont-elles construites ? Et que nous disent-elles des dynamiques, des enjeux et des contradictions qui caractérisent les intimités contemporaines ?* Ces interrogations, qui ont servi de fil rouge à la réalisation du travail de terrain et à l'analyse des données, soulèvent des défis à la fois théoriques et méthodologiques.

Il s'agit tout d'abord de conjuguer les approches théoriques et conceptuelles de deux champs de recherche distincts : la sociologie de l'intimité, du couple et des émotions d'un côté et, de l'autre, la sociologie de la communication et des techniques. Alors que classiquement, les médias de masse posaient la question de la communication dans la sphère publique, les plateformes relationnelles du web 2.0 soulèvent celle d'échanges à la fois publics et privés entre des usagers interconnectés. Comme l'illustre ce travail, associer la sociologie de l'intime et la sociologie des techniques est devenu une entreprise incontournable à une époque où les relations sociales, y compris les plus personnelles, sont de plus en plus médiées par des interfaces digitales et où intimité ne rime plus seulement avec secret mais avec communication, mise en scène et dévoilement de soi.

En questionnant les relations d'intimité amoureuse, cette recherche aborde une thématique qui, si elle n'est pas totalement inédite, a été relativement peu investiguée par les sociologues. Leur réticence témoigne, entre autres, d'une conception des affects fondée sur le postulat de leur « intériorité » – ceux-ci relèveraient de la psychologie. Or, les émotions sont aussi

des éléments qui «circulent» dans les échanges interindividuels et collectifs (Ahmed 2004) et qui sont intégrés dans des cultures et des idéologies particulières (Hochschild 1979). En d'autres termes, les expériences émotionnelles et leurs manifestations pratiques et discursives sont intrinsèquement liées à des contextes sociaux spécifiques, qu'il s'agit de décrire et d'analyser (chapitre 1). L'amour «amoureux» désigne non seulement un ressenti intérieur mais une construction à la fois culturelle, socio-historique et langagière attachée, dans sa conception occidentale et moderne, à l'institution conjugale – on touche là à un objet d'étude plus courant et légitime pour la sociologie.

Or, le couple moderne, qui associe sexualité et affects dans le cadre de la relation conjugale, serait en voie de transformation (Giddens 2004 [1992]). De plus en plus destiné à assouvir des besoins individuels de «réalisation de soi», il verrait ses pratiques et ses normes s'émanciper du carcan romantique pour intégrer des valeurs d'autonomie, d'indépendance et d'intimité personnelle. Cette thèse est l'objet de vives discussions et mérite d'être questionnée. Mais si trancher dans ce débat dépasse les ambitions de cette recherche, un élément semble pourtant clair : la conjugalité est devenue un terrain de tension entre des normes et des valeurs contradictoires, parmi lesquelles les acteurs sont appelés à effectuer des arbitrages délicats.

Le propos développé dans cette recherche prend pour objet les *relations amoureuses*, une notion qui permet de s'intéresser à la fois au versant affectif et au versant institutionnel des relations intimes. Bien que fondées sur des expériences émotionnelles, ces relations reposent aussi sur des échanges régulés socialement et culturellement. Ainsi, ces échanges, et en dépit de la quête d'«authenticité» qui les sous-tend, restent soumis à des normes et demeurent porteurs de significations qui dépassent le cadre de l'expérience individuelle et attestent de leur forte institutionnalisation. L'une des questions explorées en filigrane de cette recherche est donc celle de l'influence réciproque entre le registre des émotions en tant qu'expérience individuelle et celui des émotions en tant que constructions culturelles.

Le contexte choisi pour l'étude empirique des rapports amoureux est lui aussi, peut-être plus que tout autre, marqué par des manifestations parmi les plus contemporaines des changements sociaux, culturels et techniques qui caractérisent les sociétés contemporaines. Mais si les plateformes relationnelles en ligne, qui ont connu un développement exponentiel au cours des dernières années, peuvent être considérées comme le lieu de sociabilités nouvelles, elles sont aussi des révélateurs de dynamiques et de processus sociaux préexistants (Jauréguiberry et Proulx 2011). Dès lors, elles offrent un terrain d'investigation passionnant pour aborder les échanges intimes d'un point de vue interactionnel et microsociologique (chapitre 2). D'une part, internet est le lieu de pratiques

particulièrement intéressantes pour comprendre la construction d'une intimité dont on affirme qu'elle est essentiellement fondée sur le dialogue. D'autre part, certaines analyses décrivent le web comme un formidable outil d'émancipation qui permettrait aux acteurs de se libérer de contraintes matérielles et socioéconomiques pour se réaliser en tant qu'individus (Rheingold 1995 ; Turkle 1995). Cette vision a été fortement critiquée. Malgré cela, l'hypothèse du développement sur internet de formes de conjugalité alternatives et davantage centrées sur des objectifs de « réalisation de soi » mérite d'être explorée.

L'étude des relations amoureuses médiatisées par l'ordinateur n'est pas nouvelle. Cet objet a néanmoins essentiellement été analysé dans le cadre des dispositifs sociotechniques particuliers que constituent les *sites de rencontre*. Or, ces démarches tendent à oublier et à occulter le fait suivant : réseaux sociaux, forums, jeux en ligne, salons de *chat* ou encore mondes « virtuels » accueillent, eux aussi, de nombreux échanges « amoureux ». Comme le montre cette étude, le monde social en ligne Second Life offre un espace non seulement pour la rencontre amoureuse mais aussi pour des échanges intimes qui se poursuivent sur plusieurs mois, voire plusieurs années. En se proposant d'aborder les intimités numériques dans un contexte qui n'est pas initialement conçu pour favoriser le recrutement de partenaires amoureux et/ou sexuels, cette recherche met en évidence l'existence de ces intimités et en décrypte les enjeux et les dynamiques spécifiques.

L'objet initial que je me proposais d'étudier (les relations amoureuses sur Second Life) a été soumis à une importante redéfinition. Mes premières observations empiriques ont montré que si cette plateforme forme bel et bien un espace pour la rencontre et le vécu amoureux, elle constitue surtout un outil communicationnel et relationnel *parmi d'autres*. En d'autres termes, le dispositif sociotechnique de médiation des rapports amoureux intègre d'autres canaux interactionnels, sur le web ou hors ligne (téléphone portable notamment). Le constat de cet entrelacement des médias (Cardon *et al.* 2005) m'a conduite à reformuler mon objet d'étude dans les termes suivants : *les relations amoureuses nouées sur Second Life*. Cette recherche vise donc à comprendre comment les personnes qui ont rencontré leur partenaire sur la plateforme établissent des rapports amoureux et vivent leurs relations.

S'agissant de saisir non seulement les pratiques et les discours des acteurs, mais aussi les processus interprétatifs par lesquels ils leur confèrent du sens et les organisent dans leurs narrations de soi, un dispositif d'enquête de type ethnographique s'est imposé pour aborder cet objet de recherche (chapitre 3). Il est basé, pour l'essentiel, sur l'observation directe dans Second Life, sur des entretiens semi-directifs en ligne et l'analyse de différentes données directement disponibles sur le web, en particulier des débats sur un forum

d'utilisateurs francophones. Les trois mois d'observation intensive sur cette plateforme, que j'ai fréquentée régulièrement pendant une année et demie, les vingt-cinq entretiens individuels et les discussions recensées ont donné lieu à la constitution d'un vaste corpus de données. En multipliant les sources et les stratégies de recueil d'informations, le dispositif d'enquête a eu pour mission de répondre à deux défis méthodologiques essentiels : enquêter sur l'intimité et l'amour – des objets par définition cachés et insaisissables – et appréhender par des méthodes d'enquête en ligne un phénomène qui, comme je le montrerai, est profondément ancré dans la vie « réelle » de ses acteurs.

Les résultats de cette enquête sont présentés de la manière suivante. Le premier chapitre empirique (chapitre 4) est consacré à une analyse approfondie de l'architecture de Second Life. Après avoir situé mes observations dans l'histoire de la plateforme, il met en évidence les possibilités et les contraintes qu'elle offre en termes de présentation de soi, de représentation d'autrui et d'interaction. Ensuite, ce chapitre considère ses usages identitaires et sociaux et les différentes manières dont les utilisateurs conçoivent et qualifient Second Life. Il esquisse ainsi quelques pistes pour comprendre comment l'identité produite sur internet, les caractéristiques interactionnelles de l'environnement et la manière dont les usagers le définissent se conjuguent dans la construction des intimités amoureuses.

Le chapitre 5 plonge plus directement au cœur du questionnement esquissé plus haut. Il offre un panorama des pratiques constitutives des amours en ligne et, pour cela, il suit la trame des témoignages des usagers de Second Life. Ce chapitre propose de suivre une relation de sa naissance à sa dissolution, en débutant par l'analyse des éléments qui mènent à l'établissement d'échanges intimes – la rencontre amoureuse. Il est ensuite consacré à l'identification des principaux traits qui caractérisent ces échanges et la manière dont ils se jouent entre espaces privés et publics, intimité et publicité. La rupture amoureuse est, enfin, l'objet des dernières analyses.

À l'issue de ces premières analyses, le caractère polysémique du qualificatif « *amoureux* » apparaît comme une évidence. Le chapitre 6 vise à mieux comprendre ce qui se joue derrière la pluralité des pratiques et des discours en s'interrogeant sur les cadres de l'expérience amoureuse (Goffman 1991 [1974]). Il met en évidence trois idéaux-types d'engagement amoureux, selon que les rapports intimes sont fondés sur des sentiments *éprouvés* ou *simulés* et reposent sur des échanges principalement sur Second Life ou le recours à d'autres canaux de communication en ligne, voire hors ligne.

Ces diverses conceptions relationnelles font écho à différentes manières d'envisager les usages de Second Life et des TIC (technologies de l'information et de la communication). Elles répondent aussi aux circonstances de

vie spécifiques des acteurs, c'est-à-dire à des éléments contextuels et biographiques qui organisent leur existence hors internet. Leurs trajectoires affectives – dont le récit reste le plus souvent centré sur l'expérience en ligne – sont examinées dans le chapitre 7. Elles révèlent l'existence de processus de mise à distance des émotions dans les rapports amoureux en ligne, qui sont toutefois indissociables d'une reconnaissance affective de soi et d'autrui.

Quant au chapitre 8, il est plus spécialement consacré à une analyse de la situation conjugale et affective actuelle des acteurs des relations amoureuses. Il montre que les échanges intimes sur Second Life sont modelés par des processus d'apprentissage à la fois spécifiques et intégrés dans les trajectoires biographiques des usagers. Leur situation relationnelle du moment – selon qu'ils sont engagés dans une autre relation hors ligne et qu'ils en sont satisfaits ou non – fournit enfin des éléments indispensables pour comprendre la manière dont les acteurs s'engagent vis-à-vis d'autrui et dont ils tirent du sens de leurs expériences relationnelles et émotionnelles en ligne.

Ce travail dévoile les contours d'un monde « virtuel » qui, s'il doit son existence à une interface digitale, vit et se développe surtout par ce qu'en font et ce qu'en disent ses usagers. Parallèle au monde hors ligne et profondément ancré en lui, Second Life est à la fois un *espace symbolique* et un *média* que partagent des personnes privilégiées par l'accès aux TIC et par une certaine culture du « virtuel ». Il est le théâtre d'expérimentations amoureuses qui traduisent des problématiques résolument contemporaines dans les rapports entre proches. Parmi elles, la construction d'une intimité personnelle qui n'est plus seulement secrète mais devient relationnelle, affective et ludique, tient une place centrale.

Ma démarche met au jour des relations qui n'ont de « virtuel » que les apparences. Si chez les acteurs, les questions qui accompagnent le développement de rapports intimes en ligne se révèlent de manière particulièrement explicite, affirmer que ces interrogations sont nouvelles relève de la surinterprétation – les tensions normatives relatives à la conjugalité préexistent largement aux usages amoureux d'internet ! Mais parce qu'elle impose une dénaturalisation des pratiques, des représentations, des valeurs et des normes romantiques, la médiation digitale des échanges amoureux encourage sans doute une réflexivité accrue dans le domaine des relations entre proches. Sous le couvert d'un portrait de rapports amoureux noués sur internet, ce travail propose peut-être, bien plus, une analyse de l'intellectualisation des rapports intimes dans le monde contemporain.



# 1

## RELATIONS AMOUREUSES ET INTIMITÉS CONTEMPORAINES

Dresser les fondements conceptuels et théoriques d'un objet de recherche *a priori* si difficilement objectivable que les «relations amoureuses» est un exercice délicat. Ce chapitre propose de dépasser certaines ambiguïtés conceptuelles en situant l'objet d'étude dans une tradition sociologique et en convoquant les apports de la sociologie des émotions et de la sociologie du couple pour le clarifier. L'argumentation repose sur des contributions choisies pour leurs qualités descriptives, explicatives et théoriques. Elle inclut aussi des thèses dont le caractère controversé invite autant à s'interroger sur ce que sont les «relations amoureuses» qu'il renseigne sur la constitution d'un champ d'étude visant à les analyser. Ce chapitre n'ambitionne ni d'établir une revue exhaustive de la littérature, ni de trancher dans des débats théoriques et empiriques particuliers. Plus modestement et par la mise en évidence des dimensions socio-historique et langagière de l'amour, ma contribution cherche à affirmer son caractère socialement *construit* et résolument lié à l'intimité.

Qu'entend-on par relation amoureuse, amour, couple ou intimité? Ces termes, si triviaux lorsqu'il s'agit de parler d'un certain type de relation entre proches, sont l'objet de définitions mouvantes dont je postule qu'elles ne peuvent être appréhendées indépendamment du regard et des mots de ceux qui les vivent, en parlent et en débattent. Alors que les mots forment le matériau essentiel à ce travail, leur analyse requiert une mise en perspective théorique préalable. Plutôt que de fournir un cadre interprétatif figé de leurs affirmations, cette dernière pose les jalons conceptuels qui ont orienté l'enquête.

Elle doit permettre de mieux saisir le cheminement intellectuel qui a présidé aux analyses et aux interprétations proposées.

Cette recherche porte sur les «relations amoureuses», une notion qui a constitué le point d'entrée dans cette étude et qui forme le fil rouge de ce premier chapitre. Elle se décline en de nombreuses définitions, que l'on peut cependant regrouper en deux catégories : l'une centrée sur le versant *affectif* ou *émotionnel* de ce type de lien interpersonnel, l'autre sur son versant *relationnel* et *institutionnel*.

Dans un premier temps, j'aborderai la relation amoureuse sous l'angle de l'amour et, plus précisément, du sentiment amoureux – une perspective particulièrement riche pour comprendre les dynamiques, les processus et les contradictions qui marquent l'expérience contemporaine de l'intimité. J'entamerai cette section par une discussion du statut et de l'approche des émotions retenue dans cette recherche. Je tenterai ensuite de dresser plus précisément les contours de l'amour et, plus particulièrement, du sentiment amoureux. La centralité de l'amour dans les relations sociales sera tout d'abord abordée par la théorie de la reconnaissance (Honneth 2010 [2000]). L'amour «amoureux» et les principaux traits qui lui sont donnés dans la littérature anthropologique et sociologique seront plus profondément analysés par la suite. Ce développement s'achèvera par une réflexion sur les liens entre amour et modernité, ainsi que sur la centralité du discours dans la manière dont cette émotion marque l'expérience affective et les relations interpersonnelles. Je conclurai donc cette première section par un questionnement sur le rôle du langage dans l'expérience émotionnelle et par l'introduction du concept de médiation – celui-ci sera reconsidéré dans le contexte particulier d'internet (chapitre 2).

Dans un deuxième temps, je considérerai les rapports amoureux au prisme de la conjugalité. Après avoir proposé une définition de cette notion, je rappellerai que si le couple constitue aujourd'hui un cadre conventionnel d'expérience amoureuse, il a été pensé pendant longtemps de manière antithétique avec l'amour «amoureux». Réconciliés dans le modèle romantique, couple et sentiment amoureux ont néanmoins continué d'être régis par des logiques distinctes. Leurs contradictions semblent être devenues plus manifestes au cours des dernières décennies, marquées par l'individualisation des trajectoires personnelles et les injonctions à la «réalisation de soi» : la relation amoureuse, tout en restant le fondement du couple, doit à présent répondre aux besoins de réalisation personnelle des acteurs. Plutôt que de proposer une interprétation émancipatrice de ces changements – au sens où les individus se libéreraient d'un carcan institutionnel (conjugal) pour réinventer des relations interpersonnelles plus authentiques (amoureuses), j'en proposerai une lecture plus critique.

La notion de « relation amoureuse », alors qu'elle suggère des rapports plus libres et égalitaires entre partenaires, est porteuse d'attentes, de significations, de valeurs et de normes qui questionnent celles déjà présentes dans la sphère conjugale, sans pour autant parvenir à les remplacer. En d'autres termes, de nouvelles strates de sens s'ajoutent aux significations désormais conventionnelles de l'amour et de la conjugalité ; elles appellent à leur relecture et leur réinterprétation dans le cadre de leurs expériences individuelles.

Finalement, je conclurai ce premier chapitre par une discussion du concept d'intimité. Alors qu'il est présenté comme un pivot de l'existence moderne, son caractère particulièrement polysémique impose de le discuter de manière plus approfondie. Je montrerai que sa définition peut être située à la frontière de deux héritages : le premier qui l'assimile à la relation amoureuse et à la sexualité, le second à la sphère privée et à la famille, au couple puis à l'individu. Cette seconde perspective lie intimité et invisibilité, fermeture et secret.

## UNE APPROCHE PAR LES ÉMOTIONS

L'étymologie du mot « émotion » associe les affects au mouvement (Ahmed 2004) et, par extension, à toute activité et à toute dynamique sociale. C'est en partant de cette première intuition que je propose d'aborder la place des émotions. Si la dimension affective des relations amoureuses se donne à voir comme une évidence, il paraît essentiel, dans un premier temps, d'adopter une perspective plus large pour considérer les émotions en général. Dans cette première section, il s'agit donc d'examiner tout d'abord ce que les émotions *font* aux personnes et aux groupes qui les vivent ou envers qui elles se dirigent. Ensuite, je propose une définition globale des émotions en tant qu'*artefacts* sociaux et culturels et j'analyse quelques implications théoriques de cette définition. Enfin, la dernière partie est consacrée à une réflexion plus spécifique sur cette émotion que l'on nomme « amour ».

### Ce que font les émotions

Pour Ahmed, les émotions ne sont pas des entités fixes qui peuvent être attachées à des personnes selon qu'elles en font l'expérience directe ou selon qu'elles subissent celles d'autrui. Rejetant ce qu'elle désigne comme un postulat d'intériorité – les émotions seraient d'abord des états internes qui seraient ensuite extériorisés –, elle soutient que les affects ne résident pas dans celui qui les vit ou celui envers qui ils se destinent. Les émotions *circulent* de l'un à l'autre. Elles sont modelées dans l'interaction entre leur sujet et leur objet et contribuent à les façonner. En ce sens, les émotions constituent le véritable ciment de la vie sociale :

«What moves us, what makes us feel, is also that which holds us in place, or gives us a dwelling place. Hence movement does not cut the body off from the “where” of its inhabitation, but connects bodies to other bodies: attachment takes place through movement, through being moved by the proximity of others.» (Ahmed 2004: 11)

L'idée que les émotions établissent ou renforcent des liens sociaux n'est pas nouvelle. On la retrouve notamment dans les travaux de Durkheim sur le sentiment religieux (Cuin 2001) ou, à un niveau plus microsociologique, chez l'interactionniste Susan Shott qui signale par exemple que l'empathie, « which moves us to feel joy or grief at another's situation (...), thereby *ties* us, at least momentarily, to that person. » (1979: 1326)

Mais les émotions n'agissent pas seulement sur le monde social pour renforcer des relations de *proximité*: elles marquent aussi des rapports de *distance* entre les individus et entre les corps; elles soudent des communautés humaines et marginalisent d'autres groupes (Ahmed 2004)<sup>4</sup>. En ce sens, les émotions sont fondamentalement *évaluatives*: elles supposent une attitude positive ou au contraire négative vis-à-vis de leur objet. Ce trait a été mis en évidence par plusieurs auteurs (Barbalet 2002; Thoits 1989) et il constitue même l'un des postulats fondamentaux de courants théoriques particulièrement intéressés au rôle des émotions dans la vie sociale, comme l'interactionnisme symbolique (Turner et Stets 2009b). En outre, le caractère évaluatif des émotions implique que ces dernières sont une réaction face à un stimulus ou une situation. Pour Shott (1979), cette réaction a une composante physiologique; elle est l'objet d'un processus d'interprétation qui inclut une évaluation par laquelle cette réaction prend un caractère positif ou négatif. Certaines émotions, telles que la honte ou la fierté, signalent une évaluation de ses propres actions – en ce sens ces émotions sont autoréflexives (Shott 1979). D'autres sont plutôt dirigées vers autrui, comme par exemple la sympathie ou la jalousie, qui implique « a negative evaluation of the possibility of losing something – typically, a unique human relationship – to someone else » (Ben Ze'ev 2010: 40).

Les émotions se distinguent aussi par leur pouvoir *motivationnel*. Les émotions autoréflexives identifiées par Shott motivent l'adéquation des conduites individuelles avec des valeurs et des normes sociales<sup>5</sup>. Il en va de

<sup>4</sup> Pour l'essentiel, Ahmed s'attache à décrypter le rôle des émotions dans la vie politique et dans la sphère publique. Bien que l'objet de ses analyses soit sensiblement différent de celui de cette étude, il fournit des jalons théoriques précieux pour saisir certains aspects particuliers des processus affectifs.

<sup>5</sup> Cette idée est très présente chez les interactionnistes, pour qui les émotions positives ou négatives éprouvées face à autrui – selon que leur identité a été confirmée ou non dans le cours de

même pour les émotions empathiques, « which are evoked by mentally placing oneself in another's position and feeling what the other feels or what one would feel in such a position » (1979 : 1324). À ces travaux qui mettent l'accent sur le rôle des affects dans les dynamiques de contrôle social (Turner et Stets 2009b), on peut toutefois objecter que les émotions motivent aussi des comportements transgressifs : le coup de foudre amoureux, en court-circuitant les processus de médiation sociale qui régissent les alliances matrimoniales, isole l'individu face à la société et est donc considéré comme dangereux, voire asocial (Schurmans et Dominicé 1999). Par ailleurs, le pouvoir motivationnel des émotions dépasse leur capacité à favoriser ou à décourager des conduites individuelles et constitue un véritable moteur de changement social. Pour Honneth (2010 [2000]), c'est dans la tension affective (en particulier l'expérience de la honte ou la colère) générée par l'expérience du mépris que les acteurs trouvent les ressources potentielles pour agir en vue de restaurer ou d'obtenir la reconnaissance dont ils se sentent privés.

Finalement, les émotions fournissent des indices précieux pour comprendre les règles et les valeurs implicites et explicites qui régissent les interactions sociales. Pour le sociologue, elles ont en ce sens un rôle *informatif*. La manière dont les acteurs réagissent – émotionnellement – face à une situation donnée est indicatrice des cadres sociaux qui structurent cette situation. Les réactions émotionnelles, notamment négatives, procurent ainsi des pistes qui donnent accès à l'ordre moral (les valeurs, les idéologies et les normes) :

« We have only to observe person's expressed emotions when they hear of corporate leaders stealing from the pension fund of hard-working individuals, priests sexually abusing the young, or terrorists blowing up more human life. Such acts are evaluated as wrong and unacceptable, and the emotional reaction of anger or outrage signals to self and others that the moral order has been threatened. » (Turner et Stets 2007 : 564)

Que ce soit parce qu'elles rapprochent ou éloignent les acteurs, parce qu'elles évaluent et motivent, ou encore parce qu'elles informent sur la structure et les normes sociales, je propose de retenir que : 1) les émotions marquent des expériences d'*engagement* (Barbalet 2002 ; Honneth 2007, 2010 [2000])<sup>6</sup> positif ou

---

l'interaction – motivent les acteurs à agir de manière à maintenir ou à restaurer leur identité. Ce faisant, les émotions renforcent les normes et les processus de contrôle social (Turner et Stets 2009b).

<sup>6</sup> La question de la source affective de la reconnaissance comme engagement et de la réification comme rapport désengagé, telle que discutée par Honneth, est développée ci-après.

Relevons encore que pour Barbalet, toute pratique sociale requiert une activité émotionnelle : « How could a person deal competently with any practical problem without the emotion of

négatif dans les activités sociales ; 2) elles sont particulièrement visibles dans le cours des interactions sociales ; 3) les émotions fournissent des indications précieuses sur les enjeux (notamment moraux) qui traversent la vie sociale. Ce premier tour d'horizon théorique ne renseigne toutefois en rien sur ce que *sont* les émotions – et c'est là l'objet de la prochaine section.

## Culture affective et artefacts émotionnels

Alors que la *spontanéité* semble correspondre à l'expérience la plus commune des émotions, nombreux sont ceux qui ont appelé à rompre avec cette conception pour les appréhender comme de véritables *artefacts* sociaux et culturels. Pour Ahmed, si les émotions apparaissent comme naturelles et personnelles, c'est parce que les mots qui les disent ont été détachés des contextes dans lesquels ils ont émergé. Or, derrière cette apparente *immédiateté*, les mots restent porteurs de valeurs et de significations culturelles qui, par la répétition, acquièrent un véritable pouvoir performatif :

«The effect of their repetition is to generate bodily affects that carry the emotional value that emerges from their specific contexts. These signs stick to bodies, shaping them, generating the material effects that they name.» (Ahmed 2004: 92)

Constructions à la fois socio-historiques et langagières, les émotions affectent directement la vie sociale. Elles sont aussi un produit de la culture et celle-ci fournit un cadre de significations dans lequel les affects sont appréhendés et vécus. La culture intervient de façon significative dans la manière dont nous faisons l'expérience de nos émotions, dont nous les exprimons, dont nous cherchons à les maîtriser et dont nous nous familiarisons avec elles (Peterson 2007). Cette affirmation ne précise cependant pas les mécanismes qui aboutissent à la construction des émotions, pas plus qu'elle n'informe sur la teneur de cette construction. Avant d'examiner ces questions, il paraît encore important d'apporter une précision d'ordre terminologique.

Jusqu'ici, les mots *émotion*, *affect* et *sentiment* ont été employés comme synonymes. Dans la mesure où cette utilisation n'est pas tout à fait consensuelle, elle appelle à être justifiée. Certains chercheurs conçoivent les émotions comme des états passagers qui fournissent une réponse immédiate à un stimulus, alors que les sentiments renverraient à des états plus durables, ancrés

---

confidence in their actions, without the emotion of trust in the actions of enabling others, without the feeling of dissatisfaction with failure to encourage success, without the envy of competitors to spur the pursuit of interests, and so on» (2002: 2).

dans des cadres culturels et relationnels établis. Les émotions, assimilées aux affects, pourraient être appréhendées comme des états psychologiques alors que les sentiments sociaux se réfèreraient davantage à un ensemble de significations culturelles (Gordon 1981, cité par Peterson 2007). Cette distinction, parce qu'elle suggère une séparation entre le corps et l'esprit ainsi qu'entre l'individu et la société et parce qu'elle encourage un partage disciplinaire, est non seulement peu productive mais aussi réductrice. Si les émotions sont liées au corps, elles sont aussi indissociables des discours et des relations sociales (Burkitt 2002) et ceux-ci n'en sont pas que des *traducteurs* mais aussi des *opérateurs*. Suivant Shott (1979) et Hochschild (1979) notamment, je continuerai donc d'employer ces termes comme équivalents.

Par ailleurs, si la dimension physiologique des affects est indéniable, ce sont davantage leurs liens avec la culture, l'idéologie et le langage qui sont au centre de mon attention. Ces liens peuvent être abordés par de multiples perspectives. Celle que je propose ici se focalise tout particulièrement sur les articulations entre processus de socialisation émotionnelle, culture « thérapeutique » des émotions, stratégies de gestion émotionnelle et réflexivité.

Tout d'abord, affirmer le caractère culturel des émotions implique que les affects, ainsi que les croyances et les normes qui les concernent, sont au moins en partie *acquis*. Les émotions ne sont pas des entités expressives et expérientielles stables que les individus « possèdent » de leur naissance à leur mort, mais elles sont forgées dès l'enfance. Cette perspective invite à se pencher sur les processus de socialisation affective par lesquels se fait l'intériorisation d'un certain nombre de schèmes interprétatifs à propos de ce que sont les émotions et de la manière dont elles sont vécues et exprimées – ou doivent l'être. Au cours de la socialisation primaire, l'enfant est confronté à différentes expériences émotionnelles qui lui permettent d'acquérir des compétences affectives portant notamment sur l'expression des sentiments et leur identification chez autrui. Cette socialisation se poursuit tout au long de la vie, à mesure que l'acteur multiplie ses expériences et est confronté à de nouvelles situations. Elle est un processus continu qui fournit un ensemble de références symboliques, pratiques et discursives qui permettent de restituer un sens aux affects au moment de leur expérience, de les interpréter et, par là, de rassembler le poids de valeurs et de normes sociales.

La sphère intime est aussi un espace indéniable d'apprentissage émotionnel. S'agissant des relations amoureuses, cette socialisation se produit par l'intégration de savoirs acquis par la comparaison entre l'expérience présente et des expériences passées. Schurmans (2008) explique ainsi comment les personnes ayant fait l'expérience d'un « coup de foudre amoureux » appréhendent leur expérience présente à l'aune d'une distinction entre deux modalités d'entrée

en amour, l'une « normale » et l'autre transgressive. Le caractère éducatif des relations amoureuses.

« (...) se manifeste, en matière de construction du couple, par l'intégration d'un registre évaluatif. Nos interlocuteurs exposent leur connaissance des connotations évaluatives liées à une modalité non médiatisée – l'amour passionnel – et à une modalité médiatisée – la relation d'affection. » (2008 : 84)

Parmi les instances de socialisation affective, on compte la famille, les institutions scolaires et de formation, mais aussi la sphère professionnelle et, ce qui peut paraître moins évident, celle des loisirs et de la consommation culturelle. En particulier, les médias jouent un rôle particulièrement important. Dès le XIX<sup>e</sup> siècle, le roman façonne l'éducation sentimentale bourgeoise et contribue à ancrer une certaine conception de l'amour dans l'horizon des attentes de l'intimité (Evans 2003). Plus récemment, le développement des sociétés capitalistes est allé de pair avec la construction de nouvelles significations relatives aux émotions. Denzin a montré comment les films et les séries télévisées, qu'il définit comme « an ideological apparatus that represents imaginary relations between people » (1990 : 94), structurent la façon dont les acteurs conçoivent et expérimentent leurs relations dans la vie quotidienne. Ces produits médiatiques véhiculent un ensemble de croyances culturellement construites qui définissent ce que sont les émotions et leur expérience, et ceci tout particulièrement dans la vie intime – Denzin affirme que : « they mold the inner emotional life of the person » (1990 : 95). Par ailleurs, Illouz qualifie de « commodification of romance » (1997 : 151) un mouvement de redéfinition de l'amour, soutenu en particulier par la publicité et qui se traduit notamment par un renforcement des liens amoureux au travers de rituels de *consommation*.

L'expérience affective est aussi l'objet d'un important travail d'intellectualisation qui débouche sur la construction d'un véritable « champ émotionnel » (Illouz 2007). En investissant différentes sphères sociales, la psychologie a imposé une définition de l'individu basée sur un « ethos thérapeutique ». Issu de la vulgarisation des thèses psychanalytiques, ce dernier se fonde sur un paradigme identitaire qui donne une large place aux traumatismes enfantins dans la construction de soi. Par le discours, l'individu est invité à « fouiller » son passé pour établir des liens de causalité entre les événements et construire une vision cohérente du « moi ». Pour Illouz, la mise en mots des émotions produit une mise à distance qui affaiblit leur pouvoir motivationnel : de plus en plus médiatisées par un langage qui permet leur maîtrise, les émotions conduisent moins directement à l'action. Toutefois, l'intérêt de la thèse d'Illouz réside aussi dans un autre argument : en proposant le concept de *capital émotionnel*, elle relève

que la capacité à gérer des émotions est un reflet des inégalités économiques, sociales et culturelles et qu'elle contribue dans une certaine mesure à leur renforcement. Ce capital peut être défini comme un ensemble de compétences socialement acquises qui permettent de verbaliser ses émotions, de les maîtriser et de dialoguer avec autrui à propos de son expérience affective ; à l'instar du capital culturel et économique, il est susceptible d'être investi afin de retirer des bénéfices dans le marché du travail et le marché matrimonial notamment.

Ces considérations invitent à examiner plus attentivement la dimension *stratégique* des affects. Elle apparaît de manière particulièrement parlante dans les travaux de Hochschild sur le « management émotionnel » – ce terme rappelle d'ailleurs l'interpénétration signalée par Illouz entre sphère professionnelle et émotions. Hochschild (1979) a montré comment les émotions peuvent être activement induites ou au contraire inhibées dans le but de correspondre à une situation donnée. Pour elle, les acteurs façonnent leur expérience affective en cherchant à exprimer *et* à ressentir les émotions adéquates à un contexte social donné. En d'autres termes, ils produisent un *travail* pour susciter ou au contraire réprimer intérieurement des émotions, tout en s'attachant à limiter les dissonances entre la manière dont ils se perçoivent et celle dont ils pensent être perçus par autrui. Plus globalement, Hochschild introduit le concept de « culture émotionnelle » pour expliquer comment les émotions sont socialement comprises, construites et surtout régulées. La culture émotionnelle se compose d'« idéologies » qui fournissent un cadre interprétatif pour saisir et évaluer les sensations et les attitudes légitimes dans différentes situations de la vie sociale. Ces idéologies sont porteuses de normes relatives à l'expérience et l'expression émotionnelle (« feeling rules »), qui elles-mêmes dépendent de la définition du contexte dans lequel elles apparaissent (« framing rules »):

« Ideology has often been construed as a flatly cognitive framework lacking systematic implications for how we manage feelings or, indeed, for how we feel. Yet, (...), we can think of ideology as an interpretive framework that can be described in terms of framing rules and feeling rules. By “framing rules” I refer to the rules according to which we ascribe definitions or meanings to situations. (...) By “feeling rules” I refer to guidelines for the assessment of fits and misfits between feeling and situation.» (1979: 566)

L'expérience affective est régulée par des attentes culturelles, dont Hochschild souligne qu'elles tendent à être idéalisées et qu'elles varient socialement. Pour s'y conformer, les acteurs produisent, dans la sphère privée, un travail émotionnel (« emotion work ») qui désigne « the act of evoking or shaping, as well as suppressing, feelings in oneself » (1979: 561). Ce travail

émotionnel comporte trois dimensions essentielles (Hochschild 1990) : sur le plan corporel, il se traduit par un effort de maîtrise des réactions physiologiques ; sur le plan cognitif, il entraîne l'évocation de pensées susceptibles de générer l'expérience émotionnelle souhaitée ; enfin, le travail émotionnel est expressif en ce qu'il implique un effort pour manifester les émotions adéquates. Ainsi, le travail émotionnel est un travail de surface (« surface acting ») par lequel, en manifestant les émotions recherchées, l'acteur se conforme à la situation sociale tout en stimulant son expérience subjective des émotions recherchées. S'y ajoute un travail en profondeur (« deep acting ») qui implique une recherche interne de ces émotions (Turner et Stets 2009a).

Or, pour orienter son travail émotionnel dans une direction donnée, l'acteur doit pouvoir analyser son expérience pour l'ajuster à la situation et aux attentes qu'il perçoit chez autrui. Ce constat appelle à se pencher plus précisément sur le concept de *réflexivité*. En se basant sur l'interactionnisme de Mead (2006 [1934]), Rosenberg le définit comme « the process of taking the role of the other and of seeing the self from the other's perspective » (1990 : 3). La réflexivité opère à trois niveaux. Premièrement, elle fait intervenir des opérations cognitives qui permettent d'identifier le ressenti émotionnel en dépassant ses ambiguïtés. Ce processus s'opère par l'établissement de relations causales entre émotions et événements, ainsi qu'entre émotions et comportements. Il fait intervenir le regard d'autrui et son interprétation de la situation, des scénarios culturels – par exemple à propos de l'amour romantique<sup>7</sup> – et, enfin, l'intention de l'acteur, c'est-à-dire ce qu'il veut ou ne veut pas éprouver. Deuxièmement, la réflexivité intervient comme condition nécessaire à l'action dans l'expression intentionnelle des émotions. À cet égard, Rosenberg se réfère notamment aux apports de la perspective interactionniste mentionnés ci-avant et souligne la dimension communicationnelle des émotions. Troisièmement, la réflexivité permet de modifier l'expérience émotionnelle – bien qu'il ne la cite pas à ce propos, c'est ici que sa thèse rejoint les travaux de Hochschild. Rosenberg identifie trois pratiques de gestion émotionnelle : le choix de s'exposer à des situations ou des personnes associées à une expérience émotionnelle particulière, l'« automanipulation » mentale directe (que l'on peut associer au « deep acting » du travail émotionnel) et enfin les pratiques qui interviennent directement sur le corps.

La thèse de Rosenberg est intéressante parce qu'elle met l'accent sur la dimension réflexive et tout particulièrement cognitive des émotions, ainsi que sur le rôle des scripts culturels et de la situation d'interaction. Il faut toutefois

<sup>7</sup> Rosenberg affirme à ce propos : « people's decisions about whether or not they are in love may be based not so much on their actual feelings as on matching their thoughts, feelings, and behavior with the emotional template provided by society. » (1990 : 7)

noter qu'elle s'éloigne de l'approche défendue ici en ce qu'elle postule une double distinction entre le corps (la réponse physiologique à un stimulus) et l'esprit (la réflexivité) d'une part, et d'autre part entre l'intériorité (l'expérience émotionnelle) et l'extériorité (l'expression des émotions). Ces distinctions, bien que commodées parce qu'elles isolent différents aspects du vécu émotionnel – en ce sens elles peuvent présenter un intérêt descriptif –, échouent à rendre compte de sa complexité. Au risque de retenir une définition trop vaste des émotions, je propose de considérer celles-ci comme des artefacts culturels qui circulent entre leur sujet et leur objet, les affectent, contribuent à les définir et à les faire agir et, enfin, qui sont médiatisés par un ensemble de valeurs, de normes et de représentations acquises au cours de la socialisation et qui sont l'objet d'une construction langagière et socio-historique. De plus, les efforts d'interprétation et de maîtrise des émotions peuvent varier en intensité et en finesse – ils ne sont d'ailleurs pas toujours voués au succès. L'expérience affective est donc à comprendre de façon contextuelle et dynamique : il s'agit d'un processus de négociation entre l'acteur et l'objet de ses émotions, ainsi qu'entre l'acteur et un ensemble de référents symboliques et normatifs qui portent sur les affects et les attentes dans la situation d'interaction.

Quant à la dimension réflexive des émotions, alors que Rosenberg l'intègre comme un ingrédient essentiel du vécu émotionnel, elle sera surtout considérée ici comme une activité et une compétence qui varie en intensité et qui intervient dans des temporalités plus longues que lors de l'expérience émotionnelle proprement dite<sup>8</sup>. En ce sens, est définie comme typiquement réflexive l'activité discursive que Illouz (2007) qualifie de « thérapeutique » et qui vise à intégrer sa propre expérience émotionnelle dans un récit de soi cohérent, par exemple en comparant son degré de similitude ou d'altérité avec des expériences passées et, plus largement, avec d'autres récits sur les sentiments. Finalement, les effets de la réflexivité se manifestent *a posteriori* puisqu'en participant au développement d'un capital émotionnel celle-ci oriente les expériences affectives futures.

## À propos d'amour

L'amour est l'objet d'une fascination particulière dans les sociétés occidentales, et ce depuis l'avènement de l'amour romantique et son enracinement progressif comme modèle de l'intimité puis de la conjugalité (Evans 2003). Alors que le mot « amour » évoque un ensemble d'images, de symboles et de discours communs et compréhensibles « spontanément », cette émotion résiste aux tentatives de définition formelle et demeure largement perçue comme

<sup>8</sup> Dès lors, elle se rapproche du concept de réflexivité tel que développé par Giddens (1991) et qui sera développé ci-après.

transcendante et inexplicable (Felmlee et Sprecher 2007 ; Jackson 1993). En outre, comme le souligne Evans, ce concept recouvre un spectre d'expériences émotionnelles qui dépasse largement le cadre des relations romantiques :

«We are, as people in our culture – very active “lovers” of objects, situations and people. But the extent to which the same word is used to cover a multitude of possibilities should also warn us about the conceptual confusion around the idea.» (Evans 2003 : 22)

La richesse sémantique de l'«amour» menace de voir se dérober sa substance sous la pluralité de ses significations et des contextes dans lesquels nous le mobilisons. Cette difficulté ne doit cependant pas en décourager l'étude. L'amour est une émotion particulièrement intéressante pour les sciences sociales parce qu'elle nous renseigne sur la manière dont nous appréhendons les relations interpersonnelles et les rapports entre individu et société.

Avant de considérer cette forme d'amour qu'on nomme «amoureux» ou «romantique», un détour par la théorie de la reconnaissance met en évidence comment cette émotion est, plus fondamentalement, nécessaire au développement de tout rapport harmonieux à soi et à autrui. En guise de préambule, il convient de souligner la perspective *normative* de la théorie développée par Honneth (2010 [2000]). Pour lui, la reconnaissance ne fournit pas seulement un cadre d'interprétation pertinent pour analyser les transformations socio-historiques et les relations sociales. Elle est aussi *éthiquement souhaitable* parce qu'elle procure les conditions intersubjectives à une appréhension positive de soi, ainsi qu'au développement de rapports sociaux justes et harmonieux. En ce sens, la dimension morale de la reconnaissance dépasse les évaluations des acteurs sociaux, qui sont nécessairement situées historiquement et culturellement. Elle est considérée de manière plus universelle comme une condition nécessaire à l'établissement des structures d'une «vie réussie» (2010 [2000] : 292).

Honneth se fonde sur l'héritage théorique de Hegel (1976 ; 1969) et la psychologie sociale de Mead (2006 [1934]) – et tout particulièrement sa théorie de l'intersubjectivité – pour défendre la thèse suivante : les acteurs ne peuvent développer un rapport engagé au monde que s'ils parviennent à adopter la perspective normative d'autrui. Ceci implique qu'ils dépassent une appréhension purement cognitive des vues de leur partenaire d'interaction et qu'ils les considèrent aussi d'un point de vue *affectif*. Dans le cas contraire, signale Honneth,

«(...) nous sommes encore aptes à percevoir le spectre entier des expressions humaines ; mais ce qui nous manque c'est, en quelque sorte, le sentiment d'être *lié* à ces expressions – un sentiment qui est

nécessaire pour que nous soyons affectés en retour par ce que nous observons.» (Honneth 2007 : 80)

Honneth recourt au concept de réification (2007) pour signaler cet oubli de reconnaissance qui mène à appréhender autrui comme dénué de sensibilité et, de ce fait, à le considérer de manière froide et détachée. Relevons que la réification ne concerne pas seulement les acteurs humains (soi-même ou autrui), mais aussi les *choses* dans lesquels ils s'investissent. Ainsi, est considéré comme une forme de réification l'oubli de reconnaissance des significations (cognitives et affectives) que les acteurs attachent à des objets.

L'« amour » est la première forme de reconnaissance. Elle est non seulement nécessaire aux autres types de reconnaissance<sup>9</sup> mais elle est aussi au fondement de la construction de l'identité personnelle. Honneth désigne comme amoureuses « toutes les relations primaires qui, sur le modèle des rapports érotiques, amicaux ou familiaux, impliquent des liens affectifs puissants entre un nombre restreint de personnes » (2010 [2000] : 117). À partir des thèses de Hegel, pour qui l'amour implique la reconnaissance mutuelle des besoins de soi et d'autrui, et des travaux de Winnicott sur le développement de l'enfant (1989 [1965]), Honneth décrit l'amour comme un *mouvement de tension permanente entre fusion et autonomie*. Pour aimer, l'individu mobilise inconsciemment le souvenir de la symbiose mère-nourrisson, en même temps qu'il reconnaît leur nécessaire séparation, indispensable au développement de son sentiment d'unité psychique :

« La parfaite satisfaction éprouvée dans cet état d'unité symbiotique forge un schéma d'expérience si profond que le sujet reste habité, toute sa vie, par le désir secret de fusionner avec une autre personne. Pour que ce désir se transforme en amour, il faut toutefois qu'il ait été déçu par l'expérience inévitable de la séparation, de telle sorte qu'il implique désormais la reconnaissance de l'autre comme personne indépendante. » (2010 [2000] : 128-129)

<sup>9</sup> La reconnaissance juridique et la reconnaissance d'estime sociale constituent, dans la théorie de Honneth, deux autres modèles fondamentaux de reconnaissance qui découlent d'un élargissement de la reconnaissance d'amour – ils concernent des relations sociales plus abstraites. Alors que la reconnaissance d'amour permet à l'individu de développer un sentiment de confiance en soi, la reconnaissance juridique nourrit son respect de soi et la reconnaissance d'estime sociale son estime de soi. L'existence de ces trois formes de reconnaissance est indispensable, aux yeux de Honneth, au développement d'une relation harmonieuse à soi-même chez l'individu contemporain.

L'amour est un «sentiment incontrôlable de sympathie et d'attraction» (2010 [2000]: 132) par lequel l'individu nourrit un attachement vis-à-vis d'autrui en même temps qu'il s'en affranchit et accepte son autonomie, ceci parce qu'il a une confiance à la fois cognitive et affective en la permanence de ce lien.

Cette définition de l'amour comme dialectique entre désir de fusion et d'autonomie fait écho à l'approche de plusieurs sociologues dont les travaux portent sur l'amour «amoureux» et le couple dans les sociétés contemporaines. À leur différence toutefois, elle ne considère pas cette tension comme le produit d'une construction socio-historique. La définition de l'amour de Honneth l'appréhende plutôt comme un invariant anthropologique et comme un impératif éthique, qui structure non seulement les rapports amoureux mais toutes les relations qui comprennent une reconnaissance intersubjective d'autrui. En plus de ce premier élément, je propose de retenir deux idées centrales de cette brève incursion dans la philosophie sociale de Honneth. Tout d'abord, en dépit du primat de la reconnaissance – et de l'amour et de l'*engagement* qu'il suppose –, le *lien* de reconnaissance est susceptible d'être rompu, notamment lorsqu'on perçoit autrui comme un être dénué de sensibilité. Ensuite, cet «oubli de reconnaissance» ne concerne pas seulement autrui en tant que personne, mais il est aussi susceptible d'affecter les «choses» qui ont une signification à ses yeux. Dans les deux cas, on parlera de réification. Enfin, sans me prononcer sur la portée normative revendiquée dans la théorie de la reconnaissance – cette question dépasse le cadre de cette recherche –, il me paraît important de retenir l'accent mis par Honneth sur la dimension *morale* de l'expérience intersubjective et des échanges sociaux.

Considérons maintenant ce type d'amour que l'on considère plus communément comme «amoureux». Au sens romantique du terme, il constitue une forme singulière d'intersubjectivité (Genard 1995). Produits d'une construction socio-historique dont j'esquisserai les principales étapes ci-après, ses contours restent l'objet de constantes négociations. Dès lors, proposer une définition objective de l'amour «amoureux» est une entreprise trop ambitieuse et, plus fondamentalement, dénuée de sens. En revanche, l'identification de certains de ses principaux traits à titre de repères permet de saisir, par-delà la diversité et la subjectivité de ses déclinaisons individuelles, le type d'expérience que nous qualifions d'«amoureuse». Sa compréhension, toutefois, ne saurait se limiter à cette dimension descriptive. Ce bref portrait sera donc complété par une approche de ce sentiment centrée sur ses dimensions discursives.

De nombreux sociologues s'accordent à voir parmi les traits culturels les plus saillants de l'amour des idéaux d'accomplissement personnel, de satisfaction et d'affection (Felmlee et Sprecher 2007). Pourtant, ces éléments

ne permettent pas de saisir le noyau de l'expérience amoureuse. « Aimer » n'est pas équivalent à « être amoureux », un état de nature mystique et extatique que Jackson (1993) caractérise par quatre principaux éléments. Premièrement, il est un état d'insécurité chronique dont les sources résident dans l'impossibilité de concrétiser un désir de fusion avec autrui. Si cette insécurité est centrale dans l'excitation amoureuse, elle est peu soutenable à long terme et se dissipe dans l'institutionnalisation du couple. Deuxièmement, l'état amoureux inclut une dimension sexuelle à laquelle l'amour romantique offre un cadre d'interprétation et de légitimation sentimentale. L'« amour naissant » est un lien largement érotisé (Alberoni 1995), dont le caractère pulsionnel est canalisé dans la relation conjugale (Bozon 1999). Troisièmement, l'état amoureux est une émotion autoréférentielle. Par les processus d'idéalisation mutuelle et de projection (Chaumier 2004 [1999]), il se dirige autant vers l'objet aimé que vers le sujet lui-même, le premier étant davantage une création du second qu'un autrui véritablement indépendant : « the "real" individual we imagine we love may be little more than a pretext around which our fantasies are woven » (Jackson 1993 : 210). Enfin, l'amour « amoureux » suppose une tension constante entre impuissance – « être à la merci d'autrui » – et toute-puissance – « prendre le pouvoir sur autrui » (Jackson 1993).

L'amour « amoureux » est cependant davantage que la simple somme de ces quatre éléments. S'agissant de mieux saisir ses dimensions interprétative et motivationnelle, il est en effet nécessaire d'inclure une autre dimension : celle qui permet de *dire* le sentiment amoureux et par là de l'identifier, de le transmettre, de le partager et de le questionner. Je propose de considérer que le langage dans ses différentes formes joue un rôle essentiel dans l'expérience affective que l'on nomme « amour ». D'un côté, ses contenus sont des produits des représentations, des normes et des scripts affectifs. Par exemple, les fictions cinématographiques et télévisées informent sur des enjeux centraux du vécu amoureux, tels que les articulations entre modèles conjugaux et rapports de genre (Morin 2012) ou les enjeux normatifs et identitaires soulevés par la figure de l'« amant » (Chaumier 1997). De l'autre, ils participent à la construction des répertoires dans lesquels les acteurs puisent des récits, des scénarios, des symboles et des rôles qui organisent les pratiques amoureuses.

Illouz (1997) identifie quatre codes culturels qui ont façonné les conceptions contemporaines de l'amour : narratif (roman, films), musical (chansons), prescriptif (ouvrages de « self help ») et enfin visuel (images, films). Pour elle, les attentes contemporaines liées à l'expérience amoureuse sont intimement liées aux caractéristiques et aux développements de ces codes. Ces derniers, et tout particulièrement la publicité, valorisent l'intensité (versus la stabilité) de l'amour, son immédiateté (versus la durabilité) et le plaisir hédoniste (versus la souffrance amoureuse). Pour Illouz, ce dernier trait est d'ailleurs indissociable

d'une promesse plus vaste de «bonheur» contenue autant dans l'idéologie romantique contemporaine que dans l'acte de consommation. Quant à l'idée que la relation amoureuse devrait viser à la connaissance et à la «réalisation de soi» – une condition nécessaire au «bonheur», elle est liée à la vulgarisation des théories psychologiques par des magazines et des ouvrages de «self help» notamment.

Les mises en scène et les récits de l'expérience amoureuse en opèrent donc une véritable *médiation*. Loin de former des modèles internalisés passivement, les scripts, les représentations, les valeurs et les normes de l'amour sont activement réinterprétés (Illouz 1997 ; Jackson 1993). En les associant et en les comparant à des scénarios parfois contradictoires, les individus contribuent à la fois à leur perpétuation et à leur remise en question. En ce sens, alors que le recours à ce répertoire culturel contribue à la stabilisation de récits, de normes et de représentations amoureuses, l'activité réflexive est une amorce à leur changement.

À ce stade de la réflexion, il paraît opportun de s'intéresser plus précisément au rôle du verbe dans l'expérience amoureuse. D'une part, nos conceptions culturelles de l'amour ont été tout particulièrement façonnées par le discours oral puis écrit (Illouz 1997). D'autre part, les mots sont des outils indispensables de l'activité réflexive qui, comme je l'ai montré ci-avant, a une fonction essentielle dans le vécu affectif. Mais plus encore, on peut affirmer que les mots *agissent*. En se basant sur le concept de «performance» (Butler 1993) emprunté à Austin (1990), Belli *et al.* (2010) appellent à considérer le discours amoureux comme un ensemble d'actes de langage dont l'expression modèle les sentiments, les pensées et les actions de soi et d'autrui. Cette performativité implique de considérer, en suivant les thèses de Austin, le discours dans ses fonctions illocutoires (ce qu'il dénote et ce qu'il induit chez son énonciateur) et perlocutoire (l'effet qu'il produit chez son interlocuteur). Qu'il s'agisse d'un discours sur l'expérience de l'amour ou d'une déclaration amoureuse, on peut affirmer que le verbe est celui qui *fait* et qui *agit* l'expérience amoureuse :

«(...) l'énoncé "je t'aime" (...) *engage* le locuteur et active chez l'autre un réseau de normes et d'attentes relatives à la suite de la relation ; il est une invitation à participer à une forme de vie.» (Eraly 1995 : 45)

Tant le discours à propos de l'amour que le discours amoureux sont producteurs de sens et, dès lors, créateurs de l'expérience amoureuse. Ils peuvent être considérés comme de véritables «prophéties autoréalisatrices», dont Merton (1997 [1953] : 137) donne la définition suivante :

« (...) les hommes réagissent non seulement aux caractères objectifs d'une situation, mais aussi, et parfois surtout, à la *signification* qu'ils donnent à cette situation. Et cette signification, une fois donnée, détermine le comportement qui en résulte avec ses conséquences. » (cité par Farrugia 2009 : 272)

Les discours engagent dans une forme particulière de construction de sens qui porte sur l'expérience présente et oriente les scénarios d'expériences futures. Les mots qui qualifient aujourd'hui une expérience passée sont ceux qui lui donnent son épaisseur subjective et intersubjective et qui participent à construire sa réalité. En ce sens, l'amour est l'objet de discours qui non seulement lui donnent sa signification mais aussi l'engagent dans le cours de l'action sociale – on retrouve ici les deux dimensions réflexive et motivationnelle des émotions. Et si la dimension verbale de ces discours est sans aucun doute essentielle à cet égard, certains d'entre eux comportent une dimension figurative (images, films, symboles) qu'on ne saurait négliger – elle est d'ailleurs incontournable dans les représentations contemporaines de l'amour (Illouz 1997).

En somme, à une définition de l'amour comme condition intersubjective au développement de toute relation de reconnaissance on peut ajouter une définition de l'amour comme artefact culturel, produit d'un processus de construction, notamment langagière. Ces deux approches se distinguent en deux principaux aspects. En premier lieu, l'amour au sens de Honneth (2010 [2000]) dépasse le cadre d'une relation à connotation « amoureuse » pour intégrer tout rapport affectif intense entre proches. En second lieu, Honneth fait de l'amour une activité qui n'est pas seulement considérée d'un point de vue descriptif mais qui intègre une dimension éthique : la reconnaissance est souhaitable en ce qu'elle est nécessaire au développement de relations sociales harmonieuses et, plus encore, à la réalisation de soi. Au contraire, l'approche culturelle de l'amour amoureux exclut toute dimension prescriptive pour considérer cette émotion comme un artefact construit socialement et historiquement.

Bien que divergentes, ces deux approches sont ici considérées comme complémentaires. L'expérience amoureuse, si elle est nécessairement l'objet de médiations culturelles, se construit aussi dans l'échange intersubjectif et requiert comme condition préalable une reconnaissance mutuelle des partenaires. Quant à la dimension morale de la reconnaissance d'amour, elle mérite une attention particulière puisque, comme nous le verrons, elle est tout à fait significative dans la manière dont les acteurs interprètent et évaluent leurs expériences intimes.

## AMOUR ET CONJUGALITÉ

Le couple peut être conçu comme un médiateur du processus de « construction de la réalité » (Berger et Kellner 2007 [1964]). Il contribue à asseoir la place de l'individu dans le monde social et lui fournit un interlocuteur privilégié avec qui construire son rapport au monde et son identité, réalisée dans la relation intersubjective entre conjoints :

« Pour chacun des partenaires, dans le réseau psychologique des autres significatifs, le conjoint devient l'autre par excellence, le cohabitant le plus proche et le plus marquant de son monde. » (Berger et Kellner 2007 [1964] : 61)

Espace privilégié de socialisation secondaire, le couple est sans doute aussi le médiateur institutionnel par excellence de l'expérience amoureuse dans les sociétés occidentales modernes. Le lien conventionnellement établi entre amour et couple occulte cependant des dynamiques historiques, culturelles et sociales qui doivent être examinées avec une attention toute particulière. Sur la base de contributions sociologiques, historiques et anthropologiques, le développement ci-après rappelle comment, par l'avènement de l'amour romantique, le couple a intégré le sentiment amoureux au point d'en faire son fondement. Bien que ce changement s'inscrive dans un mouvement d'autonomisation individuelle, il ne parvient pas à renverser l'ordre social et devient au contraire un moteur de sa reproduction. La relation amoureuse apparaît donc à la fois comme une composante transgressive puis légitimante de la conjugalité et, ainsi que je propose de le considérer dans ce chapitre, comme une façon particulière de faire l'expérience de l'intimité.

### Le couple amoureux

Parce que susceptible de s'opposer à des stratégies matrimoniales et parce que lié à une sexualité devant être contrôlée (Bozon 1999), le sentiment amoureux est longtemps apparu comme un élément perturbant, voire menaçant pour l'ordre social. À cet égard, Schurmans (2010) cite les travaux de l'historien Daumas (1996), qui montre comment au xv<sup>e</sup> siècle prévalent trois conceptions de l'amour. L'« amour-amitié », que l'on peut associer au compagnonnage et à la notion antique de « philia » fondée sur la réciprocité (Boltanski 1990), constitue la forme d'affection légitime entre époux : il est la transposition humaine de l'amour divin, lié à une sexualité reconnue car au service de fins reproductives (Bozon 1999). À son opposé, l'« amour-désir », qui relève de l'« éros » donc de la privation (Boltanski 1990), est assimilé à la sexualité et l'animalité et, de ce fait, considéré comme aliénant. Enfin, l'« amour-passion », le plus proche

de notre conception contemporaine du sentiment amoureux (Schurmans 2010), comporte deux faces, l'une positive, l'autre négative. La première relève du versant le plus élevé et spirituel de l'amour, celui qui lie l'homme au divin. En revanche, lorsque l'« amour-passion » s'exprime dans les rapports humains, il transgresse non seulement l'ordre social, mais aussi spirituel. L'amour-passion s'érige d'abord contre le mariage (Luhmann 1982) et se développe dans la naissance, dès le XII<sup>e</sup> siècle, du « fin'amor » ou de l'« amour courtois » (Kaufmann 2009). Celui-ci laisse place à l'érotisme et aux sentiments dans une relation idéalisée et pensée comme intrinsèquement hors couple. Encore confiné à la société de cour, il annonce le long mouvement de création de l'intimité et de construction de l'amour tel que nous l'entendons aujourd'hui.

Ce dernier découle directement de l'« amour romantique », lui-même héritier de l'amour courtois. L'amour romantique, qui commence à se déployer en Europe à partir de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et rejette les oppositions sacré/profane, porte « à la folie, à la souffrance et à la mort autant qu'au dépassement de soi, à la créativité et à la vie » (Schurmans 2010 : 10). Cette forme première de romantisme glisse ensuite vers un amour plus compatible avec l'institution conjugale<sup>10</sup> : l'amour romantique se fonde alors sur un imaginaire qui mêle une vision transcendante, inexplicable, irrationnelle et irrépressible des émotions à une connaissance intime d'autrui, une transparence des sentiments et surtout, parce qu'il « *crée une histoire partagée* », une projection dans un avenir commun entre partenaires (Giddens 2004 [1992] : 61). Basé sur des idéaux de liberté, d'égalité et de réciprocité, l'amour romantique serait à la fois le reflet et le moteur d'un mouvement d'émancipation dans le domaine de l'intime. Son avènement signifierait une autonomisation de l'individu face au poids de structures sociales et institutionnelles contraignantes. Cette affirmation, pour séduisante qu'elle paraisse, mérite d'être questionnée sous deux angles.

Tout d'abord, tant l'institution conjugale que l'amour romantique mettent en jeu une distinction relationnelle entre identités féminine et masculine, la première orientée vers les affects et la seconde vers l'action (Cancian 1987). Ce phénomène renvoie à un ensemble complexe de facteurs socioéconomiques et politiques dont on trouve les germes dans les racines mêmes de l'amour romantique : issu de l'amour courtois, l'amour romantique véhicule des idéaux de chevalerie qui reposent sur la supposée faiblesse féminine et même la valorisent. Pour Illouz notamment, il justifie la relégation des femmes au domaine

<sup>10</sup> Dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle en France, l'amour commence à trouver une légitimité comme fondement de l'institution matrimoniale (Segalen 2009b). Depuis, il s'est imposé au point de devenir la norme du mariage et, plus largement, du couple.

de l'intime, ainsi que leur dépendance économique, leur mise sous tutelle légale et, enfin, le maintien des sphères de pouvoir sous domination masculine :

« (...) la dépossession des femmes de leurs droits économiques et politiques s'accompagnait de (et était vraisemblablement compensée par) la réassurance qu'en amour elles étaient non seulement protégées par les hommes, mais également supérieures à eux. » (2012 : 21)

Ainsi, l'amour romantique perpétue une inégalité des rapports entre hommes et femmes, inégalité qui en devient même le fondement. Son idéologie émancipatrice et individualiste – au sens que l'amour échapperait aux dynamiques et aux contraintes sociales (Jackson 1993) – participe à un renforcement des structures et des inégalités sociales qui traversent l'intimité.

Le même constat est valable lorsqu'on observe la hiérarchie sociale définie en termes de ressources économiques, culturelles ou symboliques. Le choix du conjoint, en apparence individualisé car guidé par les sentiments, se plie aux lois de l'homogamie sociale et les perpétue (Bozon et Héran 1988 ; Girard 1964). Alors que dans les discours, seules les émotions dictent leur loi dans le modèle conjugal romantique, les pratiques de choix du conjoint restent régulées socialement (Bozon et Héran 2006). En remplaçant le régime des alliances matrimoniales, l'amour mêle considérations économiques et affectives et devient un facteur de mobilité sociale – ascendante ou descendante (Illouz 2012). Ainsi, l'amour romantique entretient des liens d'interdépendance étroite avec les dynamiques et les enjeux qui animent non seulement les institutions pensées comme relevant de la sphère privée (le couple et la famille) mais également celles de l'ensemble du monde social.

À ce stade, retenons que les rapports entre amour et conjugalité sont de nature intrinsèquement paradoxale : le sentiment amoureux est devenu le noyau légitime du couple et pourtant il menace sa stabilité parce qu'il reste pensé comme irrépressible ; il se fonde sur des idéaux d'égalité et de réciprocité mais il reste structuré par des inégalités et pourrait même participer à leur perpétuation. Ceci dit, on peut affirmer que c'est à partir du moment où les sentiments amoureux acquièrent une légitimité comme fondement de la conjugalité qu'apparaît le couple dans sa définition moderne et aujourd'hui conventionnelle. Cette définition sera soumise, dès les années 1960 et 1970, à des remises en question qui surviennent dans un contexte de changements démographiques et socioéconomiques. Souvent décrites comme une « désinstitutionnalisation » ou une « privatisation » du couple, ces mises en question témoignent d'une pluralisation des formes de conjugalité qui, à leur tour, font écho à la diversification des trajectoires biographiques. Or, tout comme l'amour romantique ne fait que conférer une strate de sens supplémentaire au

couple – sans pour autant en bouleverser les fondements politiques, économiques et institutionnels –, ces mutations ne conduisent pas à une redéfinition radicale de la conjugalité.

### **Changements sociaux et (nouvelles) fragilités conjugales**

En Europe et dans la plupart des pays occidentaux, la famille se transforme et se pluralise dès les années 1970 (Cicchelli-Pugeault et Vincenzo 1998 ; Farrell *et al.* 2012 ; Kellerhals et Widmer 2005 ; Marquet 2010). Elle est affectée par cinq changements démographiques et sociaux principaux (Kellerhals *et al.* 2008 [2004]), dont il faut tracer brièvement les contours avant de s'interroger sur leurs implications sur les pratiques et les représentations de la conjugalité et les conceptions de l'amour.

Premièrement, la divortialité augmente fortement, introduisant la notion de risque (Beck 2003 [1986]) et appelant à une redéfinition du partage et de l'équilibre entre solidarité et égoïsme dans les relations conjugales (Kellerhals *et al.* 2008 [2004]). Deuxièmement, et en conséquence de ce premier changement, le nombre de familles recomposées augmente et conduit à appréhender, de plus en plus, les relations familiales sous le signe des affinités électives (De Singly 1993). Troisièmement, la baisse de la nuptialité s'accompagne d'une hausse de la proportion d'unions libres (Bernier 1996 ; Segalen 2009a), qui constituent soit une phase préliminaire ou une mise à l'épreuve du couple avant son institutionnalisation juridique, soit une forme de conjugalité durable (Kaufmann 1995). Ces trois premiers changements débouchent sur une pluralisation des formes de vie familiale, tant d'un point de vue juridique que du point de vue de la parenté et des liens entre les différents membres du groupe. Dès la fin des années 1980, plusieurs sociologues et historiens français avancent la thèse d'une « crise de la famille » (Prost 1987 ; Roussel 1989), qui serait en voie de « désinstitutionnalisation » (De Singly 1993). La famille « contemporaine » est alors dépeinte, par opposition à la famille « traditionnelle », comme plurielle et surtout fragile. Le quatrième changement est plus directement lié aux rapports entre conjoints. La transformation des rapports de genre – liée notamment à l'entrée massive des femmes sur le marché du travail – s'accompagne d'une redistribution, de fait davantage revendiquée qu'effective, du pouvoir dans la sphère domestique (Kellerhals *et al.* 2008 [2004]). Enfin, les phases ritualisées qui marquaient la création (le mariage) et la transformation (maternité et paternité) des familles sont remplacées par des trajectoires individualisées et caractérisées par des transitions moins ritualisées. Kellerhals *et al.* notent, à cet égard, que certains sociologues (notamment Cheal 1991) appréhendent aujourd'hui la famille comme étant :

« (...) faite de collisions de trajectoires plutôt que de l'identification d'un destin personnel au devenir d'un groupe, lui-même régi par des modèles de rôles et de recettes éprouvées avec succès. » (Kellerhals *et al.* 2008 [2004]: 17)

Dans cette dernière thèse transparaît un modèle explicatif relativement classique lorsqu'il s'agit d'appréhender les mutations de la conjugalité : les causes sont à chercher dans des changements sociaux plus larges qui affectent de façon générale les valeurs, les normes et les dynamiques des sociétés de la modernité avancée (Beck 2003 [1986] ; Beck et Beck-Gernsheim 1990), de la modernité tardive (Giddens 1994) ou encore de la modernité réflexive (Giddens 1991, 2004 [1992]). Ces transformations dessinent globalement une radicalisation des mutations ayant eu lieu lors de la première modernité. Cette dernière est marquée non seulement par la rationalité, le capitalisme ou encore la démocratie, mais surtout par l'apparition d'une identité réflexive et d'un individu orienté vers la connaissance, l'analyse et la gestion rationnelle de ses émotions (Illouz 2008). Pour les tenants de cette approche, si les sociétés contemporaines se caractérisent par une accélération de la dilution des systèmes de croyances et des liens sociaux traditionnels (Giddens 1991) ainsi que par un accroissement des risques et de l'instabilité (Bauman 2008 [2003] ; Beck 2003 [1986]), elles se distinguent tout particulièrement par la centralité de l'identité individuelle dans la vie moderne. La multiplication des incertitudes a pour conséquence une individualisation des trajectoires biographiques et un affranchissement des rôles et des normes sociales (Beck 2003 [1986]), notamment dans le cadre de la famille (De Singly 1996). Pour Giddens (1991), les individus adoptent alors une attitude qualifiée de « réflexive »<sup>11</sup> face à leur existence : contraints de choisir dans leurs gestes les plus quotidiens comme dans leur trajectoire et leur construction identitaire, ils s'observent, s'analysent et réfléchissent ; ils prennent de la distance face à leurs expériences et leurs ressentis et, enfin, fondent leurs choix sur une auto-analyse constante.

Dans cette perspective, le couple conventionnel – amoureux, monogame et durable – devient un modèle relationnel obsolète pour répondre aux attentes biographiques induites par la modernité. Les conjoints cherchent de plus en plus, dans la famille ou en dépit d'elle, à se réaliser en tant qu'individus. Les relations conjugales sont investies d'attentes liées à la « réalisation de soi » : le couple doit devenir un espace de révélation de l'identité latente, chacun

<sup>11</sup> La définition de la réflexivité proposée par Giddens n'est pas exactement équivalente à celle proposée initialement par Beck (2003 [1986]). Pour ce dernier, elle désigne moins une activité cognitive individuelle que la prise de conscience du caractère non-maîtrisable des risques caractéristiques de la seconde modernité.

des partenaires devenant «Pygmalion» pour l'autre et encourageant son accomplissement (De Singly 1996). Mais, plus fondamentalement, l'intimité amoureuse devient un lieu privilégié pour la quête de reconnaissance de soi – et ceci au sens de Honneth (2010 [2000]) –, reconnaissance auparavant assurée dans d'autres contextes sociaux (Illouz 2012). Ainsi, la relation est fortement investie parce qu'elle doit fournir, sinon un espace d'expressivité individuelle et d'accomplissement personnel, un sentiment d'estime personnelle nécessaire à la sécurité ontologique des individus (Illouz 2012). Or, la centralité du lien amoureux comporte deux écueils majeurs.

D'une part, plusieurs sociologues avancent que le couple reste pensé dans un cadre normatif qui restreint les possibilités expressives des individus. L'exclusion de la sexualité extraconjugale, une norme particulièrement prégnante dans une large majorité des couples (Kellerhals *et al.* 2008 [2004])<sup>12</sup>, s'opposerait au développement d'une intimité personnelle (De Singly et Vatin 2000), voire à la pleine réalisation individuelle (Neyrand 2002) : pour se «réaliser», l'individu doit soit entrer dans un cycle de polygamies successives, soit cacher ses «infidélités», soit négocier de nouvelles sphères d'autonomie avec son partenaire, soit encore repenser radicalement la relation pour y intégrer le tiers (Chaumier 2004 [1999]). Si réduire les pratiques sexuelles et affectives hors couple à des visées identitaires et d'accomplissement personnel ne rend pas compte de la complexité et de la diversité du phénomène de l'«infidélité» (Le Van 2010) et, plus largement, des relations non monogames (Barker et Langdridge 2010), cette thèse illustre la pluralisation des repères normatifs et des valeurs associées à la conjugalité. Traversé par une contradiction intrinsèque et la nécessité d'un arbitrage entre le «je» et le «nous», l'individualisme relationnel (De Singly 2000; Neyrand 2002) devient un nouveau modèle de relation conjugale et place le risque de déstabilisation et de rupture au centre même des rapports intimes (Beck et Beck-Gernsheim 1990).

D'autre part, la seconde modernité est marquée par un profond désenchantement des relations amoureuses (Beck et Beck-Gernsheim 1990; Illouz 2012). Premièrement, le développement de rapports plus égalitaires entre hommes et femmes questionne un imaginaire et une normativité amoureuse dans lesquels les identités genrées conservent une place centrale (Jackson 1993). Deuxièmement – et à l'inverse –, la persistance des inégalités et le poids des routines sont source d'insatisfaction dans les relations conjugales (Evertsson et Nyman 2009) et s'opposent aux idéaux de négociation et de dialogue hérités

<sup>12</sup> Dans la pratique toutefois, cette norme serait de plus en plus transgressée, voire remise en question : dans l'*Enquête sur la sexualité en France*, Bozon et Bajos (2008) constatent ainsi que 24 % des femmes et 34 % des hommes affirment avoir déjà eu deux relations en parallèle, alors que 34 % des femmes et 43 % des hommes ont eu des relations avec une personne en couple.

d'une «éthique thérapeutique» (Cancian 1987). Troisièmement, la refonte des marchés matrimoniaux, dont les sites de rencontre sur internet constituent l'expression la plus radicale (Illouz 2006), intègre des notions économiques telles que la concurrence, le bénéfice et la régulation par les lois de l'offre et de la demande – en opposition avec les principes de singularité et de gratuité censés régir les rapports amoureux. Quatrièmement, ce désenchantement résulte de la rationalisation croissante du sentiment amoureux par son intégration dans un champ dominé par des experts (psychologues, sexologues, médiateurs conjugaux ou encore avocats) et par une pathologisation de la souffrance amoureuse, réduite à des causes psychologiques et purement individuelles (Illouz 2012). Pour Illouz, l'expérience moderne de l'amour – dont elle se garde d'affirmer qu'elle ne serait que malheureuse – se caractérise dès lors par un type de souffrance particulier qui met en question la définition identitaire et l'auto-estime de l'individu.

Enfin, notons que la propension élevée des couples contemporains à se dissoudre, tout comme d'ailleurs les souffrances amoureuses liées à la modernité, s'explique aussi sans doute par une contradiction inhérente au modèle romantique. Celui-ci associe une logique de stabilité liée à l'institution matrimoniale (son importance tant dans le système de parenté que comme principe régulateur des transmissions patrimoniales) à un sentiment perçu comme fondamentalement fugace et imprévisible – rappelons à cet égard la définition première donnée à la «passion amoureuse» dans le romantisme (Schurmans 2010). L'instabilité intrinsèque du lien entre partenaires découlerait alors du caractère fondamentalement irrationnel du sentiment amoureux et de la centralité de celui-ci dans les relations conjugales (Bawin-Legros 2004; Illouz 2012).

Dès lors, on peut considérer que la fragilité du couple contemporain n'est pas l'expression de problématiques radicalement nouvelles. D'un point de vue matériel, elle apparaît comme la conséquence et l'expression de mutations socioéconomiques et démographiques qui affectent la famille et les rapports entre hommes et femmes en général. D'un point de vue normatif, cette fragilité atteste d'un renforcement de valeurs telles que la liberté individuelle, l'autonomie ou encore l'accomplissement personnel, et ceci dans le cadre d'une institution intrinsèquement instable puisqu'elle se fonde sur un sentiment supposé asocial. Avant d'approfondir cette piste, examinons encore une autre thèse relative aux dynamiques de la conjugalité. Bien que soumise à de nombreuses critiques, elle mérite d'être abordée car elle permet de préciser les contours de certaines attentes caractéristiques des normativités amoureuses contemporaines.

Plutôt que d'opposer couple et individu, Giddens (2004 [1992]) voit dans le premier un moyen de contribuer à l'émancipation du second. Pour lui,

la relation amoureuse est, comme chez De Singly (1996), une sphère privilégiée de construction identitaire et plus particulièrement d'une construction réflexive de soi. Pour permettre cela, le couple doit toutefois être repensé de fond en comble et libéré du carcan de l'amour romantique. La « relation pure » qui, pour Giddens, serait en train de s'imposer comme modèle d'intimité, est une relation de stricte égalité entre partenaires. Consentie librement pour ce qu'elle est susceptible de leur apporter, elle n'est animée par aucune logique externe et vise exclusivement sa propre perpétuation. De plus, la relation pure ne dure que tant qu'elle satisfait chacun des partenaires individuellement : la possibilité d'une rupture est inscrite dans la définition même de leurs rapports. La relation pure recèle dès lors une contradiction fondamentale :

« Pour qu'une liaison ait la moindre chance de durer, l'engagement se révèle absolument nécessaire ; toutefois, quiconque s'engage sans réserve s'expose aux souffrances les plus considérables dans le futur pour peu que s'interrompe la relation en question. » (Giddens 2004 [1992] : 170)

Pour Giddens, cette dialectique constante entre engagement et réserve est à la source de nombreuses souffrances dans les rapports interpersonnels. En particulier, elle pose la question de la confiance entre partenaires amoureux. Celle-ci ne peut plus se baser sur la seule croyance en la durabilité de la relation. La confiance devient alors moins attachée à une promesse future qu'à l'expérience même de l'intimité, à une ouverture et une révélation de soi dans la sphère privée.

Il en va d'ailleurs de même pour les sentiments amoureux. La relation pure n'est pas compatible avec les idéaux de l'amour romantique. Ce dernier « se fonde sur l'identification projective et celle-ci sur l'amour passion, au moyen duquel les futurs partenaires ressentent une attirance mutuelle puis se lient l'un à l'autre » (Giddens 2004 [1992] : 80). L'individu projette sur son partenaire des éléments de soi et, ce faisant, il se reconnaît en lui. Mais ce processus interviendrait de manière distincte entre hommes et femmes, souligne Giddens, les premiers s'efforçant de cacher leur vulnérabilité émotionnelle au contraire des secondes. À l'inverse, l'« amour convergent » caractéristique de la relation pure est basé sur une pleine ouverture à l'autre :

« Ici, l'amour se développe de façon exactement parallèle à l'intimité ; il ne peut s'épanouir que dans la mesure où chacun des deux partenaires est disposé à révéler ses préoccupations ainsi que ses besoins propres à l'autre et à lui être du même coup vulnérable. » (2004 [1992] : 81)

En outre, l'amour convergent est le premier à introduire un érotisme dénué d'ambivalences et d'enjeux de domination au sein du couple. La satisfaction sexuelle de chacun des partenaires joue un rôle central dans la poursuite de la relation amoureuse. Or, la recherche d'un accomplissement pensé en termes individuels pose la question de l'exclusivité des échanges amoureux. Ainsi, la relation pure n'est pas nécessairement monogame, sa définition dépendant non pas de normes externes mais de l'accord, toujours provisoire, convenu entre partenaires (Giddens 2004 [1992]).

Chaumier (2004 [1999]) radicalise cette thèse en affirmant le glissement d'un amour romantique – fusionnel et fondé sur l'exclusion du tiers – à un *amour fissionnel*. Polymorphe, celui-ci reconnaît l'existence de deux identités distinctes et intègre clairement le tiers dans la relation : il vit par assimilation des expériences communes ou individuelles des partenaires et constitue un modèle ouvert et en constante interaction avec l'extérieur, dont il se nourrit. Il est, enfin, et comme l'amour convergent, basé sur l'expérience émotionnelle et sentimentale.

Les approches de Giddens, Chaumier et, dans une certaine mesure, De Singly, qui toutes défendent la thèse d'une transformation de l'intimité, s'organisent autour de quelques arguments communs. Premièrement, elles s'attachent davantage à décrire la *relation*, entendue comme « un lien durable de proximité émotionnelle entre deux personnes » (Giddens 2004 [1992] : 76), que le couple comme institution. Deuxièmement, elles postulent que les relations intimes et tout particulièrement conjugales sont animées par des dynamiques identitaires servant des besoins de « réalisation personnelle ». Troisièmement, les relations intimes tendraient à devenir plus égalitaires, et ceci tout particulièrement d'un point de vue identitaire – l'identité de la femme n'étant plus dissolue dans l'identité conjugale. Quatrièmement, on assisterait à une transformation des valeurs et des normes associées à la conjugalité : si le sentiment amoureux reste le fondement légitime des relations, la durabilité ou l'exclusivité des rapports entre partenaires se soumettraient de plus en plus à leur recherche individuelle d'accomplissement personnel. Enfin, les rapports conjugaux sont traversés par une dialectique constante entre couple et individu, « je » et « nous », ou encore intimité conjugale et intimité personnelle, qui placent le dialogue et la négociation au cœur de l'intimité.

Comme je l'ai mentionné, l'affirmation de telles transformations est l'objet de nombreuses critiques, tant en France que dans la sociologie anglo-saxonne<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Nombre de chercheurs ont remis en cause la portée explicative et surtout la corroboration empirique des thèses de Giddens et de Beck (voir notamment Wacquant 1992). La focalisation analytique sur l'individu constitue un point saillant de ces critiques (Atkinson 2008).

En ce qui concerne les transformations du couple et de la famille, les critiques se cristallisent autour de quatre principaux arguments, dont la portée est de fait plus générale. Elles portent sur la faiblesse des fondements empiriques de ces thèses (Gojard 1997), le peu de considération pour la dimension matérielle des phénomènes analysés (Evans 2004), la généralisation de phénomènes affectant les couches les plus aisées de la population à son ensemble (Blöss 2002) et, enfin, l'accent mis sur l'explication identitaire (Pagès 2011). À leur tour, ces arguments peuvent être mobilisés pour nuancer les enjeux et les contradictions qui traversent les intimités amoureuses contemporaines. Ainsi, si le modèle de la « relation pure » est une source d'inspiration indéniable pour la sociologie du couple, ses vertus descriptives et explicatives restent largement critiquées.

Tout d'abord, alors même que Giddens affirme que la démocratisation des relations de couple a le potentiel de refonder l'ensemble des relations familiales, ce modèle fait abstraction complète de la famille (Jamieson et Wajcman 2010). Or, la parentalité suppose l'établissement de routines, d'une structure et d'arrangements institutionnalisés qui entrent en contradiction avec la dynamique intrinsèquement relationnelle et autosuffisante supposée animer la relation pure. L'extraction de ce modèle du système familial prérétirée dès lors sa portée théorique.

On peut, ensuite, lui reprocher l'oubli des disparités économiques et sociales qui structurent les relations d'intimité et en particulier la confusion entre une idéologie égalitaire et des inégalités encore structurelles, notamment dans les rapports entre hommes et femmes (Jamieson 1999). La critique, et particulièrement féministe, du modèle de Giddens souligne le fossé qui existe entre les idéaux affirmés dans les discours et leur traduction dans des pratiques quotidiennes. Elle s'élève également contre son appréhension essentialiste des identités féminine et masculine (Jamieson et Wajcman 2010).

De plus, le modèle de Giddens ignore les clivages socioéconomiques qui structurent les rapports sociaux. Kellerhals *et al.* (2008 [2004]) constatent qu'au-delà de la diversité des styles conjugaux, certaines normes et valeurs associées au couple conventionnel (la « fidélité », notamment) restent prégnantes pour une large majorité des couples. Ces auteurs insistent, de plus, sur des différences relativement marquées en fonction du niveau d'éducation : plus il est élevé, plus les revendications d'autonomie, l'ouverture sur l'extérieur et l'indifférenciation des rôles sexués – autant de signes d'une redéfinition des fonctions et des mécanismes conjugaux – sont marquées. Ainsi, Giddens surestimerait la distance des individus vis-à-vis des normes, rôles et institutions sociales en généralisant un discours d'autonomie à l'ensemble de la population. En 2003, De Singly souligne que le faible intérêt de cet auteur pour les pratiques effectives des individus occulte le besoin de sécurité affective dans

la vie privée. Les partenaires réalisent de constants compromis pour concilier leurs exigences d'autonomie et de sécurité dans leur couple. La dynamique conjugale contemporaine se caractérise, dès lors, bien davantage par une dialectique entre ces exigences *a priori* contradictoires,

« (...) non pas pour satisfaire “modernité” et “tradition” – la première étant du côté du “je” et la seconde du côté du “nous” – mais pour faire en sorte que la liberté n'engendre pas trop d'insécurité et de menace pour soi. » (2003 : 94)

En d'autres termes, le modèle de la relation pure échoue à prendre en compte les vulnérabilités, l'instabilité et la fragilité caractéristiques de l'individu contemporain. À cet égard, rappelons que Giddens s'appuie principalement sur des manuels thérapeutiques de « self-help ». De ce fait, il perpétue un discours qui, implicitement, explique des trajectoires personnelles par des causes seulement individuelles et qui tend vers le déni des facteurs sociologiques (Jamieson 1999). Or, les compétences émotionnelles nécessaires à l'autoréflexivité et la révélation de soi ne sont pas distribuées de manière indiscriminée. Elles sont au contraire constitutives d'un « capital émotionnel » qui reflète des inégalités économiques, sociales et culturelles tout en contribuant à leur renforcement (Illouz 1997, 2007)<sup>14</sup>.

Enfin, au-delà de la critique d'une confusion entre discours et pratiques effectives, la construction théorique de Giddens pose un problème fondamental : elle prolonge le discours thérapeutique de la conjugalité. Le modèle de la relation pure – tout comme d'ailleurs le modèle de l'« amour fissionnel » (Chamier 2004 [1999]) – propose, en effet, une alternative à des rapports conjugaux insatisfaisants et même, dans la mesure où ils ne permettent pas de répondre aux attentes de développement personnel de chacun des partenaires, aliénants. De ce fait, ce modèle s'inscrit dans un discours à vocation plus émancipatrice où la « réalisation de soi » apparaît comme une exigence fondamentale adressée à l'individu (Illouz 2007). Les transformations de l'intimité décrites par Giddens apparaissent alors davantage comme une profession de foi que comme un véritable idéal-type à vocation explicative (Peto 2008). En d'autres termes, son modèle participe du phénomène même qu'il prétend expliquer. C'est bien en ce sens que ces thèses sont intéressantes pour mon propos : plutôt

<sup>14</sup> À cet égard – on peut regretter qu'alors qu'elle thématise cette question de manière convaincante –, Illouz fonde son dernier ouvrage (2012) sur des entretiens réalisés avec des personnes ayant toutes suivi des études supérieures et dont on peut raisonnablement supposer qu'elles disposent de compétences d'auto-analyse particulièrement élevées et non généralisables à l'ensemble de la population.

que de les considérer pour leurs vertus explicatives, je propose d'en retenir le contenu comme une illustration des représentations, des valeurs et des normes véhiculées par un discours « thérapeutique » et normatif de la conjugalité.

### **Pluralisation des normes amoureuses**

Les individus et les couples contemporains sont confrontés à des défis nouveaux. Les changements socioéconomiques et démographiques qui ont marqué les quatre dernières décennies ont sans aucun doute affecté les conditions matérielles dans lesquelles ils peuvent envisager l'intimité. La pluralisation des modèles relationnels et l'individualisation des trajectoires biographiques encouragent le déploiement d'une réflexivité accrue dans les relations entre proches. La conjugalité perd son caractère d'évidence. Elle se pluralise, non seulement dans ses formes et ses pratiques (Kellerhals *et al.* 2008 [2004]; Marquet 2010; Rault et Letrait 2009) mais surtout dans ses valeurs et ses normes (Déchaux 2011; Paris et Blais 2006). La diffusion d'un discours thérapeutique de la conjugalité et, plus largement, des relations sociales (Illouz 2007) conduit ainsi à une remise en cause des modes conventionnels de fonctionnement et de régulation des relations amoureuses.

Plus exactement, des aspects intrinsèquement problématiques de la conjugalité et de la vie amoureuse se trouvent aujourd'hui davantage thématiques. Ils le sont d'ailleurs davantage dans certains groupes sociaux (Déchaux 2010; Eldén 2012; Illouz 2007) qui, de par leur capital culturel notamment, se montrent non seulement particulièrement sensibles aux injonctions à la « réalisation de soi » mais disposent des instruments pour entreprendre un travail réflexif sur leur vécu. Quant à la traduction pratique de ces questionnements et aux réponses apportées, elles dépendent, sans aucun doute, de la disponibilité de ressources sociales, culturelles et matérielles, elles aussi distribuées de manière inégale selon les milieux sociaux (Kellerhals *et al.* 2008 [2004]).

Au-delà d'une liberté croissante et d'un effacement des repères normatifs qui régulent les relations familiales, ces questionnements témoignent d'une prolifération de normes parfois nouvelles et contradictoires dans le domaine de l'intime (Bozon 2004; Déchaux 2010, 2011). Les individus doivent composer avec différents modèles et cherchent à renforcer la prégnance de certains repères, à les remodeler ou encore à s'en défaire. Comme l'affirme Déchaux :

« (...) saturés de normes qui se relativisent les unes les autres, les individus doivent produire un travail spécifique de compréhension et de relation, pour articuler plusieurs de ces normes et en justifier la sélection. » (2011 : 32)

La conjugalité, désormais autant définie comme relation interindividuelle que comme institution, se pluralise par l'adjonction d'exigences nouvelles et parfois contradictoires. Parmi les repères normatifs qui sont mis en tension par la complexification des significations sociales et culturelles accordées à l'amour et au couple, certains méritent d'être soulignés tout particulièrement. Premièrement, alors que le sentiment amoureux reste, plus que tout autre, considéré comme irrépressible et inexplicable (Jackson 1993), son expérience est soumise à une éthique de la responsabilité individuelle et à des dispositifs sophistiqués de gestion émotionnelle (Illouz 2012). L'injonction à verbaliser ses émotions et ce faisant à les objectiver, à les analyser et à négocier les termes des échanges amoureux aurait pour effet un désenchantement amoureux – la notion de compromis est peu compatible avec l'idéal d'absolu hérité de la tradition de l'amour passion (Schurmans 2010).

Deuxièmement, comme le souligne la critique féministe dès les années 1970 (Jackson 1993), les idéaux d'égalité entre femmes et hommes se heurtent non seulement à des obstacles structurels mais ils s'opposent à une conception de l'amour héritée d'un système fondé sur une inégalité des rapports sociaux de sexe. Plus encore, la notion de relation n'implique pas nécessairement l'existence de rapports entre hommes et femmes entendus comme des catégories identitaires stables, objectives et différenciées – en témoigne selon Giddens (2004 [1992]) le fait que les premières manifestations de la relation pure se donnent à voir dans les relations homosexuelles et plus particulièrement lesbiennes. Alors que conventionnellement, les rapports conjugaux impliquent encore une division sexuée des rôles masculin et féminin (y compris dans le domaine affectif), la relation amoureuse sera ici davantage considérée indépendamment de l'identité et de l'orientation sexuelles de ses acteurs.

On repère, troisièmement, une tension entre une valorisation sans précédent de l'autonomie personnelle et une recherche de stabilité et de sécurité affectives dans la relation amoureuse (De Singly 2003 ; Neyrand 2002). En d'autres termes, la liberté individuelle et l'exigence de réalisation personnelle revendiquées dans l'intimité s'accordent mal avec les compromis incontournables à l'établissement du couple et à la sécurité ontologique des partenaires. À cet égard, la durabilité supposée de la relation (Giddens 2004 [1992]) et l'exclusivité des échanges sexuels et affectifs (Chaumier 2004 [1999] ; Neyrand 2002) apparaissent comme des éléments particulièrement problématiques : l'exigence de « fidélité à soi » peut menacer celle de « fidélité à autrui » (Martuccelli 2010).

Enfin, un dernier point de tension particulièrement important réside dans l'intimité même, ou plus précisément dans la recherche d'un équilibre entre

intimité conjugale et intimité personnelle (De Singly 2003). Il sera plus amplement développé en conclusion de cette section.

Comment les individus répondent-ils à ces différentes exigences ? Qu'il s'agisse de la définition de principes globaux sur lesquels se fondent les échanges amoureux ou de décisions quotidiennes en apparences anodines, l'un des principaux défis auxquels sont confrontés les couples contemporains est sans doute celui d'établir une « formule » conjugale qui satisfasse chacun des partenaires (Déchaux 2011). Les processus réflexifs de type biographique, les négociations qui scandent la vie entre partenaires (Orly 1998) et les choix les plus triviaux qui marquent les activités et les échanges amoureux quotidiens (Giddens 1991) sont autant d'activités qui participent à ces décisions. Mais cela signifie-t-il que l'intimité est toujours négociée, avec soi-même ou avec autrui ? Il est certain que l'injonction à « communiquer » constitue une norme centrale des sociétés contemporaines (Illouz 2007). Elle est d'autant plus prégnante dans le couple que la verbalisation des besoins et des attentes semble devenir une condition *sine qua non* au développement de l'intimité. Dans les faits toutefois, il faut noter que les routines et les rôles sociaux conservent un poids bien plus important que ne le voudraient les tenants d'une intimité négociée : la vie quotidienne apparaît davantage « a matter of practical coordination, something to master rather than try to change or critically reflect upon » (Evertsson et Nyman 2009 : 52). Le terme de *négociation* sera ici employé pour décrire un certain idéal d'intimité et les dialogues dans lesquels les partenaires s'entendent sur des choix de manière explicite. Celui d'*arbitrage*, en revanche, permettra de décrire les pratiques par lesquelles les partenaires construisent, souvent implicitement, le cadre normatif de leurs échanges conjugaux et amoureux.

Rappelons, en guise de conclusion, certains des principaux traits de la relation amoureuse à la lumière du couple et du sentiment amoureux. Comme je l'ai signalé, ni l'amour ni le couple ne sont des notions figées. Dans la littérature sociologique, le glissement de la notion de couple à celle de relation n'est d'ailleurs pas innocent. Il témoigne, pour Giddens (2004 [1992]), d'une transformation des rapports d'intimité amoureuse. L'utilisation que j'en ferai dans la suite de ce travail se veut toutefois exempte de l'affirmation sans réserve d'un tel changement : le couple acquiert de nouvelles significations qui ne balaient pas les anciennes mais s'y superposent ; tantôt elles renforcent des normes et des valeurs préexistantes, tantôt elles les questionnent ou en imposent la redéfinition.

Mon utilisation du terme de *relation amoureuse* signale la dimension plurielle des présentations et des normes qui régissent les échanges amoureux contemporains. D'un point de vue plus descriptif, elle vise aussi à rappeler que les échanges amoureux ne se déploient pas nécessairement dans le cadre

d'une relation qui connaît une existence publique<sup>15</sup>. Enfin, le recours à cette notion indique que mon propos porte tout particulièrement sur le vécu subjectif des rapports entre partenaires. En d'autres termes, la relation amoureuse est, d'un point de vue socio-historique, une manière subjective de vivre la conjugalité. Elle n'est toutefois pas réductible à cette dernière puisqu'elle inclut aussi d'autres formes de rapports, tantôt opposés à l'idée de couple comme relation duale et tantôt en excluant simplement la dimension publique.

## INTIMITÉS CONTEMPORAINES

Le concept d'intimité s'est imposé comme trame implicite de ce tour d'horizon théorique. Associée au domaine du privé, au couple et à la sexualité (Bawin et Dandurand 2003), l'intimité est, dans sa définition contemporaine, indissociable de la conjugalité et, plus encore, de la relation amoureuse. Luhmann (1982), par exemple, voit dans l'amour un médium répondant aux besoins communicationnels de l'individu et intrinsèquement lié à l'émergence de l'intimité. Giddens (2004 [1992]), plus récemment, utilise cette notion comme quasi-synonyme de couple et de sexualité dans le contexte de la modernité réflexive. Ces deux approches suggèrent que l'intimité est, avant tout, une sphère de circulation des affects où s'établissent des liens forts entre individus.

Ce concept est par ailleurs aussi indissociable de ceux d'individu et de modernité. L'émergence de l'intimité s'inscrit dans les transformations sociales apparues dans le sillage de la Révolution industrielle et tout particulièrement dans l'avènement de l'espace privé<sup>16</sup>. Pour Berger et Kellner notamment, la sphère privée se cristallise pour devenir un espace de satisfaction des besoins d'autoréalisation de l'individu, un espace de construction et d'affirmation de son individualité et même un espace de construction de la réalité :

«C'est là que l'individu cherchera le pouvoir, la compréhension et, littéralement, un nom : l'apparent pouvoir de façonner un monde, même lilliputien, qui reflète son être propre ; un monde qui, ayant été apparemment formé par lui-même, est clairement intelligible pour lui (du moins le pense-t-il) ; un monde dans lequel, par conséquent, il est quelqu'un (...)» (2007 [1964] : 60)

<sup>15</sup> Dans ce travail, l'utilisation du terme de *couple* désigne plus précisément le versant public de la relation et de l'institution conjugale.

<sup>16</sup> L'intimité émerge avec la fermeture de l'espace domestique aux activités productives, puis par la fermeture de la chambre conjugale (Prost 1987) au reste de la famille. Ce dernier processus consacre « l'invisibilité ordinaire des actes sexuels » (Bozon 1999 : 4), fruit du processus de civilisation et de la valorisation de la pudeur comme forme distante et légitime de rapport au corps moderne (Elias 1973 [1969]).

L'espace privé se confond avec une définition de l'intimité comme espace amoureux et/ou conjugal d'accomplissement personnel (De Singly 1996; Giddens 2004 [1992]). Cette sphère privée/intime est conçue comme un refuge face à une vie publique contraignante et même potentiellement aliénante parce qu'elle réduit l'individu à l'anonymat et, parfois, le prive de reconnaissance. En ce sens, l'intimité est résolument liée à la modernité : non seulement elle est une condition nécessaire au développement de l'individualité mais elle offre une protection face aux contraintes et aux menaces de cette dernière. Enfin, la sphère intime/privée est fondamentalement liée au secret, dont Simmel (1991 [1906]) rappelle qu'il constitue le fondement de toute relation sociale et ceci également dans les relations intimes, amicales ou amoureuses<sup>17</sup>. L'intimité suppose dès lors l'existence d'une frontière plus ou moins opaque qui protège l'individu et sa dignité du regard public (Bawin et Dandurand 2003).

Au-delà de ces points de convergence, le privé et l'intime méritent d'être distingués sur deux plans. Tout d'abord, comme le rappellent Bawin et Dandurand, ces notions ne convoquent pas le même registre analytique : le privé est politique, alors que l'intime «est une activité sociale, une portion d'espace réel ou métaphorique dont l'acteur principal privilégie la garde, n'y admettant qu'un nombre limité de personnes» (2003 : 3). Ensuite, et comme nous le verrons à propos des liens amoureux noués sur internet, les pratiques et les discours intimes ne sont pas toujours confinés à la sphère privée, de même que la sphère publique n'est pas dépouillée de toute manifestation intime : l'intime peut s'imposer sur le devant de la scène publique et bouleverser les règles du jeu démocratique (Sennett 1979 [1974]) ou se déployer dans des espaces conventionnellement définis comme publics (Broadbent 2011). Ce dernier aspect est tout particulièrement intéressant pour la suite de mon propos. Avant de l'aborder (chapitre 2), il convient de souligner encore un élément essentiel de l'intimité et qui concerne plus particulièrement les relations amoureuses. Considérons la proposition suivante, émise par Simmel à propos de la conscience intuitive qu'ont les individus de la nécessité du secret :

«Ce dernier jugement correspond à un sentiment que l'on retrouve aussi ailleurs : celui que tout être humain est entouré d'une sphère invisible dont la dimension peut varier selon les différentes directions et les différentes personnes auxquelles il s'adresse ; nul ne peut y pénétrer sans détruire le sentiment que l'individu a de sa valeur personnelle.» (1991 [1906] : 27)

<sup>17</sup> Simmel (1991 [1906]) identifie dans l'équilibre entre dissimulation et révélation un enjeu majeur des relations entre proches, et d'autant plus entre amants. Il met ainsi en garde contre tout désir de «fusion» totale, le dévoilement de soi sans réserve constituant, de fait, une menace pour la relation.

On peut retenir, de cette citation, un postulat central pour cette recherche : l'intimité se construit face à un autrui particulier et dans ses rapports avec lui ; elle est *relationnelle*. La nature et les circonstances de la relation déterminent ce qui restera dissimulé ou sera au contraire révélé à l'un tout en demeurant secret pour d'autres. Dès lors, c'est autant le secret qui définit l'intimité qu'une forme particulière de dévoilement, opéré face à un autrui singulier mais qui demeure invisible pour des tiers. L'intimité comme pratique sociale repose donc autant sur l'ouverture que sur le secret face à autrui. Elle nécessite le maintien d'une certaine fermeture face à ce dernier. Ainsi, une transparence totale met en danger la poursuite des échanges parce qu'elle en épuise la substance (Sennett 1979 [1974]). Elle menace l'identité, qui repose autant sur la reconnaissance intersubjective (Honneth 2010 [2000]) que sur la préservation d'une part de secret. L'intimité personnelle, que certains opposent à l'intimité conjugale (De Singly 2003), constitue une exigence incontournable de la modernité. Elle n'est pourtant pas incompatible avec le partage : comme le montrent notamment les pratiques de sociabilité en ligne, la fermeture ou la dissimulation vis-à-vis de proches va de pair avec une ouverture et un dévoilement face à des tiers.

La question de l'intimité personnelle et/ou conjugale constitue un des enjeux centraux qui cristallisent les contradictions normatives liées à l'expérience intime dans la modernité. Cette dernière appelle à la transparence face au partenaire amoureux. Mais elle implique aussi que certains aspects de l'existence lui demeurent cachés ou encore la possibilité de développer des relations intimes avec un autre individu. Dans ce contexte, les TIC introduisent de nouvelles pratiques, questionnent les valeurs et les significations associées au domaine de l'intime et, enfin, redéfinissent le cadre de compréhension et d'évaluation de l'intimité.

## 2

### MÉDIATIONS ET USAGES INTIMES D'INTERNET

Considérons à présent les pratiques amoureuses dans le contexte particulier où elles seront observées. Les TIC, internet et plus particulièrement les mondes sociaux dits « virtuels », forment, à leurs échelles respectives, autant de *dispositifs techniques de médiatisation et surtout de médiation des rapports intimes*. Avant d'examiner leurs usages, ces différentes notions doivent toutefois être clarifiées.

Ce tour d'horizon théorique se poursuivra par une brève discussion des concepts de médiation sociotechnique et de dispositif dans le contexte des échanges médiatisés par les TIC. Il s'agira ensuite de se pencher plus précisément sur les usages des TIC et d'internet dans les relations intimes, considérant les apports des deux principales perspectives qui ont orienté la réflexion théorique et la recherche empirique dans ce domaine. La première se focalise sur les *effets* des TIC dans la définition des territoires de l'intime. La seconde, à l'inverse, est centrée sur leurs *usages* dans la sphère domestique et familiale : elle interroge la manière dont les individus usent des canaux communicationnels pour se lier à autrui ou au contraire s'en éloigner, mettant en jeu une dialectique entre intimité conjugale et intimité personnelle.

Si internet et les TIC sont le plus souvent utilisés dans le cadre de relations préexistantes, ces dispositifs servent aussi à établir de nouveaux liens entre inconnus. Sur ce point, la sociologie s'est tout particulièrement intéressée aux sites de rencontre, qui constituent un objet de recherche privilégié pour observer la construction de liens amoureux en ligne. Pourtant, ces sites présentent des traits qui ne sont pas généralisables à l'ensemble des dispositifs sociaux du web

2.0. Je poursuivrai donc cette exploration en m'interrogeant sur la manière dont les usagers établissent et construisent des rapports d'intimité amoureuse via d'autres plateformes.

Enfin, ce chapitre s'achèvera par une réflexion sur le concept de virtualité dans la qualification des rapports intimes médiatisés par internet. Nous verrons qu'il repose sur le postulat d'un certain déterminisme technique et qu'il fonde une distinction entre «réel/actuel» et «virtuel» qui ne résiste ni à l'épreuve de l'observation empirique ni à sa mise en question théorique.

## DISPOSITIFS SOCIOTECHNIQUES DE MÉDIA(TISA)TION

En dépit de leur caractère polysémique et des fréquentes imprécisions théoriques qui accompagnent le recours aux concepts de *médiation* et de *médiatisation* (Livingstone 2009), ceux-ci sont essentiels pour comprendre les processus de construction des rapports amoureux dans les environnements numériques. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) qui soutiennent ces derniers peuvent, en effet, être définies comme :

«(...) le lieu de convergence entre deux médiations constitutives de notre condition humaine, celles de la technique et du langage.» (Berthoud 1991 : 109)

Dans cette recherche, l'intérêt du concept de médiation est double. En premier lieu parce qu'il rappelle que le propre de la sociabilité humaine est l'introduction de vecteurs idéels et matériels à nos pensées et nos pratiques – une thèse notamment défendue par l'anthropologue Leroi-Gourhan (1964) dans son ouvrage classique *Le geste et la parole* (Berthoud 1991). Au sens conventionnel du terme, la médiation signifie le fait d'interposer un objet (un médium) entre deux choses et, ce faisant, d'établir un lien entre elles. Elle implique, d'une part, que ces choses soient initialement déconnectées. De l'autre, elle suppose l'impossibilité de nouer un rapport direct aux choses, à autrui et à notre propre expérience (Nicholls 2007). Le concept de médiation repose donc sur le postulat anthropologique suivant : la manière dont nous appréhendons notre environnement et nos rapports à autrui repose toujours sur la présence de tiers qui interviennent comme vecteurs de nos actions, de nos échanges et de nos représentations :

«Mediation studies is not dualist but trinitarian, not only dialectical but also “trialectical”. (...) words need a series of mediations (or “translations” and “articulation”) to be heard in this world. Nothing is immediate ; everything is mediate.» (Vandenberghe 2007: 31)

Au sens large, toute expérience humaine est médiée socialement et culturellement. Le concept de médiation appelle à considérer les opérations interprétatives, les traductions et les articulations (Floris 1995) qui caractérisent nos relations aux personnes, aux idées, aux choses, ou encore les rapports entre différentes entités qui agissent dans le monde social.

En second lieu, le concept de médiation est utile en ce qu'il invite à penser la place des outils communicationnels dans notre quotidien. Autant dans l'approche médiologique (Debray 2000) que dans la sociologie de la traduction et la théorie de l'acteur-réseau (Akrich 1993 ; Callon 1986 ; Callon et Ferrary 2006), ce concept appelle au rejet de toute opposition dualiste entre objets et personnes puisqu'il intègre les premiers comme des acteurs à part entière des processus sociaux. Cela permet d'analyser comment les dispositifs communicationnels s'insèrent dans le cours des actions et des échanges, ainsi que la manière dont ces outils sont créés et dont les usagers se les approprient – en définitive, comment ils s'inscrivent dans le « tissu social » (Proulx 2007).

Quant à la notion de *médiatisation*, son intérêt s'impose encore plus comme une évidence dans le cadre de l'étude des usages des plateformes interactives du web relationnel. Qualifiées de « médias sociaux » (Proulx *et al.* 2012), elles ont été l'objet d'études sur la « communication médiatisée par l'ordinateur », traduction littérale de « computer mediated communication » (CMC)<sup>18</sup>. Relevons que cette expression, qui apparaît pour décrire « l'émergence d'un nouvel usage *communicationnel*<sup>19</sup> de l'ordinateur » (Proulx 2007 : 104), qualifie son objet d'étude en désignant l'objet technique – l'ordinateur – comme opérateur médiatique. Elle induit une confusion entre le rôle communicationnel joué par l'ordinateur – permettre la transmission de messages entre des personnes distantes – et la médiation sociale de l'objet technique, de son usage et du message transmis.

Afin de clarifier ce concept, rappelons qu'en sociologie de la communication, les *médias* sont, au sens le plus concret du terme, les canaux qui permettent d'établir un lien entre l'émetteur d'un message et son audience plus ou moins distante (Silverstone 2007). S'ils ont indéniablement une existence matérielle, leur analyse se focalise cependant sur leurs dimensions sociales et politiques. La *médiation* des échanges communicationnels médiatisés par la technique considère ceux-ci non pas comme détachés de leur environnement mais comme enracinés à la fois institutionnellement et technologiquement (Silverstone 2007). Dans ce travail, le terme de *médiatisation* désigne ainsi, plus spécifiquement, l'action exercée par une entité qui « agit comme un

<sup>18</sup> Voir par exemple chez Jones (1995) et Walther (1992).

<sup>19</sup> En italique dans le texte.

média, en diffusant ou en transmettant des éléments d'information à distance» (Latzko-Toth 2010 : 45).

S'agissant des relations amoureuses en ligne, les concepts de médiation et de médiatisation permettent de rendre compte de deux éléments centraux. D'une part, les échanges entre partenaires sont, pour l'essentiel, médiatisés par des objets communicationnels à la fois matériels et immatériels (le réseau internet). Comme l'indique Proulx :

«Les “objets communicationnels” sont précisément des dispositifs techniques qui peuvent être considérés comme des agents médiateurs suscitant les interactions sociales. L'objet communicationnel peut être défini comme un objet technique disposant d'une “force” (au sens où Marcel Mauss décrit la force de “la chose qu'on donne” dans son *Essai sur le don*) pouvant favoriser des pratiques d'interaction, d'échange, de coordination entre individus et entre groupes.» (2007 : 105)

D'autre part, les échanges sont l'objet d'une médiation sociale et culturelle dont on peut formuler l'hypothèse qu'elle est autant liée au dispositif socio-technique qu'au caractère amoureux de l'interaction et, plus précisément, à l'imaginaire et au langage particuliers que convoque ce dernier (chapitre 1). J'utiliserai, dès lors, le terme de *médiation sociotechnique* pour désigner l'action réalisée par le dispositif d'interaction et son inscription dans un réseau particulier de compétences, de significations et de savoirs socialement construits :

«Le principe de médiation sociotechnique nous indique que, quand nous considérons l'édification du social, nous ne pouvons faire abstraction des éléments techniques et, de même, nous ne pouvons décrire les dispositifs techniques sans faire appel à la mise en actes de dispositions, de compétences, de sens pratiques et de savoirs proprement sociaux de la part des sujets.» (Granjon et Denouël 2011 : 24)

Avant de conclure ce préambule théorique, il convient encore de se pencher sur la notion de *dispositif*, dont l'usage spontané à propos des technologies de communication s'accompagne, lui aussi, d'un certain flou théorique et sémantique (Beuscart et Peerbaye 2006).

Dans une perspective foucauldienne (Foucault 1994 [1977]), le dispositif est non pas un objet, une machine ou une entité technique, mais plutôt un réseau plus ou moins hétérogène d'instruments, d'objets et de discours, c'est-à-dire d'artefacts matériels, conceptuels et politiques (Latzko-Toth 2010). Ce concept est, en outre, lié à l'exercice d'un pouvoir. En ce sens, ce n'est pas un hasard si la sociologie de la traduction et la théorie de l'acteur-réseau

le mobilisent : le dispositif sociotechnique restitue aux objets non humains, matériels et non matériels, leur place dans le cours de l'action sociale (Beuscart et Peerbaye 2006). Il permet non seulement d'appréhender comment agissent et interagissent des éléments *a priori* déconnectés mais surtout de penser les aspects techniques de certains processus sociaux.

Pour conclure, notons encore que cette notion suggère, au sens foucauldien, un effet de détermination des actions et des processus sociaux :

« Avec la notion de dispositif, on se trouve bien dans une logique de moyens mis en œuvre en vue d'une fin. (...) Foucault lui-même considère que le dispositif renvoie aux procédures qui sous-tendent l'organisation de la société. À ce titre, le dispositif peut être défini comme la concrétisation d'une intention au travers de la mise en place d'environnements aménagés. » (Peeters et Charlier 1999 : 18)

Le dispositif s'articule avec des processus de contrôle et de pouvoir, voire d'aliénation ; il exerce une forme plus ou moins stricte de contrainte sur le cours de l'action sociale. Au cours des années 1990, cette affirmation a cependant été nuancée par des approches qui soulignent le caractère plus ouvert et indéterminé des dispositifs (Beuscart et Peerbaye 2006). La tension entre ces deux visions fait écho aux débats entre déterminisme et neutralité de la technique qui, comme nous le verrons ci-après, se cristallisent dans les analyses des usages des TIC (Jauréguiberry et Proulx 2011 ; Voirol 2011). Sans pour l'heure approfondir cette question, nous pouvons déjà noter que l'analyse des effets potentiels d'orientation des pratiques des dispositifs n'interdit pas de considérer les individus comme des acteurs doués d'une intentionnalité propre :

« (...) le dispositif se définit dans une fonction de support, de balise, de cadre organisateur à l'action. Il procède essentiellement à des mises en ordre qui soutiennent l'action de l'individu, il crée des effets de signification qui procurent des ressources pour un autopilotage. (...) Cela signifie alors que si le dispositif organise et rend possible quelque chose, il n'en garantit cependant pas l'actualisation. Il fait simplement exister un espace particulier préalable dans lequel ce "quelque chose" peut se produire. » (Peeters et Charlier 1999 : 19)

Sur l'axe tiré entre, d'une part, déterminisme des dispositifs et, de l'autre, autonomie de leurs usagers, il n'est pas certain qu'il faille trouver un « juste milieu ». Pour l'heure, je propose de considérer ces deux thèses plutôt comme des potentialités dont il s'agit d'examiner l'actualisation de manière contextualisée.

## TECHNOLOGIES DE COMMUNICATION ET CONSTRUCTION DE L'INTIMITÉ

En introduisant de nouvelles pratiques sociales accompagnées du développement d'un imaginaire technologique (Akoun 2002 ; Flichy 2001), les TIC participent à la pluralisation des pratiques et des significations culturelles associées à la conjugalité et à l'intimité amoureuse. Dans cette section, il s'agira d'examiner comment le développement des dispositifs relationnels d'internet et plus précisément du web 2.0 (ou web relationnel), ainsi que des TIC, affectent ou révèlent des points de tension concernant la sphère intime (Cardon 2012). La revue de la littérature ci-après n'a pas pour ambition d'en offrir un panorama complet, mais de présenter quelques contributions particulièrement parlantes concernant les (re)définitions de l'intimité.

### Vers une redéfinition des territoires de l'intime ?

Un premier courant de recherche s'intéresse aux *conséquences* sociales, culturelles et anthropologiques des développements des dispositifs de communication en ligne et de leur intégration dans la vie quotidienne (voir notamment : Akoun 2002 ; Breton 2006 ; Hillis 2009 ; Lafontaine 2003 ; Le Breton 2006 ; Mc Millan et Morrison 2006 ; Musso 2000 ; Rheingold 2003). Dès son émergence, le réseau internet apparaît en effet comme un formidable outil de transformation du social (Jones 1995 ; Rheingold 1995 ; Wellman et Gulia 1997) et de l'individu (Turkle 1995). Dans cette perspective, la diffusion des technologies de communication va de pair avec une redéfinition des territoires intimes, de la subjectivité, de l'individualité et des échanges interpersonnels. Plus encore, la technique serait un véritable opérateur de transformations sociales et anthropologiques, souvent appréhendées avec une certaine méfiance.

Les thèses de Le Breton à propos de la sexualité en ligne sont particulièrement illustratives de cet aspect. Pour lui, la « cybersexualité » incarne les contradictions et les menaces les plus fondamentales qui entachent « les nouvelles formes de l'individualisation dans nos sociétés contemporaines » (2006 : 24). Elle reposerait sur une communication désengagée, qui exclut les corps et la subjectivité des partenaires pour ne poursuivre que leurs fantasmes individuels de toute-puissance. L'échange sexuel sur internet serait intrinsèquement onanique. En libérant l'individu du regard d'autrui, il réduirait ce dernier à un faisceau d'informations virtuelles, un « leurre (...) écarté au profit de signes dénués d'humanité » (2006 : 31). En somme, la médiation technique aurait pour effet d'empêcher un véritable échange intersubjectif dans lequel l'identité et la sensibilité des personnes seraient reconnues.

Cette thèse rejoint les analyses centrées sur l'outil technique et qui, explicitement ou implicitement, lui octroient un tel pouvoir de détermination des échanges

sociaux qu'il les «déshumaniserait», voire pourrait favoriser des formes de réification. L'homme serait de plus en plus défini comme une « machine » dont les mécanismes seraient susceptibles d'être expliqués et modifiés par la science et la technique (Breton 2006). Constamment impliqué dans un processus de communication, l'individu contemporain se trouverait dépossédé de son intériorité, érigeant l'ordinateur en second « moi » (Turkle 1986).

Turkle a proposé différentes interprétations de l'intégration croissante des technologies dans la vie quotidienne. Dans *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet* (1995), elle affirme que dès lors que l'ordinateur n'est plus un simple appareil de calcul et programmation mais un outil de simulation, de navigation et d'interaction, la technique provoque un changement culturel qui redéfinit notre rapport au vivant. À mesure que les machines tendent vers plus d'interactivité, d'intuitivité, de complexité et que leur fonctionnement devient opaque, on se les représente comme plus « vivantes ».

Cette vision des technologies de communication comme aliénantes est toutefois contrebalancée par des affirmations plus optimistes. Pour Turkle, l'ordinateur permet à l'individu d'explorer des facettes de sa personnalité jusque-là restées dans l'ombre (Turkle 1995, 2003). Que ce soit par les pratiques de travestissement identitaire ou par la navigation constante entre plusieurs fenêtres de son écran – l'«écran fragmenté» –, les usages remettent en question la vision d'un moi unitaire. La relation homme-ordinateur est donc double : d'un côté, la machine est instrumentale et fait des choses pour l'utilisateur ; de l'autre, elle agit aussi sur lui, modifie la manière dont il perçoit son environnement et sa relation à lui-même. La diffusion des techniques de communication produirait un véritable changement dans la définition de l'identité : « les expériences en ligne de “vies parallèles” font partie d'un contexte culturel signifiant qui tend à proposer de nouvelles théories sur les “moi multiples”, non plus pathologiques mais au contraire tout à fait sains » (Turkle 2003 : 23).

Ainsi, internet participerait à l'émancipation de l'individu et à sa « réalisation de soi ». Il constituerait, en d'autres termes, un dispositif qui assiste et encourage sa construction et son incorporation dans la vie sociale (Klein et Brackelaire 1999). Dans le même temps, le fait que ces pratiques se réalisent par des dispositifs sociotechniques a pour corollaire une « technologisation croissante de la subjectivité » (Peeters et Charlier 1999 : 20).

Que ce soit positivement ou négativement, l'intimité n'est pas seulement affectée dans sa composante subjective par les développements techniques. En effet, d'autres travaux davantage centrés sur les relations interindividuelles se penchent sur la manière dont les possibilités concrètes qu'offre internet en termes de dévoilement de soi participent à une redéfinition de la vie privée.

La multiplication des dispositifs de vidéo-observation sur internet (webcams, sites personnels) encourage une dialectique exhibitionnisme-voyeurisme et questionne la frontière qui sépare traditionnellement sphère privée et espace public (Merzeau 2010 ; Rigaut 2001). Pour Uhl, la compulsion de l'intimité et l'exaltation de la banalité quotidienne sur internet conduisent à poser l'hypothèse de la transformation du rapport à la vie quotidienne, « métamorphosée en panopticon généralisé où le souci de l'“authenticité” du Dire supplante le sens du message » et où la frontière entre privé et public disparaît, ainsi que dans le rapport à autrui « avec l'indistinction du “je” et du “tu”, de la réalité et du fantasme, du moi et du monde » (2002 : 155). Ces pratiques produisent le paradoxe suivant : se dévoiler devant le maximum d'inconnus possible serait plus facile que devant un confident particulier. Dans une perspective foucaldienne, cet « exhibitionnisme » en ligne<sup>20</sup> participerait à la tradition de la confession et de l'aveu qu'il poursuivrait après les phases religieuse puis psychanalytique (Rigaut 2001).

Cette première approche d'une socio-anthropologie d'internet peut être résumée comme suit : internet opérerait une redéfinition de l'identité par le rejet de l'individu subjectif au profit de sa représentation informationnelle, mais il offrirait en même temps un contexte favorable à l'expérimentation identitaire et donc à la réalisation personnelle. Du point de vue des relations sociales, son développement s'accompagnerait d'un repli sur un espace intime survalorisé et redessiné notamment par son exposition au regard d'autrui. Ces deux perspectives, qui voient dans internet un outil tantôt d'aliénation ou au contraire d'émancipation, se rejoignent sur un même postulat : la diffusion des technologies de communication numériques aurait des conséquences directes non seulement en termes de pratiques sociales mais aussi sur un plan bien plus fondamental, en remodelant l'intériorité, la subjectivité, l'identité et l'intimité des individus. En d'autres termes, elle serait à la source de phénomènes sociaux résolument nouveaux, ou du moins de transformations sociales et anthropologiques inédites.

### **Usages des TIC, intimité conjugale et intimité personnelle**

Une seconde perspective, davantage centrée sur les *usages* des techniques que sur leurs implications socio-anthropologiques, rejette tout déterminisme pour s'interroger sur les pratiques effectives des utilisateurs. Les tenants de

<sup>20</sup> Adoptant une perspective plus optimiste, le psychanalyste Serge Tisseron (2011) emprunte à Lacan le concept d'« extimité » pour désigner le dévoilement du soi intime, sur internet notamment. Il distingue ce processus de l'exhibitionnisme et du conformisme et lui attribue un rôle dans l'enrichissement de l'intimité et la création de nouveaux liens sociaux.

cette approche, issue du fonctionnalisme américain dans les années 1960-1970, se dressent contre le « médiacentrisme » qui prévalait jusqu'alors pour se concentrer sur ce que « font » les usagers (Jauréguiberry et Proulx 2011). En France, cette approche se développe dès les années 1980 et donne lieu à un large corpus de recherches qui s'inscrivent dans un changement paradigmatique dans la manière de penser les relations entre les techniques et le social (Jouët 2000). Postulant une relative autonomie des usagers face aux outils, la recherche se concentre sur leurs activités de consommation, d'appropriation et d'éventuels détournements :

« L'attention ne porte plus sur la production de marchandises "aliénantes" et de techniques contraignantes mais sur les manières dont les sujets réinvestissent ces dernières grâce à des activités et des savoirs inventifs. L'attention porte plus sur la figure du travailleur-producteur que sur celle du consommateur, elle-même érigée au rang de producteur dans ses usages. » (Voirol 2011 : 135)

Pour Voirol, la dénonciation radicale du déterminisme technique tombe toutefois dans l'écueil inverse : la thèse d'une technologie émancipatrice qui se dessine en filigrane de nombreuses recherches portant sur les usages des TIC fait l'impasse sur deux phénomènes centraux<sup>21</sup> pour saisir les enjeux de la « médiation sociotechnique croissante des rapports sociaux » (Granjon et Denouël 2011). Premièrement, les individus ne sont pas des usagers hyper-compétents qui, ayant assouvi leurs besoins matériels, seraient orientés vers de seuls objectifs de réalisation de soi. L'expérience contemporaine apparaît, au contraire, marquée par de nombreuses fragilités et vulnérabilités (Genard 2009). Outre les inégalités socioéconomiques croissantes et la déstandardisation des trajectoires biographiques, les normes d'autonomie et de responsabilité individuelle sont devenues des injonctions fondamentales qui sanctionnent l'existence contemporaine (Ehrenberg 1995, 1998). Comme le résume Voirol,

« (...) le portrait du sujet contemporain dressé par les sciences sociales relève plutôt un soi "fatigué", "brisé", scindé, fragmenté, en prise à mille tourments liés notamment à l'injonction d'"être lui-même". » (Voirol 2011 : 141)

<sup>21</sup> Voirol repère, de fait, trois principaux « oublis » du paradigme des usages lorsqu'il s'agit de formuler une véritable théorie critique du social dans les sociétés contemporaines. Le troisième, qui ne sera pas développé dans cette section, porte sur l'oubli de la critique, c'est-à-dire le refus d'intégrer dans l'analyse des pratiques culturelles des critères normatifs permettant d'évaluer dans quelle mesure elles encouragent ou au contraire interdisent une véritable autonomie des sujets (Voirol 2011).

Deuxièmement, les outils et les interfaces utilisés par les individus ne sont pas des objets neutres (Berthoud 1991) ou neutralisés par les tactiques innovatrices et les détournements des usagers. Les objets techniques sont politiques : ils contraignent les pratiques, notamment communicationnelles, en les orientant et en les intégrant dans des cadres à la fois prescriptifs et restrictifs. En d'autres termes, l'artefact « propose un "script", un "scénario" qui se veut prédétermination des mises en scène que les utilisateurs sont appelés à imaginer à partir du dispositif technique et des prescriptions (notices, contrats, conseils...) qui l'accompagnent » (Akrich 1987 : 51). Ainsi, les dispositifs sociotechniques de médiation des interactions en ligne proposent des modes particuliers d'appréhender l'identité personnelle, les échanges et les liens sociaux.

Cette critique adressée à l'étude des usages n'est toutefois pas partagée par tous. Selon Jauréguiberry et Proulx (2011), cette approche se distancie à la fois des thèses qui prônent un déterminisme technique et de celles qui défendent un déterminisme social<sup>22</sup>. Voirol, Jauréguiberry et Proulx s'entendent toutefois sur la nécessité d'adopter une perspective qui dépasse l'opposition entre technique et social.

Parce qu'elle est la plus susceptible de rendre compte de la complexité des enjeux qui traversent l'intégration des TIC dans la vie sociale, c'est cette approche qui est retenue dans ce travail. Avec Jauréguiberry et Proulx (2011), je propose de considérer les outils technologiques comme étant à la fois des *révélateurs* et les *opérateurs* des transformations, des pluralisations et des tensions qui traversent le monde social.

Proulx (2005) note que la diffusion d'internet a modifié les cadres d'usage des TIC, avec deux conséquences majeures. En premier lieu, comme en témoignent notamment les recherches liées aux usages familiaux et professionnels des TIC (voir entre autres Boboc et Dhaleine 2007 ; Broadbent 2011 ; De Gournay 1997 ; Le Douarin 2011), on assiste à un enchevêtrement croissant des sphères domestique, professionnelle et personnelle, ce qui interroge les contours de l'intimité individuelle et conjugale. En second lieu, les outils qui soutiennent les échanges en ligne se multiplient, se diversifient et deviennent plus mobiles : ordinateur fixe, ordinateur portable, téléphone portable (Lenhart *et al.* 2010 ; Smith 2010), consoles de jeux vidéo ou encore tablettes numériques forment autant de médiateurs aux communications interpersonnelles ou collectives, *via* internet ou non. Quant aux usages de ces appareils, ils sont résolument

<sup>22</sup> Plus qu'une réelle divergence de points de vue, cette apparente contradiction signale d'ailleurs le grand nombre et la diversité des recherches se réclamant de la sociologie des usages, qui constitue moins une approche basée sur des fondements épistémologiques et théoriques stables qu'un champ d'étude centré sur les pratiques d'utilisation des TIC (Jouët 2000).

imbriqués (Beaudouin et Velkovska 1999). La multiplicité et l'entrelacement des médias dans les relations doivent donc être pris en compte. Non seulement les nouveaux supports ne viennent pas se substituer aux anciens mais les concepteurs en développent les fonctionnalités, les rendant plus polyvalents, plus mobiles et plus complexes. Ces mutations des usages et des techniques ne sont pas sans conséquences sur les pratiques communicationnelles :

«La portabilité des terminaux, la mobilité des personnes, l'ouverture des communications interpersonnelles vers des espaces de communication plus collectifs, la transformation des interfaces informatiques en fenêtres de dialogue avec des internautes distants, ont sensiblement modifié les contextes communicationnels des individus. De plus, ces changements affectent la manière dont s'organisent, se distribuent et s'enchaînent les contacts. Les pratiques de communication se trouvent ainsi prises dans un écheveau de dispositifs technologiques qui s'incorporent dans les activités relationnelles, en leur ouvrant de nouveaux territoires.» (Cardon *et al.* 2005 : 100)

Dès lors, ces changements exigent de penser les pratiques de communication médiatisée par les TIC sous forme de convergence (Cardon *et al.* 2005 ; Schroeder 2010), c'est-à-dire en observant la manière dont s'articulent les usages des différents outils et de leurs multiples fonctionnalités dans les relations interpersonnelles.

Les outils communicationnels utilisés dans les interactions quotidiennes permettent des échanges écrits, oraux et parfois visuels qui posent la question de la discrétion des échanges en des termes distincts<sup>23</sup>. De nombreuses recherches constatent que les pratiques de communication écrite s'articulent avec une redéfinition des contours de la sphère intime. Pharabod (2004), par exemple, relève que la navigation sur internet est une pratique résolument individuelle et qui, à domicile, renforce l'intimité personnelle de l'utilisateur face aux autres

<sup>23</sup> Les usages de l'image mobile, par des dispositifs de webcam (notamment sur Skype ou Msn) ou dans la téléphonie, n'ont à ma connaissance pas été thématiques du point de vue de leur discrétion vis-à-vis de l'entourage des usagers. En revanche, ils ont donné lieu à une littérature abondante attachée à l'analyse des pratiques de mise en scène de l'intimité en ligne (Uhl 2002) et des pratiques de surveillance. D'autres travaux cherchent à comprendre comment les dispositifs interactionnels en ligne intégrant la webcam sont utilisés pour renforcer un sentiment de proximité (Kirk *et al.* 2010) et donc d'intimité, y compris amoureuse (Neustaedter et Greenberg 2013 ; Neustaedter et Greenberg 2012) et sexuelle. L'intérêt de l'analyse des usages de ces techniques réside en outre dans le fait que, tout en renforçant l'intimité des échanges, ils posent la question du cadrage de l'image et, dès lors, du hors champ. En faisant des usagers à la fois les producteurs et les critiques des images produites (Morel et Licoppe 2009), ils les engagent dans des pratiques réflexives relatives à la construction de leur intimité personnelle.

membres de sa famille. Les usagers favorisent l'écrit pour des échanges privés en raison de l'invisibilité qu'il offre vis-à-vis de leur entourage<sup>24</sup>. Mais la conservation des traces de tels échanges remet en question cette supposée discrétion. Dans les relations extra-conjugales par exemple, les TIC permettent autant de nouer et de maintenir des rapports intimes secrets qu'elles offrent aux conjoints les moyens de les débusquer (Ellwood-Clayton 2006)<sup>25</sup>. Quant aux échanges oraux, s'ils sont plus directement audibles pour des personnes à proximité, ils sont aussi souvent médiatisés par des terminaux dont la mobilité favorise la discrétion – notamment le téléphone portable (Goggin 2012 [2006] ; Jauréguiberry 2003). Le choix des formes de communication (écrite ou orale) et de ses supports (mobiles ou immobiles) est donc producteur de frontières spatiales, temporelles et techniques de l'intime.

Les TIC engagent les utilisateurs dans des arbitrages parfois complexes entre intimité familiale, intimité conjugale et intimité personnelle. En analysant comment leurs usages s'intègrent dans les systèmes de solidarités et de régulations familiales, les sociologues soulignent combien ces équipements encouragent non seulement l'ouverture de la famille au monde extérieur mais accompagnent aussi le développement de sphères de socialisation plus individualisées. Les outils, de plus en plus personnels, servent autant à maintenir le lien familial ou conjugal (Wilding 2006) qu'à élargir les sphères d'autonomie individuelle (Chaulet 2009a ; De Singly 2003). Ainsi, la multiplication des équipements de communication et de navigation à domicile rend visible le développement d'une sociabilité plus individuelle que familiale ou conjugale – en témoigne par exemple l'usage de l'ordinateur portable (Pharabod 2004), en particulier comme outil de navigation sur internet (Lelong *et al.* 2004). Quant au téléphone portable, il peut autant servir à renforcer le

<sup>24</sup> Comme le constate Broadbent, « le texte isole de l'environnement immédiat. (...) la plupart des gens considèrent la communication par le texte plus privée que par la voix, simplement parce qu'ils ne peuvent pas être entendus. L'e-mail d'abord, le sms ensuite, puis la messagerie instantanée et les sites de réseaux sociaux, ont permis un flux continu de conversations dans des endroits où la communication privée avait été bannie pendant des siècles » (2011 : 68-69).

<sup>25</sup> Diverses stratégies de dissimulation liées aux échanges écrits sont utilisées par les « infidèles » (Le Douarin et Le Van 2010) : placer l'écran de l'ordinateur à l'abri des regards, protéger l'accès aux terminaux de communication par des mots de passe ou encore en modifier les paramètres de navigation pour effacer automatiquement les traces – Pharabod (2004) relève que l'utilisation d'adresses de messagerie secondaires peut également répondre à ces objectifs. En outre, les « infidèles » recourent à des stratégies de mobilité facilitées par la possession d'un équipement personnel et la portabilité des terminaux, qui multiplient les espaces et les temps de contact possibles (Le Douarin et Le Van 2010). Ceux-ci offrent par ailleurs aux usagers l'occasion de communiquer oralement. Or, ces pratiques sont parfois insuffisantes face aux stratégies mises en place par les conjoints trompés et qui visent à retrouver ces traces (Le Douarin et Le Van 2010).

caractère fusionnel de certaines relations conjugales qu'à favoriser la liberté et l'indépendance des partenaires (Martin et De Singly 2002)<sup>26</sup>.

Il faut toutefois noter que le gain d'autonomie individuelle permis par les TIC dans l'espace domestique reste soumis aux types de cohésion, de régulation et aux arbitrages qui caractérisent cet aspect. Granjon *et al.* concluent ainsi leur étude des pratiques de sociabilité dans les familles populaires en nuanciant le caractère émancipateur des TIC. Pour eux, l'individu :

« (...) est toujours bridé par les identités, appartenances, perceptions et autres dispositions qui structurent sa relation au monde et conditionnent son envie, sa manière ainsi que sa capacité pratique à construire ses relations et à construire ses contacts. » (2007 : 154)

Les clivages sociaux, entendus en termes de statut socioéconomique (Gire et Granjon 2012 ; Merklé et Octobre 2012), en termes ethniques (Kafai *et al.* 2010 ; Nakamura 2002) ou encore en termes de genre<sup>27</sup> (Jouët 2003) jouent un rôle toujours déterminant dans les pratiques numériques (Kendall 1998), y compris parmi les jeunes générations.

Jusqu'ici, j'ai abordé les usages des TIC sous l'angle particulier de la discrétion des échanges vis-à-vis de l'entourage, mettant en évidence leur rôle dans la construction des intimités familiales, conjugales et individuelles. Par cette approche, je me suis focalisée sur leur utilisation dans la médiation et la médiatisation de relations préexistantes, qui en représentent d'ailleurs la majorité des usages quotidiens, y compris dans le cas d'internet (Boase et Wellman 2006 ; Castells 2002 ; Wellman et Haythornthwaite 2002). Mais les technologies de communication, et plus particulièrement internet, offrent aussi un terrain pour la création de nouveaux liens intimes. C'est à ces derniers qu'est consacré le développement ci-après.

## CRÉATION DE LIENS INTIMES SUR INTERNET

Dès son lancement, internet est apparu comme une promesse pour la construction de nouvelles solidarités et de nouvelles intimités (Rheingold 1995 ;

<sup>26</sup> Martin et De Singly (2002) notent que les pratiques de partage ou d'individualisation du téléphone portable sont symétriques entre conjoints – un constat que relève également Pharabod (2004) –, ce qui semble témoigner d'une recherche d'égalité dans la délimitation des frontières de l'intimité personnelle.

<sup>27</sup> Dans la sphère professionnelle par exemple, femmes et hommes ne présentent pas les mêmes pratiques dans l'usage des TIC : plus nombreux à les utiliser à des fins privées, les hommes y recourent davantage à des moments choisis ; pour les femmes en revanche, les usages privés des TIC permettent surtout de répondre à des sollicitations familiales (Boboc et Dhaleine 2007).

Turkle 1995). En sociologie, ces dernières ont été tout particulièrement abordées au travers des plateformes explicitement conçues pour favoriser la rencontre amoureuse. Dans un premier temps, je me concentrerai sur des contributions prenant comme terrain d'investigation de tels sites. Ce propos sera ensuite élargi en considérant la création de nouvelles relations dans d'autres environnements en ligne. Enfin, j'identifierai certains des principaux traits caractéristiques de ces intimités digitales.

## **Les sites de rencontre**

Depuis une dizaine d'années, la recherche de partenaires amoureux ou sexuels sur internet est une pratique de plus en plus courante dans les pays occidentaux (Brym et Lenton 2001 ; Daneback *et al.* 2005 ; Dutton *et al.* 2009 ; Hogan *et al.* 2011 ; Lardellier 2004). Les dispositifs numériques et leurs usages ont éveillé l'intérêt des scientifiques, donnant lieu à de nombreuses recherches – et à une abondante littérature – à l'interface de la sociologie, de la psychologie sociale et des études de la communication et des nouvelles technologies.

Le plus souvent dans une perspective comparative avec les relations hors ligne, certaines recherches mobilisent les outils de l'interactionnisme goffmanien pour analyser la façon dont les usagers mettent en scène leur identité, se représentent leurs partenaires potentiels et s'engagent dans des échanges médiatisés par l'interface électronique (Hardey 2002). Ces études mettent en lumière que, de manière analogue aux échanges en situation de coprésence physique, ces interactions sont régulées par des normes implicites et explicites destinées à faciliter la construction de la confiance interpersonnelle et à protéger le soi.

Des études suggèrent aussi que les échanges en ligne pourraient offrir un cadre propice à des manifestations de la « relation pure » telle que définie par Giddens (2004 [1992]). Sur internet, l'authenticité recherchée dans la révélation de soi et l'engagement réflexif que cela suppose, la révélation réciproque échelonnée au cours des échanges ou encore la valorisation du dialogue comme fondement de la confiance pourraient correspondre à de nouvelles manières d'envisager l'intimité (Hardey 2002). Alors que dans cette perspective, internet encouragerait une émancipation dans le domaine de l'intime, d'autres analyses se montrent moins optimistes. S'interrogeant sur la concrétisation de la « relation pure » dans les échanges entre adolescents sur internet, Clark (1998) observe que, loin de développer un rapport engagé et désintéressé fondé sur la révélation intime et la confiance, ceux-ci tendent plutôt à nouer des rapports ludiques dans un but d'autogratification.

Comme l'illustrent ces deux études contradictoires, les échanges amoureux en ligne sont traversés de tensions entre, d'une part, une vision de l'intimité

comme un partage égalitaire, gratuit et sincère et, de l'autre, une intimité plus instrumentale, servant essentiellement des buts de satisfaction individuelle. De fait, un pan important de la recherche se concentre sur les tensions et la conflictualité qui animent le champ de la rencontre en ligne. De nombreux chercheurs s'interrogent ainsi sur les contradictions pratiques et normatives qui transparaissent dans l'utilisation des sites de rencontre (Champagne 2006 ; Dröge et Voirol 2011 ; Illouz 2006 ; Lardellier 2004 ; Marquet 2009). Ils examinent, en particulier, comment la fréquentation de ces plateformes menace une conception enchantée de l'amour romantique, fondée notamment sur la singularité de l'individu, le désintéressement des échanges, l'exclusivité de la relation et l'engagement durable des partenaires.

Pour Illouz, internet voit se développer un marché matrimonial concurrentiel qui change les modalités de la rencontre amoureuse. L'abondance de partenaires potentiels, les calculs coûts/bénéfices qui président à l'engagement relationnel ou encore la nécessité d'efficacité conduisent les internautes à raffiner leurs goûts amoureux et à adopter une logique consumériste en opposition radicale avec les valeurs et les normes jusque-là prégnantes dans l'intimité. Pour elle, le cynisme de bon nombre d'usagers de ces sites

« (...) marque une rupture radicale avec la culture traditionnelle du romantisme et est un effet de la banalisation engendrée par la masse des rencontres et par la forme et la culture du marché qui ont envahi les sites de rencontres. » (2006 : 256)

Poursuivant cette approche, Dröge et Voirol (2011) relativisent toutefois la disparition des valeurs et des normes romantiques au profit de conceptions capitalistes<sup>28</sup> des rapports amoureux en ligne. Par l'analyse des pratiques des usagers des sites de rencontre, ils relèvent qu'elles s'insèrent dans un processus d'apprentissage qui vise à limiter les risques de déception amoureuse et par lequel les utilisateurs tendent à rationaliser leurs interactions en ligne. Cependant, ce processus ne fait pas pour autant disparaître les valeurs et les normes amoureuses. Les chercheurs observent plutôt un entrelacement complexe entre les conceptions romantiques et les stratégies rationnelles des usagers.

Les analyses de l'objet *relations amoureuses sur internet*, particulièrement en sociologie, sont très largement focalisées sur les sites de rencontre (voir par exemple : Bergström 2012 ; Champagne 2006 ; Chaulet 2009b ; Dröge et Voirol 2011 ; Geser 2006 ; Illouz 2006 ; Lardellier 2004 ; Lawson et Leck 2006 ;

<sup>28</sup> C'est-à-dire de rapports fondés notamment sur une quête de maximisation de l'investissement individuel, associée à une logique de concurrence et d'interchangeabilité entre partenaires amoureux potentiels.

Marquet 2009 ; Schmitz 2012). L'intérêt pour ce type de plateforme se justifie dans la mesure où il concentre la majorité des rencontres en ligne (Hogan *et al.* 2011). Toutefois, les observations réalisées dans ces espaces ne peuvent être généralisées à d'autres environnements. Ces sites sont, en effet, spécifiquement et explicitement organisés en vue de mettre en relation des partenaires potentiels susceptibles de poursuivre leur relation hors ligne. Dès lors, la présentation de soi et les interactions sont orientées par la recherche d'une certaine adéquation entre l'identité en ligne et l'identité hors ligne (Ellison *et al.* 2006 ; Toma *et al.* 2008). En d'autres termes, ces plateformes sont caractérisées par l'établissement d'un contrat interactionnel fondé sur la « véracité » de l'identité présentée à autrui. Or, comme nous le verrons, cette norme est inopérante, ou du moins plus ambiguë, dans d'autres espaces de sociabilité sur internet.

Le champ d'étude des rencontres et des relations amoureuses en ligne se focalise sur des dimensions qui ne permettent de dresser un portrait que partiel de son objet. Une part conséquente des recherches se concentre sur un moment particulier de la relation : sa création, en ligne d'abord, puis son passage hors ligne lors de la rencontre physique. Internet est donc davantage envisagé comme un média de rencontre que comme le médiateur d'échanges pouvant se poursuivre en ligne à long terme. De plus, cette tranche particulière de la vie amoureuse est étudiée dans des plateformes explicitement dévolues à la rencontre amoureuse. Les sites non spécialisés sont, pour leur part, l'objet d'un intérêt plutôt marginal, alors même qu'ils forment aussi des vecteurs d'échanges intimes parfois susceptibles de se poursuivre hors ligne. Les salons de *chat* et les forums de discussion<sup>29</sup>, les réseaux sociaux<sup>30</sup>, les jeux en réseau<sup>31</sup> ou encore les mondes sociaux virtuels – que nous aborderons plus en détail ci-après – sont aussi des espaces de rencontre amoureuse (Hogan *et al.* 2011). En somme, on peut affirmer qu'une part conséquente de la recherche se focalise sur un type *particulier* d'échanges amoureux sur internet : la rencontre intentionnelle et qui a généralement pour vocation de déboucher sur une rencontre hors ligne.

<sup>29</sup> Les salons de *chat*, également appelés canaux IRC (Internet Relay Chat), sont des plateformes d'échanges synchrones qui fonctionnent essentiellement par communication écrite entre plusieurs usagers (Latzko-Toth 2001). Les forums, qui abritent eux aussi des discussions écrites, s'en distinguent par le caractère différé des échanges (Marcoccia 2004a).

<sup>30</sup> Plateformes archétypiques du web relationnel, les réseaux sociaux sont fondés tantôt sur des principes d'interconnaissance hors ligne (Facebook, LinkedIn) tantôt sur des intérêts communs et l'échange de contenus (Myspace) (Cardon 2011).

<sup>31</sup> Les jeux en réseau désignent un large éventail de plateformes ludiques sur internet, basées sur des échanges entre joueurs et/ou entre joueurs et agents informatiques. Ils sont généralement orientés vers des pratiques de simulation identitaire, comme dans les MUD (Multi-User Dungeon) et les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games, soit des jeux en ligne massivement multijoueurs), qui ont inspiré une large série de travaux (voir notamment Craipeau 2011 ; Turkle 1995).

## Intimités en ligne

Comme les relations nouées sur les sites de rencontre, les intimités développées via d'autres plateformes sont traversées de nombreux paradoxes<sup>32</sup> (Ben Ze'ev 2004). Parce qu'ils dressent des lignes analytiques qui seront examinées en particulier dans ce travail, trois d'entre eux méritent d'être examinés attentivement.

Premièrement, les pratiques identitaires, structurées par le principe d'anonymat caractéristique de nombreuses plateformes de sociabilité du web, oscillent entre «subjectivation» et «simulation» (Cardon 2008). La subjectivation, qui participe d'un tournant expressiviste du web relationnel et traduit une quête d'authenticité caractéristique des sociétés contemporaines (Allard 2007), est fondée sur une dynamique d'extériorisation de soi et de reconnaissance par autrui. La simulation, au contraire, implique une posture plus distante vis-à-vis d'une identité définie comme fictive – on en trouve les exemples les plus flagrants dans les pratiques de jeu de rôles (Caïra 2007 ; Trémel 2001). Cette dernière ne doit toutefois pas être appréhendée comme totalement déconnectée du sujet :

«L'endossement de rôle, du simple grossissement d'un trait de personnalité au travestissement pur et simple, ne saurait être interprété comme un abandon naïf à la puissance imaginaire des fictions de soi. Il s'accompagne en retour d'une augmentation des capacités réflexives par lesquelles les personnes s'emploient à régler, dans des contextes variés et selon des modalités diverses, les images qu'elles investissent.» (Cardon 2008 : 13)

Dans les relations intimes, les pratiques de simulation suscitent la crainte du mensonge identitaire qui constitue un des éléments centraux des représentations de la sociabilité sur internet et ce dès ses développements<sup>33</sup> (Castells 2002 ; Turkle 1995). En même temps, cette peur s'accompagne d'une forme de fascination face à l'idée de faire soi-même l'expérience d'une nouvelle identité (Albright et Conran 2003 ; Pastinelli 2002 ; Pastinelli 2003).

<sup>32</sup> Ben Ze'ev (2004 : 26-27) relève six principaux paradoxes des amours en ligne : (1) les échanges se caractérisent par une distance physique entre interlocuteurs mais leur immédiateté temporelle ; (2) ils sont à la fois continus et discontinus car subordonnés à d'autres activités hors ligne ; (3) anonymes, ils donnent lieu à un dévoilement de soi particulièrement important, (4) qui peut être sincère autant que mensonger ; (5) par ailleurs, la communication, fragmentaire parce qu'essentiellement écrite, est néanmoins particulièrement riche dans son contenu ; (6) enfin, ces échanges se distinguent par leur faible engagement physique mais une forte implication mentale.

<sup>33</sup> Cette crainte s'exprime dans des histoires plus ou moins mystifiées, comme celle connue comme «the case of the electronic lover» (Bakardjieva 2003 ; Le Breton 1999 ; Rheingold 1995).

Il faut relever que des pratiques de simulation identitaire ne sont pas incompatibles avec des formes particulièrement importantes de subjectivation. Alors que l'identité « virtuelle » demeure, dans les représentations, associée à la simulation, les usagers de plateformes de *chat* affirment se présenter de manière plus « vraie » et authentique sur internet, où ils se libèrent de rôles sociaux qui les conduisent à endosser une « fausse » identité. La vie hors ligne, socialement régulée et mise en scène, serait selon eux particulièrement propice au mensonge. À l'inverse, ces échanges « virtuels » seraient de fait plus « vrais » que les échanges « réels » (Pastinelli 2002).

Les jeux de rôle, qui sont partie intégrante de la culture internet, se fondent sur la production de fictions narratives de soi (Grellier 2008) basées sur le principe de l'illusion ou du mimicry, où « le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même » (Caillois 1967 [1958] : 61). On peut supposer que les plateformes relationnelles sur internet offrent un contexte particulièrement peu propice au développement de la confiance, pourtant indispensable au dévoilement mutuel et à la construction de l'intimité dans le cadre de relations amoureuses. Cette affirmation, pour raisonnable qu'elle paraisse, doit cependant être traitée avec circonspection parce qu'elle essentialise et décontextualise les attentes des partenaires dans leurs interactions en ligne. Pastinelli (2003) rappelle que la confiance repose sur un contrat communicationnel dont les exigences changent selon le contexte d'échange. Des pratiques de présentation de soi identiques sont tantôt conventionnelles, tantôt transgressives selon la définition de la relation considérée et selon qu'elles se déroulent dans un site de rencontre, un salon de *chat*, un monde virtuel ou encore un réseau social. Elles sont, en d'autres termes, évaluées à l'aune des termes implicites ou explicites du contrat qui lie les partenaires d'interaction.

Quoi qu'il en soit, si l'anonymat et la liberté proposés par de nombreuses plateformes de sociabilité en ligne en ce qui concerne la présentation de soi permettent des pratiques de travestissement identitaire, ils ne font pas nécessairement obstacle à l'établissement d'échanges intimes. Plusieurs travaux, issus de la sociologie, de la psychologie sociale ou des sciences de la communication, mettent en lumière la capacité d'internet à servir de vecteur à la création de relations de profonde intimité. L'absence fréquente de signes non verbaux dans les échanges et la maîtrise des signes identitaires favorisent une présentation de soi particulièrement ouverte, une représentation d'autrui idéalisée, une projection sur lui de ses propres attentes et, enfin, des relations particulièrement fortes (Albright et Conran 2003 ; Moral 2001). En d'autres termes, les internautes s'engagent dans des processus de dévoilement mutuel où ils peuvent se présenter à leur partenaire et se le représenter de manière positive, développant des sentiments très forts à son égard. À ce propos, Walther (1996) introduit le

concept de « communication hyperpersonnelle », suggérant que les interactions en ligne peuvent surpasser les échanges hors ligne en intimité.

Ce phénomène conduit à se pencher sur un deuxième paradoxe des intimités en ligne qui relève lui aussi des particularités des échanges numériques. Les éléments examinés ci-avant signalent la possibilité d'une communication particulièrement riche et profonde entre partenaires. Cependant, les échanges, le plus souvent écrits, reposent sur des signes fragmentaires et relativement rares (Moral 2001), dont on pourrait supposer qu'ils ne parviennent pas à restituer l'épaisseur des interactions en situation de coprésence physique. Dans une perspective goffmanienne, les partenaires sont en effet privés de toute une palette de signes non verbaux, directs ou indirects, qui font la complexité et la richesse des interactions (Goffman 1973). Cependant, loin d'appauvrir les échanges, la prédominance de l'écrit favorise l'engagement des individus dans des processus narratifs propices au dévoilement de soi, par ailleurs encouragé par le sentiment de protection que procure le dispositif technique (Pastinelli 2002).

De plus, internet est particulièrement favorable à l'expression des affects et des émotions (Walther 1996). Les internautes sont nombreux à vivre des expériences d'échange qu'ils qualifient de très intenses : ils rapportent la sensation d'accéder au « moi intérieur » de leur partenaire, le sentiment de pouvoir se livrer sans retenue, ou encore d'une « rencontre des âmes » (Albright et Conran 2003). Selon les chercheurs, les relations intimes sur internet sont marquées par des processus d'« optimisation du soi » et d'idéalisation mutuelle qui existent également dans les relations *de visu* mais se trouveraient renforcés par le dispositif sociotechnique. Ainsi, comme sur les sites de rencontre (Illouz 2006 ; Lardellier 2004), les relations nouées dans d'autres environnements numériques s'opèrent sur une temporalité inversée à une situation de coprésence physique, en donnant à voir la subjectivité de l'individu (ou son « soi profond ») avant son apparence.

En outre, internet encouragerait le développement d'une intimité et d'un érotisme essentiellement discursifs (Schmoll 2004). Dans son étude des formes de sociabilité dans les salons de *chat*, Rigaut note que les échanges qui s'y tiennent se transforment fréquemment en rapports de séduction et que le sexe représente un des thèmes de discussion favoris des usagers. Observant le caractère léger et ludique de ces interactions, il formule l'hypothèse :

« (...) d'un nouveau savoir-faire, ou en tout cas d'un *savoir-dire*<sup>34</sup>, érotique en train de se constituer progressivement, et auquel Internet,

<sup>34</sup> En italique dans le texte.

et plus particulièrement les chats, permettent d'être expérimenté d'une manière purement verbale et dédagée des enjeux concrets de la drague réelle.» (2001 : 121)

Enfin, adoptant une perspective critique et qualifiant certains dialogues d'«autarciques», Rigaut relève que le rapport de séduction semble parfois davantage dirigé vers l'internaute lui-même que vers son interlocuteur. En d'autres termes, l'intersubjectivité apparente des échanges intimes aurait un caractère essentiellement autoréférentiel. Si la pauvreté des dialogues intimes sur internet est trompeuse, ces échanges donneraient à voir, du moins dans certains cas, moins la confrontation de deux individualités que le développement d'un échange où l'interlocuteur ne servirait qu'à valider et valoriser l'identité affichée.

Le troisième paradoxe qu'il convient encore d'examiner concerne le degré d'implication des partenaires dans leurs rapports et la contradiction entre un engagement émotionnel particulièrement fort et un engagement relationnel ambigu, voire faible. Cette contradiction se manifeste tant dans les motivations d'usage d'internet que dans l'imbrication des échanges en ligne avec d'autres activités quotidiennes, ou encore dans les outils interactionnels utilisés et les cadrages relationnels qu'ils encouragent ou qu'ils contraignent.

S'agissant des motivations à s'engager dans des «bavardages électroniques», Pastinelli constate que les discours et les pratiques des utilisateurs sont parsemés de divergences. Privilégiant des contacts avec des personnes géographiquement et socialement proches, les usagers nient toutefois tout projet de transposer ces relations hors ligne. La sociabilité dans les salons de *chat* est marquée par une «double injonction qui se résume, d'une part, à créer des liens qui pourront dépasser IRC et, d'autre part, à ne pas laisser voir que sa fréquentation des bavardages vise avant tout la rencontre *de visu*<sup>35</sup>» (2002 : 242). Ainsi, les rencontres en ligne sont supposées rester seulement numériques mais éveillent à la fois l'espoir d'une rencontre hors ligne.

En outre, l'organisation temporelle des activités en ligne et la manière dont elles s'insèrent dans le quotidien des usagers sont ambiguës. Les pratiques de sociabilité numérique sont particulièrement chronophages, à tel point d'ailleurs que le spectre des «addictions», soit la crainte du développement d'une sociabilité «virtuelle» au détriment d'un engagement dans des relations «réelles», demeure largement thématisé dans les discours des observateurs du web (Castells 2002). Néanmoins, ces pratiques restent largement subordonnées à d'autres activités hors ligne. Pastinelli (2003) observe notamment que les

<sup>35</sup> En italique dans le texte.

interruptions des échanges pour cause d'« irruption du réel » sont fréquentes, ce qui témoigne de la présence des activités hors ligne. Ainsi, si les échanges en ligne et les intimités numériques s'insèrent dans le quotidien des individus, ils se développent tout particulièrement dans le temps libre et sont associés au temps du loisir et du jeu. Ces activités sont, dès lors, appréhendées avec légèreté – le jeu se définissant notamment par son caractère libre, séparé des autres sphères d'activité et improductif (Caillois 1967 [1958]).

Finalement, il faut noter que l'engagement vis-à-vis d'autrui est fortement lié – il en est autant la cause que l'effet – aux outils communicationnels mobilisés dans les échanges et dans la construction de la relation. D'une part, à différentes plateformes relationnelles correspondent différents formats de visibilité (Cardon 2008) qui, à leur tour, encouragent divers degrés d'implication identitaire dans la relation intersubjective à autrui. De l'autre, l'analyse des trajectoires des relations intimes montre que les usagers ont recours à différents outils selon leur engagement vis-à-vis d'autrui : ils passent de discussions dans des plateformes publiques à des échanges privés sur internet, puis communiquent par téléphone avant de se rencontrer hors ligne (Chaulet 2009b). En d'autres termes, leur investissement interactionnel est directement lié à leur implication relationnelle. Cependant, la rencontre physique, si elle est particulièrement engageante, ne signe pas nécessairement l'établissement de rapports solides. Le doute identitaire persiste même après la rencontre, puisque la relation et les occasions de rencontre sont électives et non pas le fruit du partage d'un même univers social (Pastinelli 2003).

Ainsi, les relations en ligne sont traversées de contradictions entre, tout d'abord, des pôles de *subjectivation* et de *simulation*. Ceux-ci renvoient, d'une part, à l'effet d'organisation des dispositifs et, plus précisément, à la manière dont ils mettent en scène la visibilité des usagers ; d'autre part, ils méritent d'être considérés comme des *pratiques* des internautes construites dans le cours de leurs interactions. Ensuite, les relations en ligne sont parfois soutenues par des échanges particulièrement riches et profonds, développés en dépit (ou grâce à) une communication essentiellement verbale. Dans ce travail, cet apparent paradoxe est moins étudié pour son intérêt intrinsèque – la psychologie sociale et les études de communication en ont montré les ressorts – que parce qu'il informe sur la manière dont les usagers mobilisent les TIC pour construire leur intimité personnelle. Enfin, nous avons vu que ces relations sont fondées sur des attachements émotionnels forts mais détachées des engagements qui caractérisent les relations hors ligne. Pour Ben Ze'ev (2004) les amours en ligne peuvent ainsi être qualifiées de « detached attachment » ou de « detattachment », car ils sont basés sur des rapports émotionnellement

intenses mais physiquement et socialement distants. Comme nous le verrons, cette caractéristique ne s'applique pas indistinctement à toutes les relations en ligne mais dépend de l'engagement des partenaires amoureux.

## RELATIONS INTIMES ET « VIRTUALITÉ »

Une dernière précision conceptuelle est encore nécessaire avant de clore ce deuxième chapitre. La notion de « virtualité » est récurrente, tant dans le langage courant que dans certaines analyses, mais elle recouvre des définitions si diverses et ambiguës qu'elle demeure particulièrement floue. Pour les sciences sociales et les sciences de la communication, le qualificatif « virtuel » signale le plus souvent le fait que son objet est médiatisé par des technologies d'information et de communication dans le réseau internet (voir par exemple Bakardjieva 2003 ; Castronova 2007 ; Ikegami et Hut 2008 ; Jones 1997 ; Rheingold 2000 ; Rigaut 2001 ; Wellman et Gulia 1997). Constatant que dans l'histoire des sciences, le concept de virtualité est tantôt mobilisé pour désigner un potentiel – ce qui est « en puissance » –, ou une perception subjective ou une illusion, Proulx et Latzko-Toth (2000) identifient trois approches permettant d'appréhender les liens entre le qualificatif « virtuel » et ses antonymes « actuel » et « réel ».

La première approche, qualifiée de technophile, voit dans les technologies de l'information et de la communication des outils qui permettent une amplification de l'expérience et des relations humaines. Le « virtuel » est ce qui libère les individus d'une matérialité contraignante pour les encourager à explorer de nouveaux horizons et se « réaliser » pleinement. Il permet l'actualisation des potentialités latentes et la formation de nouvelles solidarités. La deuxième s'élève au contraire contre l'utopie d'une technologie émancipatrice pour souligner les potentiels dangers que recouvre cette promesse. Le « cyberspace », métaphore spatiale du monde « réel », ne serait qu'une plate imitation de ce dernier. On y retrouve l'acception du « virtuel » en tant que fiction, simulation ou même simulacre de son pendant matériel.

On voit se dessiner, dans ces deux premières perspectives, certains des éléments évoqués dans la revue de la littérature ci-avant. Selon la première, les intimités en ligne permettraient la construction d'intimités nécessaires à l'épanouissement de soi ; elles apporteraient un soutien affectif important, encourageraient le développement des facultés réflexives ou encore renforceraient l'autonomie et l'estime personnelle. Ainsi, les technologies « virtuelles » permettraient l'actualisation des potentialités latentes et participeraient à la pleine « réalisation de soi » des individus, renforçant le travail du Pygmalion que constitue pour l'individu son partenaire amoureux (De Singly 1996). La seconde approche postule que les relations en ligne ne pourraient que conduire à la désillusion, à l'instrumentalisation, voire à la réification de soi

et d'autrui. Loin d'encourager une authentique reconnaissance intersubjective (Honneth 2010 [2000]), les intimités sur internet reposeraient « en réalité » sur des relations essentiellement autoréférencées et de ce fait fictives, dans un environnement propice à la simulation et au mensonge. Les dispositifs relationnels en ligne offriraient un terrain favorable à un « oubli de reconnaissance » non seulement de soi, comme le suggère Honneth (2007), mais aussi d'autrui. Internet verrait ainsi se développer de « fausses » relations et de « fausses intimités », fondées sur un rapport d'altérité illusoire et dans lesquelles l'autre serait instrumentalisé (consciemment ou non) à des fins de satisfaction personnelle (voir notamment Le Breton 2006).

Ces deux premières approches, comme le notent Proulx et Latzko-Toth, reposent sur une appréhension dichotomique des rapports entre « virtuel » et « réel/actuel », qui se fonde elle-même sur une forme de déterminisme technique. Or, celui-ci est doublement problématique (Berthoud 1991). Il se prête, tout d'abord, à une « double dérive normative » :

« Le discours sur la technique devient alors une sorte d'incantation, opposant ceux pour qui le salut du monde est tout entier dans le développement illimité de la technique et ceux qui cultivent la certitude d'une destruction irréversible de l'univers. » (1991 : 99)

Par ailleurs, ce « fétichisme technique » postule une opposition entre technique et social qui ne permet pas d'appréhender la complexité et la richesse de ce qui se joue dans les rapports sociaux. Comme je l'ai rappelé précédemment, les techniques et le langage sont des outils indissociables de médiation de l'expérience humaine. En ce sens, les techniques ne permettraient pas de créer des rapports « virtuels » – pleinement « réalisés » et authentiques ou au contraire « faux ». Elles forment des grilles à la fois matérielles et discursives/symboliques qui permettent la médiation de notre vécu et de nos relations à autrui (Berthoud 1991).

Cette conception s'inscrit dans une troisième approche de la notion de virtualité, que Proulx et Latzko-Toth attribuent notamment à Deleuze (1996 [1977]). Ce dernier conteste l'opposition entre actuel et virtuel pour les appréhender dans une relation circulaire où ils se nourrissent mutuellement. En ce sens, l'actuel comporte une dimension intrinsèque de virtuel et le virtuel est aussi actuel. Ces deux catégories, de nature analytique, sont donc inséparables dans les faits<sup>36</sup>. Suivant ce raisonnement, les mondes dits « virtuels » du réseau

<sup>36</sup> Cette réflexion appelle à la confrontation de considérations philosophiques qui dépassent mon propos. Elle n'est pas davantage développée dans cet ouvrage.

internet ont une actualité aussi forte que le monde «réel»; en retour, ce dernier comporte toujours une dimension virtuelle.

De nombreuses recherches empiriques invitent au dépassement de l'opposition entre «virtuel» et «réel». Un fait n'est plus à démontrer: les plateformes numériques ne sont pas seulement des espaces de simulation mais permettent au contraire de développer des relations authentiques (Pastinelli 2002; Wellman et Gulia 1997). De plus, la manière dont les usagers se représentent, agissent et actualisent leurs identités dans les relations en ligne est intrinsèquement dépendante de leur identité «réelle», qu'elle nourrit en retour (Cabiria 2008; Casilli 2010; Taylor 2002).

Les frontières entre réalité et virtualité sont perméables et floues: les relations intimes en ligne sont aussi réelles/actuelles que celles qui ne sont pas médiatisées par des technologies de communication – pour autant qu'elles existent encore – sont virtuelles. Le concept de virtualité ne saurait donc être mobilisé pour décrire l'intégration croissante des technologies dans nos vies quotidiennes et leurs effets, effectifs ou supposés, sur le monde social. En d'autres termes,

«(...) la virtualité ne doit pas être ici comprise comme une dénatura-tion du social, mais plutôt comme un aspect, un effet d'optique de sa complexification croissante, amplifiée par ses propres artefacts techniques.» (Proulx et Latzko-Toth 2000: 117)

La posture défendue dans ce travail entend dépasser à la fois l'opposition analytique entre «réel» et «virtuel» et le rejet pur et simple de ces notions. En effet, l'une comme l'autre de ces approches semblent conduire à une impasse. Alors que la première échoue à considérer la façon dont les sociabilités en ligne sont imbriquées dans le monde hors ligne, la seconde ne se donne pas les moyens de comprendre et d'analyser une dimension pourtant centrale dans l'organisation des usages d'internet. Dans le cadre de cette recherche, les notions de «virtuel» et de «réel» ne seront pas mobilisées en tant que concepts théoriques. Je montrerai toutefois que les acteurs des relations amoureuses y ont fréquemment recours pour décrire leurs expériences affectives et relationnelles, ce qui justifie l'utilisation de ces termes pour exprimer leur point de vue.

## AXES DE RECHERCHE

L'étude des dynamiques des intimités amoureuses nouées sur Second Life s'inscrit dans deux champs d'investigation, chacun susceptible d'être considéré comme subsidiaire à l'autre. En effet, on peut voir dans les pratiques amoureuses sur internet un type singulier d'usage du web ou, selon un autre angle, appréhender ces activités comme une manifestation particulière des intimités

contemporaines. Dans la première approche, on insistera sur la dimension de l'outil et on s'interrogera sur sa capacité à organiser les pratiques des usagers, ainsi que sur les manières dont ces derniers se l'approprient. Dans la seconde, on examinera davantage le contexte dans lequel les acteurs recourent aux canaux communicationnels, les circonstances de vie qui expliquent les activités amoureuses en ligne et la manière dont ces dernières se donnent à voir dans leurs récits biographiques.

Ces deux domaines d'étude seront ici considérés comme indissociables et complémentaires. Il apparaît en effet hasardeux de se pencher sur les usages d'un dispositif technique sans s'intéresser aux médiations sociales et culturelles dont ce dispositif et ces usages sont l'objet. De la même manière, reléguer au second plan la dimension technique des activités amoureuses en ligne fait l'impasse sur un ensemble de contraintes pratiques et de significations qui participent à organiser l'expérience et les récits des acteurs. C'est donc en gardant toujours à l'esprit ces deux perspectives que sont abordées dans cette étude les relations amoureuses nouées sur Second Life.

Le choix de cette plateforme comme principal terrain d'investigation se distancie des approches empiriques conventionnelles de l'étude de la création des relations intimes sur internet. Celles-ci, nous l'avons vu, tendent à se concentrer sur des espaces de rencontre conçus en vue de coordonner les actions et les interactions des usagers pour faciliter le recrutement de partenaires amoureux et/ou sexuels, et ceci dans le but d'une rencontre hors ligne. De son côté, Second Life ne propose pas de scénarios interactionnels et relationnels aussi définis. « Monde virtuel » (Boellstorff 2008), « espace relationnel non scénarisé entre avatars » (Cardon 2008 : 104) ou encore « chat 3D » (Hillis 2009), la plateforme propose l'accès à un environnement tridimensionnel sur internet, en grande partie développé par ses utilisateurs et qui ne contraint pas – c'est du moins sa rhétorique commerciale – à des usages prédéfinis<sup>37</sup>. Il incarne parfaitement la définition donnée par Schroeder aux mondes « virtuels » :

« Virtual worlds are persistent virtual environments in which people experience others as being there with them – and where they can interact with them. » (Schroeder 2008: 2)

Second Life offre un espace digital imagé favorable à l'expérience d'un sentiment de coprésence et au développement d'activités sociales, économiques,

<sup>37</sup> L'apparente neutralité technique de l'interface cache toutefois un certain nombre de postulats économiques, sociaux et identitaires qui sont détaillés dans le chapitre 5.

professionnelles, ludiques ou encore artistiques (Boellstorff 2008). Ses utilisateurs, appelés *résidents*, ne sont pas seulement invités à en concevoir l'architecture, les objets ou des scripts de mouvements. Ils sont enjoins à y développer une nouvelle sociabilité et à explorer une identité « virtuelle », formulée par Maffesoli en des termes qui font écho à la distinction entre « virtuel » et « réel/actuel » discutée précédemment :

«What we find in all virtual worlds, is the abandon of the “official” identity to the benefit of an illusion, some rubbing, and detours; allowing the individual to protect himself while expressing all potentialities, all different possibilities which create him.» (Maffesoli 2008: 3)

Les jeux identitaires auxquels se livrent les usagers sont largement encouragés par l'interface qui fait de l'avatar, soit un personnage contrôlé par l'usager, un médiateur essentiel de l'expérience en ligne :

«Avatars are in large part the central artifacts through which people build not only social lives, but identities. They become access points in constructing affiliations, socializing, communicating, and working through various selves. They are the material out of which people embody and make themselves real. What they are and what they can be matters.» (Taylor 2002: 60)

Sur Second Life, l'avatar connaît une grande plasticité. Plusieurs chercheurs notent qu'il subit un intense travail de personnalisation (Boellstorff 2008 ; Cogérino 2009 ; Messinger *et al.* 2008 ; Vicdan et Ulusoy 2008), le plus souvent défini en termes de ressemblance ou de dissemblance avec l'apparence physique et l'identité de l'usager. Les utilisateurs se distinguent entre ceux qui, d'une part, « augmentent » certains traits en cherchant tout de même à projeter une image fidèle d'eux-mêmes et, d'autre part, ceux qui « se métamorphosent » en créant un avatar fantaisiste et éloigné de leur identité « réelle » (Cardon 2008). La distinction entre identité en ligne et hors ligne n'est cependant que ténue : les utilisateurs projettent au moins des bribes de ce qu'ils sont dans leur avatar et, à l'inverse, les expériences identitaires de l'avatar peuvent être réinvesties hors internet dans des relations sociales « ordinaires ». Ainsi, les avatars forment le matériau sur la base duquel les individus façonnent leur expérience dans les mondes sociaux dits virtuels.

Ce bref survol du terrain de recherche invite à poser une première question, de nature essentiellement descriptive et qui vise à mieux comprendre les dimensions autant technique qu'amoureuse des intimités numériques :

*Comment les relations amoureuses se construisent-elles sur Second Life ?*

De la même façon qu'il joue un rôle central dans les performances identitaires des usagers, le dispositif organise aussi les échanges entre résidents. Dès lors, Second Life participe directement à la construction de l'expérience amoureuse. Suivant l'approche proposée par Bozon (2011), je considère en effet les relations amoureuses sur Second Life comme des *rapports d'échange*. Ces derniers sont de différents ordres. Les échanges conversationnels invitent les partenaires à se révéler l'un à l'autre, à construire ensemble la réalité de leur « seconde vie » et, dès lors, ils fondent une intimité essentiellement discursive. Pourtant, ces échanges n'impliquent pas un dévoilement complet face à l'autre : bien que la divulgation revête une importance centrale dans la construction des rapports amoureux, elle s'accompagne toujours de pratiques de dissimulation (Simmel 1991 [1906]) qui établissent les contours de l'intimité individuelle de chacun des partenaires. Cette première forme de partage ouvre le champ à des échanges affectifs qui fondent des identités d'« amants » et dans lesquels les acteurs se sentent soutenus et reconnus dans leur singularité (Honneth 2010 [2000]). Enfin, les relations impliquent généralement des échanges sexuels et érotiques, qui sont plus particulièrement caractéristiques des relations amoureuses (Bozon 1999).

Par ailleurs, affirmer le caractère *construit* des relations étudiées est moins le signe d'un intérêt pour la rencontre amoureuse que d'un postulat ontologique et épistémologique : les rapports amoureux n'existent pas indépendamment de la subjectivité de ceux qui les expérimentent et de leurs narrations, et ce sont précisément ces discours qui permettent leur étude. Les relations sont façonnées à mesure que leurs acteurs les vivent, se posent en observateurs de leurs pratiques, de leurs valeurs et de leurs représentations affectives et relationnelles, et enfin les nomment. En d'autres termes, les expériences amoureuses sont toujours l'objet de récits, de définitions et d'interprétations qu'il s'agit de saisir de manière contextualisée. Ce qui nous conduit à notre seconde question :

*De quelle manière les usagers racontent-ils leurs expériences amoureuses en ligne et les intègrent-ils dans le récit de leurs trajectoires affectives ?*

Les échanges amoureux s'accompagnent de processus réflexifs qui donnent du sens aux expériences en les intégrant dans des récits de soi cohérents. Le cadre interprétatif des rapports amoureux est composé de narrations personnelles qui font écho à des récits sociaux plus vastes et culturellement construits. Il se caractérise par l'intégration d'un imaginaire romantique (Evans 2003 ; Illouz 1997) mais aussi, dans le cas des relations nouées sur internet, d'un imaginaire technique (Flichy 2001 ; Rigaut 2001) et de pratiques qui, parce qu'elles bousculent les contours habituels de l'expérience amoureuse (Ben Ze'ev

2004), stimulent la réflexivité des acteurs. Ainsi, si les récits s'appuient sur un vécu essentiellement personnel, ils reposent aussi sur des récits culturels plus abstraits.

Considérant que ces activités réflexives et narratives intègrent une composante émotionnelle, elles comprennent aussi une dimension d'évaluation (Thoits 1989), notamment morale, qui aboutit à l'identification de formes « normales » ou au contraire « transgressives » d'entrer en amour (Schurmans et Dominicé 1999) et de poursuivre les échanges amoureux. Dans le cas des relations nouées sur Second Life, on peut avancer qu'un aspect de cette évaluation concerne directement le média de rencontre : les usagers appréhendent internet tantôt comme un dispositif qui favorise la liberté, la confiance et la sécurité, ou au contraire comme un facteur de risque, voire de déshumanisation. Nous avons vu que cette tension entre, d'un côté, une technologie émancipatrice et, de l'autre, une technologie aliénante, est aussi repérable dans la façon dont les chercheurs appréhendent les dispositifs techniques et leurs usages. Établir empiriquement le bien-fondé et les faiblesses de ces thèses va au-delà des ambitions de ce travail. Si les analyses réalisées permettront de proposer quelques pistes interprétatives quant à cette tension, il s'agira bien plus de la considérer du point de vue des acteurs. Plus précisément, cette enquête cherchera à saisir comment elle se traduit empiriquement dans la manière dont les usagers interprètent et évaluent leur vécu amoureux.

À cette tension morale se superpose un débat quant aux conséquences de l'intégration des dispositifs techniques dans la vie quotidienne. Pour les uns, les techniques sont la cause de changements sociaux ; pour les autres, elles ne permettent que de mieux observer de telles dynamiques, dont elles sont un symptôme ou un révélateur. Comme nous l'avons vu, cette tension entre déterminisme technique et déterminisme social a marqué de nombreuses années de recherche sur les TIC et leurs usages (Voirol 2011). Aujourd'hui, il est toutefois acquis qu'il faut considérer les bénéfices analytiques des deux approches (Jauréguiberry et Proulx 2011) et c'est dans cette perspective que s'inscrit ce travail. Il ne sera donc pas question de proposer un modèle explicatif univoque. Je postule que dans le domaine de l'intimité, les TIC sont révélateurs d'enjeux sociaux et culturels qui préexistent à leur essor, tout en bousculant les pratiques et les significations sociales dont ils sont les médiateurs et contribuant par là à des ajustements, voire des redéfinitions, dans le domaine de l'intime. Ce postulat invite à poser une double question.

*D'une part, comment les contradictions et les enjeux qui marquent les intimités contemporaines se traduisent-ils dans les relations nouées dans Second Life ? L'identité des partenaires amoureux, leur marge d'action et les significations construites autour des notions d'amour et d'engagement*

forment les points saillants des questionnements qui traversent les intimités contemporaines. Entendus en termes de genre mais aussi selon la place qu'ils accordent à l'autre dans la définition de soi, la construction et l'engagement identitaire des acteurs feront l'objet d'une attention particulière. De même, cette enquête interrogera les pratiques qui participent à la construction d'une intimité personnelle guidée par des idéaux d'autonomie et de réalisation de soi, mais aussi à la mise en place d'une intimité conjugale apte à procurer un cadre d'identification, de stabilité et de reconnaissance nécessaires à la sécurité et au bien-être de l'individu. Finalement, elle se penchera sur les pratiques réflexives qui traversent l'expérience amoureuse et sur la façon dont elles questionnent les idéaux d'absolu et de spontanéité hérités de la tradition romantique.

D'autre part, cette enquête examinera le rôle du dispositif dans la construction des intimités numériques : *dans quelle mesure et comment le dispositif de médiation des échanges entre partenaires affecte-t-il leur expérience amoureuse ?* Cette question sera abordée sous un angle pratique et sous un angle normatif. D'un côté, il s'agira d'analyser les contraintes et les opportunités concrètes qu'offrent Second Life et les autres outils communicationnels mobilisés entre partenaires amoureux, et ceci en particulier dans leur présentation de soi et dans leurs échanges. De l'autre, les représentations, les valeurs et les normes véhiculées par le dispositif de rencontre quant à l'intimité et aux rapports interpersonnels seront aussi examinées. Cette analyse centrée sur le dispositif proprement dit permettra de mieux appréhender les conditions pratiques dans lesquelles évoluent les usagers, dont les activités et les discours amoureux forment l'objet central de cette enquête.



### 3

## ASPECTS MÉTHODOLOGIQUES

Décrire les opérations techniques, sociales et intellectuelles qui caractérisent la démarche d'enquête constitue un exercice nécessaire et délicat. Le risque est grand de donner une cohérence de façade à des pratiques et des objets élaborés de manière hétérogène et confuse, dans un « bricolage » caractéristique de la réalité du « terrain » (Law 2007). Les exigences de validation scientifique qui guident la description des méthodes conduisent bien souvent à passer sous silence les remises en question inhérentes à la démarche d'investigation. Or, le doute est constitutif de toute activité de connaissance : il permet de s'interroger non pas sur ce que devrait mais sur *ce que pourrait être* la réalité du phénomène étudié (Locke *et al.* 2008). Ce chapitre vise donc à concilier deux exigences *a priori* contradictoires. D'une part, il s'attache à montrer la rigueur de ma démarche et la pertinence de mes choix méthodologiques. De l'autre, il s'efforce de souligner les doutes, les hésitations, les tentatives et parfois les ratés qui ont ponctué la recherche.

Cette enquête m'a confrontée à deux défis majeurs. En premier lieu, enquêter sur l'intimité suppose d'accéder à ce qui, de prime abord, est destiné à demeurer caché, secret et, « par nature », insaisissable. Les pratiques de sociabilité de mes informateurs<sup>38</sup> sur internet sont, nous le verrons, non seulement discrètes

---

<sup>38</sup> Dans cet ouvrage, le terme d'*informateur* désigne mes interlocuteurs réguliers sur Second Life, soit des personnes qui m'ont intégrée dans des communautés d'utilisateurs ou m'ont initiée à des pratiques sociales propres à cet environnement, ainsi que des interviewés, soit les personnes avec lesquelles j'ai réalisé des entretiens.

mais souvent *secrètes*. Leur observation relève de la gageure, et ceci d'autant plus lorsqu'on s'intéresse à une forme particulière de pratiques et de discours réputée pour son caractère mystérieux et irrationnel. En second lieu, la définition d'un tel objet de recherche m'a orientée vers une enquête en ligne. Cette démarche, si elle n'impose pas une remise en cause fondamentale des techniques de recueil et d'analyse des données, confronte à des questions et des difficultés spécifiques, notamment dans la définition du « terrain » d'investigation.

Comme le suggèrent ces questionnements, les principaux enjeux méthodologiques de cette recherche sont relatifs au recueil des données permettant de saisir les ressorts et les dynamiques des relations amoureuses en ligne. Les trois premières sections de ce chapitre sont consacrées à la question du rapport entre, d'une part, les pratiques et les discours étudiés et, de l'autre, la nature et la qualité des informations utilisées pour les appréhender. En suivant mon parcours d'investigation, il s'agira d'abord de se familiariser avec le principal théâtre de cette recherche : le monde social en ligne Second Life. J'aborde ensuite quelques questions épistémologiques et pratiques que soulève le choix d'une enquête en ligne pour la compréhension d'un phénomène dont les contours dépassent largement internet. Quant aux difficultés propres à l'enquête sur la relation amoureuse, elles sont l'objet de la section suivante. Enfin, la dernière section est consacrée à l'analyse et à l'interprétation des données.

## ENQUÊTER À PARTIR DE SECOND LIFE

Choisir Second Life comme point de départ à cette enquête a été l'occasion de porter le questionnement sur un terrain « exotique », à la fois du point de vue de la démarche scientifique et de celui de mes propres connaissances des sociabilités numériques. De ce « monde virtuel », je ne connaissais les codes et les pratiques que par la lecture de quelques articles dans les médias, le visionnement de reportages et les lectures scientifiques réalisées à titre exploratoire. La perspective avec laquelle je l'abordais était en ce sens – et comme je le mesure en écrivant ces lignes – pétrie de préjugés : j'entrais dans un « terrain virtuel » peuplé d'habitants aux mœurs étranges, dont je devais apprendre le langage, saisir les croyances et observer les pratiques. Dès mes premières soirées sur Second Life, une fois passé l'inconfort lié à mon manque de familiarité à l'interface, j'ai pris conscience de la naïveté de ces croyances. Les propos de mes interlocuteurs portaient presque invariablement sur des faits ou des opinions bel et bien « réels » : la vie quotidienne, les événements d'actualité ou encore nos situations météorologiques respectives étaient parmi les sujets de conversation les plus communs. En d'autres termes, je redécouvrais, dans un environnement *a priori* peu familier, un univers de bavardages mondains et de discussions parfois intimes très similaires à ceux que je connaissais dans

d'autres contextes sociaux – certains rappellent à ce propos l'effet « stranger on a train » (Bargh *et al.* 2002), soit la facilité paradoxale avec laquelle nous confions parfois à des inconnus. Cette prise de conscience, cependant, ne serait que relativement tardive dans le déroulement de l'enquête : avant de devenir à mon tour utilisatrice de Second Life, j'ai passé plusieurs mois à en observer les usages de manière indirecte, par l'analyse des discours de ses utilisateurs dans leurs blogs et dans un forum de discussion en ligne.

### Les forums d'utilisateurs

L'une des spécificités de l'enquête sur internet réside dans l'abondance de données préexistantes susceptibles d'être intégrées dans le dispositif d'enquête (Garcia *et al.* 2009). Ayant opté d'emblée pour une approche abductive (Locke *et al.* 2008) des relations amoureuses nouées dans Second Life, je considérais *a priori* pertinent tout type de matériau pour la construction, la remise en question et la compréhension de mon objet d'étude. D'abord exploratoire, ma revue des pages web présentant un contenu relatif à Second Life m'a menée à considérer des productions aussi diverses que des blogs d'utilisateurs, des *machinima*<sup>39</sup>, des journaux spécialisés et, enfin, les forums d'utilisateurs.

Très rapidement, ces derniers m'ont paru constituer un observatoire privilégié pour aborder mon objet de recherche. Que ce soit dans le forum officiel de Second Life ou dans le forum que je retiendrais par la suite pour mes observations, le thème des *relations interpersonnelles et intimes* est l'objet de nombreuses discussions. Accessibles publiquement, ces dernières présentent un panorama riche et diversifié des préoccupations des usagers de la plateforme, qui y abordent des questions aussi diverses que la nature des relations en ligne, les règles de bienséance – la « netiquette »<sup>40</sup> –, les liens entre avatar et utilisateur ou encore leurs parcours. En outre, les forums sont des espaces de rencontre entre usagers et abritent des réseaux d'entraide, notamment technique. En d'autres termes, ils sont à la fois des lieux d'échange et de socialisation entre utilisateurs et des espaces de débat, d'auto-analyse et de réflexivité face à leurs pratiques.

Mais pour le sociologue, les forums constituent avant tout une formidable archive des processus collectifs par lesquels une communauté interprète des

<sup>39</sup> Ce néologisme construit à partir des mots « machine », « cinéma » et « animation » désigne des productions filmiques réalisées dans un environnement virtuel. Elles témoignent des convergences médiatiques entre jeux en ligne, films et internet (Berkeley 2006).

<sup>40</sup> La « netiquette » est un néologisme construit à partir des termes anglais *network* et *etiquette*. Il qualifie les conventions de politesse relatives aux échanges sur internet (Scheuermann et Taylor 1997).

pratiques, les définit et les débat. Le contenu des discussions renseigne sur les représentations, les valeurs et les normes que les usagers attachent à leurs expériences. Comme espace de discussion, il révèle aussi les aspects de leurs pratiques qui sont, à leurs yeux, les plus importants et les plus problématiques. Mais les forums ne sauraient être seulement appréhendés comme des révélateurs de processus sociaux externes : ils sont aussi des espaces où ces processus prennent véritablement place et se développent (Beaudouin et Velkovska 1999 ; Marcoccia 2003). Les usagers y construisent des notions partagées, y développent un langage, y discutent des valeurs et des normes qui, si elles sont soumises à des remises en question parfois radicales, sont structurantes dans la manière dont ils appréhendent leur vécu. En d'autres mots, les termes par lesquels les usagers élaborent leurs discours sont révélateurs de la manière dont ils définissent et évaluent leurs pratiques dans Second Life, tout en contribuant à les produire.

D'un point de vue méthodologique, un forum présente des particularités qui méritent d'être explicitées. On peut le définir, globalement, comme « une correspondance électronique archivée automatiquement, un document numérique dynamique, produit collectivement de manière interactive » (Marcoccia 2004b : 24). Le forum se présente sous forme d'une page accessible publiquement et qui contient, dans un ordre chronologique, les interventions textuelles et figuratives (les textes intègrent fréquemment des émoticônes et d'autres types d'images) sur un thème lancé par l'initiateur et auquel répondent d'autres lecteurs :

« Chacun peut lire les messages organisés selon des fils de discussion, apporter une réponse à un fil existant, créer un nouveau fil en posant une question, en apportant une contribution... Tout comme dans une table ronde en public au XVIII<sup>e</sup> siècle, on trouve différents types de participants : des intervenants actifs qui répondent aux questions, qui animent les débats, des personnes qui posent des questions, et des spectateurs qui lisent les contributions sans intervenir. » (Beaudouin et Velkovska 1999 : 125)

Dans les forums de discussion, les échanges se caractérisent par leur caractère asynchrone, durable et public. Ils ont l'avantage d'être produits en l'absence de l'analyste – les intervenants ont cependant conscience de la présence d'un public anonyme – et mis en mémoire automatiquement (Marcoccia 2004b). En leur défaveur en revanche (du point de vue du chercheur !), on peut retenir le fait que parallèlement aux échanges publics prennent place des discussions privées invisibles pour des tiers. De plus, les usagers ont la possibilité de modifier *a posteriori* leurs interventions. Les pratiques d'autocensure parfois observables rendent à la fois malaisée la compréhension du débat et délicate son interprétation – en ce sens, la discussion n'est pas directement assimilable à un débat public auquel le sociologue assisterait dans un environnement hors

internet. Enfin, comme le souligne Marcoccia (2004b), le début et la fin d'un débat sont difficilement identifiables : les discussions peuvent poursuivre des échanges initiés auparavant et restent parfois ouverts (ils peuvent être complétés par de nouvelles interventions) ultérieurement à sa lecture par le sociologue.

En dépit de ces limites, les forums offrent un matériau d'observation particulièrement riche en renseignements et en nouveaux questionnements. Jugeant préférable l'analyse approfondie d'un forum particulier à celle, superficielle, de plusieurs d'entre eux, mon choix s'est porté sur un forum francophone intégré dans un portail web consacré aux jeux en ligne. Ce choix était motivé par trois principales raisons. Premièrement, ce forum est l'un des plus importants consacré à Second Life et, avec le forum officiel de cette plateforme (géré par la société Linden Lab), l'un de ceux qui sont privilégiés par les utilisateurs francophones. Deuxièmement, le caractère rapide et dense des échanges que j'y découvrais me semblait témoigner de l'existence d'une communauté particulièrement active. Ils étaient, en outre, révélateurs de la manière dont les usagers de Second Life mobilisent d'autres outils communicationnels pour discuter de leurs expériences en ligne, obtenir des renseignements, promouvoir et organiser diverses activités ou encore faire des rencontres amicales ou amoureuses. Troisièmement, les animateurs de ce forum lancent périodiquement un fil de discussion consacré aux « nouveaux » et les y invitent à se présenter et à poser des questions. Des utilisateurs plus expérimentés leur répondent et leur offrent leur aide, les accueillant dans la communauté des usagers du forum et de Second Life. Ce forum, en ce sens, forme un espace de socialisation structuré autour d'échanges publics dans lesquels prennent place des apprentissages techniques et sociaux plus ou moins formalisés. Il offre aussi des ressources informationnelles pour les néophytes, qui se sont d'ailleurs avérées précieuses lorsque j'ai commencé à explorer Second Life.

Notons toutefois que les observations faites dans cet espace ne sauraient être généralisées à l'ensemble des utilisateurs de Second Life. D'une part, rien ne permet d'assurer que tous les usagers fréquentent des forums – plusieurs de mes informateurs rencontrés dans Second Life m'ont toutefois affirmé les avoir parcourus à leur découverte de la plateforme. De l'autre, le forum observé est hébergé par un portail consacré spécifiquement aux jeux en ligne. Ses usagers sont donc tout particulièrement susceptibles d'être intégrés dans des communautés vidéoludiques et, dès lors, d'assimiler Second Life à un jeu – adoptant par là des pratiques et adhérant à des normes spécifiques de présentation de soi et d'échange avec autrui (Trémel 2001). Cependant, et contrairement à ce que laisserait supposer cette hypothèse, les discussions analysées ne voient se dégager que rarement un discours consensuel relatif à la définition de Second Life (est-il un jeu ? un exutoire ? une part intégrante de la vie des usagers ? une véritable « *seconde vie* » ?), aux liens entre utilisateur et avatar (l'avatar est-il la représentation de

l'utilisateur ? son incarnation ? une simple « *marionnette* » ?) ou encore aux relations interpersonnelles (impliquent-elles des personnes ou des avatars ? que signifie « *respecter autrui* » ?). Le caractère contradictoire et souvent intense des débats laisse au contraire entrevoir la diversité des usagers qui participent à ce forum. Si celui-ci est donc conçu par des joueurs et principalement destiné à ceux-ci, sa fréquentation intègre des participants pas ou peu socialisés aux pratiques vidéo-ludiques, ou du moins qui n'assimilent pas leurs activités sur Second Life à des pratiques ludiques. En d'autres termes, la population des usagers de ce forum ne saurait être considérée comme *représentative* des utilisateurs de la plateforme. Les discours observés, en revanche, sont des sources d'information importantes pour l'analyse des pratiques de sociabilité en ligne.

Le contenu des échanges est particulièrement instructif pour saisir les termes dans lesquels les usagers définissent leur vécu en ligne, la manière dont ils l'évaluent et les principales interrogations qui marquent leurs expériences sur Second Life. Ces discussions ont été lues et les principaux sujets de conversation, de contradiction et de préoccupation ont été relevés<sup>41</sup>. Ces discussions n'ont toutefois pas fait l'objet d'un codage ni d'une analyse détaillée, et ce pour deux principales raisons. D'une part, l'analyse et l'interprétation approfondies d'un tel volume de données auraient été réalisées au détriment d'autres méthodes plus centrales dans cette recherche. Si, en effet, ces discours m'ont permis de cerner les principaux éléments de représentation et les enjeux des relations amoureuses en ligne, l'observation directe et les entretiens ont fourni des renseignements plus riches car davantage contextualisés<sup>42</sup>. D'autre part, la grande majorité de ces discussions avaient été initiées entre 2006 et 2008, soit au moment où Second Life devenait particulièrement médiatisé et populaire en Europe. De l'avis des usagers du forum étudié, comme de plusieurs de mes informateurs rencontrés par la suite, l'arrivée massive de nouveaux utilisateurs peu familiarisés avec les mondes « *virtuels* » a soulevé, à cette époque, des questions inédites en termes de sociabilité. La situation est différente au moment de cette enquête : avec une fréquentation en baisse, Second Life reste vraisemblablement utilisé par des usagers réguliers, dont on peut avancer l'hypothèse qu'ils ont « stabilisé » un certain nombre de significations, de normes et de

<sup>41</sup> La section générale du forum consacrée à Second Life contenait, au début de cette enquête (en février 2010), environ 4 000 discussions, initiées en juillet 2006 pour les plus anciennes d'entre elles. Parmi elles, 51 ont été identifiées comme portant sur les relations intimes et ont été retenues pour une première lecture.

<sup>42</sup> Suivant le postulat que les pratiques en ligne ne pouvaient être véritablement comprises sans considérer les circonstances de vie des usagers, mon analyse se devait de prendre en compte des variables telles que le sexe, l'âge, la situation conjugale et familiale ou encore le milieu social. Or, le principe d'anonymat qui prévaut dans le forum ne permet pas l'accès à ce type d'informations.

représentations associées à la plateforme – c’est du moins ce que suggère la lecture des discussions recensées. Dès lors, il m’est apparu plus opportun de focaliser mon analyse sur la période de l’enquête effective.

Dans un second temps, j’ai donc recensé une dizaine de discussions initiées entre avril 2010 et avril 2011, soit la période pendant laquelle j’étais moi-même régulièrement connectée à Second Life pour y réaliser des observations ou des entretiens. Deux types de discussion méritent d’être distingués. Le premier comporte des demandes d’aide, relationnelle (suite à une rupture amoureuse sur Second Life) et pratique (liée à l’organisation d’un mariage). Le second est composé de débats portant sur des thèmes aussi divers que la satisfaction des échanges sexuels en ligne, les relations « *adultères* », la nécessité de « *séparer* » Second Life (« *SL* ») de la vie hors ligne (« *real life* » ou « *RL* »<sup>43</sup>), les rencontres en ligne, les mariages, les « *drames* » amoureux ou encore les pratiques des couples formés sur Second Life. Ces discussions ont fait l’objet d’une analyse approfondie qui a permis d’identifier, par l’étude des témoignages des intervenants, des fragments narratifs de récits amoureux sur Second Life. Ensuite, cette analyse a révélé le caractère polysémique et souvent problématique des termes utilisés pour qualifier les expériences affectives en ligne. Enfin, elle a mis en évidence les principaux ressorts de la critique et de la justification des expériences amoureuses en ligne.

Avant de poursuivre la description de ce parcours d’investigation, il convient de souligner le caractère circulaire (Guillemette et Luckerhoff 2009) de la démarche d’enquête. Si l’essentiel du travail d’analyse a été mené après avoir terminé ma période d’observation sur Second Life et après avoir réalisé les derniers entretiens, les activités de décryptage et d’interprétation des données se sont poursuivies tout au long de cette recherche. Sans pouvoir être qualifiée de véritablement inductive, la démarche de recueil et d’analyse des données a été marquée par de fréquents allers-retours : ma période d’observation initiale sur Second Life a été guidée par les premières analyses du forum d’utilisateurs étudié ; mes observations successives ont permis de cerner les aspects des pratiques sur lesquels je focaliserais ensuite mon regard ; un premier examen des entretiens a orienté la recherche d’autres informateurs et précisé les questions que je leur poserais. La circularité de cette démarche de recherche a ainsi nourri les analyses et les interprétations par des données à même de répondre aux questions et aux hypothèses qui ont surgi et se sont précisées au cours de l’enquête.

<sup>43</sup> Les usagers de Second Life utilisent l’abréviation « *RL* » (littéralement « *réel* ») pour qualifier tantôt l’environnement hors ligne (par opposition à « *SL* », donc Second Life), tantôt la « *réalité* » (versus la « *virtualité* » de l’expérience en ligne). La définition de ces termes sera plus amplement discutée dans le chapitre 7.

## L'observation ethnographique

Le suivi des discussions dans le forum d'utilisateurs, la lecture régulière de différents blogs, d'articles de presse et le visionnement d'autres contenus en ligne ont été partie intégrante du dispositif d'observation ethnographique. Son noyau, toutefois, réside dans l'observation des pratiques amoureuses dans Second Life. Cette plateforme a constitué le véritable *terrain* de recherche, un terme qu'il convient d'explicitier en guise d'introduction. Celui-ci pose en effet la question du cadre de l'enquête, entendu tant en termes substantiels (*sur quoi* la recherche porte-t-elle ?) que méthodologiques (*où* chercher les informations nécessaires ?). Relevons tout d'abord que l'objet de cette recherche n'est pas seulement conçu sur la base de questions et de lectures préliminaires mais s'est construit tout au long de l'enquête. Sans être *a priori* précisément défini, cet objet peut être circonscrit à la fois en termes de population et d'espace (Pastinelli 2004) : il est d'une part spécifié en fonction d'un groupe de personnes ayant des pratiques, des intérêts ou des préoccupations communes ; il est d'autre part délimité par un espace qui généralement réunit ces personnes. Dans le cadre de cette enquête, la population sur laquelle porte l'analyse est rassemblée par l'usage d'un même dispositif et la production d'un discours dont les significations sont, comme nous le verrons, diverses mais qui ont pour dénominateur commun l'affirmation d'une expérience amoureuse initiée sur cette plateforme. En revanche, ces personnes ne partagent pas un même espace matériel qui, dans la vision conventionnelle du terrain, abrite leurs pratiques et permet leur étude (Beaude 2011). Mais elles ont pour trait commun d'être reliées et interconnectées par différents outils technologiques, parmi lesquels Second Life. Ce dernier sert autant à les rassembler qu'il permet au chercheur d'entrer en contact avec elles. C'est en ce sens que j'utiliserai la notion de *terrain* : comme dispositif de relation entre les personnes composant ma population d'enquête et comme dispositif de recherche empirique et plus précisément d'accès à ces personnes.

## La découverte de Second Life

La compréhension des pratiques intimes des usagers requiert non seulement d'accéder à leurs discours mais aussi de saisir dans leurs propres termes les formes de sociabilité qu'ils développent (Boellstorff 2008). L'observation directe encourage le chercheur à s'imprégner du monde social étudié à travers des informations « informelles ou latentes (...), "incorporées" dans sa présence, à travers sa mémoire, ses perceptions, ses affects, son inconscient » (Olivier de Sardan 2008 : 223). Elle est, de plus, la méthode la plus susceptible de faire émerger de nouvelles pistes de compréhension de l'objet de recherche. Notons enfin que l'observation ethnographique, bien qu'elle ne nécessite pas d'être « réinventée » dans les enquêtes sur internet (Pastinelli 2011), nécessite des

ajustements liés à la nature immatérielle des espaces dans lesquels elle prend place (Garcia *et al.* 2009).

Ma période d'observation sur Second Life a commencé au début de l'année 2010. Après avoir téléchargé le logiciel sur mon ordinateur, la première étape de mon exploration a été la création d'un compte, puis la sélection d'un avatar me permettant d'évoluer dans l'environnement en ligne et d'interagir avec d'autres utilisateurs. Les premiers jours ont été consacrés à l'acquisition des compétences techniques permettant d'évoluer dans l'environnement en ligne, de maîtriser les mouvements de l'avatar et de la caméra, de manipuler des objets, de me déplacer et de communiquer. De nombreuses heures ont été nécessaires à la construction progressive d'une « identité pragmatique » d'usagère – identité qui suppose une connaissance pratique des outils matériels (souris et clavier) et des modalités d'interaction avec l'interface (quelles commandes utiliser pour animer l'avatar, le déplacer, ouvrir l'inventaire...) (Grellier 2008). Au fil des jours et des semaines, j'ai également développé des compétences interactionnelles et sociales qui m'ont permis de me sentir plus à l'aise dans cet environnement.

Au moment de l'enquête, des activités particulièrement répandues dans Second Life étaient la visite de terrains aux décors sophistiqués, la fréquentation de « *clubs* », le « *shopping* » et la participation à divers jeux, inspirés notamment de jeux de rôles à connotation médiévale, fantastique ou gothique. Peu après avoir commencé à utiliser la plateforme, j'ai intégré une communauté de résidents participant à un jeu alors particulièrement en vogue : des « *vampires* » condamnés à « *se nourrir de sang humain* » et devant, pour cela, « *mordre* » d'autres résidents. Derrière la visée ludique et compétitive de cette activité – les performances des joueurs sont quotidiennement mises à jour sur un site internet –, se cache un véritable outil d'intégration sociale à Second Life. Regroupés en « *clans* », les vampires doivent obtenir le consentement de leurs victimes pour les « *mordre* » et celles-ci deviennent leurs « *fil*s » ou « *fil*les ». Une pratique courante consistait alors à « *partir à la chasse aux noobs*<sup>44</sup> » pour repérer ceux susceptibles d'être intégrés dans le groupe. Quelques semaines après mon arrivée sur Second Life, j'ai moi-même été abordée par une résidente avec qui j'ai bavardé plusieurs heures et qui, peu après, m'a proposé d'intégrer sa « *famille* ». Le lendemain, à l'issue d'un rituel au cours duquel mon avatar a été « *mordu* » en présence de plusieurs de ses « *frères* », j'ai été formellement intégrée dans ce groupe, présentée à la quarantaine de résidents qui le composaient et invitée à vivre dans leur « *château* ».

<sup>44</sup> « *Noob* » ou « *newbie* » sont les termes couramment utilisés pour désigner les usagers néophytes (Boostrom 2008).

Les nombreuses heures passées en leur compagnie m'ont montré qu'au-delà du jeu, un pan essentiel des activités de ce groupe était somme toute parfaitement similaire à celle d'autres collectifs dans Second Life : organiser des « *soirées* » où nous nous réunissions pour faire danser nos avatars et « *délier* » ensemble. Comme je le découvrirais par la suite, rares étaient les usagers activement présents dans ces « *fêtes* » : pendant que leurs avatars dansaient, bon nombre d'entre eux poursuivaient des conversations dans un canal privé de Second Life, visionnaient des vidéos sur internet ou « *chattaient* » sur d'autres plateformes. Le maintien de plusieurs activités en parallèle est une pratique courante qui est le signe d'une certaine maîtrise des fonctionnalités de l'interface et, plus globalement, des outils communicationnels informatiques. Pendant que je discutais avec l'un d'entre eux, que je prenais des notes et effectuais des captures d'écran, ou encore que je visitais une page web partagée par un de mes interlocuteurs, les résidents s'adonnaient eux aussi à de multiples activités derrière leurs écrans respectifs. En outre, l'appartenance à cette petite communauté n'empêchait pas ses membres de s'engager dans d'autres groupes, d'autres relations ou de se consacrer à des activités plus solitaires sur la plateforme. Pour bon nombre d'entre eux, la vie de « *famille* » était réservée à des moments de désœuvrement. De la même manière, j'ai fait la connaissance d'autres résidents et fréquenté d'autres collectifs plus ou moins formalisés, ce qui m'a permis de prendre la mesure de la diversité des communautés développées sur la plateforme.

Parmi elles, des communautés organisées autour de jeux de rôle à forte connotation sexuelle (les communautés « *Gor* ») ou de pratiques BDSM<sup>45</sup> ont attiré mon attention, sans pour autant que j'y oriente directement mes investigations. Dans cette recherche, l'amour n'est pas considéré comme concept *etic* (et intégrant *a priori* la sexualité), mais en tant que notion *emic*<sup>46</sup> par laquelle les acteurs qualifient certaines de leurs pratiques. Or, malgré leur proximité thématique avec mon objet de recherche, les pratiques distinctives des communautés « *Gor* » et BDSM n'étaient pas directement qualifiées d'« *amoureuses* »

<sup>45</sup> Le BDSM (bondage, discipline et sadomasochisme) regroupe un ensemble de pratiques sexuelles ritualisées fondées notamment sur des principes de domination et de soumission. La communauté « *Gor* » est, pour sa part, organisée autour d'un jeu de rôles à forte connotation sexuelle et organisé autour d'une stricte hiérarchie entre hommes et femmes. Pour une description et une analyse plus complètes de ces pratiques et des communautés qui s'organisent autour d'elles sur *Second Life*, voir notamment les travaux de Sixma (2009) et Bardzell et Bardzell (2007).

<sup>46</sup> Dans ce travail, la distinction *emic/etic* a une valeur bien plus pragmatique que substantielle : suivant Olivier de Sardan, j'utilise cette « distinction de commodité » (2008 : 115) afin de préciser selon quel point de vue est formulé mon discours, soit de celui des acteurs (*emic*) ou celui du chercheur.

par ceux qui s'y consacraient. Comme le montrent les récits de mes informateurs, si les échanges sexuels sont généralement un ingrédient des échanges «*amoureux*», ce qui distingue ces derniers est avant tout l'expérience et/ou l'expression de *sentiments*. Dès lors, bien que certaines personnes aient mentionné des pratiques sexuelles ritualisées comme une *composante* de leurs relations «*amoureuses*», ces pratiques n'étaient pas qualifiées comme «*amoureuses*» en soi.

En revanche, le *partenariat* entre résidents (cette fonctionnalité permet d'afficher publiquement un lien exclusif et de connotation conjugale) était presque systématiquement associé à des rapports «*amoureux*». Entre 2010 et 2012, j'ai pu constater que son utilisation était relativement courante, et ceci dans tous les groupes fréquentés. De nombreux résidents affichaient dans leur profil (une fiche signalétique comportant des éléments relatifs à l'identité en ligne) le nom de leur partenaire, parfois accompagné d'une déclaration, d'un poème ou encore de photographies du couple dans Second Life. La visibilité de ces couples s'est avérée particulièrement utile pour mener à bien cette enquête. D'une part, ces textes et ces images ont été enregistrés et conservés pour faire l'objet d'une analyse au même titre que mes notes, les échanges enregistrés ou encore les entretiens. D'autre part, la mention du *partenariat* a servi, dans un premier temps, de critère pour solliciter des entretiens auprès de potentiels informateurs.

La période d'observation intensive a débuté en août 2010. Pendant trois mois, j'ai passé presque quotidiennement entre une et quatre heures connectée à Second Life, et ceci principalement le soir car la fréquentation y est plus importante à ce moment. J'ai ainsi cumulé près de 80 heures d'observation formelle. Lors des mois suivants, mes connexions ont été plus sporadiques et ont principalement visé le recrutement d'utilisateurs pour réaliser des entretiens. Au cours de ces trois mois d'observation, j'ai recueilli et généré les données d'enquête selon plusieurs techniques. Tout d'abord, tous mes échanges écrits sur Second Life ont été automatiquement enregistrés sur mon ordinateur. À cette production de données indiscriminée, j'ai ajouté des techniques plus conventionnelles pour construire mon corpus (Beaud et Weber 1997). Ces pratiques ont toutefois été adaptées à la spécificité numérique de mon «terrain». Ainsi, j'ai consigné mes observations à la fois dans un carnet manuscrit et dans des documents numériques. Les observations manuscrites sont composées d'énoncés descriptifs portant sur les pratiques et les échanges observés, ainsi que d'énoncés interrogatifs ou analytiques qui questionnent l'organisation et le sens de ces pratiques. Quant au document numérique, il contient de nombreuses copies d'écran et des données textuelles, soit l'enregistrement d'échanges dans le *chat local*, de conversations privées, ou encore de divers textes (poèmes, lettres, articles...) fournis par mes informateurs. Les copies d'écran, tout en

attestant de mes propres pratiques de navigation sur Second Life, m'ont surtout permis d'intégrer des données visuelles à mon corpus. Ces dernières, de même que les images transmises par mes informateurs, ont été ensuite utilisées pour une description plus fine des pratiques amoureuses, notamment de leur organisation spatiale et de leurs dimensions kinésiques et gestuelles. Quant aux données textuelles, elles retraduisent fidèlement le contenu d'échanges sur Second Life. Enfin, les échanges oraux ont fait l'objet de résumés manuscrits. À certaines occasions toutefois (notamment lors des trois mariages auxquels j'ai assisté), ils ont été enregistrés afin de permettre une analyse aussi complète que possible des interactions. À l'issue de chaque session d'observation, les commentaires écrits et les données recueillies ont été passés en revue, sélectionnés, commentés et réarrangés dans le document numérique. Celui-ci condense donc l'essentiel de mes données d'observation.

Les techniques d'enquête utilisées soulèvent plusieurs questions et observations. Tout d'abord, elles attestent de la richesse des données susceptibles d'être recueillies sur internet et de la diversité des outils pouvant être mobilisés dans le cadre d'une recherche de type ethnographique (Garcia *et al.* 2009) – au risque de « noyer » le chercheur sous la quantité d'informations (Boellstorff 2008). La sélection des données les plus « parlantes » constitue dès lors un défi majeur de ce type de démarches. Elle a requis un questionnement récursif sur les objectifs de mes analyses et la définition de mon objet d'investigation.

De plus, Second Life apparaît comme un terrain de recherche à la fois « exotique » et familier. Certains savoir-faire pratiques liés à l'utilisation de l'interface (la maîtrise des objets techniques) étaient certes déjà acquis lors de sa découverte, notamment parce que plusieurs de ses outils (le profil, la liste d'amis, le *chat*) sont des fonctionnalités usuelles des réseaux sociaux d'internet. En revanche, d'autres éléments ont requis le développement de nouvelles compétences. Dans les interactions courantes, les déplacements, l'animation de l'avatar (ses mouvements), la manipulation de la caméra, l'utilisation du microphone ou encore l'échange d'objets avec d'autres résidents sont autant d'actions simples qui nécessitent toutefois un apprentissage pragmatique particulier. À celui-ci s'ajoute l'acquisition d'un langage spécifique : le « *lag* », une « *Sim* », un « *alt* » ou un « *bot* » sont des termes très ordinaires (cf. annexe 1) qui, cependant, n'évoquent rien de connu pour l'utilisateur néophyte. Cet apprentissage langagier témoigne, et ceci de manière exemplaire, des processus de socialisation secondaire qui permettent d'acquérir des connaissances et des compétences culturelles spécifiques à Second Life – celles-ci vont des règles de proxémie entre avatars à la manière de saluer un autre résident, d'utiliser le microphone ou de renseigner un nouveau venu (Boellstorff 2008).

Mon questionnement relatif à la vie sociale sur Second Life a débuté dès ma première connexion, lorsque j'ai été confrontée à la question suivante : comment construire mon avatar ? L'absence de consignes explicites ouvre un vaste champ des possibles en termes de présentation de soi. En dépit de mes analyses des discussions sur le forum étudié, évaluer dans quelle mesure mon choix serait conforme ou déviant vis-à-vis des normes implicites associées à l'identité « virtuelle » était difficile – et ceci d'autant plus que je n'interviendrais pas en tant que simple usagère mais en tant que chercheuse. Seule certitude : certaines normes déontologiques associées à mon activité de recherche devaient être respectées.

Mon identité en ligne me semblait devoir correspondre à mon identité de chercheuse. J'ai donc nommé mon avatar d'un diminutif de mon prénom (Ama) et choisi un avatar féminin. Dans un premier temps, j'ai cherché à lui donner une apparence physique aussi ressemblante que possible à ma physiologie. Cette entreprise, longue et laborieuse, s'est soldée par un double échec : non seulement mon avatar ne me ressemblait pas, mais ses traits grossiers étaient un signe évident de ma qualité de débutante. Au fil des semaines, à mesure que j'adoptais les objets corporels (cheveux, peau, yeux...) fournis par mes nouvelles connaissances, l'apparence de mon avatar a pris une forme plus sophistiquée. Les interrogations qui ont marqué sa construction, en apparence triviales voire futiles, posent dans des termes concrets la question de la posture à adopter en tant que chercheuse sur un tel terrain. Comment se présenter à autrui lorsqu'on cherche à participer *et* à observer ? Alors que la correspondance entre mon identité en ligne et hors ligne m'avait semblé apte à rappeler ma posture d'observatrice, l'apparence travaillée de mon avatar témoignait de mon souhait de participer à la vie sociale en ligne et de ma socialisation progressive à Second Life (Boostrom 2008).

Mon profil, en revanche, est demeuré pratiquement inchangé tout au long de ma période d'observation. Il comportait mon prénom et un nom d'emprunt choisi dans une liste générée par la plateforme, une mention de ma qualité de sociologue et de mes objectifs de recherche, ainsi que l'adresse URL de ma page personnelle sur le site de l'université. Ce souci de transparence répondait non seulement à des impératifs déontologiques, mais il visait aussi des objectifs stratégiques. En révélant spontanément ma qualité de chercheuse, je pouvais justifier ma curiosité face aux pratiques des autres usagers. De plus, la démonstration de l'ancrage institutionnel de cette recherche était garante d'une certaine rigueur dans la conduite de l'enquête et le traitement des informations fournies. Enfin, ma présentation en tant que chercheuse participait au cadrage de la situation d'interaction et de la relation d'enquête, notamment lors des entretiens.

Contrairement à ce que j'escomptais avant l'enquête, mon utilisation de Second Life est restée aiguillée par la curiosité sociologique plus que par un intérêt personnel. Cette affirmation peut paraître surprenante dans la mesure où, comme l'illustre cette recherche, cette plateforme est un environnement propice au développement de relations intimes et au vécu d'expériences fortes. Sa faculté immersive m'est d'ailleurs apparue dès mes premières explorations, lorsque je me suis surprise à rire d'un mot d'un résident, à me sentir agressée par un avatar qui bousculait le mien, ou encore par la sympathie ou l'antipathie immédiates que je pouvais éprouver lors de certaines rencontres.

Or, l'intensité de ces épisodes n'a cessé de diminuer à mesure que je progressais dans ma recherche. Quant aux complicités que j'ai développées avec certains de mes informateurs, elles ne sauraient être qualifiées de réellement amicales ou intimes dans la mesure où nos relations sont restées liées au cadre de l'enquête. À l'affût des échanges que j'observais et de mes propres réactions, attentive à ma performance identitaire comme à celle d'autrui, j'ai adopté une distance critique tant face à mes propres pratiques et émotions que face à celles d'autrui. L'état de vigilance intellectuelle et éthique, ainsi que les exigences pratiques nécessaires à la démarche d'investigation ont donc considérablement estompé la vivacité et la richesse de mon expérience sur Second Life. Les médiations qu'ils ont introduites dans mon rapport à autrui et à ma propre expérience ont sans doute amoindri les sentiments de présence et d'engagement que je pouvais éprouver lors de la phase d'exploration.

## Les entretiens

«Raconter c'est construire un point de vue sur le passé. Raconter c'est développer une version plausible, qui est aussi un possible parmi d'autres. Raconter c'est privilégier certains événements. Raconter c'est utiliser certains mots et expressions. Raconter c'est risquer des interprétations.» (Demazière 2007 : 93)

Si les échanges entre partenaires et le vécu amoureux peuvent être qualifiés d'*intimes*, c'est précisément parce que pour l'essentiel, ils échappent au regard de l'observateur externe. Saisir le noyau de l'expérience amoureuse sur Second Life et la manière dont les usagers l'intègrent dans leurs biographies affectives requiert donc d'autres méthodes que l'observation directe ou l'analyse des discours produits dans les forums ou les blogs d'utilisateurs. L'entretien qualitatif a constitué un outil incontournable dans cette recherche. En invitant l'enquêté à *se raconter*, il l'encourage à adopter une perspective

narrative particulièrement utile pour comprendre l'organisation de son expérience émotionnelle et relationnelle et l'intégration de cette dernière dans sa trajectoire affective. De plus, tout en lui laissant une large liberté narrative, ce dispositif l'encourage à aborder des aspects insoupçonnés de son expérience ou, du moins, des dimensions qui en demeurent cachées lors de ses mises en récit spontanées, par exemple dans les forums d'utilisateurs. Ainsi, les entretiens ont permis de saisir des dimensions objectives et subjectives fondamentales de mon objet d'investigation.

Les entretiens ont été conduits sur internet et la plupart du temps sur Second Life, et ceci pour des raisons à la fois pragmatiques et méthodologiques. Tout d'abord, l'utilisation de Second Life étant relativement peu répandue, le recrutement de mes informateurs devait presque obligatoirement passer par le dispositif lui-même. Les personnes qui ont participé à cette enquête viennent de régions et de pays parfois éloignés (France, Belgique, Angleterre et Canada), ce qui n'est pas sans poser des problèmes pratiques pour une rencontre physique. Ensuite, dans la mesure où bon nombre d'utilisateurs se montrent très réticents à dévoiler leur visage et parfois leur voix et puisque Second Life dispose des canaux communicationnels nécessaires à une conversation, obtenir leur consentement pour un entretien en situation de coprésence physique relevait du défi, voire était impossible. D'un point de vue méthodologique enfin, la réalisation d'entretiens en ligne s'est avérée particulièrement adéquate pour aborder les questions traitées dans cette recherche : elle offre des garanties en termes d'anonymat et de protection de l'enquêté qui, comme nous le verrons, ont été très appréciées par mes informateurs.

Les premières semaines passées sur Second Life ont été l'occasion de réaliser quatre entretiens exploratoires qui m'ont permis de me familiariser avec certains enjeux pratiques de la conduite d'entretiens par messagerie instantanée (voir ci-après). En outre, ces discussions m'ont menée à modifier ma grille d'entretien selon deux réorientations principales. En premier lieu, j'ai reformulé bon nombre de questions qui, parce qu'elles étaient sans doute trop abstraites, appelaient des réponses conventionnelles et polies, incapables de rendre compte de l'expérience personnelle que je cherchais à appréhender. En rendant mes questions plus concrètes, plus précises et davantage ancrées dans les pratiques des usagers, je suis parvenue à obtenir des témoignages bien moins superficiels. Cette modification n'a cependant pas débouché sur la construction d'un guide d'entretien plus directif. Ces questions visaient à encourager mes informateurs à formuler leur propre discours et ceci de manière plus libre, ce qui me permettrait de mieux mettre en évidence les mécanismes discursifs d'organisation de leur expérience. La seconde modification a consisté à réorganiser les questions d'entretien de manière à pouvoir offrir un cadre d'interaction plus souple, susceptible de s'adapter à

mes différents interlocuteurs et à leurs choix narratifs. En effet, après avoir discuté des modalités de réalisation de l'entretien, certains de mes informateurs commençaient d'emblée à me raconter leur «histoire d'amour», alors que d'autres attendaient que j'énonce des questions pour commencer à parler. Afin de les mettre en confiance, mes premières interrogations portaient alors sur la manière dont ils avaient découvert Second Life et en étaient devenus des usagers réguliers – des questions qui étaient sinon posées en fin d'entretien. Mon guide d'entretien définitif est ainsi structuré en quatre thèmes principaux (utilisation de Second Life, relation amoureuse initiée sur Second Life, trajectoire affective, questions personnelles), auxquels correspondent des questions générales et une série de relances.

Ma population de référence était composée, au début de cette enquête, de personnes vivant une relation amoureuse avec un partenaire rencontré sur Second Life. Leurs récits portaient sur une expérience affective proche, ancrée dans leur vie présente. Ils étaient peuplés de détails, d'anecdotes et de contradictions qui donnaient une certaine épaisseur à leur expérience amoureuse. Mais ce choix comportait un écueil majeur : il ne laissait une place que réduite à la narration d'expériences malheureuses, qui étaient le plus souvent résumées dans le récit de relations passées. En outre, ce choix m'empêchait de saisir le vécu de personnes qui, suite à une ou plusieurs expériences amoureuses sur Second Life, auraient décidé de totalement renoncer à de telles relations. Après une première série d'une quinzaine d'entretiens, j'ai choisi d'élargir ma population de référence pour y intégrer des personnes *ayant vécu par le passé* une relation amoureuse dans Second Life. Sur les vingt-cinq personnes qui ont participé à des entretiens formels dans cette recherche, cinq sont dans ce dernier cas de figure.

Différentes stratégies ont été mises en œuvre pour recruter des enquêtés. Après quelques semaines d'enquête ethnographique, alors que j'avais intégré une communauté de «*vampires*» sur Second Life, j'ai commencé par solliciter des personnes de ce groupe dont je savais qu'elles vivaient une relation en ligne. À quelques exceptions près, la plupart ont refusé de réaliser un entretien, refus que j'ai interprété *a posteriori* comme le résultat d'une double maladresse de ma part. Tout d'abord, sans cacher mon identité de chercheuse, j'étais intégrée à ce groupe au même titre que ses autres membres ; la demande d'entretien venait alors rompre un contrat de participation implicite qui excluait de questionner l'intimité des autres usagers. Ensuite, la plupart des personnes sollicitées vivaient une relation avec un autre membre du même groupe (que je connaissais également). Dès lors, parler de leur expérience amoureuse pouvait constituer une forme de rupture de loyauté au sein du couple – d'ailleurs plusieurs personnes sollicitées ont soumis leur consentement à l'approbation de leur partenaire.

Deux autres stratégies, peu fructueuses elles aussi, ont alors été mises en place. D'une part, j'ai sollicité des personnes totalement inconnues rencontrées au hasard sur Second Life et dont le profil indiquait qu'elles avaient un partenaire. De l'autre, j'ai interpellé, sur le forum d'utilisateurs étudié, des personnes témoignant vivre ou avoir vécu une relation amoureuse sur la plateforme. Dans le premier cas, l'absence de tout contact préalable s'est avérée peu favorable au consentement des personnes sollicitées. Dans le second s'ajoute un problème supplémentaire : ces usagers témoignaient de leur intimité certes publiquement, mais en s'adressant aux autres membres de leur communauté et, vraisemblablement, en oubliant que leurs propos pouvaient être lus par d'autres – j'étais cependant intervenue sur le forum pour me présenter et annoncer ma démarche. Comme l'illustrent certaines réponses reçues, ma demande est parfois apparue peu respectueuse de leur intimité personnelle.

Finalement, c'est une dernière approche qui s'est avérée la plus adéquate. Une rencontre particulière m'a conduite à fréquenter régulièrement un espace relativement populaire dans l'une des communautés francophones de Second Life. Après avoir accepté de réaliser un entretien, cette personne m'a présentée à ses amis, les a appelés à faire bon accueil à ma présence et les a encouragés à m'aider dans l'enquête. Plusieurs usagers connus grâce à elle m'ont, à leur tour, recommandée auprès de leurs amis, ce qui a provoqué un effet « boule de neige » dans le recrutement des participants à cette recherche. Outre la plus grande facilité à obtenir le consentement des personnes sollicitées, cette stratégie m'a permis de réaliser des entretiens avec des personnes vivant une relation en ligne de manière secrète sur Second Life – au total, huit de mes informateurs n'étaient pas en partenariat officiel et n'affichaient aucun signe de leur couple dans leur profil. Enfin, il faut noter que deux entretiens ont été réalisés sur initiative de mes informateurs qui, ayant appris que j'étudiais les rapports intimes en ligne, m'ont proposé spontanément de participer à l'enquête.

Des entretiens ont été réalisés avec vingt-cinq personnes présentant des caractéristiques très diverses, en termes d'âge, de durée d'utilisation de Second Life, ou encore d'expérience amoureuse. Parmi elles, vingt étaient engagées dans une relation amoureuse sur Second Life au moment de l'entretien et cinq l'avaient été par le passé. La durée des relations narrées oscille entre deux mois pour la plus courte et plus de quatre ans et demi pour la plus longue. Le plus souvent, ces relations impliquent un avatar masculin et un avatar féminin, mais on compte six couples exclusivement féminins. Parmi eux, cinq peuvent être considérés comme des couples homosexuels du point de vue du genre tant des

avatars que de celui de leurs utilisatrices – un de mes informateurs utilise donc un avatar féminin.

Notons également que dans trois cas, il m'a été possible d'interviewer les deux partenaires du même couple – deux de ces couples étaient officialisés par un partenariat alors que dans le troisième cas, les partenaires maintenaient leur relation secrète, y compris dans Second Life. Leurs témoignages, parce qu'ils permettent de confronter les deux points de vue d'une même expérience, sont particulièrement riches. Toutefois, le fait de savoir que leur partenaire participait aussi à l'enquête a induit une certaine retenue dans l'entretien. À titre d'hypothèse, on peut rappeler le constat suivant formulé à propos des entretiens impliquant les deux membres d'un même couple :

« (...) chacun craint que la version de l'autre remette en cause celle que lui-même propose, désire apparaître comme détenant la bonne version, souhaite enfin ne pas apporter à l'enquêtrice des aveux qui pourraient être rapportés à l'autre. » (Blin 1997 : 67)

Du point de vue de l'identité des usagers, on compte onze hommes et quatorze femmes, âgés de 21 à 64 ans. Parmi eux, quinze étaient engagés dans une relation durable et cohabitante (sauf l'une d'entre elles) avec un partenaire hors ligne au moment de l'entretien, et dix-sept au moment de la relation principale qu'ils m'ont racontée. S'agissant de leur niveau de formation et de leur emploi, une grande diversité caractérise cette population : au bénéfice de formations techniques ou supérieures, ces personnes sont sans emploi, en formation, retraités, occupent des postes de cadres dans l'administration ou des entreprises privées, sont enseignants, techniciens, employés dans la vente ou dans divers services (assistante maternelle, infirmière). En général, les plus âgés se sont familiarisés à l'ordinateur dans la sphère professionnelle avant d'intégrer son usage dans leurs loisirs pour la recherche d'information, des pratiques culturelles ou ludiques, le maintien de relations amicales ou familiales ou l'établissement de nouvelles relations. Pour les plus jeunes, les TIC font partie du quotidien et certains ont été socialisés à l'informatique durant leur scolarité déjà, avant de s'adonner à des jeux en ligne ou à l'utilisation de différentes plateformes relationnelles en ligne. Ainsi, tous disposent de compétences pratiques qui leur permettent de communiquer, de naviguer sur différentes interfaces et d'utiliser les fonctionnalités basiques de Second Life. Certains, de par leur formation et leur profession (ingénieur ou technicien en informatique), ou plus rarement parce qu'ils se sont intéressés à l'informatique en autodidactes, disposent cependant d'une connaissance plus fine des outils techniques et de leur utilisation. Par ailleurs, on peut noter que pour diverses raisons (notamment des problèmes de santé, un travail à temps partiel, une perte d'emploi ou

des déplacements professionnels), presque toutes les personnes interviewées connaissent de fréquentes périodes où elles sont libérées d'obligations professionnelles et/ou familiales et où elles peuvent s'adonner librement à différentes activités sur internet. Enfin, pour certaines l'utilisation de Second Life vise clairement à combattre un isolement social.

À l'exception d'un entretien réalisé en visioconférence par Skype, Second Life a servi de théâtre à la conduite de tous les entretiens. Ces derniers ont été réalisés entre mars 2011 et juillet 2012. Treize ont été menés par écrit et douze oralement. De fait, ces derniers s'apparentent à maints égards à des entretiens réalisés en situation de coprésence physique. Si la communication non verbale y est moins présente de par l'absence d'expressions faciales et gestuelles, les questions et les relances formulées parviennent aisément à introduire l'enquêté dans un processus narratif et à l'encourager à s'exprimer librement.

En revanche, les entretiens écrits se distinguent à plusieurs égards. D'abord, ils sont bien plus chronophages : alors que les entretiens oraux oscillent entre 1h20 et 2h30, les écrits durent de 2h45 à 6h (généralement 4h) ; de ce fait, ils ont fréquemment été menés sur plusieurs jours, en fonction des disponibilités de mes informateurs. De plus, les entretiens écrits offrent deux modes de synchronie : quasi immédiate et différée. Ils peuvent être réalisés soit par *chat*, c'est-à-dire de façon synchrone, soit par l'envoi d'e-mails successifs comportant les questions et les réponses.

Cette dernière possibilité a été utilisée à trois reprises, et ceci à la demande de mes informateurs qui invoquaient des motifs de discrétion vis-à-vis de leur entourage. La nature des données recueillies de cette manière diffère sensiblement des informations fournies « en direct » durant un entretien synchrone, non pas tant du point de vue de leur richesse que de celui de l'organisation et de la cohérence des propos tenus. Les enquêtés peuvent retravailler leur texte avant de l'envoyer et de fait, les récits recueillis sont bien plus « lisses » que ceux obtenus lors d'échanges synchrones : la temporalité y apparaît de façon plus linéaire et dénuée des fréquents allers-retours qui surviennent lorsque l'enquêté veut préciser un épisode évoqué en passant ou comparer deux situations survenues à des mois ou des années d'intervalle ; les interprétations ou les opinions sont argumentées de façon plus claire et cohérente ; quant aux expressions émotionnelles qui donnent un véritable « sentiment de réalité » aux épisodes racontés, elles sont remplacées par des narrations plus distantes où les affects sont objectivés et contextualisés. Ces récits donnent à voir le *produit* d'une intellectualisation de l'expérience plus que les opérations et les *processus* qui caractérisent une réflexivité en acte.

Les entretiens réalisés par *chat* reposent sur une synchronie intermédiaire entre les échanges oraux et les échanges par e-mail. L'enquêteur et la personne interviewée doivent se soumettre à une exigence de rapidité sans laquelle la conversation ne peut se poursuivre. Comme la parole, l'écriture directe est réactive et aménage un espace à peine plus vaste pour une réflexion préalable. Cependant, cette dernière est encouragée par un dispositif interactionnel qui permet de relire un énoncé et éventuellement de l'effacer et de le corriger avant de le partager avec son interlocuteur. L'interface favorise donc la maîtrise du récit fourni à l'enquêteur, un phénomène que j'ai constaté à de nombreuses reprises et que l'on observe dans l'exemple suivant :

« [13:45] *Enquêtrice* : Tu es aussi dans une relation RL... et cette relation, comment est-ce que tu la vis?

[13:47] *Snoweyes Makel* : cette relation est le socle de ma RL

[13:48] *Snoweyes Makel* : avec le recul, je me rends compte que pendant cette relation « toxique » avant Liz, j'aurais pu perdre l'homme de ma vie »

Entre ma question et la réponse de Kristin (41 ans, mariée) passent près de deux minutes, pendant lesquelles je vois s'afficher au-dessus de la fenêtre de *chat* la phrase (générée automatiquement par l'interface) : « *Snoweyes Makel est en train d'écrire* ». L'affirmation synthétique qu'elle finit par partager est, vraisemblablement, non seulement le fruit d'une période de réflexion mais aussi d'un processus de relecture et de réécriture. Quant à la phrase suivante, elle se réfère à un épisode narré auparavant, dont elle précise l'interprétation à la lumière de son dernier énoncé. Ici aussi, le fait de pouvoir retravailler une réponse et la mémoire du dispositif, qui affiche les interventions successives et permet de remonter le fil d'une conversation, procurent des conditions favorables à la production d'un discours sans doute plus cohérent et plus intellectualisé que dans un échange oral.

Quant à la conduite de l'entretien proprement dite, elle requiert la maîtrise de techniques spécifiques (Béliard et Brossard 2012). L'entretien écrit exige un engagement bien plus intense de l'enquêteur pour obtenir des énoncés narratifs et des informations valides. Dans le cadre d'échanges synchrones, le langage écrit est plus factuel que l'oral – il exige notamment une certaine rapidité d'écriture. Parce qu'il fournit des réponses plus concises, il laisse aussi le champ libre à des interprétations qui peuvent aisément devenir abusives. Dès lors, ce type d'entretien requiert la formulation beaucoup plus fréquente de relances et de questions, qui doivent être travaillées pour prendre un aspect moins formel – sous peine que l'entretien prenne la tournure d'un questionnaire fermé. Ces relances ont pour but non seulement d'encourager l'informateur

à se raconter et à préciser ses réponses, mais aussi de l'assurer de l'écoute constante de l'enquêteur.

Au-delà de ces quelques spécificités de l'entretien écrit, un dernier élément général mérite d'être relevé. Tant dans les entretiens écrits que dans les entretiens oraux, la relation d'enquête était moins « fermée » sur Second Life que dans des dispositifs qui permettent un isolement spatial du chercheur et de la personne interviewée. D'une part, en cours d'entretien plusieurs de mes informateurs m'ont fait part de l'impossibilité de communiquer oralement ou de répondre à certaines questions du fait de la présence, à proximité, de leur conjoint ou de leurs enfants. De l'autre, certains de mes enquêtés menaient parallèlement à notre discussion d'autres activités sur leur ordinateur. Bon nombre d'entre eux étaient, en particulier, engagés dans des échanges avec une autre personne – notamment leur partenaire amoureux. À l'oral le cliquetis des touches de l'ordinateur était le signe d'une telle pluriactivité, alors qu'à l'écrit c'était plutôt un ralentissement dans le rythme de l'échange qui en fournissait l'indice. Enfin, dans certains cas mes informateurs n'hésitaient pas à me faire part de leur dialogue avec un tiers, à l'image de Joël (43 ans) qui *chatte* avec sa partenaire tout en répondant à mes questions, négociant peut-être même certaines de ses réponses avec elle :

*« Je pense que les gens... (Il écrit, puis s'exclame à propos de sa partenaire)... Petit Lion!... elle veut savoir ce que je suis en train de dire... (Rire)... Elle ne dort pas parce qu'elle veut savoir... »*

Ces pratiques, outre qu'elles témoignent d'une maîtrise relativement élevée de l'outil informatique, illustrent à quel point les échanges sur Second Life sont imbriqués dans la vie quotidienne de mes informateurs. Par ailleurs, elles ont parfois contribué à sensiblement enrichir les entretiens. Tout en me parlant de leurs relations respectives, trois de mes enquêtés en profitaient pour m'envoyer des lettres, des sauvegardes de dialogues ou des photographies de leurs avatars illustrant des moments charnières de leur relation, certaines pratiques intimes ou encore montrant ce qui, dans l'apparence de leur partenaire, les avait séduits ou interpellés. Ainsi, la pluriactivité devient une composante à part entière du dispositif d'enquête (Béliard et Brossard 2012).

Comme le montrent ces observations, les conditions concrètes dans lesquelles ont été réalisés les entretiens diffèrent largement d'un cas à l'autre. Cette diversité des techniques et des circonstances de production des données d'enquête ne fait pas véritablement obstacle à la compréhension des pratiques, des enjeux et des questionnements qui caractérisent les relations amoureuses nouées sur Second Life. De fait, les limites que mes informateurs imposent à leurs échanges constituent même un élément d'information supplémentaire

sur leurs pratiques. Par ailleurs, cette diversité des techniques témoigne de la difficulté de standardiser les méthodes d'enquête dans une recherche sur l'intime.

## DEUX DÉFIS MÉTHODOLOGIQUES

### Le choix d'une enquête en ligne

Les relations amoureuses nouées sur Second Life forment un phénomène social qui dépasse largement le cadre de cet environnement : d'une part, on ne peut nier que l'expérience affective et relationnelle, si elle est médiée par une interface numérique, implique les individus dans des environnements sociaux bien plus vastes et dans leurs contextes de vie hors ligne (Pastinelli 2011); de l'autre, les échanges amoureux sont non seulement médiatisés par l'interface mais impliquent aussi d'autres canaux de communication. Comment, dès lors, justifier la décision d'enquêter sur un tel « terrain » ? Quelles questions et quels enjeux épistémologiques et pratiques ce choix soulève-t-il ?

Au choix d'une recherche en ligne, on pourrait objecter qu'une enquête basée sur des entretiens et des observations en situation de coprésence physique aurait été plus à même de rendre compte de l'ancrage du phénomène étudié dans la vie quotidienne de ses acteurs. Si cette affirmation est sans doute justifiée, la décision de réaliser cette enquête en prenant Second Life comme principal point de départ n'est pas irréfléchie. Les premières formulations de mon objet de recherche prenaient, certes, Second Life comme espace du vécu de l'expérience amoureuse et, ainsi, comme partie intégrante du phénomène étudié. Mais cette première définition de mon terrain a laissé place à une vision plus nuancée : Second Life constitue un dispositif de médiation de la rencontre amoureuse et, dans certains cas, des échanges qui soutiennent la poursuite de la relation. D'un point de vue méthodologique, la plateforme est alors à considérer comme un moyen d'observation des pratiques étudiées (du moins celles qui sont visibles) et comme un canal d'interaction avec les usagers<sup>47</sup>.

Le choix de fonder le dispositif d'enquête sur cette plateforme s'explique par trois principales raisons. D'un point de vue pratique tout d'abord, le faible nombre d'utilisateurs réguliers de Second Life et leur fréquente discrétion – la plupart de mes informateurs ne parlent pas à leur entourage de son

<sup>47</sup> Les discours des utilisateurs à propos de la plateforme sont marqués par de fréquentes références spatiales : par exemple, « *entrer* » dans Second Life, en « *sortir* » ou encore y « *revenir* » sont quelques-unes des expressions utilisées pour désigner le fait de se connecter ou de se déconnecter de l'interface. Lors de mon enquête, mes échanges avec d'autres usagers m'ont rapidement conduite à adopter cette perspective spatiale dominante. La formulation d'énoncés en de tels termes est toutefois à considérer d'un point de vue essentiellement métaphorique.

utilisation – auraient rendu particulièrement ardu voire impossible le recrutement de participants par d'autres biais. Ensuite, le thème de cette recherche suppose pour l'enquêteur d'entrer au cœur même de leur vie privée. Or, les usagers tendent à interpréter le dispositif technique comme un facteur de protection personnelle. Comme l'ont d'ailleurs affirmé plusieurs de mes informateurs, ce choix a encouragé leur consentement à participer à cette enquête. Enfin, en plongeant le chercheur dans l'environnement même de la création des relations, certaines contraintes ou possibilités inhérentes à cette plateforme peuvent elles-mêmes être expérimentées, observées puis analysées. Ainsi, le choix d'une ethnographie en ligne pallie, d'une part, les difficultés d'accéder au phénomène étudié et permet, d'autre part, une compréhension fine des processus sociaux et interactionnels à l'œuvre dans son espace de formation.

Ce dispositif d'investigation m'a cependant confrontée à un défi important : préciser le statut des discours recueillis et des pratiques observées. Cette difficulté n'est certes pas spécifique à l'enquête en ligne. Elle se pose toutefois dans des termes particulièrement aigus dans la mesure où la plupart des interactions médiatisées par Second Life sont l'objet de « cadrages » (Goffman 1991 [1974]) fragiles et mouvants. L'engagement des usagers dans les échanges en ligne est particulièrement variable sur cette plateforme. Comme nous le verrons (chapitre 6), le caractère engagé, parodique ou ludique des pratiques observées ne se donne pas à voir de manière évidente – il est d'ailleurs l'objet de fréquentes controverses entre usagers. Pour saisir le sens que ces derniers donnent à leurs expériences, l'observation des pratiques amoureuses était donc largement insuffisante. Les entretiens, où mes informateurs étaient appelés à se prononcer sur ces pratiques et à produire un métadiscours amoureux, se sont avérés particulièrement instructifs à cet égard.

Toutefois, mes échanges avec les usagers étaient parfois marqués de la même ambiguïté : selon leurs conceptions de l'environnement en ligne, ils pouvaient s'attendre à ce que je m'intéresse à leur expérience en tant que *résident* ou en tant qu'*usager*. Alors que pour certains ces deux identités sont confondues, d'autres dressent des barrières discursives, pratiques et symboliques entre leurs existences en ligne et hors ligne (chapitre 6). Ces distinctions demeuraient parfois clairement opérantes lorsqu'ils me narraient leurs expériences amoureuses – un phénomène que l'on peut sans doute attribuer au fait que nos échanges aient été médiatisés par Second Life. Cette posture pouvait les conduire, par exemple, à s'étonner de certaines de mes questions portant sur leurs sensations ou leurs émotions (« *ce n'est qu'un avatar !* ») ou encore à une certaine réticence à fournir des informations telles que leur âge, leur situation conjugale, ou à me décrire le lieu depuis lequel ils se connectaient à Second Life.

Bien que cette distinction entre expérience en ligne et hors ligne constitue une dimension extrêmement intéressante des sociabilités étudiées, elle demeurerait problématique dans le cadre de la relation d'enquête : comment parvenir à un accord sur le statut de ce qui était dit et sur ce qui pouvait être demandé dans l'entretien ? Les prémisses ontologiques de cette enquête reposent, en effet, sur l'affirmation d'un monde résolument *construit* et dépendant du regard de celui qui l'expérimente, l'observe et le raconte (Yanow 2006). En ce sens, la distinction entre usager et avatar affirmée par certains utilisateurs mérite d'être prise au sérieux. Toutefois, quelle que soit l'importance du rôle dévolu à l'avatar, on ne saurait nier l'existence du « réel de référence » (Olivier de Sardan 2008) suivant : l'avatar n'est acteur d'une relation amoureuse que par l'intervention de l'utilisateur, qui est le seul doué d'intention. C'est donc à ce dernier que je m'adressais en demandant, dans les entretiens, la production d'un métadiscours sur les pratiques amoureuses en ligne.

Des efforts répétés de cadrage et de recadrage ont été nécessaires pour assurer une définition commune de la situation d'interaction. En ce sens, la présentation de l'enquête et de mon identité personnelle dans le profil de mon avatar permettait de définir tacitement mon engagement dans les situations et les interactions sur Second Life. Un cadrage plus explicite intervenait ensuite lors de la négociation de l'entretien, lorsque j'expliquais à mes informateurs mon intérêt pour leur « *expérience personnelle* » et leur « *vécu* ». Enfin, tout au long de l'échange, je répétais ce cadrage en les appelant à me décrire des émotions ou des sensations physiques, ainsi qu'en recourant aux qualificatifs « *RL* » (pour « *Real Life* ») et « *SL* » (pour « *Second Life* ») pour préciser le statut des pratiques, des discours ou des sentiments dont nous parlions. Une part conséquente du travail d'analyse a, dès lors, consisté à décortiquer ces expressions afin de mieux saisir les différentes catégories de sens qu'elles recèlent.

### Enquêter sur les émotions et l'intimité

Le second défi majeur rencontré dans cette enquête a été de décrypter un phénomène aussi intime que les relations amoureuses. Alors que les discours sur l'amour foisonnent, son expérience personnelle reste cependant souvent marquée du sceau de l'indicible et de l'invisible (Peto 2008). Ce constat est aussi valable pour Second Life : on y trouve abondance de signes se référant à l'amour mais l'essentiel des échanges amoureux échappe à l'observation. Par l'usage des canaux communicationnels privés, les partenaires limitent leurs échanges publics (qu'ils soient verbaux ou gestuels) à ceux qu'ils souhaitent effectivement voir observés, lus ou écoutés par d'autres. Dès lors, les entretiens se sont avérés une méthode incontournable pour pénétrer les coulisses de la scène amoureuse. Les anecdotes, les descriptions et les récits de mes

informateurs ne fournissent certes pas les mêmes renseignements qu’une observation directe, mais ils permettent d’accéder à une dimension plus subjective du vécu, une reconstruction de l’expérience qui éclaire « les mises en scène possibles de l’amour et les rapports à un certain idéal de ce sentiment » (Pagès 2008 : 15). En outre, les méthodes discursives s’insèrent particulièrement bien dans un contexte social général qui valorise la verbalisation des sentiments et l’expression de soi dans diverses formes de « récit thérapeutique » (Illouz 2007), et ce peut-être d’autant plus sur internet (Tisseron 2011).

À cet égard, le dispositif sociotechnique de l’enquête s’est avéré particulièrement favorable à la production des récits amoureux. Comme je le suggérais précédemment, le fait que les entretiens ne se soient pas déroulés en situation de coprésence physique a sans doute encouragé mes informateurs à accepter de participer à cette recherche et, dans leurs témoignages, à se révéler davantage. Plusieurs auteurs ont souligné à quel point les échanges par internet, et ce d’autant plus à l’écrit, étaient susceptibles d’encourager le dévoilement de soi (Pastinelli 2002 ; Walther 1996). Ce constat s’applique aisément à la relation d’enquête. Non seulement ce dispositif permettait aux interviewés, s’ils le souhaitaient, de clore l’échange, mais il leur garantissait un anonymat complet y compris vis-à-vis de l’enquêtrice – hormis sur Second Life, où je connaissais leurs pseudonymes.

L’épisode suivant illustre bien à quel point cette possibilité peut avoir encouragé le consentement de mes informateurs. Apprenant mon rattachement à l’Université de Neuchâtel, une informatrice potentielle a refusé catégoriquement de participer à l’enquête : elle craignait de me révéler des éléments permettant de l’identifier nommément, ceci parce qu’elle y avait terminé ses études quelques années auparavant. Malgré mon insistance sur la confidentialité de l’entretien, le respect de son anonymat et la rigueur déontologique de ma démarche, elle ne souhaitait pas prendre « *le moindre risque* » d’être découverte. Si cet exemple n’est pas représentatif de la posture adoptée par tous mes informateurs – j’ai d’ailleurs eu l’occasion de rencontrer l’un d’eux *de visu* –, il illustre le fait que pour la plupart d’entre eux, l’anonymat complet était une condition non négociable de participation. Cette réserve ne s’explique sans doute pas seulement par le caractère particulièrement intime de l’objet de l’enquête : la mauvaise réputation – réelle ou supposée – de Second Life motive le caractère secret de son usage (même anodin), comme en témoigne Kristin (41 ans) :

« [17:16] Snoweyes Makell : “*grace*” aux media, pour le grand public, SL est devenu une maison close numérique, et pleine de pervers et de truands, en plus !

*[17:16] Snoweyes Makell : j'essaie meme pas d'aborder le sujet avec mes proches »*

En outre, la réalisation des entretiens sur Second Life permettait à mes informateurs de décider s'ils souhaitaient communiquer oralement ou par écrit. Cette liberté a encouragé le consentement de plusieurs d'entre eux et a contribué à ce qu'ils s'expriment plus librement. Tout d'abord, certains usagers refusent par principe toute communication orale avec des personnes rencontrées sur Second Life. Or, ces derniers se trouvent généralement avoir des expériences et des conceptions particulières des rapports intimes sur internet. Renoncer à ce type de méthode aurait donc signifié se priver de témoignages pertinents dans le cadre de cette étude. Ensuite, et de manière générale, l'écrit semble avoir encouragé une attitude moins inhibée durant les entretiens. Plusieurs usagers m'ont affirmé qu'ils auraient été « *gênés* » de répondre à certaines questions oralement – une de mes enquêtées m'a d'ailleurs demandé de « *passer à l'écrit* » alors que nous abordions des aspects plus intimes de son expérience en ligne. Enfin, l'écrit constitue un mode de communication discret qui a garanti une plus grande intimité de l'échange vis-à-vis de personnes qui se trouvaient à proximité de mes informateurs. En ce sens, la participation aux entretiens s'inscrit dans les usages intimes de l'ordinateur à domicile.

Au-delà de ces aspects liés au dispositif d'enquête, le dévoilement de l'intimité amoureuse dépend largement de facteurs relationnels. L'établissement de rapports favorables à une narration de soi ouverte a requis la recherche constante d'un équilibre adéquat entre distance et proximité vis-à-vis de mes informateurs. Les confidences sont des formes de dévoilement qui surviennent entre proches (Bidart 1997). Dans un entretien, cette proximité est cependant fugace et formelle puisqu'elle est destinée à durer seulement le temps de son déroulement et que celui-ci est soigneusement cadré. La pratique de l'écoute active dans la relation d'enquête est ainsi faite à la fois de réserve, d'empathie et d'engagement personnel (Kaufmann 1996). Dans le cadre de mes entretiens, cette posture s'est traduite, notamment, par les pratiques suivantes. D'un côté, un souci constant de ne pas suggérer un quelconque jugement des expériences relatées, les pratiques intimes décrites étant déjà souvent perçues comme transgressives, comme en témoigne cet extrait d'entretien avec Coralie (21 ans):

*« [08:01] Cora0422 : mais j ai eu plusieurs histoires avec des femmes mariées*

*[08:01] Cora0422 : mariées rl je veux dire*

*(...)*

[08:02] Cora0422 : *j espere que tu me jugeras pas trop mal ?*

[08:03] Enquêtrice : *Non !*

[08:03] Enquêtrice : *Je ne juge absolument pas*

[08:03] Cora0422 : *moi je drague jamais »*

Mon implication dans les échanges m’a parfois conduite à formuler des opinions ou à faire moi aussi des confidences. Le fait de parler de mes propres expériences sur Second Life était gage, aux yeux de mes interlocuteurs, de ma réelle qualité d’usagère (et non d’observatrice distante) et attestait de ma capacité à comprendre les nuances de leurs récits.

L’entretien implique un dévoilement qui a fait l’objet de négociations répétées et soldées par des accords inégaux. Dans certains cas, mes informateurs sont restés dans un registre descriptif, acceptant de détailler leurs pratiques mais répondant de façon laconique lorsqu’il s’agissait d’aborder leurs sentiments ou des aspects plus subjectifs de leurs expériences. Leur circonspection, si elle est parfois attribuable à des maladresses dans la formulation des questions ou dans la manière d’aborder certains thèmes, relève également sans doute d’autres facteurs. Premièrement, les acteurs ne sont pas tous prêts à se révéler avec la même intensité dans une relation d’enquête et je ne pouvais que respecter leur retenue. Deuxièmement, la capacité à formuler un discours sur ce type d’expérience n’est pas également distribuée dans la population : elle dépend de la socialisation affective des individus – dont on peut une fois encore relever le caractère genré (Giddens 2004 [1992]) – et de leur *capital émotionnel* – lié pour sa part à la position de l’individu dans l’espace social (Illouz 2007). Enfin, les circonstances matérielles de réalisation des entretiens ont sans doute aussi joué un rôle dans l’engagement de mes informateurs : certains échanges se sont déroulés lorsque ces derniers étaient seuls et particulièrement disponibles ; d’autres au contraire n’ont pu être réalisés qu’alors que des membres de leur famille étaient à proximité ou que mes informateurs devaient encore remplir des obligations quotidiennes.

Pourtant, les entretiens ont parfois vu naître des discours particulièrement personnels et intimes. Après avoir formulé la première question et sans qu’il me soit nécessaire d’intervenir, mes informateurs tissaient le récit de leurs expériences amoureuses, les rapportant volontiers à leur situation passée ou actuelle, ou encore à divers épisodes de leur vie affective. L’organisation narrative de leurs discours apparente parfois ces récits à de véritables « récits thérapeutiques » (Illouz 2007) marqués par l’établissement de liens de causalité entre des événements passés et qui permettent de dresser une histoire personnelle et une vision du « moi » cohérente. Dans ces entretiens, certains de mes informateurs m’ont d’ailleurs fait parvenir des images illustrant des pratiques

intimes, des sauvegardes d'échanges écrits avec leur partenaire (*IMs*<sup>48</sup>, e-mails, poèmes). D'autres m'ont invitée à entrer dans leur maison sur Second Life et à visiter l'intérieur aménagé avec leur partenaire (chapitre 5). Ces données ont été particulièrement utiles pour saisir «de l'intérieur» les pratiques amoureuses étudiées.

Si la médiation sociotechnique a participé à la manière dont mes informateurs ont révélé certains aspects de leur intimité, le contexte de l'entretien est également marqué par des caractéristiques propres à l'identité de l'enquêteur et de ses enquêtés. À cet égard, la question du genre est de première importance, et ceci d'autant plus que la thématique de la recherche n'est pas neutre de ce point de vue (Jackson 1993). En préambule, notons que sur Second Life, la production de l'identité de genre est plus complexe que dans des relations hors ligne. Les usagers peuvent recourir à des signes tantôt congruents, tantôt contradictoires, et ceci dans de nombreuses combinaisons possibles. En ce sens, identifier si l'on s'adresse à un homme ou une femme n'est pas directement évident, d'autant que les usagers savent qu'un intérêt notable de la plateforme réside justement dans la grande liberté qu'elle offre en termes de production identitaire. Dans les interactions informelles, l'apparence de l'avatar, son pseudonyme et les informations données dans son profil fournissent une première série d'indices qui, consciemment ou non, orientent la manière dont les usagers s'adressent à un résident. Lorsqu'ils communiquent oralement, la voix opère ensuite comme signe relativement crédible de la masculinité ou de la féminité (à noter que des logiciels de *morphing vocal* permettent cependant de transformer la voix). À l'écrit en revanche, les usagers se basent davantage sur des indications grammaticales et lexicales, voire comportementales. Lors de mes observations, mes déductions quant à l'identité genrée de mes informateurs et des membres de mon entourage découlaient de l'interprétation de ces divers signes. Dans les entretiens en revanche, j'ai systématiquement demandé à mes informateurs s'ils étaient homme ou femme.

Quant à ma propre performance de genre, j'ai jugé préférable de ne pas la rendre ambiguë, ceci tout particulièrement à des fins de cadrage des échanges. Je me suis donc présentée en tant que femme tout au long de l'enquête. Cet aspect de mon identité a été partie intégrante de mes interactions avec mes informateurs, sans qu'il soit pourtant possible d'établir dans quelle mesure elle a contribué ou s'est opposée à leur qualité. La différence ou au contraire l'équivalence de sexe entre enquêteur et enquêté peuvent en effet constituer autant

<sup>48</sup> Abréviation de *Instant Message*, qui désigne à la fois le canal de communication privé dans *Second Life* et les messages envoyés par ce biais à une personne ou un groupe.

un obstacle qu'une ressource importante dans la production de données qualitatives (Broom *et al.* 2009).

Vis-à-vis de mes interlocutrices féminines, mon identité a sans doute pu contribuer à l'établissement aisé de relations de confiance – celles-ci concernent généralement des personnes du même genre (Bidart 1997). Certaines de mes interlocutrices ont montré un degré de dévoilement particulièrement profond, dont il est cependant difficile d'affirmer qu'il résulte seulement de ma performance identitaire. Mais elle l'a sans doute encouragé par l'établissement d'une complicité tacite, par exemple lorsque Juliane (57 ans) m'inclut dans son discours à propos de ses sentiments («*nous, les femmes...*»), tenant pour acquis que je partage son propos. En outre, il faut noter que l'agacement fréquemment formulé par mes interlocutrices à l'égard des «*dragueurs*» sur Second Life pourrait les avoir conduites à refuser de témoigner face à un interlocuteur masculin dont elles auraient pu mésinterpréter la démarche. Blin (1997: 68) avance que «*parler entre femmes instaure souvent une sorte de connivence clanique. Les histoires d'amour les plus longues, les plus détaillées, et les plus intensément racontées, sont révélées par elles*». Cette affirmation me semble toutefois trop catégorique pour s'appliquer à cette enquête, d'autres éléments identitaires et contextuels jouant un rôle tout autant, voire plus important.

Plusieurs entretiens réalisés avec des hommes ont été particulièrement riches en termes de dévoilement intime. Ici aussi, si de nombreux autres facteurs peuvent avoir joué en ma faveur, la présentation d'une identité féminine y a sans doute contribué. Parler d'intimité, et à plus forte raison d'amour, avec une femme correspond en effet à une distribution conventionnelle des rôles de genre, où le féminin serait plus apte à l'écoute et à l'empathie (Arendell 1997). Par ailleurs, le fait que je sois une femme peut également avoir constitué un biais dans les témoignages de mes informateurs, biais qui n'est cependant pas univoque. Certains se sont montrés particulièrement soucieux de montrer leur «*respect*» inconditionnel pour «*la femme*» ou leur rejet de toute posture dominatrice ou agressive envers elle, ce qui suggère un certain degré de désirabilité sociale. D'autres au contraire, par le récit de multiples aventures, semblaient vouloir conforter l'image d'une masculinité conquérante – qu'ils affirmaient parfois durant l'entretien par des commentaires sur l'apparence de mon avatar ou des suggestions à caractère sexuel. Ainsi, bien que la plupart de mes interlocuteurs semblent m'avoir considérée comme une confidente occasionnelle et aient respecté le cadrage strictement scientifique de l'échange, certains ont cherché à développer des rapports plus ambigus, voire ont formulé des propositions concrètes dans le sens d'une redéfinition «*plus sensuelle*» de notre relation. Dans la négociation de l'entretien, on peut considérer qu'ils ont cherché à troquer un *discours sur l'intime* contre un véritable *échange intime*.

Ces quelques observations montrent que si parler d'intimité entre femmes semble *a priori* peu problématique<sup>49</sup>, cette thématique est plus délicate dans une relation entre enquêtrice et enquêté. Plus qu'une autre, elle pose la question du genre en filigrane de tout l'échange, et ce d'autant plus lorsque sont évoquées des questions liées à certaines pratiques amoureuses : comme le relève notamment Bozon (1999), parler de sexualité constitue en soi une forme d'échange sexuel – on peut toutefois relever que la gêne occasionnelle de mes enquêtés à l'évocation de ces questions touche autant les hommes que les femmes. Tout au long de l'entretien et parallèlement aux questions, aux réponses, aux digressions et aux relances, se tisse une négociation des rôles masculin et féminin dans lesquels la séduction semble constituer un référent incontournable, que ce soit dans les efforts déployés pour l'éviter ou au contraire pour l'encourager.

Mais si le genre constitue sans doute un des éléments centraux du contexte d'entretien, les facteurs environnementaux (le contexte sociotechnique) et biographiques jouent également un rôle essentiel (Broom *et al.* 2009). En particulier, le fait que je n'aie pas moi-même été engagée dans des échanges « amoureux » sur Second Life n'est sans doute pas neutre du point de vue de mes informateurs. La plupart d'entre eux m'ont en effet demandé si j'avais moi-même vécu une expérience similaire à la leur – ce qui montre que le dévoilement personnel appelle à une forme de réciprocité, comme le montre cet extrait d'entretien avec Nicolas (50 ans) :

« [14:36] Nico Chevallier : *Ils se font l'illusion de l'amour*

[14:36] Nico Chevallier : *(heu, j'espère ne pas te heurter ds ton expérience sl :) )*

[14:37] Enquêtrice : *(t'en fais pas, c'est la diversité des regards et des expériences que je cherche... et personnellement, j'ai pas de relation "amoureuse" slienne)*

[14:38] Nico Chevallier : *(ouuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu ^^)* »

Cette particularité biographique semble avoir eu deux conséquences sur le déroulement des entretiens. D'une part, comme l'illustre l'extrait ci-avant, mes interlocuteurs ont pu se sentir plus libres d'énoncer des affirmations tranchées sans craindre un jugement de ma part. De l'autre, s'il est vrai que mon inexpérience en la matière rendait difficile l'établissement d'une

<sup>49</sup> Cependant, les observations de Schwalbe et Wolkomir (2001) à propos des entretiens entre hommes suggèrent que les entretiens entre personnes du même sexe pourraient favoriser une énonciation peu nuancée des identités de genre.

complicité portée par un vécu commun, cette particularité biographique rendait nécessaire l'explicitation plus détaillée de leur expérience intime. Comme nous le verrons, celle-ci s'est avérée indispensable à la compréhension du caractère pluriel et souvent contradictoire de l'expérience amoureuse sur Second Life.

## ANALYSER ET INTERPRÉTER

Les résultats présentés dans ce travail sont le fruit d'analyses réalisées sur la base des contenus textuels, visuels et auditifs recueillis sur le forum et les diverses pages web visitées, les observations ethnographiques sur Second Life et les entretiens. Ils reposent sur une démarche éclectique (Olivier de Sardan 2008) qui conjugue des données créées pour les besoins de l'enquête et un ensemble diversifié de données préexistantes récoltées tantôt de manière systématique, tantôt au gré des découvertes et des rencontres faites au long de l'enquête. Avant d'aborder les opérations analytiques proprement dites, il convient de rappeler que les données recueillies et produites visaient à répondre à différents objectifs de recherche. L'analyse des discussions recensées dans le forum devait permettre de saisir les discours publics sur les pratiques amoureuses dans Second Life. Plus précisément, elle devait aider à comprendre les principaux enjeux techniques, sociaux, relationnels et affectifs liés aux usages intimes de Second Life. Pour cela, il s'agissait d'identifier les principaux thèmes débattus dans des discussions portant sur l'amour et surtout de mettre en évidence les termes dans lesquels les controverses étaient définies. Accessoirement, ces discussions ont fourni des éléments d'information qui ont pu, dans trois cas, être recoupés avec les témoignages produits dans les entretiens.

Les données d'observation ethnographique, quant à elles, ont été produites et analysées selon trois principales visées. Premièrement, elles ont permis de saisir au plus près de ses acteurs les usages sociaux et interactionnels de la plateforme et, ainsi, de comprendre plus concrètement les éléments auxquels ils se référaient dans les entretiens et dans le forum analysé. Deuxièmement, ces données ont permis d'étudier le versant public des relations amoureuses, soit la manière dont l'amour se manifeste dans les échanges publics et comment il est mis en scène sur Second Life. Troisièmement, dans le cas des deux couples officiels où les deux partenaires ont pu être interviewés, l'observation a permis d'enrichir les informations données au cours des entretiens.

Enfin, les entretiens ont rendue possible l'analyse d'aspects essentiels du versant intime de l'expérience amoureuse. Les données recueillies m'ont par ailleurs permis d'accéder aux significations qu'attribuent les acteurs aux manifestations publiques du lien amoureux. Elles ont aussi fourni des pistes pour

comprendre comment ces expériences intimes s'intègrent dans les trajectoires amoureuses de mes informateurs. Si les entretiens forment l'essentiel des matériaux empiriques sur lesquels reposent les analyses, présentés dans les prochains chapitres, c'est parce qu'ils sont ceux qui comprennent les informations les plus riches en regard de mes questions de recherche, et ceci tant d'un point de vue de leur quantité que de leur qualité.

En somme, les différentes approches adoptées dans le recueil et la production de données empiriques ont permis de recouper les informations relatives à certains aspects du phénomène étudié. Ainsi, la mise en scène publique des relations amoureuses initiées sur Second Life se donne à voir dans des pratiques saisies sur le vif, des productions visuelles et discursives « indigènes », ou encore par les témoignages produits en situation d'entretien. De plus, la multiplication des méthodes a servi à pallier les faiblesses de certaines techniques pour comprendre des dimensions particulières de mon objet de recherche : sans les entretiens, il m'aurait été impossible de saisir autrement que par bribes la trajectoire amoureuse de mes informateurs ; de même, renoncer à l'observation ethnographique m'aurait probablement conduit à sous-estimer certaines contraintes techniques qui interviennent dans les échanges amoureux.

Bien que ma démarche ait indubitablement encouragé une analyse plus nuancée que ne l'aurait permis une approche centrée sur une seule méthode, elle m'a aussi confrontée à un défi analytique particulier. Comment, en effet, aborder des informations aussi différentes tant dans leur nature (figurative, discursive) que dans leurs contextes de production ? D'un point de vue pratique, le recours à un logiciel d'analyse permettant de traiter autant du texte que des images, d'organiser les données, de les classer selon plusieurs logiques parallèles (à la fois en fonction de leur contenu et de leur auteur, par exemple) et de les commenter au fur et à mesure a grandement facilité cette tâche. D'un point de vue analytique ensuite, le caractère hétérogène des données a requis une certaine « discipline intellectuelle » marquée par une attention constante à leurs conditions de production : comment les informations ont-elles été produites ? par qui ? dans quelles circonstances ? à qui s'adressaient-elles ? comment les ai-je obtenues ?... sont quelques-unes des questions qui m'ont accompagnée tout au long de mes analyses.

En outre, j'ai fait le choix de ne pas distinguer les différentes formes (visuelle et discursive) des données dans mes analyses, mais plutôt de les appréhender dans une logique de complémentarité. S'agissant toutefois d'explicitier ma démarche, quelques précisions relatives au traitement des données visuelles sont nécessaires. Globalement, ces images ont été intégrées dans le corpus de données empiriques en tant qu'éléments figuratifs et symboliques permettant

d'enrichir l'interprétation des expériences analysées (La Rocca 2007)<sup>50</sup>. Deux types d'images peuvent être distingués en fonction de leur contexte de production. D'un côté, certaines ont été produites au cours de l'enquête et par mes soins ; elles illustrent certains aspects du phénomène étudié ou permettent de mieux saisir les circonstances d'observation et de réalisation des entretiens. D'autres images, produites par mes informateurs, peuvent être considérées comme partie intégrante du discours amoureux : mises en scène et composées à des fins de mémoire notamment, elles témoignent de leurs pratiques amoureuses tout en fournissant des clés de lecture de leur imaginaire affectif. Notons qu'elles sont aussi particulièrement illustratives de l'explosion d'images dans la culture digitale et de leur rôle dans la construction des subjectivités contemporaines (Lury 1998). Dans les deux cas, on peut relever que leur production même participe à une démarche de construction de sens que l'on peut déjà qualifier d'interprétative (La Rocca 2007). C'est donc à titre d'interprétations – *emic* ou *etic* (Olivier de Sardan 2008) – du phénomène étudié et du processus d'enquête que ces images ont été traitées par la suite.

Lors de leur analyse systématique, les matériaux textuels et visuels ont fait l'objet d'une sélection sur la base de critères de pertinence et de crédibilité, ainsi que pour leurs vertus explicatives concernant mes questions de recherche. Les données auditives ont pour leur part été transcrites (intégralement pour les entretiens et partiellement pour les données d'observation). Ces informations ont ensuite été regroupées dans une base de données créée grâce au logiciel d'analyse qualitative MAXQDA. Celui-ci permet de rassembler différents contenus, à la fois textuels et figuratifs, que le chercheur peut organiser en deux principales logiques : par document (par exemple un entretien, une fiche signalétique individuelle ou un article de presse) et par code, c'est-à-dire une catégorie significative établie sur des bases théoriques ou empiriques et qui regroupe différentes unités empiriques.

La méthode analytique mise en œuvre dans cette enquête est celle de l'analyse de contenu de type qualitative (Bardin 2007 [1977] ; Titscher *et al.* 2000). Ma démarche a consisté à établir, sur la base du corpus de données empiriques et d'éléments théoriques, différentes catégories de sens relatives au phénomène étudié, soit des *codes* construits à la fois de manière inductive et déductive. Il s'est agi plus spécifiquement de délimiter ces catégories, puis de les interpréter, indépendamment de leur récurrence, présence ou absence dans les matériaux empiriques réunis, et ceci avec une attention particulière à

<sup>50</sup> Pour La Rocca, « l'image doit être pensée comme un texte, c'est-à-dire des tissus capables de former des ensembles de significations dont il est possible de décrire le fonctionnement et les effets induits » (2007 : 34).

leur contexte d'apparition et de production. Plus précisément, l'analyse a été conduite par les opérations suivantes – elles sont présentées ici chronologiquement mais ont été menées de manière réursive.

Tout d'abord, tant les images que les textes ont fait l'objet d'un codage progressif organisé selon une double logique. Ces contenus ont été catégorisés en fonction de thèmes ou de questions préétablis. Les codes étaient définis en termes notamment temporels et visaient à isoler des épisodes particuliers des récits étudiés. Les narrations de rencontre, de rupture ou encore de crise amoureuse, par exemple, ont été identifiées et répertoriées. D'autres catégories étaient définies de manière thématique et théorique : un code, par exemple, portait sur le « tiers » (Chaumier 2004 [1999]) vis-à-vis du couple (conjoint hors ligne, amis dans Second Life, ex-partenaire, rival). Enfin, certains codes ont été définis en fonction du type de discours, établi lui aussi sur des bases théoriques. En particulier, les énoncés à caractère normatif, de type évaluatif ou prescriptif, ont été relevés ; de même, les énoncés à caractère émotionnel (caractérisés par la mention d'une émotion à la première personne) ont, eux aussi, été catégorisés.

Cette première phase a été suivie d'un second codage plus inductif, sur la base de catégories émergentes (Guillemette et Luckerhoff 2009 ; Strauss et Corbin 2004) dont l'importance et la signification se dessinaient au fur et à mesure que progressait l'examen des données – certaines avaient déjà été identifiées lors de la première analyse des discussions issues du forum étudié. L'utilisation individuelle de plusieurs avatars ou la thématique des attentes amoureuses, par exemple, ont fait l'objet d'une attention particulière, tout comme les termes « *RL* », « *SL* », « *Role-play* », « *risque* », « *tromperie* » ou encore, bien sûr, « *amour* ». Pour chacune de ces catégories *emic*, il s'agissait d'identifier les contextes d'apparition et d'usage, ainsi que les diverses significations qu'elles recouvrent.

Le découpage des matériaux empiriques en unités de sens significatives a été conduit à différentes échelles, les catégories correspondant à des dimensions plus ou moins vastes ou au contraire précises du phénomène étudié. Après un premier examen global des données, elles ont été affinées, redéfinies, multipliées et hiérarchisées de manière à en permettre une analyse plus fine. La construction des codes inclut donc différentes étapes au cours desquelles ils sont intégrés dans des catégories plus importantes, ou au contraire divisés en de nouveaux codes. Un code général comprend fréquemment plusieurs sous-codes, qui peuvent être de nature *emic* ou *etic*. Le processus de codage constitue une première étape essentielle à l'analyse et, de fait, il intègre un ensemble d'opérations analytiques.

L'étude des données s'est ensuite poursuivie par la lecture réursive des contenus textuels et visuels des différents codes pour en déterminer les éléments,

les significations et l'organisation interne. Alors que les codes prédéterminés ont permis une analyse systématique de différents aspects considérés *a priori* pertinents au vu de mes questions de recherche, les codes inductifs ont mis en lumière des aspects nouveaux des expériences observées ou narrées par mes informateurs. La production d'énoncés descriptifs et explicatifs, d'abord particuliers, fragmentaires et proches des mots de mes informateurs, a pris un caractère de plus en plus général jusqu'à la rédaction des chapitres ci-après. De cette manière, les discours (*emic*) produits par mes enquêtés ont été traduits en des énoncés plus abstraits, descriptifs et enfin interprétatifs – et ceci en fonction de repères conceptuels scientifiques (*etic*)<sup>51</sup>. En d'autres termes, il s'agissait de passer du registre de l'« exprimé » et de l'« exprimable », c'est-à-dire des termes et des conceptions intersubjectives largement partagées au sein du groupe étudié, à un discours scientifique, plus général et conceptuel (Olivier de Sardan 2008 : 116). Il faut toutefois noter que les interprétations formulées demeurent, et ceci à dessein, relativement proches des termes de mes informateurs. Ainsi, le registre des représentations *emic* est fréquemment mobilisé. Il permet de mettre en évidence des interprétations communes des acteurs en restant au plus près de leurs propres termes – à cet égard je parlerai de *conceptions amoureuses*.

Cette analyse globale a été rendue possible par l'adoption d'une perspective transversale, comparative et thématique des récits de mes informateurs, de mes observations et des différentes données recueillies. À cette approche s'est ajoutée, dans un deuxième temps, une démarche plus spécifique aux entretiens, traités comme autant de cas individuels de trajectoires amoureuses sur Second Life. Les récits de mes informateurs ont alors été examinés un par un afin de saisir les modes d'organisation individuels des expériences amoureuses en ligne. En premier lieu, j'ai cherché à saisir l'architecture particulière des récits en repérant les éléments que mes informateurs mentionnaient (ou au contraire ils ne mentionnaient pas) comme constitutifs de leur expérience et la manière dont ceux-ci s'agençaient dans leur récit. Cette analyse a pu être conduite avec un succès inégal selon les entretiens, en fonction de la profondeur, de la qualité et du degré de spontanéité des récits (selon qu'ils soient le fruit d'un processus directif ou davantage expressif). Elle a cependant permis de mettre en lumière certains traits récurrents de ces narrations. Dans un second temps, les entretiens ont été réexaminés dans le but de retracer les trajectoires particulières des acteurs. Il s'agissait d'identifier, d'une part, les différents

<sup>51</sup> Dans une perspective visant à « prendre au sérieux » les discours des personnes qui participent au phénomène étudié (Boltanski 1990), l'idée de continuité entre langage « ordinaire » et langage « savant » est primordiale (Passeron 1991). Elle est d'autant plus importante dans la compréhension d'un objet d'étude dont les contours dépendent de la subjectivité de ceux qui le vivent.

épisodes de la relation principale traitée dans l'entretien (la relation actuelle ou la dernière relation «*la plus marquante*» dans leur trajectoire) et ceci de manière chronologique. D'autre part, cette analyse visait à replacer ce récit dans le contexte des expériences passées et des attentes futures, que celles-ci soient seulement évoquées ou fassent au contraire l'objet d'un long développement. Chaque entretien a donc été résumé: son contenu a été paraphrasé, abstrait et réduit (Titscher *et al.* 2000) de manière à former un récit analytique plus concis des trajectoires.

Une dernière remarque relative au statut des données est encore nécessaire pour préciser la démarche méthodologique adoptée dans cette recherche. Qu'elles soient produites pour les besoins de l'enquête ou recueillies sur le «terrain», les données ont été, pour l'essentiel, l'objet d'une médiation par le dispositif Second Life. Or, l'une des principales caractéristiques de celui-ci – et sans doute un de ses plus grands attraits – réside dans le fait que ses usagers peuvent librement y construire des productions fictives de soi. Plus précisément, ce dispositif est particulièrement ambivalent en ce qu'il encourage à la fois des dynamiques de subjectivation et de simulation identitaire (Cardon 2008). Dans ce contexte, la question de l'adéquation entre les données et le «réel de référence» sur lequel elles sont supposées nous informer – l'une des conditions de validité de l'enquête socio-anthropologique (Olivier de Sardan 2008) – se pose de manière particulièrement aiguë. Comment accéder à la «réalité» du phénomène étudié par des informations dont il est impossible d'affirmer si elles relèvent de la fiction ou non? En effet, les données empiriques recueillies mettent en lumière des éléments de *représentation* et d'*interprétation* des relations intimes dans Second Life, c'est-à-dire les termes dans lesquels les usagers appréhendent ces expériences, les chargent de sens et les évaluent moralement. On peut s'interroger, en revanche, sur leur capacité à renseigner sur les *pratiques* associées au vécu amoureux en ligne. En d'autres termes, dans quelle mesure ce que les acteurs *disent* renseigne-t-il sur ce qu'ils *font*? Ou, plus exactement, comment des pratiques discursives éclairent-elles des pratiques sociales?

Si ce questionnement prend un caractère particulièrement évident dans le contexte d'internet, il faut souligner qu'il dépasse largement le cadre de ce dispositif, que ce dernier intervienne à titre d'objet d'étude ou de stratégie d'enquête. De fait, cette question interroge plus globalement le statut épistémologique du *discours* dans l'enquête en sciences sociales. Pour Demazière (2007) elle est fondée sur une opposition entre faits et langage et, dès lors, une ontologie positiviste des faits sociaux voulant que ceux-ci existent indépendamment du regard de celui qui les observe et des mots qui les traduisent (Law 2007; Yanow 2006). Or, une telle posture conduit à une impasse méthodologique:

« Dans ce cadre cognitif, le statut du discours produit par rapport aux pratiques est flou, inévitablement flou, car comment accéder aux faits rapportés sans passer par leur mise en mots, que ce soit les énoncés de la personne interviewée, les propos d'interlocuteurs tiers, ou toute autre trace écrite de ce qui s'est passé ? » (Demazière 2007 : 95)

Si l'on considère, au contraire, les faits sociaux comme indissociables du langage – puisqu'il est essentiel dans les processus de construction de la réalité (Berger et Luckmann 2008 [1966]) – la validité du récit produit dépend moins de sa « fidélité » à une « réalité » objective et préexistante qu'aux circonstances de son énonciation. En d'autres termes, c'est dans le contexte de production du discours que s'établit le statut de ce dernier. Celui-ci, une fois encore, est particulièrement instable dans le contexte des échanges en ligne parce qu'il dépend de cadrages implicites ou explicites potentiellement contradictoires. Mais c'est bel et bien dans l'affirmation de l'instabilité de ce contexte que se fonde, à mon sens, la validité d'un discours scientifique prenant pour objet un tel phénomène. Plus qu'un problème fondamental, l'enquête en ligne pose donc surtout un problème de rigueur interprétative. Or, celle-ci repose largement sur l'explicitation du cadre d'énonciation des discours et des conditions de leur production (Olivier de Sardan 2008). Il s'agit là d'un défi central de cette enquête : contextualiser ma démarche et traduire autant que possible les circonstances dans lesquelles acteurs interprètent leurs relations, tout comme les circonstances de mes propres interprétations (Bevir 2006).



## PROLOGUE

24.07.2012. Je me connecte à Second Life à 20 h 30 dans l'espoir d'y réaliser un dernier entretien. Je n'ai fixé aucun rendez-vous mais je sais qu'il suffit d'un peu de chance pour que je puisse le mener le soir même. Lorsque je double-clique sur l'icône du programme, la page d'accueil s'affiche et, dans le champ prévu à cet effet, j'insère mon mot de passe et je clique sur *me connecter*. Le logiciel charge l'environnement du lieu où se trouvait mon avatar quand je me suis déconnectée la veille. Il s'agit d'un terrain géré par un petit groupe d'utilisateurs qui en ont fait un espace de divertissement. Chaque après-midi et chaque soir, ils y passent de la musique et y font danser leurs avatars en compagnie de ceux d'autres utilisateurs. Ce matin même, un petit mot reçu sur ma messagerie électronique m'informait de la tenue d'une «soirée '80» – je reçois ces informations depuis que j'ai adhéré au «Circus Club» il y a quelques semaines. Alors que mon avatar apparaît au milieu de mon écran, je règle le volume de mon ordinateur et je le déplace dans le bureau, autant pour éviter que mon entourage n'entende la musique et les conversations de ce soir que pour empêcher que mes interlocuteurs dans Second Life ne perçoivent accidentellement la présence d'un tiers.

Mon avatar est dressé, de dos, au milieu de l'interface. Je l'observe quelques instants en vue plongeante et décide de changer sa tenue. D'un clic sur le menu vertical à droite de mon écran, j'accède à l'*inventaire*. Je clique sur l'icône *vêtements* et je parcours plusieurs dossiers. J'ouvre celui nommé «casual night» en double-cliquant dessus et, à l'aide de la souris, je glisse sur mon avatar un jeans, un t-shirt, une paire de bottes, un lacet orné d'un pendentif et des boucles d'oreille. Les différents objets s'y *attachent* et en quelques instants mon avatar change d'apparence. Je décide encore de modifier sa coupe de cheveux et, dans un autre dossier, je trouve une liste d'une trentaine de coiffures portant des

noms féminins. Luna, une de mes amies, me les a données le soir où elle a «*relooké*» mon avatar il y a maintenant presque un an. Je choisis «*Annie2*» d'un clic-droit sur l'icône et, dans le menu qui s'affiche, je clique sur *porter*. Instantanément, le chignon est remplacé par de longs cheveux noirs, ramenés en deux couettes sur les côtés.

Au même moment, une fenêtre d'*Im* surgit en haut à droite de mon écran. Je lis «*Coucou Ama ☺*» avec, juste au-dessus, le nom de l'auteur du message, Miki, qui m'a fait découvrir ce lieu. Elle a l'habitude de se connecter tôt et elle a dû voir, dans sa *liste d'amis*, une petite pastille verte apparaître à côté de mon nom, lui indiquant que je suis en ligne. Depuis que j'ai accepté sa demande d'amitié, elle est automatiquement informée de mes connexions et déconnexions.

Je sais que Miki ne se vexera pas si je ne lui réponds pas tout de suite et j'entreprends de finaliser la tenue de mon avatar. D'un clic droit sur son corps, j'affiche un menu circulaire dans lequel je choisis le bouton *apparence*. La caméra tourne tout en effectuant un zoom sur son corps, qui s'agrandit jusqu'à occuper presque toute la hauteur de l'écran, debout, à présent de face et en légère contre-plongée. Tout en maintenant la souris enfoncée, je déplace le curseur pour tourner autour de mon avatar et l'observer de tous les côtés. Satisfaite, je ferme le menu *Apparence*. Mon avatar rétrécit et se place à nouveau de dos, la caméra à nouveau en plongée.

Autour de mon avatar, je ne vois personne. À l'aide des flèches de mon clavier, je le fais avancer sur un sentier bordé de gazon et de grands arbres. À ma gauche, je passe à côté d'un mur sur lequel s'affichent plusieurs dizaines de mannequins présentant des bijoux et des tatouages ; il s'agit d'un espace commercial où des usagers vendent leurs propres créations. Je poursuis mon chemin et mon avatar s'engage sur un sentier à droite, qui débouche sur une place pavée et ornée d'une haute statue de marbre représentant un Minotaure. À l'autre bout, trois marches formées de larges blocs de pierre descendent jusqu'à une plage donnant sur la mer. S'y dressent quelques palmiers et, au fond, un grand chapiteau ouvert, couronné d'un toit de toile jaune et rouge. C'est là que je me dirige, au «*Circus Club*»<sup>52</sup>. À mesure que mon avatar s'en approche, la musique devient plus forte et, dans la fenêtre du *chat local*<sup>53</sup>, placée au bas à gauche de mon écran, commencent à apparaître les répliques que se

<sup>52</sup> Pour des raisons de confidentialité, le nom et la description de ce lieu ont été modifiés. Les échanges décrits s'y sont cependant bel et bien tenus.

<sup>53</sup> Il s'agit du canal de communication public de Second Life. Le *chat local* permet de communiquer par écrit et de façon synchrone avec tout avatar situé dans un périmètre de 20 mètres autour de son propre avatar. Cette conversation est lisible par les autres résidents présents dans ce périmètre. De même, toutes les communications tenues dans cet espace s'affichent dans la fenêtre de *chat* sur l'écran de l'utilisateur.

lancent les utilisateurs. J'aperçois une petite dizaine d'avatars qui dansent au milieu du chapiteau, répétant exactement les même pas dans une chorégraphie de groupe. Derrière eux, un couple est enlacé, immobile, et un autre couple danse une valse. À l'entrée du chapiteau, deux avatars sautillent face à face et un troisième paraît observer le groupe, immobile.

Au même moment, Miki m'envoie un nouveau message : « *Alors ? occupée ?* ». Je clique sur la fenêtre et nous bavardons quelques instants. Elle m'annonce qu'elle viendra au « *Circus Club* » un peu plus tard – son partenaire y sera DJ dès minuit. Tout en lui répondant, je salue les avatars présents dans le *chat local*. Trois ou quatre résidents me répondent et me souhaitent la bienvenue. Parmi eux, Sam, que j'ai interviewé quelques jours auparavant. Une icône lumineuse avec son portrait s'affiche dans la barre horizontale au bas de mon écran. Lorsque je clique dessus, une seconde fenêtre de conversation privée se superpose à celle qui correspond à ma discussion avec Miki et j'y vois la phrase « *Alors, comment va ta recherche ? ça avance ?* ». Je lui réponds et nous engageons une conversation qui durera une dizaine de minutes. Le rythme de ses réponses indique que comme moi, il se consacre sans doute aussi à d'autres activités derrière son écran. À la musique se superpose maintenant la voix d'un des usagers. Je l'identifie comme celui dont l'avatar se trouve quelques mètres à ma gauche grâce à un petit point lumineux qui brille en dessus de sa tête. Il semble répondre à une plaisanterie lancée par un autre utilisateur dans le *chat local* mais je renonce à m'intéresser à leurs échanges.

Tout en bavardant avec Sam et Miki, je dirige le curseur sur une *balle*<sup>54</sup> posée dans un coin de la piste de danse. Dans le menu affiché à l'aide d'un clic-droit, je choisis la commande *toucher*. Une nouvelle fenêtre s'affiche ; elle contient une liste de huit danses. Je clique sur l'une d'entre elles et mon avatar entame un pas comique et sautillant. Je le trouve assorti à l'ambiance et je le laisse danser. Dans le menu latéral, je clique sur le bouton *personnes*, puis *personnes autour de moi*. Les noms affichés sont plus nombreux qu'à mon arrivée sur la piste de danse. Parmi eux, j'aperçois quelques connaissances, dont Sam (mais pas Miki puisqu'elle se trouve sur un autre terrain), et plusieurs inconnus. Je décide de m'intéresser à ces derniers. Pour en apprendre plus sur leur compte, je clique-droit sur un nom et je choisis l'option *voir le profil*. En quelques minutes, j'ai fait le tour des résidents présents et repéré ceux qui s'affichent en

<sup>54</sup> Abréviation de *Poseball*, une « *balle* » désigne un objet contenant un ou plusieurs *scripts* destinés à animer l'avatar qui la touche. À ces « *balles* », tantôt posées sur le sol, tantôt flottant dans l'air, sont attachés des menus proposant diverses poses ou animations gestuelles pour les avatars. Lorsque l'utilisateur clique sur l'une d'elles, il voit s'afficher un menu contenant une liste d'animations parmi lesquelles il peut opérer son choix. Il procédera de la même manière lorsqu'il souhaite arrêter une animation.

couple – le profil comporte une rubrique *partenaire*. J’en sollicite certains pour un entretien, mais sans succès.

21 h 36. Une nouvelle icône clignote sur la barre horizontale au bas de mon écran, m’indiquant qu’un utilisateur m’envoie un message privé :

« [12:36] Gab Fontaine : salut :)  
 [12:36] Ama Khalim : Salut Gab :)  
 [12:36] Gab Fontaine : avec le sourire j’adore :)), tu vas bien ?? pas trop de ims ??  
 [12:37] Ama Khalim : Je vais bien merci, et toi ?  
 [12:37] Gab Fontaine : aussi, merci  
 [12:37] Gab Fontaine : je viens de me prendre un rateau mais bon lol<sup>55</sup>  
 [12:37] Ama Khalim : lol c’est la vie  
 [12:37] Gab Fontaine : c’est sl,  
 [12:38] Gab Fontaine : tu le crois ?  
 [12:38] Ama Khalim : bien sûr, sinon ça n’aurait aucun intérêt !  
 [12:38] Gab Fontaine : je suis dac, c’est bien une autre vie, un peu dif mais si ressemblante  
 [12:38] Ama Khalim : :)  
 [12:39] Gab Fontaine : j’ai vu ton profil  
 [12:39] Gab Fontaine : tu bosse ici alors ?? :)  
 [12:39] Ama Khalim : oui :)  
 [12:39] Gab Fontaine : tu aimes ?  
 [12:39] Ama Khalim : oui, j’aime bien^^  
 [12:40] Gab Fontaine : moi aussi, j’aime, bien que pour autre choses, je ne bosse pas lol  
 [12:40] Ama Khalim : lol t’as de la chance  
 [12:40] Gab Fontaine : excuse les fautes, je tape vite  
 [12:40] Ama Khalim : t’en fais pas  
 [12:40] Gab Fontaine : de ?  
 [12:40] Gab Fontaine : sourire  
 [12:41] Gab Fontaine : je te taquine

---

<sup>55</sup> Fréquemment utilisée sur internet, l’abréviation « lol » signifie littéralement « *laughing out loud* », soit « riant à gorge déployée » ou, plus prosaïquement, « mort de rire » (soit « *mdr* »).

[12:41] Ama Khalim : :)

[12:41] Ama Khalim : et moi je marche

[12:41] Gab Fontaine : je peux faire celui qui te drague ??

[12:41] Ama Khalim : lol

[12:41] Ama Khalim : en fait j'allais te demander autre chose

[12:41] Gab Fontaine : tu vas peu etre sucomber :))

[12:41] Gab Fontaine : dis moi :))»

Pendant que je parcourais les profils des résidents présents, mon propre profil était donc aussi soumis à examen. L'interface fournit une série d'informations qui, sans même aucune interaction avec autrui, permettent de connaître des données relatives à l'identité en ligne, telles que le nom, la date de création du compte ou les *groupes* d'appartenance, voire encore toute une série d'éléments affichés volontairement par l'utilisateur (images et texte de présentation notamment). Alors que j'échange ces premiers mots avec Gabriel (un homme marié<sup>56</sup> âgé de 42 ans, comme je l'apprendrai par la suite), j'aperçois son avatar à quelques mètres à côté du mien, au bord de la piste de danse, et j'ouvre son profil. Outre les informations affichées par défaut, je constate qu'il n'a pas de partenaire et je trouve dans la fenêtre « *Biographie dans le monde réel* » ces quelques mots :

« *Here for fun.*

*Here for you.* »

Ce n'est pas la première fois qu'un usager me contacte à propos de ma recherche. D'emblée, je le sollicite pour un entretien et, après lui avoir expliqué ma démarche en quelques mots, je cherche dans mon inventaire un document intitulé « *Demande d'entretien* », qui l'expose de manière plus détaillée. Je glisse ce document dans la fenêtre de dialogue et j'invite Gabriel à le lire.

Il accepte ma proposition mais pose une condition : il veut que nous dansions ensemble. Je dirige le curseur sur mon avatar et, dans le menu, je choisis *arrêter l'animation*. Mon avatar se dresse à présent immobile sur la piste de danse. En utilisant les flèches sur le clavier, je le dirige hors du chapiteau à la suite de Gab Fontaine. Nous longeons la plage, franchissons quelques marches

<sup>56</sup> La situation conjugale indiquée à propos de mes informateurs correspond à leur existence hors ligne au moment de l'entretien : les personnes « mariées » ou « en couple » ont ainsi un conjoint hors ligne ; les personnes « célibataires », pour leur part, n'ont pas de conjoint hors ligne mais peuvent parfaitement être « en couple » sur Second Life. Une brève biographie amoureuse des personnes enquêtées est présentée en annexe 2.

qui nous mènent sur une vaste terrasse sur pilotis où dansent quelques couples enlacés. Au moment où mon avatar monte sur la terrasse, la pop rythmée du chapiteau laisse place à une mélodie plus lente. J'arrête mon avatar à quelques pas de celui de Gabriel. Dans la fenêtre de dialogue privé, je vois apparaître une annonce de l'interface, qui m'informe : « *Gab Fontaine souhaite animer votre avatar* ». Je clique sur le bouton *accepter* et, instantanément, mon avatar se trouve dans ses bras, se balançant doucement au rythme de la musique. Pendant toute la durée de l'entretien, ils répéteront inlassablement les mêmes pas et, de leurs mains, la même caresse le long du dos de leur partenaire. Cette intimité visuelle n'est pas sans me provoquer un sentiment de malaise qui deviendra plus évident à mesure que nous discutons.

L'entretien se déroule en dialogue privé et par écrit, un canal qui garantit la discrétion des échanges et que semblent aussi privilégier les autres danseurs, comme en témoigne l'absence presque totale d'interventions dans le *chat local*. Tout au long de notre conversation, Gabriel jongle entre le rôle d'informateur et celui de séducteur. De mon côté, je cherche à maintenir un cadre d'entretien formel et je plaisante ou l'ignore lorsqu'il cherche à mener nos échanges sur un terrain plus « *intime* ». Pourtant, je me garde bien de le rejeter trop brutalement, de crainte qu'il coupe court à l'échange, en cessant simplement de répondre à mes questions, en se téléportant sur un autre terrain, voire en se déconnectant. La négociation de l'entretien implique donc, en échange de ses confidences, une certaine complaisance face au « *flirt* » qu'il cherche à imposer.

Sur le moment, cette situation m'interpelle mais je suis incapable d'en décortiquer les ressorts. Le malaise, qui se conjugue avec la nécessité de participer à l'échange pour réussir l'entretien, m'interdit de considérer cette situation d'un point de vue strictement analytique. *A posteriori*, elle s'avère pourtant très instructive. Elle révèle des mécanismes et des ambiguïtés tout à fait caractéristiques des intimités en ligne et, plus encore, des enjeux que soulève l'enquête sur ces intimités. L'un d'entre eux tient à la centralité d'un dialogue dont le référent reste intrinsèquement ambigu. Considérons l'échange suivant :

« [14:06] Ama Khalim : Et ça fait combien de temps que tu écumes sl ?

[14:06] Gab Fontaine : tu te laisse embrasser ? tu aimes ??

[14:06] Ama Khalim : 4 ans tu m'as dit ?

[14:06] Gab Fontaine : reponds et moi apres :))

[14:06] Ama Khalim : ok lol

[14:06] Ama Khalim : d'accord

[14:07] Gab Fontaine : so ? »

À une question portant sur son utilisation de la plateforme, Gabriel répond par une autre question m'invitant à imaginer l'embrasser. Alors que je l'ignore et le relance, il pose ses conditions de manière tout à fait explicite : si je veux obtenir des informations, je dois lui répondre. Nos avatars dansent toujours enlacés et sa proposition peut être comprise comme une forme de jeu de rôles qui fixerait le baiser dans un cadre de simulacre et de fiction. Mais à mes yeux, ce sont moins les gestes de nos avatars, répétés de manière automatique, que nos mots qui définissent le mieux le cadre d'interaction. Et de par la situation d'entretien, où le contenu de l'échange se rattache plus au «réel» qu'à une fiction partagée, ils nous engagent bien davantage en tant que personnes qu'en tant qu'avatars. Ainsi, répondre à sa question reviendrait à m'engager personnellement dans un échange intime tout en acceptant un cadre d'interaction dans lequel le baiser proposé pourrait devenir «réel».

Je lui réponds en rappelant ma situation d'enquêtrice et une distance que je cultive avec ma présence dans Second Life, dont il découle que je ne peux pas «*aimer*» ou «*ne pas aimer*» l'idée qu'il m'embrasse (ou qu'il embrasse mon avatar). Cette réponse, si elle me semble encore aujourd'hui la meilleure possible<sup>57</sup> au vu des circonstances, est bien plus le symptôme d'un malaise «épidermique» qu'elle ne découle d'une véritable analyse de la situation. Cette réaction appelle à une réflexion à la fois analytique et méthodologique.

Éprouver un tel sentiment implique que quoi que j'en dise, je suis personnellement *affectée* par mes échanges dans Second Life. Que je le veuille ou non, ceux-ci m'engagent bien au-delà de mon avatar. De là à affirmer que tous les usagers de la plateforme sont affectés de la même manière il n'y a qu'un pas, que je me garderai de franchir. À ce stade, retenons simplement que la plateforme, à condition d'acquérir certaines compétences techniques qui permettent d'agir dans l'environnement et de communiquer avec autrui en «oubliant» l'interface, favorise un sentiment de présence potentiellement élevé. Les expériences qu'elle médiate sont toujours teintées d'une composante émotionnelle plus ou moins forte et, dès lors, le vécu «amoureux» relaté par mes informateurs n'est pas à comprendre comme un ersatz affectif. Or, ce vécu est de nature intrinsèquement intime et échappe à l'observation directe. C'est principalement par le biais de la parole et de leurs récits que j'ai pu accéder à l'expérience amoureuse en ligne. *A contrario*, la conversation avec Gabriel m'a interpellée parce que plus que toute autre, elle m'introduisait dans le même type d'échanges que ceux que je m'efforçais de comprendre.

<sup>57</sup> Cette appréciation n'a pas de valeur normative absolue. Elle traduit simplement ce qui me semble le mieux correspondre à ma propre éthique de recherche. Celle-ci implique autant un respect de l'enquête que le refus d'instrumentaliser mes propres échanges en les portant sur un terrain intime.

23 h 40. C'est en m'efforçant de conserver un fragile équilibre entre distance et engagement que j'ai mené cet entretien. Gabriel a maintenant répondu à pratiquement toutes mes questions et bien que de nombreux aspects de sa trajectoire sur Second Life restent flous, notre conversation a été très instructive. Je lui propose que nous restions en contact pour que je puisse encore, si nécessaire, lui demander quelques précisions. Il accepte. Je glisse mon curseur sur son profil et je clique sur *devenir amis*. Dans la fenêtre de dialogue, ma demande apparaît automatiquement et, alors qu'il accepte, le nom de son avatar s'affiche dans ma *liste d'amis* avec le statut *en ligne*. Je m'aperçois que mon avatar est à présent seul sur la piste de danse. Le sien se trouve à quelques mètres à ma droite, assis sur un banc, le dos à la mer. Il m'invite à le rejoindre et je dirige mon avatar vers lui. Gabriel fait surgir une *balle* qui flotte dans l'air entre nos avatars. Il me dit de la prendre et lorsque je m'exécute, mon avatar se trouve assis sur le banc à ses côtés, la tête appuyée sur son épaule. « *Maintenant, regarde nous* », me dit Gabriel, avant d'ajouter « *voilà sl* ». Je prends la commande de la caméra, je la place en vue frontale et nous observe quelques instants.

Peu après, Gabriel prend congé. Je le remercie du temps qu'il m'a accordé et lui souhaite une bonne nuit. Alors que dans la boîte de dialogue, l'interface m'annonce que « *Gab Fontaine est hors ligne* », j'ouvre encore les deux fenêtres qui correspondent à mes conversations avec Sam et Miki. Ils sont encore en ligne. Je les salue tout en vérifiant que ma conversation avec Gabriel est bien enregistrée, de même que les copies d'écran prises durant l'entretien. Je place alors mon curseur sur le bouton rouge en haut à droite de l'écran et je ferme la fenêtre. Il est temps de dormir.

## 4

### LE DISPOSITIF ET SES USAGES

Parmi les mondes sociaux dits « virtuels », deux traits distinguent Second Life. En premier lieu, la sociabilité n'y est pas orientée vers un objectif prédéterminé : individuellement et collectivement, les usagers construisent leur propre vision de la plateforme et fixent leurs propres buts dans son utilisation. En second lieu, l'environnement est conçu de manière à pouvoir être développé par ses résidents. Par son slogan « *Your world. Your imagination* », Linden Lab met un accent explicite sur le rôle créatif des utilisateurs. Ces derniers ne seraient pas simples consommateurs mais cocréateurs du dispositif, au développement duquel ils peuvent participer<sup>58</sup>.

Linden Lab entretient un discours collaboratif qui met l'accent sur la liberté des usagers, voire suggère une forme de toute-puissance dans leur « seconde vie ». Celle-ci reste cependant limitée par l'architecture du dispositif et par l'activité de régulation exercée par la société (Malaby 2009). Alors que les interventions de la société cherchent à répondre à des pratiques, des requêtes et des controverses qui questionnent les usages de la plateforme, la conception du dispositif véhicule un certain nombre de postulats relatifs à l'identité individuelle, au rapport à la propriété, à la dialectique entre sphère privée et sphère publique ou encore aux liens sociaux.

---

<sup>58</sup> Le code client du logiciel est disponible en *open source* depuis janvier 2007, ce qui permet aux usagers de développer des interfaces client (appelées *viewers*) alternatives à celles proposées par Linden Lab, qui se charge également de la gestion des serveurs qui hébergent les données.

Ce premier chapitre empirique se propose d'interroger les contours et les caractéristiques de Second Life et, plus largement, des outils communicationnels utilisés dans les relations étudiées, et ceci dans leurs dimensions à la fois objectives et subjectives. Il s'agit de saisir, d'un côté, comment les usagers définissent les situations d'interaction amoureuse et leur engagement dans l'environnement digital et, de l'autre, comment le dispositif contraint ou oriente ces interactions.

Pour cela, un détour par l'histoire de la plateforme s'avère particulièrement instructif. J'expliquerai comment, une fois passées sa médiatisation et sa forte popularité entre 2006 et 2008, Linden Lab a été contraint de repenser la place de Second Life dans le champ des plateformes du web relationnel pour intégrer des outils l'apparentant de plus en plus à un réseau social. J'examinerai ensuite plus précisément l'architecture et l'organisation du dispositif pour montrer comment les contraintes et les libertés de l'interface véhiculent un cadre normatif relatif aux échanges médiés par Second Life. Enfin, l'analyse des pratiques conduira à analyser non seulement les usages de Second Life, mais aussi d'autres outils communicationnels en ligne et hors ligne.

## UNE BRÈVE HISTOIRE DE SECOND LIFE

Parmi les nombreuses voies narratives possibles pour retracer l'histoire de Second Life, ce travail emprunte une perspective modeste étant donné que l'analyse de la trajectoire de la plateforme ne constitue pas une fin en soi, mais vise simplement à contextualiser mon propos. En m'inspirant de l'ouvrage de Malaby (2009), centré sur les pratiques des concepteurs de l'interface, et de la monographie de Boellstorff sur la culture de Second Life (2008), je propose de considérer l'histoire de la plateforme comme un tissu de relations entre concepteurs et usagers. Pour ce faire, je m'appuie sur une série d'épisodes dont j'ai été témoin ou dont j'ai eu connaissance en consultant des blogs, des sites web, des forums, des articles de presse ou encore des communiqués publiés par Linden Lab. Nous verrons que si la rhétorique de la société californienne met l'accent sur l'activité des utilisateurs dans la conception et les développements de Second Life, l'entreprise conserve un rôle important de régulation et d'intervention dans les usages de son produit. Linden Lab s'efforce aussi, et ceci dès le lancement de la plateforme, de développer l'interface de manière à la rendre plus attractive et à s'adapter aux pratiques des résidents.

Cette recherche débute alors que Second Life existe depuis sept ans et semble vivre une importante mutation. Après une période de grande popularité qu'usagers et observateurs datent entre 2006 et 2008, la plateforme est à la recherche d'un second souffle. Un bref détour par les années précédentes

permettra de mieux saisir cette évolution. Lors du lancement de la version grand public en 2003, les contours du produit proposé par la Linden Lab peuvent être esquissés comme suit : contre une cotisation mensuelle, la société fournit l'accès à un environnement tridimensionnel en ligne où les usagers peuvent créer des objets, les échanger, les acheter et les vendre en usant de la monnaie locale, le linden dollar. Les résidents reçoivent cet argent sous forme de rente hebdomadaire susceptible d'être complétée par des achats directs. Par ailleurs, la société californienne loue des parcelles de terrain et des espaces publicitaires à des particuliers et des entreprises et, dès 2004, elle vend des terrains « virtuels ». Au cours des années suivantes, Linden Lab diversifie ses activités en développant des fonctionnalités destinées à l'enseignement et en accueillant différentes organisations parmi lesquelles des universités, des entreprises et même quelques ambassades, comme celle de la Suède.

Au cours des trois premières années, Second Life est peu connu du grand public. Si sa fréquentation augmente, elle reste relativement modeste jusqu'à connaître une hausse importante en 2006. Celle-ci peut être attribuée à deux facteurs : l'accès à la plateforme devient gratuit<sup>59</sup> et elle est l'objet d'une importante médiatisation, qui s'accélère encore en 2007. Alors qu'en janvier 2006, Linden Lab annonce accueillir son 100 000<sup>e</sup> résident, le nombre de comptes est de 1 million au mois d'octobre 2006 et il atteint les 2 millions en décembre de la même année. À cette époque, comme le note Malaby, le volume des transactions monétaires augmente fortement et un nouveau type d'utilisateur s'impose. Sa présence renforce l'économie consumériste de la plateforme :

« These are users who do not make their own content and instead are happy to purchase objects, avatars, skins, accessories, animations and the like. It is these users who helped bring about the boom in Second Life's economy throughout the latter half of 2005, and they turned much of Second Life in a commodified landscape. Linden Lab began to make a transition from appealing to content creators to appealing to consumers. » (Malaby 2009 : 113)

L'arrivée massive de consommateurs s'accompagne d'un élargissement géographique du bassin de recrutement de la plateforme. Jusque-là majoritairement peuplé de résidents connectés depuis les États-Unis, Second Life commence à être connu en Europe et en mars 2007 une société spécialisée dans

<sup>59</sup> Désormais, un compte *premium* donne droit, contre une cotisation, à un terrain et une rente hebdomadaire. Quant au compte *gratuit*, il s'accompagne d'une prime d'arrivée en linden mais n'est accompagné d'aucune rente ni de terrain. Avec une carte de crédit, le résident peut toutefois se procurer des linden dollars ou convertir son compte en compte *premium*.

l'étude des publics des plateformes digitales annonce que la proportion de résidents actifs européens (61 %) dépasse celle des résidents connectés depuis les États-Unis, qui ne seraient plus que 16 %<sup>60</sup>. Presque exclusivement anglophone à son lancement, Second Life accueille une plus grande diversité linguistique et l'interface est désormais traduite en plusieurs langues, parmi lesquelles le français. Les usagers francophones forment bientôt une communauté hétérogène concentrée dans des terrains et animée par des groupes d'entraide et d'apprentissage<sup>61</sup>.

Mais ces développements s'accompagnent aussi de tensions et de controverses, notamment entre «*anciens résidents*» et «*noobs*». Parmi elles, la question des rapports «*amoureux*» occupe une place relativement importante. Comme en témoignent de nombreux débats dans un forum francophone, alors que la possibilité d'entretenir des échanges affectifs et sexuels représente une motivation d'usage incontournable, certains s'élèvent contre ce qu'ils interprètent comme un détournement de la plateforme, devenue un «*nouveau Meetic*», soit un site de rencontre. Notons que dans ces discussions, ce ne sont pas tant les activités amoureuses ou sexuelles qui font débat – elles forment partie intégrante de la culture de Second Life (Bardzell et Bardzell 2007 ; Sixma 2009) – que le fait que des usagers cherchent à poursuivre ces échanges hors de la plateforme. Pour certains «*anciens*» utilisateurs, ces derniers «*dénaturent Second Life*» en confondant le «*réel*» et le «*virtuel*».

Jusqu'au début de cette enquête, Linden Lab publie des chiffres qui indiquent une augmentation constante de la fréquentation de Second Life pour atteindre 18 millions de comptes au début de l'année 2010. Lorsque je réalise mon dernier entretien en juillet 2012, ce chiffre atteint les 30 millions et, en juin 2013 Linden Lab annonce 36 millions de comptes à l'heure des dix ans de la plateforme. Quant au nombre d'utilisateurs réguliers, c'est-à-dire se connectant au moins une fois par mois, il serait d'environ un million<sup>62</sup>. Si à en

<sup>60</sup> Source : [http://www.comscore.com/Insights/Press\\_Releases/2007/05/Second\\_Life\\_Growth\\_Worldwide](http://www.comscore.com/Insights/Press_Releases/2007/05/Second_Life_Growth_Worldwide). Page consultée le 9 novembre 2013. À noter que l'étude quantitative des publics des interfaces web soulève de nombreux problèmes méthodologiques (Bell *et al.* 2009).

<sup>61</sup> L'École SL, par exemple, propose dès 2008 des visites de la plateforme et des cours d'initiation à ses fonctionnalités créatives. <http://www.france3d.org/Ecole-SL>. Page consultée le 9 novembre 2013.

<sup>62</sup> Toujours selon les chiffres de Linden Lab, le nombre de résidents à s'être connectés au moins une fois au cours des trente jours précédents connaît son plus haut niveau en mars 2007 (près de 1 100 000), avant de chuter à moins de 800 000 en avril 2008. Il remonte ensuite jusqu'au printemps 2009 pour atteindre un million d'utilisateurs. Ce chiffre reste stable jusqu'au début de l'année 2010, qui connaît un nouveau pic de fréquentation comparable à celui de mars 2007. Mais dès juin, le nombre d'utilisateurs passe à nouveau sous la barre d'un million. Quant au nombre de résidents se connectant au moins une fois au cours des sept jours précédents, il connaît une courbe

croire les statistiques officielles la fréquentation reste stable, voire augmente, plusieurs éléments indiquent un ralentissement de l'engouement généré par Second Life et suggèrent que depuis 2007, Linden Lab manipule ses chiffres en entretenant une confusion entre le nombre de résidents et le nombre d'utilisateurs réels<sup>63</sup>. Le fait que dès l'automne 2010, la société cesse de rendre publiques ses statistiques vient encore renforcer ces soupçons. Par ailleurs, sur les forums, de nombreux résidents s'inquiètent du nombre croissant de terrains presque vides, de la fermeture de *Sim*<sup>64</sup> populaires, de la baisse des ventes ou encore de rumeurs relatives à la fermeture ou au rachat de Second Life, en particulier lorsque Linden Lab licencie 30 % de ses effectifs en juin 2010.

S'il est difficile d'évaluer avec précision la fréquentation de la plateforme, l'arrivée indéniable d'un grand nombre de nouveaux utilisateurs entre 2006 et 2007 soulève des questions inédites et appelle à sa régulation croissante. D'un point de vue technique, Linden Lab doit résoudre des problèmes de ralentissement de l'interface dus à une surcharge des serveurs – le *lag*. La hausse de la fréquentation s'accompagne aussi de problématiques liées à la gouvernance de Second Life, qui touchent notamment des questions de propriété intellectuelle ou le développement de *viewers*<sup>65</sup> alternatifs. Alors que certaines mesures sont saluées par les usagers (par exemple l'interdiction des *bots*<sup>66</sup>), d'autres reçoivent un accueil plus mitigé, voire débouchent sur un conflit ouvert entre la société et des utilisateurs<sup>67</sup>.

---

ascendante entre 2008 et 2010, où il dépasse les 600 000 connexions. Finalement, signalons encore que le nombre quotidien de connexions simultanées atteint les 60 000 en janvier 2010. Ces chiffres sont publiés jusqu'en 2010 sur le site web de Second Life. Ils sont aujourd'hui accessibles sous : <http://gridsurvey.com/economy.php>. Autres sources : <http://danielvoyager.wordpress.com/sl-metrics/>; <http://www.lesinrocks.com/2012/01/06/medias/internet/second-life-pas-encore-mort-114431/>. Pages consultées le 9 novembre 2013.

<sup>63</sup> Ces chiffres ne sont que peu indicatifs de la fréquentation effective de cette plateforme dans la mesure où ils comprennent des comptes inactifs, des comptes utilisés par un logiciel (les « *bots* ») et des comptes multiples – un usager peut avoir plusieurs comptes. Pour une analyse critique des statistiques publiées par Linden Lab, voir aussi : [http://news.cnet.com/Counting-the-real-Second-Life-population/2100-1043\\_3-6146943.html](http://news.cnet.com/Counting-the-real-Second-Life-population/2100-1043_3-6146943.html). Page consultée le 9 novembre 2013.

<sup>64</sup> Diminutif de simulateur, un *Sim* correspond à une parcelle de terrain dans Second Life. Il est géré matériellement par un serveur.

<sup>65</sup> Logiciel permettant de présenter à l'écran les images de l'environnement Second Life.

<sup>66</sup> Le « *bot* » est un robot informatique dans Second Life, soit un avatar contrôlé par un logiciel plutôt que par un usager. Les « *bot* » sont notamment utilisés comme mannequins dans des magasins, pour envoyer des invitations à devenir membre de groupes ou encore pour assurer une présence dans un *Sim*. Ils peuvent soutenir des dialogues simples, pour lesquels ils ont été programmés par leur concepteur.

<sup>67</sup> Dès 2007, la libération du code source client de Second Life avait donné lieu au développement, par les usagers, de nombreux *viewers* alternatifs permettant de se connecter à la plateforme. Lorsqu'en 2009, Linden Lab annonce l'instauration d'une chartre sur les *viewers*,

L'un de ces épisodes mérite d'être examiné plus en détail. Au début de l'année 2007, une chaîne de télévision allemande diffuse un reportage consacré à Second Life montrant un rapport sexuel entre un avatar adulte et un avatar d'apparence enfantine. Linden Lab réagit en condamnant sévèrement ce type de pratiques et supprime les comptes des deux utilisateurs concernés, tous deux adultes. Dans la foulée, la société annonce un renforcement de la procédure de vérification de l'âge. Second Life est en effet, et ceci depuis son lancement, réservé aux adultes. Alors qu'une déclaration sur l'honneur et l'introduction d'un numéro de carte de crédit suffisaient auparavant pour ouvrir un compte, Linden Lab introduit à partir de ce moment un système d'authentification qui repose sur le numéro de sécurité sociale, le numéro de document d'identité, le numéro de permis de conduire ou le numéro de passeport<sup>68</sup>. Désormais, les résidents doivent fournir ces informations lorsqu'ils veulent accéder à des régions dont les propriétaires ont, sur injonction de Linden Lab, classé le contenu comme *adulte*<sup>69</sup>. Parallèlement, la société ouvre les portes de Teen Second Life, une plateforme réservée aux mineurs entre 13 et 18 ans. Ce système reste en vigueur jusqu'en 2011, année durant laquelle Linden Lab revient au système déclaratif basé sur la date de naissance indiquée lors du processus d'inscription. Le système de classement des contenus, antérieur à cet épisode, demeure toutefois actif.

En apparence anodin, cet épisode fait débat principalement à deux niveaux. Tout d'abord, alors que certains usagers saluent ce qu'ils voient comme une moralisation nécessaire de Second Life, d'autres questionnent la légitimité d'une telle intervention, étant entendu que les deux personnes incriminées étaient adultes, voire la qualifient comme une expression hégémonique du « *puritanisme américain* ». À leurs yeux, les activités sur la plateforme doivent être appréhendées selon des critères moraux particuliers. Ainsi, une représentation « *virtuelle* » d'actes sexuels engageant des enfants ne saurait être considérée équivalente à de la pédopornographie. Mais au-delà de l'évaluation morale de cet incident, d'autres usagers s'inquiètent plus fondamentalement d'une mesure qu'ils jugent contraire à l'éthique de la responsabilité individuelle – pour eux

---

bon nombre d'entre eux s'élèvent contre une mesure qu'ils jugent contraire à l'esprit du logiciel libre. L'un de ces *viewers*, Emerald, sera d'ailleurs purement et simplement interdit en 2010. En août de la même année, Linden Lab tente d'apaiser les tensions et lance Snowstorm, un groupe de travail dont l'objectif est de coordonner le développement de l'interface entre concepteurs et usagers.

<sup>68</sup> La vérification de l'âge proprement dite est déléguée à Aristotle, une société spécialisée dans ce type d'activité. Source : <http://lindenlab.com/releases/linden-lab-introduces-identity-verification-to-second-life>. Page consultée le 12 novembre 2013.

<sup>69</sup> Ce type de contenu peut contenir des éléments de violence ou des représentations sexuelles explicites.

la surveillance des activités des mineurs sur internet est une responsabilité parentale. En particulier, ils s'interrogent sur la légitimité de Linden Lab à mandater une entreprise pour vérifier l'âge – et donc l'identité – des utilisateurs et dénoncent son interventionnisme auprès des propriétaires de terrains pour qu'ils signalent comme *adulte* certains contenus sous peine de fermeture pure et simple. En effet, si, comme le montrent d'autres épisodes, cette mesure crée un tel débat, c'est sans doute autant pour ses conséquences concrètes que parce qu'elle contredit le discours libertaire et collaboratif qui met l'accent sur le pouvoir des usagers. Parce qu'il a ancré de telles valeurs dans les fondements de la plateforme, Linden Lab a créé un cadre normatif dans lequel ses efforts de régulation sont, peut-être plus qu'ailleurs, considérés avec réticence, voire rejetés radicalement pour leur caractère « autoritaire ».

Notons encore qu'au moment de cette enquête, Linden Lab multiplie les efforts en vue de rendre Second Life plus attractif. Tout d'abord, la société lance un nouveau *viewer* officiel, le *Viewer 2*, soit une interface simplifiée qui conserve les fonctionnalités de base de la plateforme, dont les outils de création. Ensuite, devant le succès des réseaux sociaux, Linden Lab mise sur la convergence médiatique en faisant de la plateforme un dispositif de plus en plus hybride<sup>70</sup>. Alors que l'introduction d'un canal de communication orale a sans doute été l'une des innovations techniques majeures dans son histoire, d'autres fonctionnalités associent directement Second Life à d'autres dispositifs communicationnels et commerciaux et, plus largement, aux contenus d'internet. Le *Viewer 2* est ainsi équipé de la fonctionnalité *Shared Media*, qui permet d'importer dans Second Life des pages web ou des vidéos. Dès 2010, le nom d'utilisateur de Second Life permet de se connecter directement sur le site de vente en ligne *Xstreet*, spécialisé dans la vente d'accessoires pour les avatars. Par ailleurs, un nouveau service payant (*AvaLine*) permet aux résidents de recevoir des appels téléphoniques dans Second Life à partir de 2009.

Signalons encore qu'en janvier 2010, Linden Lab fait l'acquisition de la société Enemy Unknown, détentrice de *Avatars United*, un site de réseautage

<sup>70</sup> On peut dater les prémises de ce phénomène en 2007 déjà, lorsque Linden Lab introduit la *voice*, c'est-à-dire un canal de communication orale. Ce changement, salué par certains usagers et condamné par d'autres avant même de devenir effectif (Boellstorff 2008), a indubitablement transformé non seulement les pratiques de communication entre résidents mais, plus largement, la conception de l'identité personnelle sur Second Life. En particulier, il pose la question de l'anonymat et de la correspondance entre l'identité de l'avatar et l'identité de l'utilisateur. Cette question se pose tout particulièrement en termes d'identité de genre, puisque l'introduction de la *voice* a redéfini les conditions sous lesquelles les usagers pouvaient se faire passer pour une personne du sexe opposé. À noter qu'en 2010, le *viewer 2.1* a intégré un outil de *voice morphing*, permettant de modifier la voix de l'usager directement dans l'interface – jusque-là certains utilisateurs recouraient à d'autres logiciels sur internet.

pour les avatars des mondes et des jeux en ligne. L'affiliation de Second Life à ce site doit offrir aux usagers la possibilité de synchroniser leurs différentes identités en ligne et de rester plus facilement en contact avec leurs «amis». Cette expérience ne durera que quelques mois: en septembre, Linden Lab annonce la fermeture de *Avatars United* et le développement de fonctionnalités de réseautage au sein même de Second Life. Début 2011, Linden Lab propose l'accès à *my.secondlife*, une page personnelle à laquelle les usagers peuvent se connecter avec leur nom d'utilisateur. Elle fournit notamment un accès au profil et des outils pour l'éditer, la possibilité de lier d'autres comptes (sur Facebook ou Flickr par exemple), un service de messagerie privée, la liste d'amis ou encore un onglet nommé *flux*<sup>71</sup> dont les fonctionnalités s'apparentent au *mur* de Facebook et qui renforce le mimétisme de la plateforme avec les réseaux sociaux.

Si le développement des profils web a davantage suivi que devancé les pratiques des utilisateurs – plusieurs de mes informateurs avaient créé un profil pour leur avatar sur la plateforme Facebook –, ce changement n'est pas sans soulever de nouvelles questions. Au début de l'année 2011, des usagers s'inquiètent de ce que les réglages par défaut de l'interface autorisent l'accès à leur profil en utilisant un simple moteur de recherche sur internet. Or, certains d'entre eux, y ayant notamment publié des photographies, craignent que leurs identités en ligne et hors ligne puissent être associées sans leur consentement. Ainsi, l'hybridation de la plateforme avec d'autres dispositifs relationnels en ligne et le développement de nouvelles fonctionnalités web soulèvent la question de la porosité croissante des frontières de Second Life. Si, comme l'illustre cette enquête, celle-ci est une conséquence indéniable de certains usages, sa matérialisation dans le dispositif est problématique parce qu'elle modifie le «design de la visibilité» (Cardon 2008) de la plateforme. Elle requiert une redéfinition des pratiques de ses utilisateurs, qui l'appréhendent de moins en moins comme un monde «virtuel».

## LE DISPOSITIF

Second Life cadre les pratiques de navigation et d'interaction dans la plateforme à travers un régime de contraintes et de libertés. À ma première connexion, l'interface client téléchargeable sur la page officielle du monde en ligne était

<sup>71</sup> Le *flux* informe les visiteurs des dernières activités sur le profil (changement de nom d'affichage ou changement d'image du profil par exemple), leur offre la possibilité d'*aimer*, d'inscrire un commentaire, ou encore d'envoyer un bref message auquel le destinataire pourra répondre. Par défaut, ces communications sont librement accessibles pour tout détenteur d'un compte sur Second Life.

le *Viewer 1* (version 23). Il cohabitait avec des interfaces alternatives développées par des utilisateurs, et les débats sur leurs qualités respectives étaient alors fréquents. Au début de l'année 2010, Linden Lab lançait le *Viewer 2*, que j'ai utilisé pendant le plus clair de ma période d'observation et qui est l'objet de la description ci-après. À la fin de l'année 2011, cette interface a été remplacée par le *Viewer 3*, dont certains aspects sont analysés à titre de comparaison.

## Devenir résident

L'accès à Second Life suppose non seulement de disposer d'une connexion internet mais aussi d'avoir accès à un ordinateur où le logiciel client a été préalablement installé<sup>72</sup> – il est donc plus restreint que pour d'autres plateformes web qui nécessitent une simple connexion au réseau. La procédure d'enregistrement est une première étape de familiarisation avec l'interface et renseigne sur un certain nombre de contraintes et de postulats qui régulent les activités dans la plateforme. D'emblée, la page d'inscription met en évidence deux types d'utilisateurs : ceux qui choisissent un compte *gratuit* et ceux qui optent pour un compte *premium*. Alors que les premiers peuvent visiter librement l'environnement et utiliser les outils de création et de communication inclus dans l'interface, les seconds sont plus directement assimilés à de véritables habitants de Second Life : contre le paiement d'une cotisation mensuelle ou trimestrielle, ils se voient octroyer un terrain privé et une rente hebdomadaire de quelques centaines de linden dollars, de quoi participer à l'économie consumériste de la plateforme. Pour ma part, je choisis un compte *gratuit*. L'interface m'informe que je pourrai opter pour un compte *premium* à tout moment. Elle m'encouragera à le faire à de nombreuses reprises, rappelant par là que Linden Lab reste une entreprise orientée vers la poursuite de profits monétaires.

L'enregistrement proprement dit débute par la création d'un compte d'utilisateur. Sur une page intitulée «*Create your Second Life Personality*», un champ vide me permet d'indiquer le prénom de mon choix. À sa droite, un bouton m'invite à choisir mon nom de famille dans une liste. L'interface m'informe que ces noms sont générés automatiquement et qu'ils ne restent disponibles qu'un laps de temps limité. La plateforme repose dès lors sur une logique de distinction entre l'identité du résident et celle de l'utilisateur<sup>73</sup>, ainsi que sur un principe d'anonymat.

<sup>72</sup> Les données liées au compte d'utilisateur restent stockées sur un serveur de Linden Lab, ce qui permet d'accéder à Second Life depuis des ordinateurs différents.

<sup>73</sup> Cette contrainte a disparu avec la modification du processus d'inscription, qui introduit deux changements principaux. D'une part, les noms de famille ont disparu. De l'autre, l'identité en ligne comporte aujourd'hui deux champs distincts : le nom d'utilisateur, qui est permanent, et le nom d'affichage qui, lui, est par défaut identique mais peut être modifié jusqu'à une fois par

Ce dernier est cependant relatif dans la mesure où je dois fournir des informations concernant mon identité personnelle. Après avoir indiqué mon mot de passe, je suis dirigée vers une nouvelle page, où je dois indiquer les données suivantes : nom, prénom, adresse, ville et pays de résidence, date de naissance et adresse e-mail. Le numéro de carte bancaire est facultatif, à insérer dans le cas où je voudrais acheter des linden dollars. Pour poursuivre l'inscription, je dois encore cocher une case certifiant que les informations données sont complètes et exactes. Linden Lab assure que ces informations personnelles ne seront dévoilées ni dans le monde en ligne ni à des tiers.

Je m'exécute et s'ouvre une nouvelle page, consacrée à la construction de mon avatar. Celui-ci sera ma représentation graphique dans Second Life et me permettra d'interagir avec d'autres usagers et avec divers objets. Je le choisis parmi une liste de douze avatars basiques, tous anthropomorphes<sup>74</sup> et dont l'examen révèle une conception relativement étroite et normative du corps. Elle est marquée, tout d'abord, par un idéal de jeunesse, de beauté et de minceur. Ensuite, elle se fonde sur une définition clairement genrée de l'identité : bien que les avatars soient dénués d'organes génitaux, ils sont dotés d'attributs physiques et vestimentaires qui concordent à les identifier comme féminins ou masculins. Enfin, les avatars de base sont de peau claire, ce qui témoigne de la reconnaissance partielle de la diversité « raciale » sur internet (Kafai *et al.* 2010 ; Nakamura 2002).

Une fois la procédure d'inscription terminée, je me connecte à la plateforme en fournissant mon nom d'utilisateur et mon mot de passe. Une fenêtre contenant les conditions d'utilisation surgit : je dois les accepter pour accéder à Second Life. Ce règlement porte sur les rapports entre usagers et Linden Lab. Entre autres choses, il stipule que cette relation est de nature contractuelle et que ses modalités peuvent être modifiées indépendamment du consentement des utilisateurs. Par ailleurs, Linden Lab se présente comme prestataire d'un

---

semaine. L'identité affichée par le nom de l'avatar est désormais, tout comme son apparence physique, plus plastique puisqu'elle peut être changée fréquemment. Relevons cependant que le nom d'utilisateur (son pseudonyme) reste toujours visible pour autrui et qu'il ne peut pas être modifié. En ce sens, Second Life est basé sur une norme de continuité identitaire.

<sup>74</sup> Lors de mon inscription, la transformation de l'avatar en animal ou en machine, par exemple, était possible seulement *a posteriori*. Le développement de la plateforme s'est cependant orienté dans le sens d'une diversification des manifestations de l'identité en ligne : au moment de terminer cette enquête, l'usager peut choisir un avatar d'apparence non seulement humaine mais aussi animale, mécanique (robots ou véhicules), ou encore de vampire. Second Life semble ainsi avoir intégré quelques principaux éléments de l'imaginaire digital – en particulier le thème de la science-fiction et la fascination pour les interactions homme-machine (Rigaut 2001) – et des usages de sa plateforme, notamment l'expression d'un imaginaire « gothique » dans les communautés de « vampires ».

service et ne peut être tenu pour responsable des contenus accessibles sur la plateforme, en grande majorité développés par les usagers. Bien que ceux-ci jouissent de droits de propriété intellectuelle sur leurs créations, l'accès au compte et à son contenu reste régulé par Linden Lab. Finalement, notons encore que Second Life est réservé aux personnes majeures de 18 ans et que les usagers doivent accepter de se conformer aux règles communautaires exposées sur le site web de la plateforme.

Celles-ci désignent les normes fondamentales qui règlent les rapports entre résidents<sup>75</sup>. Il s'agit de 1) la tolérance; 2) le non-harcèlement; 3) la non-agression; 4) la protection de la vie privée; 5) le respect du système de classification des contenus – destiné à combattre l'indécence; 6) la paix. Le cadre normatif explicite qui régit les relations interpersonnelles est donc basé sur le respect de la diversité (des identités, des pratiques et des sensibilités morales), le respect de la vie privée et l'exclusion des formes non consenties de violence morale et physique. Comme m'en informe la page consacrée aux règles communautaires, les comportements déviants, directement constatés par Linden Lab ou dénoncés par les usagers<sup>76</sup>, sont sanctionnés par un avertissement (1<sup>re</sup> infraction), une suspension provisoire du compte (2<sup>e</sup> infraction), puis sa suppression pure et simple (3<sup>e</sup> infraction). Ainsi, bien que la société ait développé un discours et des mesures visant à promouvoir la liberté d'usage, la non-intervention et la collaboration entre utilisateurs et concepteurs (Boellstorff 2008), Linden Lab reste souverain en termes de législation comme en matière d'application des règles.

## Se familiariser à l'interface

L'interface graphique de Second Life donne à voir l'environnement dans lequel se trouvent l'avatar et ceux des autres usagers connectés simultanément au même *Sim*. Au bas de l'écran, une barre des tâches horizontale contient une fenêtre de *chat local* où s'affichent les communications avec des résidents situés à proximité et différents onglets permettant d'activer et de désactiver le microphone, de produire des mouvements et des expressions faciales basiques, de se déplacer, de photographier la scène et, enfin, de contrôler les angles de vue et le zoom. En haut de l'écran, une barre d'adresse horizontale indique la localisation de l'avatar. Au-dessus sont situés différents menus : *Moi*, *Communiquer*, *Monde*, *Construire*, et *Aide*. Tout à droite est aussi affiché

<sup>75</sup> Le détail de ces règles est disponible à l'adresse suivante :

<http://secondlife.com/corporate/cs.php> . Page consultée le 23 février 2010.

<sup>76</sup> Dans l'interface, un bouton intégré dans le menu *Aide* permet de *signaler une infraction* à Linden Lab.

le capital monétaire et un bouton permettant d'acheter des linden dollars. Enfin, sur la gauche apparaît un panneau latéral vertical composé de différents onglets : une page d'accueil, le profil de l'avatar, un onglet *personnes* (j'y trouverai mes amis, mes groupes et je pourrai y identifier les résidents à proximité), des *repères* (des adresses), un *inventaire* et enfin son *apparence*. Je constate que je peux, en fonction de mes activités, ouvrir et fermer différentes fenêtres pour gérer mes objets, mon avatar et mes interactions. La navigation et l'utilisation de ces différents outils se font principalement à l'aide de la souris et de raccourcis clavier.

Mon avatar, placé de dos et en vue légèrement plongeante, occupe le centre de l'écran. La caméra, qui cadre les éléments figurant dans la fenêtre, permet d'adopter une perspective plus ou moins distante, voire de dissocier ma vision en l'orientant sur d'autres objets. Je peux aussi passer en *vue subjective*, comme si j'étais moi-même plongée dans Second Life, mais cette fonction réduit considérablement la capacité d'action parce qu'elle fait disparaître les menus et les fenêtres qui donnent accès aux outils et aux objets. Second Life propose donc de considérer l'avatar à la fois comme le sujet agissant dans son propre monde et comme un objet que l'utilisateur manipule et observe à son insu<sup>77</sup>.

Lors de cette première connexion, mon avatar apparaît, debout, au centre d'un grand pavillon ouvert qui constitue l'espace d'arrivée pour les nouveaux résidents. J'effectue un zoom arrière et je constate qu'il est placé dans un vaste parc boisé traversé de sentiers bordés, de part et d'autre, de hauts panneaux contenant des informations destinées aux nouveaux résidents. Au-delà se trouvent des bâtiments, d'autres parcs et, enfin, une vaste étendue d'eau – l'océan. Je suis alors connectée à un *Sim* d'accueil francophone, peuplé de nouveaux avatars et de quelques résidents plus expérimentés, disponibles pour nous aider à nous familiariser avec la plateforme. Les mouvements de la souris dirigent le regard de l'avatar et lorsque je clique sur un objet, sa main s'y dirige pour le toucher. D'un clic droit, j'ouvre un menu qui me propose différentes actions, telles que par exemple : prendre, m'asseoir et toucher. Au cours des jours suivants, je découvrirai que certains objets, appelés *balles* contiennent un *script*, c'est-à-dire qu'ils sont programmés pour proposer une série d'actions prédéfinies.

Comme je l'observerai à mesure que je découvre Second Life, si pour les gestes les plus simples (se déplacer par exemple) les flèches et la souris suffisent, des actions plus complexes (changer de vêtements, créer un objet ou danser) nécessitent le recours à des commandes automatisées que

<sup>77</sup> Quel que soit l'angle de la caméra, l'avatar semble ignorer la présence de l'utilisateur et évite de croiser son regard.

l'on trouve dans les menus et dans des objets, soit des *balles* placées dans l'environnement ou des *animations* conservées dans l'*inventaire*. En outre, alors que certaines actions (marcher ou écrire dans le *chat local*) ont des conséquences visibles par les autres usagers en temps réel, l'interface propose une série de manipulations qui échappent à la perception d'autrui (par exemple consulter son inventaire, visiter le profil d'un autre résident ou entretenir un dialogue privé).

D'emblée, l'usager est confronté à la dimension spatiale du monde en ligne : Second Life est composé d'une infinité d'îles gérées par les utilisateurs (les *Sim*) et de quelques continents gérés par Linden Lab (appelés *Mainland*). Les continents constituent, d'un point de vue formel, les seuls espaces publics de l'environnement, mais les îles privées demeurent accessibles librement, à moins que leur propriétaire en restreigne l'accès – il est possible de ne l'accorder qu'à certains résidents ou certains groupes. Les parcelles, peuplées d'objets (des constructions, de la végétation) et d'avatars, sont visibles sur l'une des deux cartes placées dans le menu *Monde*, situé dans la barre horizontale en haut de l'écran.

La première carte (figure 1) fait figurer, sous forme d'un point jaune, l'avatar dans son *Sim* et affiche son champ de vision, formé par un triangle légèrement en transparence sur la carte. Des points verts, placés en fonction des coordonnées spatiales des avatars, indiquent la présence d'autres résidents.

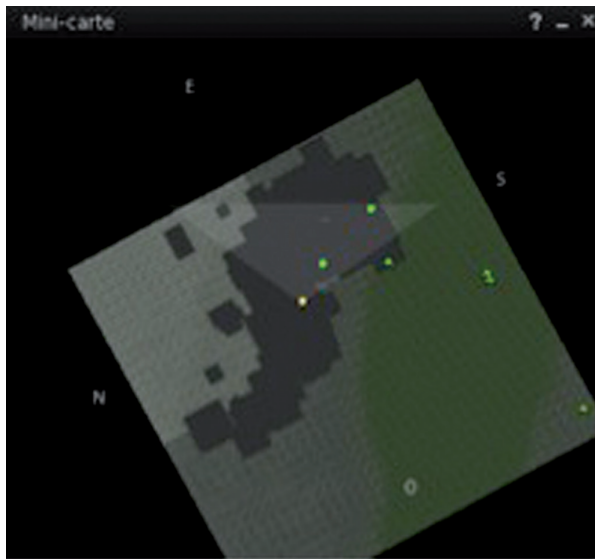


Figure 1 : Mini-carte.

La seconde (figure 2) permet de localiser le *Sim* sur lequel se trouve l’avatar parmi les îles et les continents qui composent Second Life – chaque point représente un *Sim*. Un zoom donne une perspective plus détaillée ou au contraire plus globale et un menu propose de choisir les éléments qui seront indiqués sur la carte (par exemple d’autres résidents ou des terrains à vendre) et d’effectuer une recherche par mot-clé. Celle-ci permettra de localiser, par exemple, une discothèque, vers laquelle l’usager téléportera son avatar en cliquant sur le bouton correspondant. Enfin, un double-clic sur un point de la carte pris au hasard y téléporte aussi le résident.



Figure 2 : Carte du monde.

Dans son environnement immédiat, le résident se déplace en marchant, en courant ou en volant. Je fais avancer mon avatar à l’aide des flèches verticales et latérales sur le clavier de mon ordinateur. À mesure qu’il se déplace, le décor change et de nouveaux paysages se déroulent sous mes yeux. Mes déplacements, en me rapprochant ou en m’éloignant des autres résidents, me permettent aussi d’être témoin de certaines de leurs conversations.

L’interface prévoit deux principaux canaux de communication, l’un public et l’autre privé. Le premier, appelé *chat local*, permet de communiquer de façon synchrone, par écrit ou oralement (on parlera alors plus précisément de *voice*), avec des résidents situés dans un périmètre de 20 mètres autour de l’avatar. Dans une fenêtre située en bas à gauche de l’interface s’écrivent, accompagnées du nom de leur auteur, les interventions successives des résidents à proximité et j’entends celles des usagers s’exprimant oralement. Je reconnais

ceux-ci à une icône lumineuse qui flotte au-dessus de leur tête, formée d'une pastille et d'ondes successives, qui indiquent l'usage du micro. Quand j'écris un message dans le *chat local* et jusqu'à ce que j'appuie sur la touche *Enter*, mon avatar pianote dans l'air, signalant aux autres utilisateurs que je m'apprête à m'exprimer.

En revanche, mon avatar demeure immobile (et donc plus discret) lorsque j'utilise le canal de communication privé, appelé *instant messaging (IM)*. Je l'active en cliquant sur le bouton placé au-dessus du destinataire situé dans mon champ de vision ou, s'il se trouve sur un autre terrain, dans le menu *Personnes* placé dans la barre latérale. Une nouvelle fenêtre s'ouvre, identifiable parce qu'elle porte pour titre le nom de mon interlocuteur. Elle est placée au milieu de l'écran, à droite de la fenêtre de *chat local* (figure 3). À mesure que j'écris, mon texte s'affiche dans une case, mais il ne sera lisible qu'après que j'ai appuyé sur la touche *Enter*. Mon interlocuteur sera toutefois informé de mon activité par un message généré automatiquement. Ce canal permet donc d'avoir un échange bilatéral<sup>78</sup> et privé, soit en situation de coprésence soit à distance, et de manière synchrone ou asynchrone<sup>79</sup>.

Par ailleurs, le bouton *appel privé* permet d'engager un échange oral à l'insu des résidents se trouvant à proximité. Ces fonctionnalités communicationnelles viennent donc flouter la définition spatiale du privé et du public. Si, dans un terrain public, les conversations tenues dans le *chat local* seront elles aussi publiques, Second Life propose aussi de tenir des conversations dont l'existence et le contenu se passent de témoin.

Enfin, la plateforme prévoit une commande appelée *mute*, qui empêche toute forme d'interaction avec un autre avatar ou un objet dans Second Life. Pour l'activer, je dois cliquer sur le bouton correspondant placé dans un des onglets de la barre des tâches horizontale en haut de l'écran, ou directement par un clic-droit sur le nom du résident ou de l'objet. Dès lors, ses messages dans le *chat local* ou par *IM* ne sont plus affichés, les sons qu'il produit sont réduits au silence et les objets qu'il chercherait à partager ne sont pas transmis. De plus, son avatar est remplacé par une ombre grise. Le résident « muté » n'est pas informé d'une telle limitation, à moins de se trouver sur le même *Sim* – mon propre avatar lui apparaît alors aussi sous forme d'ombre grise.

<sup>78</sup> Le *chat* de groupe constitue une forme hybride entre ces deux modes de communication : il permet aux membres d'un groupe de communiquer entre eux par écrit et de manière délocalisée, sans que l'interaction soit visible par des non-membres.

<sup>79</sup> La communication est asynchrone lorsque le destinataire est déconnecté. Les messages sont alors enregistrés et il les reçoit lors de sa prochaine connexion à Second Life, ou sur sa messagerie électronique s'il y a redirigé ses messages privés.

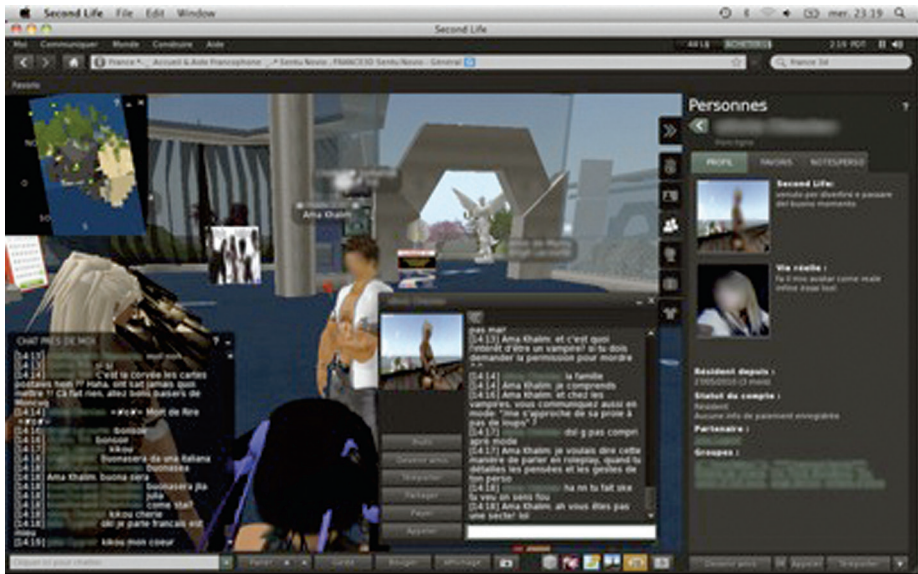


Figure 3 : Interactions publique et privée dans Second Life.

Considérons à présent mon avatar. Son nom, Ama Khalim, flotte au-dessus de sa tête. Lorsque je clique-droit sur son corps ou quand j'ouvre le menu *Apparence* dans la barre latérale, je peux modifier son allure générale (sa taille, sa corpulence), les différentes parties de son corps (notamment la longueur et le volume de ses membres, de son tronc ou de ses mains, la largeur de ses épaules et de ses hanches ou encore la taille et la forme de sa tête) et enfin le visage, dont les traits peuvent être redessinés avec force détails. La plasticité de l'avatar est l'un des éléments caractéristiques de Second Life et véhicule une conception dynamique de l'identité. L'avatar est, grâce aux fonctionnalités de modification de l'apparence et aux outils de construction intégrés dans l'interface<sup>80</sup>, un objet de créativité<sup>81</sup>. Mais il est aussi un objet de consommation :

<sup>80</sup> La création d'objets et d'animations est l'une des fonctionnalités principales proposées par Second Life. Les usagers utilisent pour cela les fonctions de *build* et de *script*. Le *build* est activé en cliquant sur le sol ou sur un objet et permet de créer un nouvel objet, de le modifier ou encore le détruire. Le *script* désigne l'information contenue dans un objet, qui contrôle le comportement de celui-ci dans Second Life : cette information est susceptible de produire de nombreux effets sur l'objet lui-même (son apparence, ses mouvements) ou sur la manière dont il interagit avec un avatar (en lançant une animation par exemple). Le *script* peut être créé, modifié ou supprimé en recourant au langage de programmation LSL (*Linden Scripting Language*).

<sup>81</sup> Le *Viewer 3* facilite le procédé de changement d'apparence en proposant de nombreux avatars « prêts-à-porter ».

l'utilisateur peut y *attacher* divers objets (vêtements, bijoux, accessoires) et composants corporels tels que des coiffures, des peaux («*skins*») ou des yeux, autant d'objets qui sont achetés, vendus et échangés entre résidents.

Ces objets sont stockés dans un menu arborescent nommé *inventaire*. On y trouve tout d'abord la liste des *cartes de visite* des *amis* qui objective le réseau social du résident. Les *repères* forment une liste de terrains gardés en mémoire et auxquels l'utilisateur pourra se téléporter. En outre, l'*inventaire* contient des *objets* tels que des vêtements, des parties du corps, divers accessoires (véhicules, mascottes, bijoux) et, finalement, des *animations*. Ces dernières ont pour fonction de faire se mouvoir l'avatar en une séquence de gestes et de mimiques pré-programmés, accompagnée d'une intervention dans le *chat local* et, parfois, d'éléments sonores (un rire par exemple). L'*inventaire* signale dès lors l'organisation d'un monde régi par la propriété individuelle et où la capacité d'agir est directement liée à un certain nombre de possessions sociales, culturelles, matérielles et expressives attachées à l'avatar.

Le menu latéral contient aussi le profil, soit ma «carte de visite» accessible aux autres usagers. Il comprend deux champs où je peux intégrer du texte, intitulés *vie réelle* et *seconde vie*. À leur gauche, deux espaces où se dessinent les contours d'une tête invitent à télécharger un portrait correspondant à ces deux facettes identitaires. En dessous, une rubrique permet d'indiquer l'identité d'un éventuel *partenaire*. Si je peux choisir que certains éléments soient ou non visibles par d'autres usagers, d'autres informations sont directement fournies par l'interface. Lorsque je visite le profil d'un autre résident<sup>82</sup>, je vois la date de création du compte, son statut (à savoir son type de compte et si l'utilisateur a fourni un numéro de carte de crédit), le nom de son éventuel partenaire et les groupes dont il est membre. Un deuxième onglet indique les espaces *favoris* et, enfin, un troisième, intitulé *notes perso*, est destiné à accueillir des commentaires insérés par la personne visitant le profil – l'interface précise qu'ils ne seront pas visibles par le résident concerné. De la même manière que l'utilisateur objective sa présentation de soi dans son profil, cette fonctionnalité invite à objectiver sa représentation d'autrui.

Le profil a subi une modification avec le lancement du *Viewer 3*, qui confère un caractère plus dynamique à l'identité en ligne tout en multipliant les informations fournies par l'interface et en donnant un caractère secondaire aux éléments directement indiqués par l'utilisateur. Désormais, lorsque je visite le profil d'un résident, la page principale (appelée *flux*) signale des activités réalisées par l'utilisateur (par exemple s'il a modifié son nom d'affichage ou changé

<sup>82</sup> Alors que l'avatar disparaît lorsque l'utilisateur se déconnecte de la plateforme, son profil demeure visible en tout temps.

son image de profil) et affiche des messages postés par d'autres résidents, auxquels il peut ensuite répondre. Pour accéder aux informations identitaires publiées par l'utilisateur, je dois ouvrir la page à *propos*. La visibilité du flux et les fonctionnalités permettant d'intervenir sur le mur d'autrui sont, par défaut, ouvertes à tous les utilisateurs de Second Life. L'utilisateur peut cependant changer les paramètres de confidentialité pour n'y accorder l'accès qu'à ses *amis*. Il peut ainsi exercer un contrôle accru sur sa présentation de soi en ligne, rendue plus interactive dans la nouvelle interface.

Comme je l'ai mentionné ci-avant, Second Life offre différents modes d'inscription numérique du lien social. Le lien le plus faible est celui d'appartenance à un *groupe*, constitué autour d'intérêts communs, de la provenance nationale ou régionale, de la langue ou d'activités commerciales. Alors que l'affiliation à certains groupes est libre, elle peut requérir, à la demande de ses créateurs, une invitation personnelle: elle est alors davantage basée sur une logique d'interconnaissance. En outre, l'interface permet d'appartenir à un maximum de vingt-cinq groupes.

Une deuxième forme de lien, cette fois bilatéral, est l'*amitié* entre deux résidents. Ce lien est de type déclaratif: en cliquant sur l'icône correspondante sur son profil, je demande à un résident s'il accepte d'«*être mon ami*». Dans une fenêtre de conversation privée, celui-ci voit apparaître ma demande et peut soit l'accepter, soit la refuser. S'il accepte, l'interface nous associe en affichant nos noms et nos statuts (en ligne ou hors ligne) dans nos listes d'amis respectives. Par défaut, l'interface nous informe simplement de nos connexions ou de nos déconnexions. Mais si un ami m'y autorise, je pourrai le localiser sur la carte ou accéder à son inventaire.

Finalement, le lien le plus fort correspond au *partenariat*. Contrairement au lien d'*amitié*, il est exclusif: on ne peut avoir qu'un seul et unique partenaire à la fois. Le partenariat permet d'officialiser une relation forte dans l'environnement en ligne. Sa nature est explicitement conjugale, en témoigne son exclusivité et son assimilation au mariage dans la présentation par Linden Lab sur son site internet:

*«Second Life couples can make their relationships official. Whether you're married or just connected, you can designate your partner on your profile inworld and make your relationship visible to the rest of the community.»*<sup>83</sup>

<sup>83</sup> Source: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Friends-and-partnering/ta-p/700067>. Page consultée le 12 février 2012.

Tout comme le lien d'amitié, le partenariat suppose un accord des deux partenaires. Le procédé est cependant plus complexe et repose sur une médiation formelle du dispositif. Pour inscrire un autre résident comme partenaire, je dois accéder à mon profil et, sous la rubrique *partenariat*, cliquer sur le bouton modifier. L'interface ouvre alors une page web où s'affiche, tout d'abord, la description du partenariat ci-avant. Linden Lab m'informe également de son prix : 10 linden dollars pour enregistrer le partenariat et 25 pour le supprimer – une opération assimilée au « *divorce* ». Deux champs permettent ensuite d'inscrire le nom de mon partenaire et de lui envoyer un message personnalisé. Une fois la proposition envoyée, il reçoit un e-mail l'invitant à répondre dans un délai d'une semaine en suivant un lien web. Ce dernier le dirige vers une page où il doit s'identifier avant d'accepter ou de refuser ma demande. S'il accepte, une nouvelle page l'informe que le partenariat a été désormais officialisé et inscrit dans nos profils respectifs. Elle lui signale aussi la possibilité de dissoudre le partenariat à tout moment. Pour ma part, je reçois un e-mail de félicitations généré automatiquement. Si par la suite mon partenaire supprime notre partenariat, j'en serai aussi directement informée. Tant l'établissement du lien que sa rupture sont donc des procédures inscrites dans le dispositif. Mais si sa création requiert un accord mutuel, ce n'est pas le cas de sa suppression. Tout comme dans la relation d'amitié, une telle décision est prévue comme découlant de la liberté de chacun.

Second Life offre une interface relativement complexe et dotée de nombreuses fonctionnalités. Le tour d'horizon ci-avant, initié lors de mes premières heures d'utilisation, intègre des éléments que j'ai parfois découverts après plusieurs semaines, à mesure que la navigation me devenait plus confortable. La familiarisation aux fonctionnalités techniques de la plateforme suppose en effet l'incorporation de compétences pratiques qui conduisent à appréhender l'interface et ses outils comme de plus en plus « naturels ». Il s'agit d'un véritable apprentissage pragmatique, dont il faut noter qu'il est partie intégrante de la construction de l'identité de résident et de la socialisation à la plateforme.

### **Postulats ontologiques et prémisses normatives**

Les limites et les possibilités inscrites dans le dispositif ne sont pas à considérer d'un point de vue seulement technique : elles sont des principes organisateurs des pratiques identitaires, interactionnelles et relationnelles médiées par Second Life. L'architecture de la plateforme repose en effet sur un certain nombre de *postulats ontologiques* relatifs à la réalité du monde (par exemple la spatialité ou la permanence de l'identité en ligne). Elle prévoit aussi une série de scénarios d'utilisation, parmi lesquels certains peuvent être évités (par exemple

le harcèlement à l'aide de la commande *mute*) et d'autres au contraire encouragés (la construction, l'achat et la vente d'objets ou la personnalisation de l'avatar). Pour cela, l'interface intègre des outils et des fonctionnalités qui font parfois référence, comme dans le cas du partenariat, à des institutions sociales (en l'occurrence matrimoniale). Le caractère désirable ou indésirable de ces scénarios se pose sous forme de prescriptions qui, bien qu'elles restent souvent implicites, n'en sont pas moins effectives. C'est donc sous forme de *prémisses normatives* que j'ai décidé d'en appréhender les éléments les plus saillants en regard des questions traitées dans cette recherche.

Second Life propose un véritable *monde* formé de composants physiques relativement similaires au monde hors ligne – des terres de différentes tailles dans un vaste océan. Ce monde se distingue par son degré incomparable d'*humanisation* : s'il est habité de végétaux et d'animaux, ceux-ci ne sont que des objets ou des accessoires destinés à meubler l'environnement des avatars, *a priori* d'apparence humaine. Et bien que ces derniers puissent prendre des formes animale, végétale, mythologique ou mécanique, celles-ci sont avant tout une manifestation de la *toute-puissance* du résident, qui peut non seulement défier des lois physiques en volant ou en se téléportant, mais aussi façonner librement son environnement, créer des objets et se transformer à sa guise. En ce sens, Second Life est basé sur une métaphysique chrétienne (Boellstorff 2008), dont il renverse cependant la vision d'un monde régi par un dieu créateur pour octroyer à chacun de ses habitants humains des facultés de création et de transformation. Comme le signale Maffesoli, le choix du terme avatar pour désigner l'incarnation de l'utilisateur est à cet égard significatif :

«Avatar, in the Hindu mythology, means a reincarnation of a Divinity. Through their metamorphosis, they constantly distort the image we have of them, they shake the concept, and the definition we think we know about those Gods.» (Maffesoli 2008: 2)

Mais cette idéologie de toute-puissance individuelle se heurte, comme nous l'avons vu, à un certain nombre de contraintes techniques et de prescriptions normatives. Tout d'abord, l'interface prévoit deux registres d'interaction. Le premier concerne les échanges entre usagers, par des outils de communication, de partage, ainsi que d'achat et vente d'objets. Le second désigne les interactions entre usager et objet. L'interface permet de créer, de transformer, de supprimer, d'activer ou de désactiver des artefacts numériques parfois dotés de la capacité de faire agir l'avatar. Bien qu'elle paraisse simple, la distinction entre ces deux registres est toutefois délicate. D'une part, il n'est pas rare que des robots informatiques (des *bots*) prennent la forme d'un résident, suscitant l'illusion d'interagir avec un autre usager. D'autre part, de nombreuses interactions

entre utilisateurs sont directement médiées par des objets : par leurs avatars tout d'abord, mais aussi par les nombreux artefacts qui animent ces derniers, leur conférant des mimiques ou figurant différentes formes d'échange – par exemple un combat ou un rapport sexuel. Ainsi, les interactions sur Second Life posent la question des rapports entre humains et non-humains, dont ils rendent la distinction problématique.

Ensuite, l'identité en ligne est composée de deux facettes, l'une relative à l'utilisateur et l'autre au résident. La distinction entre ces facettes est délicate. D'un côté, bien que le dispositif interdise une correspondance totale entre elles (le résident ne peut pas prendre le nom de l'utilisateur), l'environnement n'est pas fermé à des manifestations identitaires de l'utilisateur : il peut créer son avatar à son image et dévoiler des signes de son identité hors ligne. De l'autre côté, le profil prévoit de séparer ces deux facettes identitaires dans l'espace dévolu à la présentation de soi. Le dispositif présuppose donc l'existence de deux sphères existentielles différentes, auxquelles fait d'ailleurs référence le nom même de la plateforme.

Par ailleurs, Second Life distingue sphère privée et sphère publique. L'identité du résident est conçue comme publique (en témoigne la possibilité de visiter librement les profils) alors que les informations relatives à l'identité hors ligne sont considérées comme relevant de la sphère privée : Linden Lab ne révèle pas de données personnelles dans la plateforme et l'une des règles communautaires interdit de dévoiler de telles informations sur un autre résident sans son accord<sup>84</sup>. Cette distinction entre sphères publique et privée se matérialise aussi dans l'organisation spatiale de Second Life et, plus précisément, dans les canaux de communication. Une conversation entre deux avatars se trouvant sur un terrain privé peut être considérée comme publique pour autant que l'accès à cet espace ne soit pas restreint, et ceci dans la mesure où elle peut être lue ou entendue par des tiers. En revanche, quel que soit l'endroit où se trouvent les résidents, ils peuvent engager des échanges invisibles et inaudibles pour autrui. Plus que la localisation des avatars, c'est donc le choix des outils communicationnels qui définit un échange comme public ou non.

<sup>84</sup> Elle postule que : « chaque résident a droit à la protection de sa vie privée dans Second Life. Il est interdit de divulguer des informations personnelles sur un autre résident (comme son sexe, sa religion, son âge, sa situation familiale, sa race, sa sexualité, ses noms de comptes secondaires et le lieu où ce résident habite dans la vraie vie) sans son accord, au-delà de ce que le résident a décidé lui-même de divulguer dans son profil. De même, il est interdit d'espionner des conversations dans Second Life, de les publier ou de les divulguer sans l'accord des personnes impliquées. » Source : <http://secondlife.com/corporate/cs.php?lang=fr-FR>. Page consultée le 15 novembre 2013.

Lorsqu'on considère les relations sociales sous l'angle de cette distinction, on observe que l'interface considère deux types de liens comme publics, et l'un comme privé. La liste d'*amis* dans Second Life n'est visible que par l'utilisateur. En revanche, l'appartenance à des collectifs que forment les *groupes* et le *partenariat* sont affichés dans le profil. Cette dernière forme de lien correspond explicitement à une relation conjugale de par son caractère public et la définition formelle donnée par Linden Lab. On peut encore relever que le partenariat est cadré par une contrainte technique d'exclusivité qui correspond à une normativité inscrite dans la conception occidentale du couple. Enfin, il constitue aussi un service payant fourni par Linden Lab et, dès lors, un produit marchand.

Autre prémisse, Second Life fonctionne sur le principe de la propriété individuelle : tous les terrains, les avatars ou les artefacts appartiennent à des résidents. Ce principe est à la base d'une économie politique que Boellstorf (2008) définit en termes de « capitalisme créationniste »<sup>85</sup>, c'est-à-dire d'une forme avancée du capitalisme qui imbrique consommation et production, et associe cette dernière non pas au travail mais à la *création* – conçue en définitive comme un moyen d'accomplissement personnel. De cette définition très synthétique, on peut relever un trait particulièrement caractéristique de l'organisation de Second Life (Malaby 2009) : par les outils de construction, de capitalisation (le compte monétaire) et d'achat/vente, la plateforme organise un système économique basé sur l'échange marchand et qui conçoit la créativité comme la principale source de valeur, opérant notamment la transformation d'un capital culturel (incorporé en compétences permettant de créer des produits) en capital monétaire. À noter que c'est aussi autour de la créativité que s'organise une dimension essentielle des activités de Linden Lab, soit fournir des outils créatifs aux usagers.

De la même manière qu'il est propriétaire de son avatar ou de son domicile, l'utilisateur possède, dans le monde proposé par l'interface<sup>86</sup>, un terrain, des

<sup>85</sup> L'anthropologue voit dans le « capitalisme créationniste » un héritage du christianisme (la figure du dieu créateur) et un produit de l'« idéologie californienne » qui associe le néolibéralisme économique (comme système de gouvernance basé sur la responsabilité individuelle et les mécanismes de marché) à un discours participatif et libertaire orienté vers l'émancipation individuelle. Il le définit plus précisément comme : « (...) a mode of capitalism in which labor is understood in terms of creativity, so that production is understood as creation. Techne is the modality this creation takes ; self-fulfillment becomes a means of production – a Robinson Crusoe-like fantasy of the individual working outside social relations, critiqued by Marx himself as masking the social character of labor » (2008 : 206).

<sup>86</sup> Et non dans l'absolu puisque les supports matériels (les serveurs) de Second Life sont gérés par Linden Lab et que les conditions d'utilisation lui confèrent le droit de donner ou de refuser l'accès à la plateforme.

accessoires, des meubles, des parties du corps, des vêtements ou encore des expressions émotionnelles et des séquences d'action. Peut-on, par analogie, affirmer qu'un résident « possède » des amis ou un partenaire ? Non, en ce sens que ces relations doivent être mutuellement consenties et que la plateforme fournit des outils interactionnels qui permettent d'établir des liens où la subjectivité des partenaires est reconnue. Toutefois, la forme cumulative de la liste d'amis, son emplacement aux côtés de l'inventaire (l'un comme l'autre constituant des ressources), la présentation standardisée des résidents et l'objectivation de certains de leurs traits dans leurs profils – ou encore la possibilité d'y inscrire des commentaires à l'insu des usagers concernés – sont autant d'éléments susceptibles de limiter l'appréhension d'autrui comme un être singulier, doté de qualités propres et dont la sensibilité mérite d'être reconnue. De plus, le fait que l'avatar puisse être transformé à souhait et doté de parties du corps ou d'expressions émotionnelles qui constituent, en définitive, des artefacts consommables, contribue à accentuer cette vision. De même, le brouillage entre humain et non humain observable dans des interactions résident-objet et dans la médiation de nombreuses conduites par des artefacts logiciels est de nature à entretenir une incertitude quant au degré auquel les résidents doivent être considérés comme des êtres sensibles et moraux.

À ce niveau, les règles communautaires édictées par Linden Lab fournissent un cadre destiné à protéger l'intégrité des usagers : il leur procure une « reconnaissance juridique » (Honneth 2010 [2000]). Ces règles visent tout particulièrement à prohiber les comportements susceptibles d'attenter à l'intégrité des personnes et à faire de l'utilisation de la plateforme une « expérience gratifiante »<sup>87</sup>. Une de ces règles mérite une analyse plus détaillée en ce qu'elle se fonde sur la reconnaissance de différentes sensibilités morales chez les utilisateurs. La plateforme prévoit l'existence de trois catégories de contenus : *général*, *mature* et *adulte*. Les *Sim* qui les hébergent sont classées en fonction de ces catégories et les usagers peuvent choisir, en indiquant leur choix dans le menu *Préférences*, à quel type de contenu ils acceptent d'être confrontés. Le contenu *général*, défini comme « *things that you would be comfortable saying and doing in front of your grandmother or a grade school class* »<sup>88</sup>, doit être exempt d'éléments violents, à caractère sexuel ou de représentations de la nudité. Le contenu *modéré* est plus varié mais exclut la représentation et la promotion explicites de la violence et de la sexualité, tout comme l'usage de drogues illicites, ces derniers devant être classés comme contenu *adulte*. Plus

<sup>87</sup> Source : <http://secondlife.com/corporate/cs.php?lang=fr-FR>. Page consultée le 15 novembre 2013.

<sup>88</sup> Source : <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Maturity-ratings/ta-p/700119#Adult>. Page consultée le 12 novembre 2013.

précisément, celui-ci comprend les représentations photo-réalistes de la nudité et toute représentation, réaliste ou non, d'activités et de conduites sexuelles. Cette classification vise à ménager les usagers en leur offrant d'exclure des contenus qui pourraient les heurter. Mais en même temps, et contrairement à d'autres mondes dits « virtuels », elle maintient un cadre dans lequel de tels contenus peuvent être librement créés, exposés et « agis ». Elle introduit donc une reconnaissance de différentes sensibilités morales, des plus « hédonistes » aux plus « puritaines ».

### USAGES IDENTITAIRES, INTERACTIONNELS ET AFFECTIFS

L'organisation du dispositif renseigne sur un certain nombre de contraintes pratiques et de postulats normatifs qui structurent la rencontre et les échanges intimes sur Second Life. La compréhension de l'expérience « amoureuse » suppose toutefois de s'intéresser plus précisément aux modes d'appropriation de la plateforme. Cette section est consacrée à une analyse des usages de Second Life et, en particulier, à ses usages identitaires et affectifs. Au-delà de la plateforme, le dispositif proprement dit intègre d'autres canaux communicationnels auxquels les utilisateurs recourent fréquemment, en particulier pour leurs échanges intimes. L'approche adoptée vise à prendre en compte cette diversité des outils en privilégiant l'analyse des *signes* émotionnels et identitaires que véhiculent ces outils et la manière dont les acteurs en font usage.

Par ailleurs, considérant que les pratiques interactionnelles participent directement à la définition de l'expérience « amoureuse » autant qu'elles en dépendent, il est essentiel de prendre en compte les termes dans lesquels les usagers définissent leurs échanges. Sur ce point, le concept de cadrage apporte un éclairage intéressant. Pour Goffman, toute situation sociale et toute expérience humaine sont définies par un cadre ou un « schème interprétatif » (1991 [1974] : 30)<sup>89</sup>, habituellement partagé par les acteurs, qui intervient dans la façon dont ils la qualifient autant que dans leurs comportements. Le cadre a une double fonction (Nizet et Rigaux 2005) : d'une part, il oriente les perceptions en donnant un sentiment de *réalité* à une situation donnée ; d'autre part, il inspire l'implication et la conduite particulière que ses acteurs y adoptent. En d'autres termes, les mots par lesquels ils définissent leur expérience orientent leur engagement et les actions qu'ils entreprennent dans une situation donnée.

C'est également à Goffman, et plus particulièrement à sa perspective dramaturgique (1973), qu'il est utile de faire appel pour comprendre comment les

<sup>89</sup> Ce concept sera présenté de manière plus approfondie dans le chapitre 7.

usagers envisagent leur mise en scène identitaire, expriment leurs émotions et interprètent celles d'autrui. Les notions de présentation de soi, d'acteur et de personnage, de scène et de coulisse de l'interaction et, enfin, de mise en scène sont donc fréquemment mobilisées pour saisir les pratiques des usagers.

Cette analyse suit différentes étapes. Après une première partie consacrée à l'étude des mots par lesquels mes informateurs qualifient Second Life et définissent les situations d'interaction comme «*réelles*» ou au contraire «*virtuelles*», il s'agit de se pencher sur leurs pratiques identitaires effectives. Finalement, en considérant les différents signes émotionnels échangés entre partenaires amoureux, j'examinerai la manière dont l'interface encourage des pratiques communicationnelles à la fois expressives et particulièrement standardisées.

### Un dispositif pour des mondes concurrents

Les définitions que les usagers donnent à leurs échanges amoureux sont fortement liées à la façon dont ils qualifient leur usage de ce dispositif. Le travail interprétatif que supposent ces opérations qualificatives constitue une composante centrale de la définition de la situation d'interaction. Deux conceptions idéal-typiques de Second Life se dégagent des discours de mes informateurs.

Dans la première, cette plateforme est définie comme un véritable espace. Plusieurs de mes informateurs désignent Second Life comme un «*monde de rêve*», un «*refuge*», un «*espace d'évasion*», un «*lieu de rencontre*», ou encore un «*lieu de toutes les envies*». Dans leurs discours, Second Life se donne à voir en opposition à une vie quotidienne limitée, notamment en termes de possibilités de rencontres et d'expression de soi. La plateforme apparaît donc comme un espace instrumental qui permet de s'affranchir de ces contraintes. Elle est, plus précisément, un territoire plastique et individualisé, susceptible d'être modelé selon les intentions de chacun. En ce sens, il s'agit d'un espace individuel et même intime (un «*jardin secret*») où l'imaginaire et la possibilité de le matérialiser occupent une place prépondérante.

Les usagers affirment qu'ils «*entrent*» et «*sortent*» de Second Life. Espace en ligne et espace hors ligne sont donc séparés par une «*frontière*» – en ce sens leur vision n'est pas seulement spatiale mais plutôt territoriale (Christensen *et al.* 2011). Néanmoins, la définition de cette frontière et de son degré de perméabilité est l'objet de nombreuses controverses et de constantes négociations chez les utilisateurs et entre partenaires amoureux (chapitre 6).

Mes observations montrent que la distinction ne se réalise pas seulement dans des pratiques qui appellent à une attitude particulièrement réflexive – la construction de l'avatar et la définition de ses paramètres de compte par

exemple. Elle se manifeste aussi dans les situations les plus courantes de la vie sociale. Le choix des sujets de conversation lors de nouvelles rencontres – selon qu’ils portent sur la « *première* » ou la « *seconde* » vie – et le choix des canaux de communication (*chat* ou *voice* notamment) participent à la construction de cette frontière autant qu’ils la révèlent. Enfin, le degré de visibilité des activités en ligne vis-à-vis de l’entourage, familial tout particulièrement, intervient lui aussi dans la définition de Second Life et le cadrage de l’expérience (chapitre 8).

Cette approche spatiale consiste à considérer les situations médiatisées et non médiatisées par l’interface comme radicalement différentes. Pour certains utilisateurs, ces sphères d’expérience sont clairement opposées – dans le forum étudié ils résument leur position dans les termes «  $SL \neq RL$  ». À l’inverse, d’autres considèrent plutôt leur seconde vie comme partie intégrante de leur vie « *réelle* » – dans ce cas ils affirment que «  $SL = RL$  » ou que «  $RL > SL$  » pour symboliser l’inclusion de leur « *seconde vie* » dans la « *première* ». Comme le suggèrent ces éléments, ces derniers différencient ces espaces de manière plus nuancée tout en conservant la métaphore spatiale de Second Life et une distinction entre «  $SL$  » et «  $RL$  ».

La seconde perspective pour définir Second Life est *médiatique*. Dans les discours des usagers, les expériences en ligne forment partie intégrante de leur existence. La médiatisation des interactions n’est alors pas suffisante pour opérer une modalisation (ludique ou « *virtuelle* ») du vécu. Les usagers définissent l’interface comme un média qui leur permet essentiellement d’entrer en contact et de maintenir des échanges avec d’autres utilisateurs :

*« Je pense que Second Life c’est aussi réel qu’un coup de téléphone. Je ne fais pas de différence entre les gens que je rencontre sur Second Life et les gens que je rencontre physiquement. Pour moi, c’est les mêmes. Et puis l’expérience a prouvé que quand je me liais sur Second Life, j’avais la même liaison quand je les rencontrais, j’avais la même sensation. Après ça, ce n’est pas un jeu pour moi, Second Life. Ce n’est pas un jeu, je ne fais pas de Role Play, je suis moi-même, je ne suis pas quelqu’un d’autre. Je fais la même chose que dans la réalité. C’est-à-dire que les soirées poésie, j’organise des soirées poésie, il m’arrive aussi d’en faire dans la vraie vie, voilà. Je ne sais pas trop quoi te dire, pour moi ce n’est pas un jeu. »*

(Samuel, 54 ans, marié)

Dans cette vision, Second Life est un simple outil de médiatisation des rencontres et des interactions. Ce discours illustre d’ailleurs particulièrement bien la façon dont la définition de la plateforme implique un rapport identitaire

spécifique à autrui – les personnes rencontrées sur Second Life ou physiquement sont « *les mêmes* ». Ce rapport a pour conséquence un engagement relationnel qui, à son tour, marque la manière dont l'utilisateur définit Second Life, en l'occurrence par opposition à un « *jeu* ».

Ces définitions de Second Life comme espace ou comme média se conjuguent avec une qualification de la plateforme comme espace (ou média) relationnel, voire « amoureux ». Comme je l'ai mentionné précédemment, cette vision de la plateforme comme outil de rencontre n'est pas sans susciter des oppositions, en particulier parmi ceux qui considèrent que ses usages légitimes sont avant tout créatifs ou ludiques. Au moment de cette enquête, il est toutefois acquis que son slogan – « *Your world, your imagination* » – est volontiers traduit en des termes relationnels, ouvrant le champ à une sociabilité où les échanges amoureux et/ou sexuels sont fortement présents. Mes observations montrent que la « *drague* » et la recherche de partenaires constituent des motivations importantes dans l'utilisation de Second Life. Les usagers cherchent un « *compagnon de jeu* », un « *confident* » ou encore un « *amant* » avec qui partager leur découverte de la plateforme. Ils veulent tantôt « *jouer* » et « *s'amuser* », tantôt combler un « *manque d'affection* » ou de « *rêve* ». Enfin, certains nourrissent l'espoir de voir une relation « *virtuelle* » se matérialiser dans le « *réel* » (chapitre 6). Ainsi, bon nombre d'utilisateurs assimilent Second Life à une plateforme de rencontre permettant de nouer des rapports ludiques ou au contraire « *authentiques* », affranchis de la distance géographique, culturelle ou sociale et libérés des contraintes de la vie quotidienne. Second Life leur permet de se livrer à des jeux amoureux tout en préservant une vie « *réelle* » qu'ils ne souhaitent pas voir bouleversée. Il fournit un cadre où construire une relation « *idéale* », comme l'affirme Clément, marié et âgé de 64 ans : « *On vient y vivre une histoire de prince et de princesse, on vient vivre une passion idyllique, que jamais on pourra produire RL, j'en suis bien conscient !* ».

Qu'est-ce qui, aux yeux des utilisateurs, fait de Second Life un espace ou un média propice à la rencontre amoureuse ? Tout d'abord, nombreux sont ceux qui perçoivent la plateforme comme un environnement caractérisé par une forte mixité sociale et surtout culturelle, idéal pour « *élargir son horizon* » en nouant des rencontres surprenantes et improbables. De plus, l'absence de contacts physiques directs et la possibilité de conserver l'anonymat les encouragent à se sentir « *moins timides* » et à se livrer à différentes expérimentations identitaires, sur un mode le plus souvent ludique. La médiation sociotechnique des interactions, enfin, offre un sentiment de maîtrise de l'engagement dans les échanges interpersonnels : il est aisé de couper court et de façon unilatérale – « *par un simple clic* » – à un dialogue vécu comme menaçant ou simplement ennuyeux. Parce que ces échanges leur semblent peu susceptibles de bouleverser leur quotidien, les utilisateurs

peuvent les appréhender avec insouciance, sans se préoccuper de leurs éventuelles conséquences. Ces particularités, déjà relevées à propos d'autres plateformes (Lardellier 2004; Pastinelli 2007; Rigaut 2001), constituent autant d'éléments qui font de Second Life un environnement favorable à la rencontre amoureuse.

Dès mes premières explorations, je me suis d'ailleurs aperçue que certains espaces sont explicitement dévolus à des activités amoureuses, en témoigne l'existence de régions (souvent classées *adultes*) nommées «*Love Paradise*», «*Sexy Islands*», «*Sweethearts*» ou encore «*Loves and Dreams*». La toponymie virtuelle et l'aménagement des lieux (notamment avec des *balles* animant les avatars avec des gestuelles érotiques ou sexuelles) y invitent au développement d'interactions «*amoureuses*». Rapidement, j'ai également constaté que des communautés d'utilisateurs s'organisent autour de jeux de rôles d'inspiration sexuelle (notamment les communautés «*Gor*») ou de pratiques de domination/soumission – les communautés BDSM (bondage, discipline et sadomasochisme).

Toutefois, mes observations montrent que les échanges amoureux sur Second Life se déroulent fréquemment *hors* et *au-delà* de territoires explicitement dévolus à de telles activités. De nombreux espaces sont le théâtre de scènes de «*dragage*» ou d'activités «*amoureuses*» – ce qui confirme leur importance dans les plateformes de sociabilité en ligne. D'autre part et comme nous le verrons, les échanges amoureux et sexuels sont moins attachés à une spatialité particulière qu'à l'usage de canaux communicationnels qui procurent une certaine discrétion. Second Life apparaît donc à la fois comme un média et comme un lieu d'échanges «*amoureux*».

## Identités en ligne

Saisir la diversité du vécu amoureux sur Second Life pose la question de la manière dont les usagers s'impliquent face à autrui. Pour le comprendre, il faut se pencher non seulement sur les processus interactionnels et affectifs à l'œuvre entre partenaires mais aussi sur les différentes facettes de l'identité qui s'expriment dans les rapports interpersonnels. Dans la perspective retenue pour cette analyse, l'identité désigne à la fois la manière dont l'acteur se définit par rapport à soi (sa conscience de soi) et la façon dont il est défini par autrui. L'individu doit en effet

«(...) croire en lui-même comme entité stable et autonome, dégageant un système de valeurs indubitable. Il doit se représenter avec constance, sans hésitation, et être immédiatement identifiable par autrui. En d'autres termes, il doit avoir une identité.» (Kaufmann 2004 : 55)

L'identité est à la fois ce par quoi l'acteur se singularise et se conçoit comme individu et ce qui permet son identification en tant que tel par d'autres. Elle est ce qui le rend unique, lui donne une permanence temporelle, un sentiment d'unité et, surtout, lui permet de s'engager dans des relations sociales. Construction sociale, l'identité est intrinsèquement relationnelle et par conséquent produite notamment au cours des échanges : elle est « moins substance que processus » (Mead 2006 [1934] : 15). Finalement, l'identité doit être comprise dans sa dimension plurielle (Kaufmann 2004). Non seulement elle correspond à différents rôles sociaux, mais elle est particulièrement dépendante des contextes dans lesquels elle est exprimée.

Une perspective interactionniste et plus précisément dramaturgique (Goffman 1973) de l'identité semble particulièrement adéquate pour répondre aux besoins de l'analyse proposée ici. En effet, cette approche se focalise bien moins sur le contenu de l'identité que sur sa production dans le cours des échanges sociaux (Nizet et Rigaux 2005). Pour Goffman, l'identité – le « moi » – est un « effet dramatique » (Goffman 1973 : 239) produit au cours de l'interaction par les actes (des signes verbaux et non verbaux) et par l'activité interprétative du public. L'identité est ainsi intrinsèquement liée à la présentation de soi et à l'impression produite sur autrui : elle dépend du regard de l'autre. L'identité est fortement associée au contexte dans lequel elle est produite et où elle se donne à voir. Elle est partie intégrante de la définition de la situation (Goffman 1973). En d'autres termes, l'identité est, selon Goffman, moins liée à des « profondeurs secrètes » (Nizet et Rigaux 2005 : 90) que définie dans le cours de l'interaction entre l'acteur et son public.

Cette perspective permet d'aborder trois principaux aspects de la sociabilité en ligne. Tout d'abord, en mettant l'accent sur le *jeu identitaire*, qui regroupe des acceptions aussi bien *ludique* que *théâtrale* (Nizet et Rigaux 2005), l'approche goffmanienne offre des outils conceptuels pertinents pour saisir la manière dont se jouent les pratiques de simulation identitaire – qui comme nous le verrons forment partie intégrante de la sociabilité (y compris amoureuse) sur Second Life. Du point de vue du contexte de l'expérience ensuite, la notion de décor prend un sens davantage littéral que métaphorique sur Second Life : la scène d'interaction est clairement délimitée dans l'espace digital représenté dans l'interface – *a contrario* le lieu de connexion peut être considéré comme les coulisses de l'échange. Enfin, la distinction entre l'acteur, « artisan infatigable des impressions sur autrui » et le personnage, « silhouette habituellement avantageuse, destinée à mettre en évidence l'esprit, la force et d'autres solides qualités » (Goffman 1973 : 238) se concrétise aussi dans les figures de l'utilisateur et de l'avatar. Les mots de Goffman offrent un regard original – et peut-être légèrement décalé – sur le concept de médiation sociotechnique :

«Les moyens de produire et d'entretenir un moi ne résident pas à l'intérieur du support [identitaire], mais sont souvent fournis par les organisations sociales. (...) Lorsque la machine tourne rond, les impressions en jaillissent assez vite pour donner un sentiment de réalité, la représentation se déroule correctement et le moi substantiel prêté à chaque personnage représenté semble émaner intrinsèquement de l'acteur.» (1973 : 239)

La construction identitaire dépend donc des outils fournis par des instances sociales et, parmi ces instruments, on peut inclure les dispositifs communicationnels. Le sentiment de «réalité» qu'ils favorisent évoque celui d'immédiateté qui caractériserait les échanges en situation de coprésence physique mais qui sont, eux aussi, l'objet de constantes médiations (Mantovani et Riva 1999). Quant à l'identification (ou non) du personnage à l'acteur, nous verrons qu'elle rappelle les mots par lesquels mes informateurs évoquent leur avatar.

Cette synthétisation partielle<sup>90</sup> de la définition de l'identité de Goffman renvoie à la notion, plus récente, d'identité immédiate chez Kaufmann (2004). Dans sa tentative de formuler une théorie globale de l'identité, celui-ci propose de distinguer, d'une part, l'identité biographique et, de l'autre, l'identité immédiate. Contrairement à Goffman, Kaufmann ne réduit pas l'identité à ses manifestations externes dans le cours de l'action – c'est d'ailleurs la principale critique adressée à l'interactionnisme (Nizet et Rigaux 2005). Kaufmann recourt à la notion d'identité biographique pour mieux expliquer la manière dont l'individu se définit au fil du temps et dans sa trajectoire personnelle. Pour lui, l'identité biographique est relativement stable et résulte d'un travail réflexif et narratif. Elle est constituée d'un récit réunissant des microrécits quotidiens réinterprétés et arrangés de manière cohérente : l'acteur «gomme continuellement les hésitations et les incohérences, faisant la chasse à la moindre contradiction» (2004 : 154). L'identité immédiate, au contraire, est fortement contextuelle et fragmentée étant donné la pluralité des contextes dans lesquels se produit l'individu dans les sociétés contemporaines. Elle désigne donc l'identité *telle qu'elle se donne à voir dans l'action* et dans les microrécits de l'action. Plus ces derniers sont ancrés dans l'ordinaire, dans le concret, dans le proche, plus la multiplicité et la fragmentation identitaire liée à la multiplicité des «masques» et des rôles endossés par l'acteur devient manifeste.

À la lumière de sa dimension biographique, l'approche dramaturgique de l'identité ouvre la voie à une perspective analytique particulièrement pertinente

<sup>90</sup> Dans la théorie goffmanienne, la production identitaire inclut non seulement la dimension théâtrale développée ici mais aussi des aspects normatifs (la sacralité des faces individuelles) et cérémoniels (Nizet et Rigaux 2005).

pour comprendre ce qui se joue dans les échanges en ligne. Elle invite à se pencher sur la manière dont les usagers mettent en scène leur identité dans l'espace digital et les impressions produites sur leurs interlocuteurs – eux-mêmes investis dans des personnages construits dans le cours de l'interaction. Les récits par lesquels mes informateurs rapportent ces processus relèvent en revanche davantage de la construction de leur identité biographique. Dès lors, la compréhension des productions identitaires sur Second Life s'appuie sur l'analyse de leurs manifestations à la fois biographique et immédiate.

### Usager et avatar(s)

Pour Cardon (2008), les plateformes relationnelles sur internet offrent un « design de la visibilité » particulier, selon qu'elles privilégient une proximité ou

une distance entre identités en ligne et hors ligne. En d'autres termes, l'architecture technique des dispositifs donne à voir une identité immédiate et contribue à la construction d'une identité biographique, qui peuvent être tantôt subjectivées, tantôt simulées. Sur Second Life, l'avatar et son profil constituent des dispositifs de présentation de soi particulièrement intéressants : d'une part, ils sont constitutifs, et ceci dans leurs formes discursives et figuratives, de l'identité biographique qui s'exprime sur la plateforme ; de l'autre, ils participent à la performance identitaire immédiate réalisée dans le cours de toute interaction sociale en ligne.

L'identité est, tout d'abord, ancrée dans le *nom d'utilisateur* et dans le *nom d'affichage*. Alors que le premier donne l'accès au compte, permet de se connecter à Second Life et signale une identité permanente aux autres usagers, le second indique d'éventuels changements dans la présentation de soi

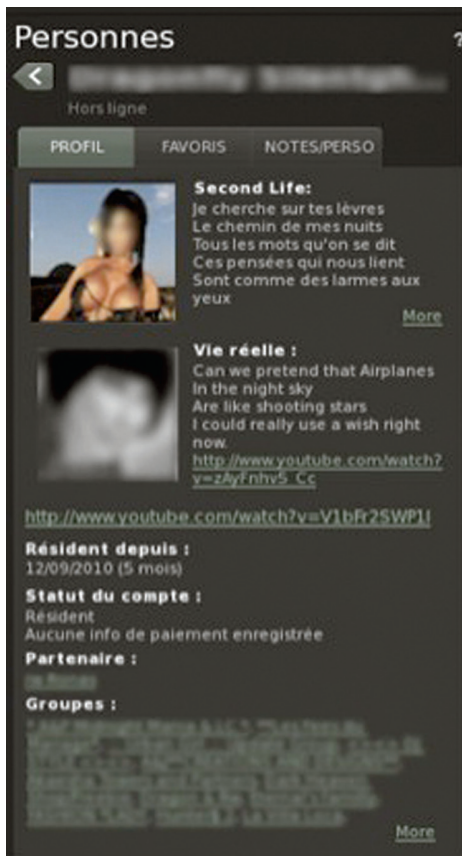


Figure 4 : Profil d'une résidente.

du résident. À moins que l'utilisateur choisisse un *nom d'affichage* différent, seul le nom d'utilisateur est visible dans l'environnement, flottant au-dessus de la tête de l'avatar et affiché en titre de son profil. Le choix du pseudonyme n'est pas laissé au hasard et dépend des motivations et des significations attachées à l'utilisation de la plateforme.

Quant aux noms d'affichage, ils permettent de donner à l'identité en ligne une dimension moins figée et sont modifiés pour signaler, par exemple, un «*état d'esprit*» particulier ou des liens de filiation, de fraternité ou de matrimonialité symboliques entre résidents.

Le profil est, lui aussi, composé de signes identitaires de nature essentiellement discursive (figure 4). Les deux fenêtres destinées à accueillir le texte – *Second Life* et *Vie réelle* – sont rarement laissées vides et accueillent quelques bribes d'information sur l'identité en ligne et hors ligne, les motivations d'usage, des déclarations, des poèmes, des paroles d'une chanson ou encore des mises en garde adressées à d'éventuels auteurs de trouble. Les utilisateurs désireux de dépasser l'espace proposé dans le profil (limité à 500 caractères) insèrent des liens hypertextes renvoyant à des pages personnelles, notamment des blogs, des réseaux sociaux ou des sites de partage d'images. En plus de ces éléments discursifs, les usagers accompagnent cette brève présentation de soi par des images, notamment des portraits de leur avatar ou, parfois, des images du couple formé avec un autre résident.



Figure 5: Modification de l'apparence de l'avatar.

L'avatar est le socle de l'identité en ligne. Il est soumis à un remodelage souvent intense, tantôt par l'utilisateur seul, tantôt sur les conseils d'amis ou du partenaire amoureux *SL*, qui sont acteurs à part entière de la construction de l'identité en ligne.

Pour construire leur apparence principale, les usagers combinent généralement deux techniques (figure 5) : ils recourent aux outils de modification de l'apparence intégrés dans l'interface (fenêtre de droite), tout en attachant à leur avatar divers objets rangés dans leur inventaire (fenêtre en bas à gauche de l'écran) – yeux, tatouages, organes génitaux, peaux ou même silhouettes complètes (« *shape* »). Ces différentes parties du corps sont créées par l'usager ou acquises par achat ou par don, autant de modalités qui dépendent de son capital culturel, économique et social. Quant aux avatars complets proposés par l'interface du *Viewer 3* (fenêtre en haut à gauche), ils sont rarement adoptés comme avatars principaux mais plutôt utilisés pour se travestir le temps d'un jeu ou d'un « *délire* » par exemple.

L'identité en ligne est persistante (l'utilisateur la retrouve inchangée lors de chaque connexion) mais aussi conçue pour être aisément transformée : en quelques « *clicks* », il est possible de changer d'apparence, de modifier son nom d'affichage, d'effacer ou d'ajouter des informations dans son profil. Dans les faits, si bon nombre d'utilisateurs modifient régulièrement l'un ou l'autre de ces éléments, dans la durée ils construisent une identité en ligne relativement stable et l'affinent au fil du temps.

Nous avons vu comment l'interface propose à la fois une consonance et une distinction entre l'identité de l'usager et celle du résident. Alors que leurs noms étaient nécessairement différents au début de cette enquête, ils peuvent désormais être identiques. L'apparence de l'avatar peut reproduire l'apparence physique de l'utilisateur ou être complètement différente. Son profil est susceptible d'intégrer des signes discursifs et visuels relatifs à l'identité en ligne et hors ligne. Dès lors, l'articulation des différents signes identitaires participe à la construction d'une identité en ligne qui s'articule autour d'une dichotomie entre identité « *réelle* » et « *Second Life* ». Cette distinction, bien que structurante, ne parvient cependant à traduire que grossièrement les multiples manières dont les utilisateurs de *Second Life* envisagent et produisent leur identité sur la plateforme.

La relation entre usager et avatar fait l'objet de nombreux débats dans le forum étudié. Qui l'avatar représente-t-il ? Est-il le fantasme de l'utilisateur ? Son incarnation ? Et que révèle-t-il de son identité « *réelle* » ? Les discussions comprennent parfois des références à des expériences individuelles ; elles comportent alors des récits personnels qui, comme dans les entretiens, expriment une identité de type biographique (Kaufmann 2004). Celle-ci s'articule autour

de récits de genèse identitaire (la construction de l'avatar), d'expériences immersives dans l'environnement et de divers épisodes relationnels. Les identités ainsi formulées sont construites autour de notions de proximité ou au contraire de distance à l'avatar. Elles reposent, en d'autres termes, sur la définition d'un niveau d'engagement personnel dans ce dernier et sur la qualification du sentiment de présence dans l'environnement en ligne. Les usagers mobilisent pour cela des expériences passées, ainsi que des connaissances et des compétences acquises au cours de leur trajectoire sur Second Life et d'autres plateformes de sociabilité en ligne. Les identités produites et observées dans les entretiens, les discussions informelles ou le forum se situent donc le long d'un *continuum* entre deux positions extrêmes : d'une part, l'affirmation d'un lien d'*identité* et, de l'autre, l'affirmation d'un lien d'*altérité* entre l'utilisateur et son avatar<sup>91</sup>.

Dans le forum analysé, certains utilisateurs qualifient leur avatar de « *poupée de pixels* » ou de « *marionnette* » – la métaphore théâtrale (Goffman 1973) prend ici un caractère explicite. Ils en parlent à la troisième personne et définissent leur engagement en termes de simulation. Pour eux, l'avatar est un autre : il ne leur ressemble pas physiquement ; son nom ne se réfère pas à leur identité hors ligne ; enfin, son comportement diffère de la manière dont ils affirment agir « *réellement* ». Cette distance affichée se manifeste également dans les profils. Plusieurs de mes informateurs y revendiquent une stricte séparation entre leurs « *première* » et leur « *seconde* » vie – les phrases « *RL is RL, SL is SL* » ou « *on ne touche pas à mon RL* » sont des mises en garde classiques. Les usagers ne dévoilent ni leur sexe, ni leur âge, ni leur situation familiale, ni leur profession, ou encore moins un portrait d'eux-mêmes. Et s'ils le font, c'est sur le mode du travestissement, comme Laura qui affiche la photographie, l'âge et le prénom de la présentatrice vedette d'une chaîne de télévision californienne. Ici, l'avatar est donc un *personnage* que l'utilisateur incarne le temps de sa connexion à Second Life. Il est un *masque* lui servant à pratiquer de manière plus ou moins formalisée des jeux de rôle en ligne, dont on peut rappeler que la particularité est de placer l'identité au cœur même de la pratique ludique (Caïra 2007 ; Grellier 2008). Rompus à des activités de simulation récréative, d'ailleurs souvent antérieures à leur utilisation de Second Life, ces usagers engagent un système relativement sophistiqué de connaissances et de compétences relatives

<sup>91</sup> Ces identités se présentent comme des constructions relativement cohérentes, stables et durables, ce qui résulte sans aucun doute de leur production dans un processus narratif. Leur expression est en revanche toujours immédiate et, de ce fait, fortement liée à son contexte. Dans une perspective interactionniste, on peut affirmer qu'elles constituent des productions situées et mises en scène devant un public particulier (l'enquêtrice, d'autres usagers de Second Life ou encore une audience inconnue dans le cas des forums).

aux jeux de rôle. Parmi elles, des normes et des techniques (notamment interactionnelles)<sup>92</sup> ont trait à l'engagement relationnel et à la présentation de soi. Notons enfin que dans le rapport entre l'utilisateur et son avatar, ce dernier est réduit à un rôle purement passif. Il a, certes, sa propre biographie, il poursuit ses propres objectifs et est animé par son propre tempérament et ses propres sentiments. Pourtant, l'avatar n'est rien sans l'intention et l'agir de celui qui le commande.

À l'opposé, d'autres de mes informateurs affirment un lien d'identification fort à leur avatar. Pour eux, celui-ci incarne leur identité «réelle», du moins en ce qui concerne certaines de ses facettes. Sans chercher à reproduire fidèlement leur apparence corporelle, ces usagers donnent à leur avatar certaines de leurs propriétés physiques présentes ou passées: la couleur de leurs cheveux, le port de lunettes, la corpulence, les yeux ou le teint de la peau. Ils prennent un pseudonyme qui évoque leur propre nom (souvent un diminutif), des événements de leur passé, un personnage auquel ils s'identifient ou encore un lieu qu'ils affectionnent particulièrement. Enfin, ils revendiquent dans Second Life un comportement identique à celui qu'ils adoptent dans leur vie quotidienne, défendant d'ailleurs cette attitude comme un principe éthique de leurs activités en ligne – «*je suis moi-même, je ne mens pas*». Quant aux informations dévoilées dans le profil, si elles ne permettent jamais leur identification, elles incluent des bribes de leur identité (sexe, âge, prénom, situation familiale, profession, pays, région ou encore localité de résidence) et parfois une photographie de leur visage, d'une partie de leur corps ou encore de leur animal de compagnie. Leur quantité et leur qualité dépendent moins de normes relatives à l'engagement en ligne qu'à une volonté de demeurer anonyme dans Second Life.

Ces usagers entretiennent un rapport de *subjectivation* identitaire avec leur avatar. Dans certains cas, ils cantonnent ce dernier dans un rôle passif et purement instrumental: l'avatar est «*juste ce qui sert à te transporter*», un «*véhicule*», un «*vecteur*», un «*support*», un «*outil*» ou une «*représentation*». Il permet de s'incarner dans Second Life mais demeure réduit à l'état de chose. D'autres fois, l'avatar est considéré comme constitutif de l'identité de l'acteur, comme un «*prolongement*» ou une «*partie*» du soi. Il agit alors

<sup>92</sup> Des conventions permettent notamment de distinguer à l'écrit qui, de l'acteur ou de son avatar, s'exprime. Ainsi, certaines communautés ne tolèrent aucune intervention externe au script du jeu de rôles dans le *chat local* – mais des apartés entre usagers sont fréquents en *IM*. En outre, la commande */me*, suivie d'une description des actions ou des pensées du personnage à la troisième personne, permet d'associer clairement l'énoncé à la pratique ludique (il apparaît d'ailleurs en italique dans la fenêtre de *chat*). Exemple: [12:07] Téa Willson: *se demande où Lloyd veut bien en venir en ressassant cette vieille histoire. Fixant ostensiblement son regard à l'horizon, elle feint de ne pas l'avoir entendu.*

comme révélateur de l'identité profonde, dévoilant des fragments latents et non exprimés de sa personnalité. Prenons l'exemple d'Adrien (54 ans), employé en ressources humaines et utilisateur de Second Life depuis plus de quatre ans au moment de l'enquête. Adrien a un avatar masculin, Dan, auquel il se dit fortement attaché :

*« Dan, il a des caractéristiques depuis l'origine, c'est qu'il est blond. Il n'y a pas beaucoup de blonds. Et j'y tiens. Il y a des filles qui m'ont fait, à certaines époques, des remarques en me disant : il faudrait que tu sois brun ou... Non, Dan est blond. Dan, il sourit... Il y beaucoup d'avatars qui ne sourient pas et c'est vrai que le sourire des fois déforme un peu le visage. Mais depuis l'origine, Dan sourit, parce que j'ai envie de sourire, je trouve que c'est bien. Je suis assez, je dirais, romantique donc... Après ce que je dis souvent, c'est que Dan il me ressemble plus... alors il me ressemble, non. Il représente plus ma personnalité que la vie réelle. Alors je t'explique : je considère que dans la vie réelle, on a beaucoup de contraintes, de travail, que ce soit les problèmes quotidiens qu'on peut avoir et qui font qu'on n'est pas toujours soi-même. Et Dan, j'essaie de faire en sorte qu'il me représente plus, qu'il soit moi. Donc Dan est gentil. Je ne sais pas comment te le décrire, mais il est comme ça. »*

Ce discours montre comment, entre les deux positions idéal-typiques présentées ci-avant, toutes les nuances et les apparentes contradictions sont possibles. Adrien parle de son avatar à la troisième personne tout en affichant un profond lien d'identification à celui-ci. Il incarne une version idéale de soi portée par les aspects les plus positifs de sa personnalité, et ceci parce qu'il est libéré des obstacles qui empêchent leur actualisation dans sa vie quotidienne. Bien que la physionomie de son avatar diffère de son apparence physique, ses deux traits principaux (sa blondeur et son sourire) expriment mieux ce qu'il est que ne le fait son apparence « réelle ». Enfin, leur choix découle non seulement de la volonté d'exprimer sa subjectivité (son « romantisme » et sa « gentillesse ») mais aussi, peut-être, du souhait de se distinguer des autres avatars.

Le soi présenté sur Second Life est le plus souvent constitué d'une mosaïque d'éléments tantôt « réels », tantôt « inventés », et dont la valeur identitaire n'est évidente que pour l'utilisateur. La révélation d'informations dans le profil, par exemple l'âge, est rarement synonyme de correspondance entre l'allure de l'avatar et de l'utilisateur. De même, les divers signes affichés sur l'avatar ou dans son profil peuvent paraître contradictoires : le dévoilement de fragments de l'identité hors ligne ne s'accompagne pas nécessairement d'une équivalence en termes, par exemple, d'identité sexuelle. Ainsi, le travestissement genré

n'implique pas toujours que l'utilisateur ne s'identifie pas à son avatar. Bien au contraire, ce travestissement est parfois le signe d'une exploration d'aspects latents de l'identité personnelle.

Marc (52 ans, marié), militaire à la retraite et usager de Second Life depuis près de six ans, me raconte avoir construit son avatar à l'aspect d'une jeune fille androgyne en s'inspirant du souvenir de sa première petite amie, Estelle. Quant à son visage, il l'a modelé d'après un portrait de lui adolescent. Pour expliquer son choix, Marc produit un récit biographique qui remonte à son enfance :

*« Tu vois, ma maman avait des conceptions sur l'éducation des enfants très, très anormales pour le lieu et l'époque, c'est-à-dire que je sais tricoter, coudre, broder, repasser, cependant que mes sœurs sont tout à fait capables de scier une planche ou bêcher le jardin. Voilà, il n'y avait pas de sexualisation de l'éducation par mes parents. Ou plutôt, au contraire, on a eu une anti-sexualisation forcée de nos parents (rire). Voilà. Ensuite quand on avait 15 ans, avec Estelle, on avait exactement les mêmes gabarits tous les deux. Pareil on... des jumeaux, des jumeaux de sexe opposé mais des jumeaux. Et bon elle était quand même très, très, très... Comment dire ? Elle aimait bien s'habiller de manière provocante et sexy, et donc elle m'a fait tester tous ses vêtements. J'étais assez mignon en mini-jupe, j'ai de jolies jambes. Bah c'est... (rire) Je portais les cheveux très, très, très longs à l'époque, ça me tombait sur les épaules, et elle avait les cheveux très courts, plus courts que la coupe que j'ai sur.... Et il arrivait très souvent qu'on m'appelle mademoiselle et qu'on l'appelle monsieur... C'était... bon, ça ne me déplaisait pas, ça ne me déplaisait pas (rire). »*

Durant notre entretien, Marc s'exprime au féminin à de nombreuses reprises. Il m'explique qu'il tient beaucoup à son avatar. Ce dernier condense des éléments marquants de sa socialisation primaire, de sa biographie amoureuse et, plus globalement, de la construction de soi : il exprime des valeurs éducatives transmises par ses parents ; il permet de poursuivre des pratiques d'exploration de l'identité genrée initiées à l'adolescence ; enfin, il incarne sa partenaire d'entrée dans la vie amoureuse.

La conception *singulière* de l'identité biographique en ligne présentée jusqu'ici permet de saisir certains aspects des pratiques des usagers, mais elle ne les aborde que de manière partielle. Une compréhension plus fine requiert l'adoption d'une conception *plurielle* de l'identité. Plusieurs de mes informateurs, en effet, n'utilisent pas un seul mais plusieurs avatars. Leur avatar principal (appelé « *main* ») incarne leur identité sociale la plus établie dans Second Life, avec laquelle ils entretiennent des relations publiques

et durables de nature amicale, ludique, amoureuse, commerciale, ou artistique. Leur(s) «*alt(s)*», pour leur part, servent des objectifs utilitaires, sociaux ou expressifs. Dans le premier cas, ces avatars ne font l'objet d'aucune forme d'investissement mais servent à «*stocker*» divers biens (objets, argent), à envoyer automatiquement des invitations ou à garantir une présence sur une parcelle dans Second Life. Dans le deuxième cas, les «*alts*» permettent de distinguer différents types d'activités et d'explicitier différentes formes d'engagement identitaire face à autrui. Par exemple, l'avatar principal est investi d'un rapport de subjectivation et le second porteur d'une identité simulée produite dans des jeux de rôle. Enfin, certains utilisateurs cherchent à échapper à une vie sociale perçue comme «*oppressante*» pour explorer d'autres aspects de leur «*deuxième vie*». Ils se construisent alors un ou plusieurs «*alts*» pour réaliser des activités qu'ils préfèrent voir cachées à leur réseau amical ou leur partenaire en ligne – typiquement des échanges affectifs ou sexuels avec des tiers. Les internautes convoquent parfois les figures de Dr Jeckyll et Mr Hyde<sup>93</sup>, le premier (le «*main*») incarnant la figure «*civilisée*» de leur identité en ligne et le second (l'«*alt*») sa face «*libre*», qui leur permet notamment de «*se livrer à la débauche*». On peut souligner la mise en abyme identitaire qu'opère cette pratique, d'ailleurs mise en évidence par un internaute dans le forum étudié :

*«Au lieu de profiter pleinement de notre avatar et de la liberté qu'il nous donne nous reconstituons une sorte de petite aura similaire à celle de notre RL (une image de marque en quelque sorte) et l'alt devient notre Hyde au lieu de l'avatar lui-même.»*

Ce commentaire postule une utilisation de Second Life qui vise à une expression de soi libérée des contraintes sociales de la vie hors ligne : l'avatar est le «*Mr Hyde*» de l'utilisateur<sup>94</sup>. Cependant, à mesure que l'utilisateur s'intègre dans des réseaux, son identité en ligne est reconnue par le regard d'autrui et devient sociale. Elle l'insère dans un tissu d'attentes réciproques et de normes qui interviennent de manière de plus en plus contraignante dans ses activités

<sup>93</sup> La nouvelle de Robert Louis Stevenson, *The Strange Case of Dr Jeckyll et Mr Hyde* (1886), narre l'histoire d'un homme déchiré entre deux facettes de sa personnalité, l'une bonne, sociable et diurne, l'autre mauvaise, sauvage et nocturne.

<sup>94</sup> Cette image n'inspire pas seulement les utilisateurs de Second Life, mais aussi les chercheurs. Tisseron note ainsi qu'il existe différents rapports à l'avatar : «un double de soi ou un compagnon, un guide que l'on suit ou un esclave auquel on impose ses ordres, une forme inanimée ou au contraire un objet vivant, et enfin un porteur de lumière – genre Dr Jekyll – ou une créature de l'ombre – genre Mr Hyde.» (Tisseron 2008 : 178) Plus généralement, s'agissant de définir l'individu «hypermoderne», Nicole Aubert invoque elle aussi la figure de Mr Hyde, se dressant face à un Dr Jekyll incarnant la modernité (Aubert 2010).

sur Second Life. L'utilisateur s'échappe alors dans un nouvel avatar, un « *alt* » qui lui permet de retrouver sa liberté.

L'utilisation de plusieurs avatars multiplie les nuances possibles entre les deux formes d'engagement idéal-typiques (simulée et subjectivée) présentées ci-avant. La construction de soi en ligne se fait, une fois encore, sous forme d'une mosaïque de signes dont l'organisation n'est connue que de l'utilisateur. Les différentes pratiques présentées ici aboutissent donc à une construction narrative d'identités particulières, contrastées et parfois contradictoires. Celles-ci retrouvent cependant une cohérence interne dès lors qu'on les rapporte à la manière dont les acteurs définissent l'environnement en ligne et qualifient les relations qu'ils y développent (chapitre 6).

### **Les voix des échanges amoureux**

Les couples formés dans Second Life communiquent à travers des outils qui intègrent des signes graphiques, oraux et visuels. Ces signes se distinguent à plusieurs égards dans leur manière d'exprimer des contenus, notamment émotionnels. De fait, tous mes informateurs se sont trouvés confrontés un jour à l'une des questions suivantes : comment manifester son ressenti ou au contraire le dissimuler, dans Second Life et *via* d'autres outils de communication ? De quelle manière feindre ou cacher l'amour, l'indifférence ? Ou encore, comment distinguer, dans les paroles et les gestes d'autrui, les émotions sincères des émotions simulées ? Dans ces questionnements, le contexte sociotechnique est déterminant : l'interface est tantôt désignée comme support d'une expression et d'une interprétation plus directe et surtout plus libre des affects, tantôt comme responsable de malentendus parce qu'elle procure un cadrage particulièrement fragile de la situation. Il s'agit donc de saisir les processus de médiation socio-technique des affects et les formes de travail émotionnel (Hochschild 1979) fourni pour faire correspondre (ou non) expression et expérience émotionnelle d'une part et, d'autre part, émotions et définition de la situation.

Après avoir examiné les spécificités médiatiques des modes de communication écrite, orale et gestuelle, je me pencherai sur la manière dont ils interviennent dans la médiation des interactions amoureuses. J'examinerai, en premier lieu, les caractéristiques des signes verbaux oraux et écrits et leur habilité variable à exprimer des ressentis et des affects. Après avoir détaillé quelques spécificités de ces modes de communication, j'analyserai plus spécifiquement les dynamiques interactionnelles qu'ils encouragent et leurs limites. Dans un second temps, je questionnerai la manière dont le corps est mobilisé dans les interactions amoureuses. Je montrerai, tout d'abord, comment il est reconstruit dans les interactions écrites par l'utilisation d'émoticônes. Il s'agira ensuite d'examiner comment, sur Second Life, ces dernières sont utilisées

conjointement à des mimiques et des animations qui agissent plus directement sur le corps des avatars. Enfin, nous verrons comment le corps des utilisateurs est, lui aussi, mis en scène dans les échanges lorsque les partenaires recourent à la webcam.

## Émotions et langage

Plusieurs de mes informateurs privilégient l'écrit pour s'exprimer dans un registre affectif. Ils affirment que celui-ci les encourage à se montrer de façon plus « ouverte », en particulier pour dévoiler des éléments de leur intimité ou pour exprimer des sentiments. Clément (64 ans, marié), par exemple, réserve l'usage du microphone pour les échanges les plus factuels et pragmatiques :

*« Je pense que ça m'est déjà arrivé de lui dire « je t'aime » en voice, c'est clair. Mais il y a une certaine pudeur, si tu veux, qui se crée là... quelque chose, je ne sais pas, quelque chose qui fait qu'on n'est pas si à l'aise. »*

L'expression orale s'accompagne, du moins pour certains, d'une réserve, voire d'un sentiment de gêne. L'écriture, au contraire offre des conditions favorables au dévoilement et à la confiance, voire encourage une forme de désinhibition. Cathy (21 ans, en couple) ne s'exprime que par écrit sur Second Life. Elle décrit son attitude en ligne et hors ligne en termes d'opposition :

*« Sur SL, dans ma manière d'être je vais plus facilement vers les gens, je dis plus facilement mes sentiments, je suis plus quelqu'un qui est familial sur SL, je suis très, très proche de ma famille SL. Et puis j'arrive plus facilement à dire, par exemple, des " je t'aime ", ou " ma sœur ", ou " mon papa d'amour ", ma " maman d'amour ", des trucs comme ça. Et en réel je suis quelqu'un qui m'isole un peu des autres, j'observe plus les gens que... qu'autre chose, je ne me mets pas trop en avant, je ne fais pas trop la folle, je ne dis pas trop mes sentiments, je mets une carapace autour de moi, et la carapace que j'ai en réel je ne l'ai pas sur SL. »*

Pourtant, l'écrit reste soumis à des contraintes spécifiques. Il requiert une habilité dont ne bénéficient pas tous les utilisateurs et qui est liée à leur capital culturel. Soutenir une conversation en pianotant sur le clavier suppose de disposer de ressources linguistiques, pratiques et culturelles incorporées lors de processus de socialisation à l'écriture, à l'ordinateur et, finalement, à l'interface de Second Life. Parmi les personnes interviewées, celles qui parvenaient à s'exprimer de cette manière avec le plus de clarté et d'aisance étaient celles qui

disposaient de niveaux de formation élevés et surtout celles qui, de par leurs activités professionnelles ou leurs loisirs, étaient les plus familiarisées avec l'ordinateur et qui avaient une longue pratique des plateformes relationnelles en ligne – bon nombre de ces dernières ne disposant jusqu'à récemment que de canaux de communication oraux.

Ces compétences ne sont pas seulement nécessaires pour s'exprimer. Elles jouent aussi un rôle fondamental dans l'interprétation des messages d'autrui. Ces derniers prennent un sens tout à fait différent selon leur contexte d'énonciation. Or, la lisibilité du contexte dépend de la disponibilité de ressources spécifiques, en particulier liées à la culture de Second Life – par exemple connaître l'existence de différentes communautés d'utilisateurs, pouvoir les identifier et saisir leurs codes. Ainsi, parce qu'il est dépourvu de certains signes, comme l'intonation, l'écrit est particulièrement soumis aux erreurs de cadrage (Goffman 1991 [1974]) et, ainsi, à des malentendus concernant l'engagement de l'utilisateur dans l'interaction, comme l'explique Claire (39 ans, célibataire) :

*« [07:19] Yuki Malom : c'est là ou c'est subtile*

*[07:20] Yuki Malom : car sur ton écran tu vois "Yuki Malom : t'es vraiment un ptit chou"*

*[07:20] Yuki Malom : ça peut être autant du role play que du RL tout dépend du contexte*

*[07:20] Yuki Malom : et là ou c'est dangereux c'est quand les 2 n'ont pas la même lisibilité du texte »*

Le « je » comme le « tu » désignent tantôt l'avatar, tantôt l'utilisateur. L'utilisation de pronoms personnels à la première et deuxième personne peut donc pointer autant l'acteur que son personnage – ce que signalent d'ailleurs plusieurs recherches sur les jeux de rôle (Caïra 2007 ; Grellier 2008). À cette confusion possible s'ajoute une ambiguïté fréquente quant au degré de « sérieux » d'un échange ou quant à l'intention réelle de l'auteur d'un message. Le recours à des émoticônes, soit des symboles écrits qui figurent diverses expressions faciales, est très fréquent pour orienter l'interprétation du destinataire. Bien que de telles confusions soient aussi possibles oralement, les utilisateurs considèrent la voix comme un vecteur moins ambigu. Attachée au corps, elle indique par son ton la sincérité ou le détachement. En d'autres termes, elle apporte des indices plus directs sur l'engagement des acteurs et les éventuelles transformations du cadre d'interaction.

La communication écrite entretient une fragilité dans la définition de l'échange et, parfois, un climat de méfiance à l'égard d'autrui. Cette méfiance touche notamment l'identité : cette personne est-elle bien une femme comme

elle le prétend ? A-t-elle l'âge qu'elle affirme avoir ? Est-ce vraiment une «newbie» ? Ne l'ai-je pas déjà connue alors qu'elle utilisait un autre avatar ? Lors de notre premier entretien, Christophe (26 ans, célibataire) me confie ses doutes face à sa partenaire : il soupçonne qu'elle se connecte en parallèle avec un autre avatar qu'il a, par ailleurs, déjà rencontré à plusieurs reprises. Mais ce dernier ne communique que par écrit. Dans l'impossibilité de reconnaître son visage, ses gestes ou sa voix, Christophe cherche des éléments qui permettront de la démasquer. Trois mois plus tard, il me raconte l'avoir quittée une première fois avant de renouer avec elle. «*Vraiment amoureux*» mais «*toujours méfiant*», Christophe réunira quelques semaines plus tard un faisceau d'indices qui prendront bientôt valeur de preuve, parmi lesquels le fait que toutes deux faisaient les mêmes fautes d'orthographe. Lorsqu'il la confronte, sa partenaire cesse de lui répondre, ce qui conduit à leur rupture définitive.

Bon nombre de mes informateurs affirment que l'écrit encourage l'expression mais nourrit parfois des doutes quant à la qualification de la situation d'échange et l'identité de l'interlocuteur, voire produit de fausses impressions. Au contraire, l'oral apparaît moins incertain parce qu'il introduit d'autres signes identitaires et affectifs : le timbre, la respiration, la modulation, l'intonation, l'accent ou encore le débit. Ces signes, directement liés au corps, renseignent sur différents traits de l'identité de l'utilisateur ou encore son état émotionnel. Dès lors, la voix est souvent recherchée pour rassurer les partenaires sur leurs identités respectives. Bon nombre d'utilisateurs la considèrent comme un indice relativement crédible d'une identité féminine ou masculine. Dès lors, la voix est parfois réclamée dès les premiers échanges, comme en témoigne Adrien (54 ans, marié) :

*«Il y a toujours cette problématique de savoir qui est derrière l'avatar : est-ce que derrière l'avatar, une femme ce n'est pas un homme ? Et j'avoue que je n'apprécierai pas du tout (rire), pour faire une parenthèse là-dessus.... Donc j'ai toujours essayé d'être sûr ! Mais bon, tant qu'on ne l'a pas vue, la personne justement, on n'est jamais sûr, alors même des photos, même la voix...»*

La voix est certes un indice de l'identité sexuelle, mais pas une preuve définitive puisque des logiciels de «*morphing vocal*» la travestissent facilement. Marc (52 ans, marié), dont nous avons vu précédemment qu'il utilise un avatar principal féminin, utilise d'ailleurs un tel logiciel, acquis dans un commerce sur Second Life.

Relevons toutefois que les malentendus ou les tromperies rendus possibles par l'écrit tranchent avec une perception généralement positive de ce mode de communication. Plusieurs de mes informateurs affirment parvenir à une

communication « *parfaite* » dans les échanges écrits. Deux d’entre eux utilisent l’image d’une « *bulle* » où ils s’enferment lorsqu’ils communiquent avec leur partenaire. Ce sentiment s’explique sans doute, premièrement, par la facilité de faire abstraction ou de rendre invisibles dans l’échange des éléments externes au dialogue. L’utilisation du microphone, au contraire, lève partiellement le voile sur les coulisses de l’interaction. Elle augmente, il est vrai, le sentiment de coprésence : « *même si elle ne me parle pas, elle est là, je l’écoute respirer, rire, râler, chanter, et elle est là.* » (Joël, 43 ans, marié). Mais la communication orale intègre aussi des signes qui viennent brouiller la définition du cadre d’interaction : une seconde voix à proximité de l’ordinateur, la sonnerie du téléphone ou encore le cliquetis des touches du clavier – autant de signes qui indiquent la présence d’un tiers dont l’interlocuteur ignore s’il est témoin ou non des propos tenus. Ainsi, l’utilisation du microphone menace parfois l’intimité du dialogue entre partenaires. Vis-à-vis de l’interlocuteur en ligne, elle intègre des signes externes à l’échange et rend moins aisé le contrôle de la mise en scène de soi. Vis-à-vis d’un tiers à proximité, elle rend audibles les propos tenus à leur partenaire en ligne et diminue l’intimité de l’échange.

Lorsqu’il s’agit de préserver la privacité d’un dialogue, la communication orale est soumise à d’autres impératifs que la communication écrite. Les personnes vivant en couple procèdent à des aménagements spatiaux et temporels. Joël (43 ans, marié) et Adrien (54 ans, marié), par exemple, réservent les échanges oraux aux moments d’absence de leurs épouses. Karine (48 ans, mariée) s’installe dans une pièce isolée plutôt que de se connecter depuis le salon. Enfin, lorsqu’il était marié, Jérôme (32 ans) profitait d’être hors de son domicile pour téléphoner à sa partenaire. Par ailleurs, l’usage de la voix impose une plus grande discipline dans la présentation de soi, la maîtrise des signes engagés dans l’interaction étant moins aisée. Cette discipline s’applique tout particulièrement aux autres activités menées en parallèle à la conversation, selon qu’elles sont perçues comme compatibles ou non avec la définition du cadre. Ainsi, pianoter sur son clavier tout en dialoguant oralement avec son partenaire peut être source de tensions si ce dernier interprète ces bruits comme des signes d’un faible engagement dans l’échange.

Un deuxième élément qui peut expliquer la préférence de certains de mes informateurs pour la communication écrite est le fait qu’elle encourage un important travail de l’imaginaire. L’écrit, s’il rend la définition du cadre précaire, laisse le champ libre à une interprétation du message et à une représentation d’autrui conformes à ses attentes. Pour certains, cette liberté interprétative forme d’ailleurs le principal attrait des relations en ligne : en quête de « *rêve* », ils se montrent peu soucieux du degré de correspondance entre ce qu’ils s’imaginent et la « *réalité* ». Claire (39 ans, célibataire), par exemple, est engagée dans un *jeu de rôles amoureux* depuis près d’une année

lorsque, malgré ses réticences initiales, elle accepte d'utiliser le microphone pour communiquer avec son partenaire. Depuis lors, et à son regret, elle le considère davantage comme «*un ami*», voyant en lui le «*compagnon de jeu*» et non plus le partenaire amoureux.

Enfin, certains utilisateurs relèvent combien l'écrit permet de pacifier les échanges. Noémie (57 ans, célibataire) profite de la possibilité de relire et de corriger son message, prenant le temps nécessaire pour tempérer sa réaction lors d'une dispute. Parce qu'il rend possible l'acte de relecture, l'écrit encourage donc une prise de distance face à des émotions susceptibles d'envenimer l'échange.

Cette dernière observation invite à se pencher plus longuement sur la temporalité et sur les dynamiques interactionnelles dans les dialogues écrits. Dans le cas des échanges synchrones tout d'abord (par *chat* ou *IM*), l'utilisateur peut aisément relire les interventions précédentes et corriger son message avant de l'envoyer. Toutefois, sa liberté reste soumise à un impératif de fluidité. Prenons l'exemple d'un dialogue privé sur Second Life. À mesure que l'utilisateur écrit, ses mots s'affichent dans une fenêtre prévue à cet effet. Il peut le lire à sa guise et le corriger; tant qu'il ne presse pas la touche *Enter*, son interlocuteur ne voit pas son message. Or, cette invisibilité peut porter atteinte au rythme de l'échange, comme le signale Gabriel (42 ans, marié):

«[14:11] Gab Fontaine : si elle ne dit rien, cela me donne 2 idées

[14:11] Ama Khalim : ? :)

[14:11] Gab Fontaine : sois elle me boude, sois elle reflechit a quoi me dire, tu en pense quoi??

[14:12] Gab Fontaine: ou alors elle est afk<sup>95</sup> aussi lol»

L'absence de réponse directe est significative: elle peut être interprétée comme du rejet, de la perplexité ou de l'indifférence. Afin d'éviter des malentendus liés à un temps de latence trop élevé entre les messages, les utilisateurs ont donc pour habitude de fragmenter une phrase ou une longue argumentation pour la délivrer par bribes<sup>96</sup>.

Autre caractéristique temporelle de la communication écrite: les messages sont aisément enregistrables. Second Life permet de conserver automatiquement

<sup>95</sup> «*Afk*», littéralement «*away from keyboard*», est communément utilisé sur internet pour signaler l'absence momentanée d'un utilisateur.

<sup>96</sup> Tout comme bon nombre de services de messagerie instantanée, Second Life est doté d'une fonctionnalité informant le lecteur que son correspondant est engagé dans l'interaction: alors que l'utilisateur pianote sur son clavier, son partenaire voit apparaître en haut de la fenêtre de *chat* une phrase, générée automatiquement, l'informant qu'il est en train d'écrire.

toutes les conversations écrites sur le disque dur de l'ordinateur. Celles-ci sont parfois utilisées pour rétablir la confiance, notamment comme preuve de bonne foi dans une dispute. Par exemple, Céline (46 ans, célibataire), alors en couple sur Second Life depuis six mois, est mise en garde par une de ses amies qui lui affirme que son partenaire flirte avec une autre utilisatrice en son absence. Lorsqu'elle le confronte, celui-ci lui fournit le contenu de tous leurs dialogues :

*«Je lui en ai parlé et tout, il m'a dit: "je n'ai jamais dit ça bébé". Il m'a dit: "je peux même te montrer tout, tous les IM que j'ai avec". Je lui ai dit: "écoute ce n'est pas nécessaire, mais si tu veux tu me les donnes". Il me les a tous donnés et une journée où il ne s'est pas connecté, j'ai tout lu et là j'ai vu que c'est elle qui le draguait.»*

Enfin, il faut souligner qu'aux conversations synchrones entre partenaires s'ajoutent des échanges différés. Second Life conserve les messages reçus hors ligne et les restitue à la connexion suivante ou, sur demande, les envoie automatiquement par courrier électronique. Alors que cette fonctionnalité montre que l'interface elle-même produit une forme d'entrelacement des médias, ce dernier est davantage le fruit des usages. Bon nombre de couples poursuivent leurs échanges par l'envoi de sms ou d'e-mails, ce qui permet de combler les moments d'absence par l'écriture et la lecture, ainsi que de poursuivre un dévoilement de soi et de nourrir l'imaginaire amoureux.

Les échanges discursifs, qu'ils soient oraux ou écrits, comportent un certain nombre de caractéristiques communes tout en se distinguant à maints égards. Du point de vue de l'identité immédiate, les mots formulés verbalement ou par écrit introduisent un rapport différent entre l'identité de l'avatar et celle de l'utilisateur. La voix amène un rapport de correspondance plus direct et apparaît souvent comme un gage de confiance dans l'identité d'autrui. De plus, l'oral et l'écrit introduisent des temporalités distinctes dans l'échange. La communication verbale est fondée sur les principes de simultanéité et de coprésence. L'écriture, à l'inverse, permet des échanges asynchrones, une suspension temporelle ou encore un retour dans des dialogues passés.

S'agissant plus particulièrement des échanges affectifs, la communication écrite se caractérise par une facilité (et un contrôle aisé) dans l'expression des sentiments, qui dépendent toutefois de la disponibilité de ressources culturelles acquises au cours de la socialisation à l'interface et plus largement à internet. Par ailleurs, l'expression des affects prend un caractère résolument stratégique. L'écrit permet de mieux maîtriser la teneur du message: l'utilisateur peut réfléchir, relire et corriger son texte avant de l'envoyer, il peut mieux décider de ce qu'il exprime et dévoile. L'expression émotionnelle se caractérise donc par la possibilité de maîtriser le degré de correspondance entre

l'intention et l'expression. Cette facilité va cependant de pair avec une difficulté à interpréter le message d'autrui conformément à ses intentions, d'où l'apparition, parfois, de malentendus ou d'incertitudes entre partenaires amoureux. À l'inverse, les échanges oraux sont moins ambigus et rendent plus laborieuse la simulation et la dissimulation des sentiments. Pour ces raisons, ils sont souvent investis d'une plus grande confiance. Qualifiée de plus « *réelle* » et plus « *concrète* » par ceux qui y recourent, la communication orale change la dynamique d'interaction, engage davantage l'identité des usagers et modifie la définition de la situation d'échange. Dès lors, le choix de ne communiquer que par écrit ou d'intégrer l'utilisation de la *voice* n'est pas anodin. Il dépend, d'une part, de certaines contraintes relatives à l'environnement de connexion de l'utilisateur. La présence de tiers notamment, et tout particulièrement d'un conjoint, restreint drastiquement l'utilisation du microphone. D'autre part, ce choix est également soumis à la définition de l'espace d'interaction et des normes qui l'accompagnent.

### **Construit, vu, montré : le corps comme vecteur des émotions**

Les mimiques et les gestes de l'avatar sont aussi inclus dans les échanges amoureux. Ils permettent d'exprimer, cette fois sur un mode figuratif, des émotions telles que la joie, la peur, la colère, la frustration ou encore la tristesse. Ainsi, l'image produite incarne directement son contenu. En termes sémiotiques<sup>97</sup>, cette image n'a cependant aucune valeur indicielle puisque l'émotion qu'elle représente n'est pas nécessairement éprouvée par celui qui l'exprime. Ces démonstrations font partie d'un registre expressif directement intégré dans l'interface. Ces gestes et ces mimiques, les utilisateurs les développent, les enrichissent, les nuancent et les agencent en des séries de mouvements chorégraphiés (des *animations*), associés à des exclamations et des expressions verbales préenregistrées (rires, cris, déclarations d'amour, insultes...). Les animations sont développées pour faire face à différentes situations sociales : des répertoires pour couples offrent une série de danses à deux, diverses poses debout, assis ou couché, ou encore des animations permettant de marcher main dans la main ou de se tenir enlacés. Tout comme d'autres objets, ces expressions émotionnelles s'échangent, s'achètent ou se vendent sur Second Life. Elles sont conservées dans l'inventaire où elles côtoient vêtements, repères géographiques, cartes de

<sup>97</sup> Pour la sémiotique de Peirce (Hillis 2009), les indices constituent une trace de l'objet représenté et témoignent de son existence. Dans les signes iconiques, la relation entre l'objet et l'image s'opère sur le mode de la ressemblance ; ils figurent donc l'objet représenté. Enfin, les signes symboliques, auxquels appartiennent les signes linguistiques, sont abstraits et conventionnels : ils répondent à un code.

visite ou d'autres objets. Les signes émotionnels sont donc autant quelque chose que l'utilisateur *exprime* que quelque chose qu'il *possède*.

La figure 6 expose le contenu d'un dossier donné par une informatrice et intitulé « *sexe* ». Il comprend une vingtaine d'animations différentes qui conjuguent mouvements, effets sonores et interventions dans le *chat local* : lorsque l'utilisateur clique sur l'une d'elles, son avatar effectue une série de gestes et produit simultanément un son, le plus souvent une exclamation qui s'affiche aussi sous forme écrite dans le *chat*. Notons encore qu'une animation est identifiable par une icône représentant une main, puis par un nom qui qualifie l'action réalisée (« *main aux fesses* ») ou, plus souvent, le message qu'elle véhicule à l'intention d'autrui (« *j'te kiff toi !* »).

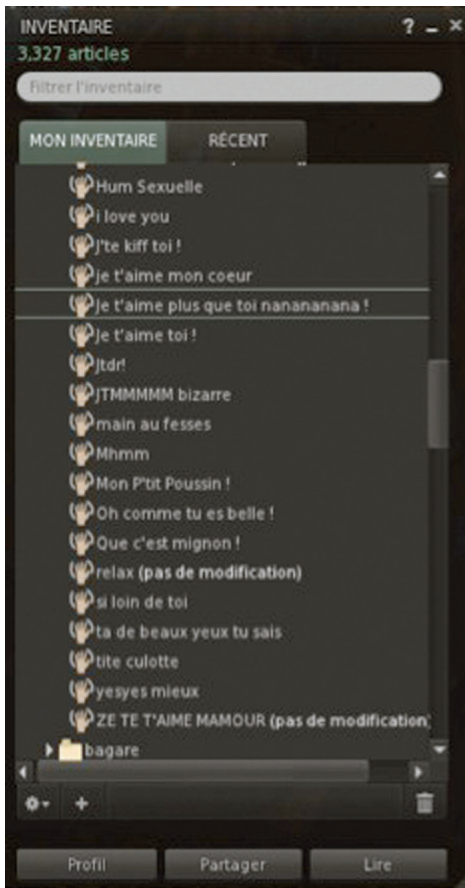


Figure 6 : dossier d'animation « *Sexe* ».

Plusieurs formes d'animation émotionnelle coexistent dans Second Life. La première, totalement manuelle, requiert une série de manipulations spécifiques : ouvrir l'inventaire, cliquer sur le dossier contenant les *gestures*, l'ouvrir puis en parcourir le contenu, enfin cliquer dessus. Pour certaines animations, l'expression émotionnelle nécessite à chaque fois l'action directe de l'utilisateur (un clic) ; pour d'autres au contraire, elle se répète à un rythme régulier selon le choix de l'usager (toutes les 30 secondes ou une minute par exemple). Les émotions sont alors exprimées sans intervention humaine. Elles sont donc susceptibles d'apparaître en décalage avec le contenu de l'interaction et l'expérience affective de l'usager. La deuxième forme d'expression s'appuie sur des manifestations textuelles pour les traduire dans le corps de l'avatar. Des outils permettent de préprogrammer une série d'émoticônes qui, lorsqu'elles sont produites dans le *chat*, s'expriment directement sur le visage

de l'avatar (figure 7)<sup>98</sup>. L'émoticône devient alors pur code agissant comme expression iconique des affects. Enfin, des ingénieurs de l'université de Tokyo (Neviarouskaya *et al.* 2010) ont développé en 2008 un modèle d'analyse textuel nommé *EmoHeart* qui anime automatiquement le visage de l'avatar sur la base de variables linguistiques (principalement lexicales). À ma connaissance, cet outil n'a cependant pas été diffusé dans Second Life durant la période de cette enquête.



Figure 7 : Outil d'animation émotionnelle de l'avatar.

L'analyse du dispositif d'expression corporelle des émotions sur Second Life débouche sur deux premiers constats. En premier lieu, quel que soit le degré de sophistication de l'image produite, ces expressions sont toujours standardisées : elles sont non seulement reproductibles à l'identique d'un avatar à l'autre et dans le temps, mais aussi privées de nuances. En second lieu, l'affichage de l'émoticône, du geste ou de l'animation qui manifeste une émotion impose, même dans sa forme la plus développée, une période de latence entre l'expérience émotionnelle proprement dite et son expression, qui engage des processus cognitifs comparables à ceux existant dans l'expression écrite des émotions. Bien que décrire ces processus dépasse mon propos, notons que l'engagement de l'avatar comme vecteur d'expression émotionnelle laisse à l'utilisateur le temps de se positionner de manière réflexive dans l'interaction. Cette forme d'expression affective offre donc un contexte favorable au développement d'un

<sup>98</sup> Cette publicité est tirée de l'adresse suivante : <https://marketplace.secondlife.com/p/Johnas-Emoter-16-smile-laugh-cry-and-cheer/343970>. Page consultée le 12 février 2013.

rapport distant vis-à-vis de ses propres émotions, qui sera analysé de manière plus approfondie ci-après (chapitres 7 et 8).

Penchons-nous à présent sur l'utilisation proprement dite des animations. S'il n'est pas rare que les mouvements des corps des avatars accompagnent les dialogues entre partenaires amoureux, les mimiques ou les gestes inclus par défaut dans l'interface ne sont utilisés que ponctuellement. Les manipulations requises pour les afficher à l'écran sont, nous l'avons vu, relativement longues, d'autant plus lorsqu'ils doivent accompagner l'échange verbal. En revanche, les *gestures* (ou *animations*) sont utilisées plus fréquemment. Elles offrent une séquence de mouvements plus sophistiqués, et ce durant un laps de temps plus long. De plus, certaines d'entre elles – comme les danses par exemple – demeurent actives jusqu'à ce que l'utilisateur les arrête volontairement ; elles participent donc de manière continue au cadrage de la situation d'interaction. Plusieurs personnes interviewées ont pour habitude d'utiliser une danse de couple lorsqu'elles discutent ensemble dans un lieu public. En plaçant les avatars face à face, dans les bras l'un de l'autre, une telle animation exclut visuellement d'éventuels tiers et met en scène un rapprochement des corps par une gestuelle affective. Enfin, les corps peuvent, comme dans les jeux de séduction décrits en prologue, devenir un référent verbal ambigu dans la conversation – s'agit-il de celui des avatars ou des usagers ?

Alors que Second Life présente un corps reconstruit (celui de l'avatar), certains de mes informateurs choisissent de dévoiler leur propre corps hors de la plateforme, notamment par l'échange de photographies et l'usage de la webcam. Cette dernière pratique concernant tout particulièrement l'expression émotionnelle, il convient de l'examiner plus en détail. En donnant à voir le visage et le corps *in vivo*, la webcam permet une visibilité des émotions très proche de celle que l'on expérimente en situation de coprésence physique. Pourtant, elle s'en distingue par une protection plus importante de l'utilisateur puisqu'il lui est possible de quitter la scène d'interaction : il peut contrôler sa visibilité en se rapprochant ou en s'éloignant de la caméra, interrompre l'échange en l'éteignant ou se soustraire au regard d'autrui en se plaçant hors champ. De plus, comme le note Hillis (2009), la webcam, en intégrant à la fois l'image d'autrui et l'image de soi, permet à l'utilisateur de s'observer tel que son interlocuteur le voit. Il peut donc devenir spectateur de ses propres émotions. Bien que mes données ne me permettent pas de vérifier cette hypothèse, on peut supposer que cette situation n'est pas sans conséquences sur la maîtrise des affects et, dès lors, sur le travail émotionnel (Hochschild 1979).

Pour mieux saisir certaines des caractéristiques de l'usage de la webcam, examinons la situation suivante, survenue lors de ma période d'observation sur Second Life. Je suis en discussion avec Alan (27 ans, célibataire)

et Amandine (32 ans, célibataire), en couple sur Second Life depuis quelques mois. Nos avatars sont installés dans un jardin aménagé sur leur parcelle et nous communiquons dans le *chat local*. Alan et moi échangeons en *voice* et Amandine, qui nous entend, intervient ponctuellement par écrit. Au cours de l'entretien, j'apprends que tous deux sont, au même moment, connectés sur Skype et se voient en caméra. Alors qu'Alan me parle de leur dernière réconciliation, sa partenaire l'enjoint à se taire. Elle use alors des expressions qui peuvent traduire à la fois la colère, l'amusement, l'embarras ou encore la pudeur. Cependant, Alan, qui la voit, décrit son attitude corporelle et l'interprète comme le signe d'une gêne. Fâchée, Amandine allume son microphone et proteste vivement :

*«Alan : C'est pour ça que je ne doute pas de son amour. Vraiment qu'elle soit plus douce, et moins agressive avec moi... parce qu'elle est quand même assez sauvage.*

*[08:33] Angie (angie.looan) : @∞lui tire la langue@∞<sup>99</sup>*

*[08:33] Angie (angie.looan) : maieuhhhhhhh*

*[08:33] Angie (angie.looan) : ta bouche toi*

*[08:33] Angie (angie.looan) : roooo*

*[08:33] Angie (angie.looan) : tu vas te taire oui*

*[08:33] Angie (angie.looan) : taire\**

*Alan : T'as pas besoin de mordiller ton casque ! La pauvre ! (rire) Elle bouffe le fil ! (rire) Ah c'est parce que quand... j'ai aussi remarqué certains... des tics qu'elle a. Quand elle est crispée, à chaque fois elle a besoin de tourner quelque chose : un stylo, ses cheveux, des mains (rire). Elle là quand elle se sent toute gênée, elle est obligée d'avoir quelque chose dans la bouche, pour éviter de parler... (rire)*

*Amandine : T'as tout gagné, t'as fini oui !*

*Alan : (rire)»*

Le visage d'Amandine, visible aux seuls yeux de son partenaire, exprime un état émotionnel dont la sincérité paraît évidente à ce dernier. L'image produite n'est pas seulement figurative, mais surtout indicielle : elle informe sur le vécu intérieur et lui donne une manifestation tangible. En termes goffmanniens, l'image transmise par la webcam comprend des signes interactionnels indirects, non intentionnels, qui contribuent à la richesse de la communication et à l'interprétation du message : Amandine n'était vraisemblablement pas

<sup>99</sup> Les signes indiquent ici l'usage d'une *animation*.

seulement fâchée, comme auraient pu le laisser croire ses interventions écrites, mais surtout mal à l'aise – du moins c'est ainsi que la voit son partenaire.

Comme on l'observe dans cet exemple, l'usage de la webcam implique un important dévoilement de l'utilisateur. Dès lors, on ne s'étonnera pas si son introduction dans les échanges amoureux est chargée d'enjeux similaires à ceux de la rencontre physique. Le récit d'Adrien (54 ans, marié), dont la partenaire a longtemps refusé l'utilisation de la caméra, est à cet égard éloquent :

*« J'avais vu des photos d'elle et elle m'avait dit son âge, donc je savais que sur les photos elle était un peu plus jeune qu'elle n'était vraiment. Et donc avant elle ne voulait pas faire de cam' parce que... bah elle se sentait moche. Elle est un peu moins jeune, elle a vieilli, hein ! Comme tout le monde, on vieillit tous ! Mais bon, elle avait un peu peur de se montrer. Bon, elle a fait le pas... Bon, elle me plaît. »*

Contrairement aux photographies, qui peuvent être anciennes, choisies, voire corrigées, l'image délivrée par la webcam est moins aisément maîtrisable. Pourtant, la présentation de soi n'échappe pas complètement au contrôle de l'usager : le choix du cadrage ou de l'angle de la caméra est fréquemment mobilisé à cet effet. Notons aussi que l'usage de la caméra change le décor de la conversation, qui n'est plus caractérisée par l'unité de lieu comme sur Second Life. Au contraire, les partenaires accèdent alors à l'espace intime d'autrui tout en révélant le leur.

D'un point de vue interactionnel, la webcam enrichit les possibilités de conversation non verbale pour les couples créés sur Second Life. Alors que le dialogue constitue une des activités « *amoureuses* » favorites des personnes interviewées, cet outil introduit la possibilité de se passer du verbe :

*« Depuis qu'on est en caméra on se regarde beaucoup, hein. C'est bête mais bon. Tu restes à regarder quelqu'un et t'es content de la regarder (rire). »*

(Adrien, 54 ans)

La visibilité en apparence immédiate offerte par la webcam génère un fort sentiment de coprésence entre les interlocuteurs. Premièrement, elle leur donne la possibilité de se voir dans leur environnement quotidien. Deuxièmement, cette visibilité est animée et pratiquement instantanée. Enfin, elle introduit des signes non verbaux qui, contrairement aux gestes effectués par les avatars, sont uniques : ils ne sont reproductibles à l'identique ni dans le temps, ni dans l'espace, ni par quelqu'un d'autre. Le caractère plus « *réel* » et plus tangible de la présence d'autrui n'est cependant pas toujours souhaité. En effet,

tout comme la voix, l'image risque de compromettre l'attirance éprouvée pour autrui, comme en témoigne Gabriel (42 ans) :

«[13:48] *Gab Fontaine : ca casse tout*

[13:49] *Gab Fontaine : imagine, je te crois jolie, dans mes rêves j'imagine des choses qui me plaisent,*

(...)

[13:50] *Gab Fontaine : et je vois une femme qui me plaisait, je peux, cela se comprends être decu*

[13:50] *Gab Fontaine : et lui faire ressentir sans le vouloir*

[13:50] *Gab Fontaine : cela je n'aimerais pas»*

L'utilisation de la webcam ne menace pas seulement l'image que l'utilisateur projette sur son partenaire. Elle risque aussi de compromettre leurs rapports en rendant visible une éventuelle déception. Parce qu'elle dévoile le visage, la webcam peut révéler des émotions que l'utilisateur ne souhaite pas toujours exprimer. Son usage reste, enfin, soumis à des critères normatifs qui portent sur la définition de l'espace du vécu des rapports amoureux et sur la définition de la relation.

## 5

### HISTOIRES D'AMOUR SUR SECOND LIFE

Restituer l'expérience amoureuse suppose d'accéder à un vécu par définition intime, dont l'essentiel échappe à toute tentative d'observation directe (Peto 2008) et qui est, rappelons-le, nécessairement médiatisé par le langage (Belli *et al.* 2010). Tant les méthodes d'observation que la « nature » du phénomène étudié sont donc de nature discursive. Dès lors, rapporter les « histoires d'amour » de mes informateurs reflète les processus interprétatifs dans lesquels s'engagent à la fois les acteurs de ces récits et l'auteure de cette recherche (Yanow 2006).

Concrètement, les analyses se fondent non seulement sur l'identification des problématiques et des thèmes les plus saillants dans ces récits, mais surtout sur la manière dont ils s'agencent et se répondent. Ces différentes articulations ont été en premier lieu observées d'un point de vue temporel. La chronologie narrative des relations amoureuses constitue la trame de ce chapitre, qui s'ouvre sur le récit de la rencontre et de la naissance de la relation pour se pencher ensuite sur trois de ses dimensions principales : les échanges entre partenaires, le caractère privé ou public des rapports amoureux et le vécu de la relation. Enfin, le chapitre se conclut par l'analyse des récits de rupture amoureuse.

Avant d'entreprendre cette immersion dans les rapports amoureux sur Second Life, une précision d'ordre terminologique est encore nécessaire. La qualification d'une expérience comme « *amoureuse* » se rapporte à un vécu multiforme, de caractère nécessairement subjectif, construit et, comme nous le verrons, souvent contradictoire. Dans un souci de « suivre les acteurs au plus près de leur travail interprétatif (...) sans chercher à réduire [leurs arguments]

en leur opposant une interprétation plus forte » (Boltanski 1990 : 57), je renonce à toute tentative de définir *a priori* la nature des rapports amoureux. Alors que les *relations intimes* désignent un ensemble de pratiques et de significations susceptibles d'être objectivées, les *relations amoureuses* ne sont telles qu'aux yeux de leurs protagonistes. Dans un souci de ne pas alourdir le texte, j'ai toutefois renoncé à placer les mots *amour* ou *amoureux* entre guillemets. Je précise cependant que ceux-ci sont à appréhender non pas en tant que concepts analytiques, mais comme la traduction par les acteurs de leur vécu émotionnel et relationnel. Cette perspective *émique* (Agar 2011 ; Olivier de Sardan 1998) permettra, je l'espère, une analyse approfondie des discours et des pratiques, ainsi qu'une discussion nuancée des rapports intimes noués dans les mondes sociaux dits « virtuels ».

## LA RENCONTRE ET LA CONSTRUCTION D'UNE INTIMITÉ À DEUX

Que l'attirance entre partenaires ait été rapide ou se soit révélée au fil de nombreux échanges, leur rencontre ne saurait être qualifiée d'immédiatement amoureuse. Les récits de mes informateurs montrent que celle-ci ne coïncide généralement pas avec l'expérience des premières émotions associées à l'amour. Leur interprétation comme telles n'intervient que dans un second temps. Elle dépend, notamment, de l'intimité construite et des émotions éprouvées en présence du partenaire et en son absence, ainsi que de la manière dont les acteurs les qualifient – pour eux-mêmes puis entre eux. Dès lors, la rencontre et les premiers échanges n'ont pas de valeur narrative intrinsèque dans les témoignages des usagers : ils n'acquièrent de l'importance qu'en ce qu'ils recèlent des signes qui, réinterprétés à l'aune de la définition de la relation comme amoureuse, prennent sens pour s'intégrer dans son récit.

Le plus souvent, les partenaires se rencontrent lorsque leurs avatars se trouvent sur la même *Sim* : ils visitent un environnement, une exposition, assistent à un concert, dansent dans un club ou simplement passent le temps en compagnie d'amis ou de nouvelles connaissances. Tout à coup, une phrase lue ou entendue, une remarque, une posture, l'apparence de l'avatar ou son pseudonyme éveillent la curiosité pour une personne en particulier. La rencontre se raconte comme un événement fortuit, soumis aux lois du hasard ou de la destinée et dont l'importance se révélera *a posteriori*. Même recherchée, elle ne peut être provoquée – ni d'ailleurs évitée – parce qu'elle échappe à l'intentionnalité de ses acteurs :

*« Un soir je me connecte et je me baladaïs, je ne savais pas trop quoi faire et puis... et puis effectivement je tombe sur un avatar, sur une fille, qui avait l'air un peu perdue parce que... je ne sais pas, je la voyais en*

*fait tourner en rond, en fait elle laggait<sup>100</sup> (rire). Je la voyais tourner en rond et... et l'avatar en lui-même m'attirait en fait, parce que pareil, c'était un avatar qui était relativement...relativement doux etc., et pas habillé vulgairement comme (rire), comme beaucoup ici.»*

(Jérôme, 32 ans, célibataire)

Dans ce récit, le narrateur rapporte sa rencontre avec un *avatar*, l'incarnation ou la représentation digitale d'«une fille». La personnalité de cette dernière ne se dévoilera que plus tard, par à-coups, à mesure qu'ils dialogueront, se confieront et partageront leur voix et des photos. Lorsque Jérôme reconstruit la scène de la rencontre, il pose donc les conditions de l'attirance sur la base de signes qui suggèrent non pas tant la présence effective que *potentielle* d'un autrui susceptible de devenir son partenaire amoureux.

Mais reprenons le récit tel qu'il apparaît dans les témoignages de mes informateurs. Intrigué par un premier signe, l'utilisateur ouvre le profil de l'avatar. Il y découvre un portrait, une photo, une référence musicale, littéraire ou encore quelques phrases écrites en guise de présentation – autant de signes identitaires qui nourrissent cette première curiosité. Il aborde son futur partenaire soit publiquement dans le *chat local*, soit par l'envoi d'un premier message privé. S'engage une conversation le plus souvent «*banale*», mais qui peut rapidement devenir personnelle, se poursuivant durant plusieurs heures, alimentée par le partage d'expériences, la découverte de références communes, d'affinités musicales, ou encore par des rapports de «*drague*» ou des échanges sexuels.

Lorsque cette première conversation, brève ou longue, n'a pas épuisé l'intérêt mutuel des partenaires, elle se conclut par une requête d'amitié. Cette dernière est essentielle à la reprise de leurs échanges : la demande acceptée, le nom de l'avatar s'affiche dans la liste de contacts de l'utilisateur ; lors de sa prochaine connexion, l'interface l'informera instantanément du statut – en ligne ou hors ligne – de son interlocuteur ; il pourra alors le recontacter facilement et reprendre leur dialogue.

Ces premiers échanges conduisent à l'établissement d'une conversation régulière et parfois quotidienne. Les partenaires approfondissent leur connaissance mutuelle, dialoguent, s'échangent des liens, des musiques ou encore entreprennent des projets créatifs, sociaux ou ludiques dans Second Life.

<sup>100</sup> Le «*lag*» désigne un décalage perceptible entre les commandes exécutées par l'utilisateur et la réponse de l'interface. Il est généralement dû à une surcharge du flux de données transitant entre l'ordinateur de l'utilisateur et les serveurs de l'environnement en ligne. Le «*lag*» se manifeste notamment par une perte de contrôle sur les mouvements de l'avatar, par exemple lorsqu'un trop grand nombre d'utilisateurs se trouve rassemblé à un même endroit.

Certains prennent l'habitude de se retrouver chaque soir pour découvrir ensemble la plateforme, bavarder, jouer ou se confier leurs soucis quotidiens alors que leurs avatars dansent, se baladent ou se reposent sur une plage. Par la conversation, ils développent un horizon de références communes, d'abord relatif à Second Life puis qui inclut d'autres éléments à la plateforme proprement dite (musiques, livres, séries télévisées, jeux, débats politiques, récits biographiques...). Ces échanges participent à sceller une confiance qui, à son tour, nourrit leurs conversations futures et contribue à la construction d'une intimité tantôt encore qualifiée de «*purement amicale*», tantôt rapidement désignée comme «*amoureuse*».

Dans certains récits, la relation acquiert une connotation amoureuse dès les premiers échanges. L'attirance est décrite comme immédiate et inexplicable : l'amour naissant se donne à voir comme «*une évidence*», selon les mots de Kristin (41 ans) ; la complicité se construit très rapidement, de même que surgit une attirance mutuelle très forte. Les personnes interviewées soulignent aussi la fluidité de leurs premières discussions, rapportent avoir été frappées par le «*naturel*» avec lequel leurs phrases s'enchaînent et avec lequel elles se dévoilent à leur interlocuteur, la confiance directe qu'elles éprouvent et leur sentiment d'être acceptées et comprises de manière complète.

*«Il y a eu une osmose, une chimie, une magie particulière et... et je pense qu'on s'est croisées sur SL parce qu'on était toutes les deux dans une optique de pas vouloir être en couple et... Je pense que si on s'est croisées sur SL c'est que quelque part on devait se croiser et... et c'était le destin !»*

(Alessia, 30 ans, célibataire)

La rencontre est décrite comme involontaire, spontanée, «*magique*», inévitable et parfois destinale – un terme qui suggère son pouvoir de transformer l'existence de ceux qui la subissent (Duteille 2002). Mes informateurs parlent alors de «*coup de foudre*» ou de «*coup de cœur*». Ils relèvent par ces mots la rapidité et l'ancrage physique de leurs sentiments. Ils en soulignent aussi la nature irrépressible, ne parvenant à expliquer ni la force de l'attirance éprouvée, ni le fait qu'elle soit dirigée envers cette personne en particulier. Enfin, ces mots traduisent le caractère potentiellement dangereux d'une forme *asociale* – parce qu'elle menace l'ordre d'une communauté (Schurmans et Dominicé 1999) – d'entrer en amour.

Dans d'autres témoignages, l'attirance, la complicité et l'intimité sont, dans un premier temps, qualifiées d'amicales. Les sentiments se développent progressivement et parfois à l'insu des partenaires. Joël (43 ans, marié) et

Élise (23 ans, en couple), par exemple, rapportent s'être surpris à éprouver un sentiment mutuel de manque face à l'absence de l'autre. Des conversations se dégagent un sentiment de connivence qui s'accroît au fil des échanges. Il se renforce à mesure que les partenaires se découvrent des rêves semblables, un passé marqué par des expériences similaires, des goûts communs ou encore, comme pour Élise et Joël, une même insatisfaction affective dans leurs relations de couple respectives.

Dans leurs dialogues, ce sont autant les mots échangés que les silences qui contribuent à établir la relation. L'imagination contrebalance la rareté des signes dans des interactions où les interlocuteurs ne se perçoivent que par des mots, tantôt lus, tantôt entendus, et par l'apparence et les gestes de leurs avatars. Ils doivent composer avec ces quelques indices pour dresser une image de leur interlocuteur. Lorsque les échanges ultérieurs confirment ce que l'utilisateur avait imaginé, l'attraction devient plus forte.

*«C'est d'une part ce que j'avais ressenti les premiers jours. C'était quelqu'un de... de très, très doux... et ça m'a frappé relativement vite. Et quand j'ai entendu sa voix c'était... ça a été une révélation. Parce qu'elle avait vraiment la voix qui correspondait à ce que j'avais vu, à ce que j'avais vu sur son avatar, une voix très douce, très posée. Et j'ai complètement été sous le charme de cette voix.»*

(Jérôme, 32 ans, célibataire)

Alors que le dévoilement mutuel, la confiance et les confidences constituent les principaux ingrédients de ces relations d'amitié conversationnelle, d'autres se fondent davantage sur le partage d'activités communes. Il s'agit alors, souvent en compagnie d'autres personnes, de mener à bien un projet commun. Carla (48 ans, mariée) et Line (28 ans, célibataire) se sont fortement liées dans la fondation et l'animation d'un club sur Second Life. Dans leur cas, c'est plus le temps passé ensemble et des interactions orientées vers un autre référent que leurs rapports qui ont conduit à un rapprochement.

Pourtant, la relation revient au premier plan lorsque les émotions ressenties ne correspondent plus à la définition amicale de la relation. La qualification des sentiments amoureux intervient au terme d'un processus réflexif dans lequel l'utilisateur (ré)interprète ses émotions à l'égard de son partenaire. Dans son récit *a posteriori*, ce processus se déploie sous une forme graduelle marquée par une intensification qualitative et quantitative des interactions. Le narrateur prend peu à peu conscience du fait que son partenaire et lui ont des échanges particulièrement intenses, basés sur une confiance telle qu'ils peuvent «*tout se dire*». Parfois, il réalise que leur relation tend à devenir de plus en plus

exclusive et à s'autonomiser vis-à-vis de leur cercle amical, tant par le choix des outils de communication que par leurs fréquents apartés. Cathy, 21 ans, aujourd'hui en couple hors ligne avec un homme rencontré sur Second Life, témoigne de ce processus :

*«Donc on était vraiment très proches en amitié, on s'est échangés nos numéros de téléphone et c'est vrai qu'on s'est rendu compte que quand on n'était pas sur SL on était au téléphone, ou même quand on était sur SL ensemble on se mettait en appel privé devant tout le monde, comme si on était tous les deux en fait alors qu'on était entourés de plein de monde. On était dans notre monde à nous deux.»*

Enfin, d'autres de mes informateurs rapportent s'être aperçus que leurs pensées se tournent vers leur partenaire alors qu'ils vaquent à leurs activités quotidiennes. L'attention accordée à autrui déborde : l'utilisateur réalise qu'il se remémore leurs discussions, se réjouit de leurs prochaines conversations ou regrette son absence. Le partenaire est devenu, petit à petit, de plus en plus significatif dans la manière dont il appréhende son expérience sur Second Life.

Dans le contexte d'un rapprochement progressif entre partenaires, c'est un événement qui initie véritablement le processus de réinterprétation de la relation. L'utilisateur est contraint de se confronter à un changement qui était demeuré inaperçu, minimisé ou banalisé. L'absence d'autrui, notamment, constitue l'élément déclencheur par excellence d'une réflexion et d'une redéfinition des sentiments. La perspective d'une absence prolongée, à l'occasion de vacances par exemple, fait naître la peur de perdre le compagnon d'échanges devenus routiniers. C'est aussi la peur, parfois accompagnée de jalousie, qui intervient lorsque l'utilisateur réalise que son partenaire s'engage – ou qu'il serait susceptible de le faire, dans une relation plus intime avec un tiers. Quant à l'expérience même de l'absence, elle engage aussi une remise en question lorsqu'elle s'accompagne d'un sentiment de manque. Reprenons le récit de Cathy :

*«C'est vrai qu'à force qu'il... qu'il m'appelle tous les soirs on va dire, presque tout le temps d'ailleurs, je me suis dit dans ma tête : c'est bizarre parce que quand... quand il m'appelle pas à l'heure à laquelle normalement il m'appelle, il y a un manque, ou je regarde mon portable toutes les deux secondes pour voir s'il ne m'a pas appelée, s'il ne m'a pas envoyé de message. Tu sais, c'était vraiment le manque de la personne.»*

Alors que cette prise de conscience peut être déclenchée par une expérience émotionnelle intime, certains déclarent l'avoir amorcée suite à la déclaration

amoureuse de leurs partenaires. Dans ce cas, l'aveu enclenche la remise en question de la relation. Plus précisément, l'utilisateur doit se repositionner face à autrui et vis-à-vis de sa propre expérience lorsque le partenaire révèle ses émotions, quand il verbalise ses réflexions et ses conclusions et formule une demande relationnelle.

*« Un soir lui et moi on s'est appelés et il me dit : voilà, quand... je sais pas, je suis pas au téléphone avec toi, ça me manque, de ne pas savoir ce que tu fais la journée ça me manque, ça me fait peur si tu rencontres quelqu'un et j'ai vraiment envie de me mettre avec toi. Donc c'est vrai que c'est à ce moment-là que ça nous a... fait comprendre que tous les deux on devait être ensemble. Et qu'on voulait surtout être ensemble. »<sup>101</sup>*

(Cathy, 21 ans)

Lorsque le partenaire dévoile ses sentiments, le processus réflexif engagé individuellement prend une dimension intersubjective qui aboutit à une négociation de la redéfinition de la relation. Les utilisateurs interprètent alors leur vécu à l'aune des sentiments qu'ils expriment ou dont leur font part leurs partenaires. Comme nous le verrons, ils mobilisent aussi leurs expériences passées, leurs représentations de l'amitié et de l'amour ou des valeurs, des représentations et des normes qu'ils attachent aux relations «*virtuelles*». En d'autres termes, ils font appel à des compétences émotionnelles et culturelles (Hochschild 1979) pour parvenir à une redéfinition de leurs sentiments. Si tous n'en concluent pas éprouver des sentiments «*réellement amoureux*» (chapitre 6), ils réalisent cependant qu'ils éprouvent une forme d'attachement. Celui-ci pourra prendre des formes diverses, mais il se caractérise toujours par l'établissement de rapports privilégiés, souvent exclusifs et qui comprennent des échanges de nature affective et/ou sexuelle.

## LES TRAITS DE L'EXPÉRIENCE AMOUREUSE

### Échanges intimes

Avant même de définir leur relation comme amoureuse, les partenaires développent une routine plus ou moins établie dans leurs échanges. Ces derniers tendent ensuite à s'intensifier. Ils s'accroissent dans leur fréquence, s'allongent dans leur durée et, parfois, incluent un plus large éventail d'outils de communication. De plus, leur conversation prend un caractère plus personnel.

<sup>101</sup> À noter qu'à ce stade de sa relation, la manière dont Cathy envisage les rapports avec son partenaire est ambiguë. Ce n'est qu'*a posteriori*, leurs échanges s'étant soldés par une rencontre physique et une mise en couple, que leur relation apparaît comme clairement «*réelle*».

Les partenaires abordent des sujets de plus en plus intimes, se dévoilent et développent parfois un dialogue «hyperpersonnel» (Moral 2001). Enfin, leurs échanges incluent des composants qui en étaient jusque-là absents, notamment de nature sexuelle ou affective.

Avant d'approfondir ces aspects, relevons que si les échanges sont essentiellement discursifs, ils peuvent aussi inclure une dimension kinésique – notamment dans les relations affectives et sexuelles – voire parfois matérielle (par l'envoi de cadeaux ou de rencontres physiques). Les dialogues, eux, sont tenus tantôt oralement, tantôt par écrit. Enfin, les échanges verbaux sont le plus souvent synchrones, mais s'accompagnent souvent d'échanges différés (e-mails en particulier). Comme nous le verrons, ces différentes pratiques relèvent d'arbitrages parfois délicats entre, notamment, des contraintes liées au lieu de connexion des utilisateurs, leur situation affective et relationnelle hors ligne, les souhaits de leur partenaire ou encore les significations qu'ils attribuent à leurs activités en ligne.

La construction d'une intimité amoureuse implique le partage préalable de l'intimité personnelle des partenaires. Par l'établissement d'une conversation régulière, souvent quotidienne, ils créent une tranche de réalité commune (Berger et Kellner 2007[1964]) en ligne et parfois aussi hors ligne. Les partenaires partagent leurs expériences réalisées sur Second Life, la manière dont ils y ont évolué ou encore dont ils interprètent l'espace social et créatif de la plateforme. Il n'est pourtant pas rare que d'autres sujets occupent une place importante dans la conversation : les partenaires parlent de leurs journées, de leurs expériences professionnelles, de leurs vies familiales, des plaisirs et des malaises qu'ils éprouvent. Ainsi, Joël, un père de famille âgé de 43 ans, s'enquiert régulièrement de la santé de sa partenaire sur Second Life, Élise (23 ans), en couple et habitant avec son compagnon hors ligne :

*«Je m'occupe énormément d'elle, c'est-à-dire que je n'arrête pas de lui demander si tout va bien, si elle n'a pas froid, si elle a pas mal aux pieds, si... s'il y a ci, s'il y a ça, etc. Je peux te dire qu'en ce moment, elle a mal à la gorge, elle avait mal au ventre hier et... donc je prends son bulletin de santé plusieurs fois par jour (rire).»*

Les partenaires se confient leur état personnel, leurs peurs, leurs frustrations, leurs tristesses. Parfois, ils se révèlent des fragments de leur histoire, voire se racontent leur passé amoureux. Ils partagent enfin leurs espoirs pour le futur ou encore construisent des rêves communs. Ces échanges sont susceptibles d'acquérir un haut degré d'intimité, quelquefois plus profonde que celle qu'ils entretiennent avec leurs proches hors ligne.

*«Ici on n'a que ça, que parler... donc c'est à travers des mots qu'il faut qu'on fasse tout passer. Et on s'est ouverts l'un envers l'autre... sans aucun problème, sans aucune retenue. Et à travers les mots on a appris beaucoup l'un sur l'autre... C'est pour ça que je pense même que je la connais mieux, même mieux que ses proches qui vivent avec elle.»*

(Joël, 43 ans, marié)

Par ces confidences, les usagers établissent une relation dans laquelle ils se reconnaissent comme personnes vulnérables et uniques car dotées d'une histoire et d'une sensibilité propre. Parfois, le récit de leur partenaire les interpelle en faisant – par similitude ou par contraste – écho à leur expérience personnelle, les incitant en retour à se dévoiler davantage.

Soulignons cependant que même lorsqu'ils sont très profonds, ces échanges demeurent toujours plus ou moins partiels. Certains dialogues sont certes particulièrement personnels, mais les partenaires peuvent ignorer tout ou presque de leurs identités respectives : ils connaissent parfois leurs prénoms, mais beaucoup plus rarement leurs noms de famille ou leurs adresses. Dans certains cas, ils ignorent leurs âges ou conservent des doutes quant à l'identité sexuelle de leur interlocuteur. Lorsque les acteurs entreprennent de se dévoiler l'un à l'autre, ils tendent à exclure les éléments objectifs pour se concentrer sur des échanges essentiellement biographiques.

Ces récits sont, ainsi, partiels. Le narrateur ne mobilise que les éléments nécessaires pour que son interlocuteur comprenne l'enchaînement des causes et des effets dans l'histoire. Extrait d'un réseau social (amical, familial ou professionnel) susceptible de faire surgir d'autres bribes de son histoire personnelle, le narrateur peut choisir délibérément les chapitres du récit qu'il va partager et la manière dont il l'écrit. Les partenaires passent parfois sous silence des pans entiers de leurs histoires respectives, tantôt par pudeur, tantôt par désintérêt, parce qu'ils souhaitent entreprendre une relation en étant libérés de leur passé, ou encore dans le dessein de ne pas épuiser leurs échanges :

*«Moi dans la jeunesse il sait pas ce qu'il s'est passé, et moi dans sa jeunesse non plus je sais pas ce qu'il s'est passé. (...) Admettons que je déballe tout complet ce que j'ai vécu dans ma vie, il n'y a plus de surprise. Tout comme, tout comme lui, oui. S'il déballe tout ce qu'il est, tout ce qu'il a vécu immédiatement, il n'y a plus de surprise, ça devient platonique à ce moment-là.»*

(Céline, 46 ans, célibataire)

Le dévoilement mutuel reste soumis à une double contrainte. Il doit être suffisamment étendu pour que les partenaires puissent développer une relation personnelle et affective, ainsi que pour nourrir leur confiance. Mais les acteurs doivent omettre suffisamment d'éléments pour attiser la curiosité d'autrui et motiver la continuité des échanges. Enfin, soulignons que la proximité éprouvée entre les partenaires ne dépend pas seulement du degré de dévoilement mutuel. Elle est liée, comme je l'ai montré ci-avant, à la fluidité et la qualité du dialogue établi.

Si les récits de soi occupent une place importante dans les échanges intimes, ces derniers incluent aussi une composante sexuelle et affective, qui implique la production d'un discours à caractère relationnel – exprimer un ressenti pour autrui, dont il convient de souligner le caractère conditionnel. Parler de sentiments, tout d'abord, suppose de disposer d'un répertoire de compétences émotionnelles (Illouz 2007). Dans les relations amoureuses, ce répertoire inclut des références culturelles particulièrement visibles dans les termes d'adresse utilisés par les partenaires dans l'espace public en ligne (tels que « *mon cœur* », « *mon amour* », « *ma chérie* », « *mon ange* » ou « *mon tendre époux* »), dans les déclarations publiques ou dans les échanges de vœux de mariage.

Les échanges privés sont, par définition, beaucoup plus difficiles à observer. J'ai cependant pu accéder à certains dialogues et en particulier à ceux de Samuel. Âgé de 54 ans, marié depuis 30 ans et en relation depuis deux ans et demi avec une autre femme sur Second Life, il m'a fourni plus d'une soixantaine de poèmes et lettres écrits à sa partenaire au cours de l'année précédente. Dans ces écrits, il lui dit ses sentiments de manque, de jalousie, la joie que lui procure la perspective de leur prochaine rencontre et, plus globalement, lui déclare son amour. Ses poèmes ont pour thèmes principaux le désir, la séparation des amants et leur relation secrète. Ils se réfèrent à un amour-passion dépeint tantôt dans une version platonique associée à la tradition de l'amour courtois (Schurmans 2010), tantôt, au contraire, dans une version plus charnelle qui associe amour et sexualité.

Bien que ces échanges soient essentiellement verbaux, les corps n'en sont pas absents. Tout d'abord, les partenaires expriment verbalement les gestes qu'ils ne sont pas en mesure de produire corporellement. Ils recourent ensuite aux outils kinésiques intégrés dans la plateforme pour animer leurs avatars. D'un « clic » de souris, ces derniers initient une série de mouvements préformatés et coordonnés : ils s'enlacent, se caressent ou s'embrassent. Enfin, les avatars assortissent parfois ces gestes d'échanges d'objets symboliques, tels que des cœurs qui se déploient dans l'environnement en ligne, par exemple en flottant d'un partenaire à l'autre.

Il n'est pas rare que ces échanges prennent une connotation érotique ou deviennent explicitement sexuels. Mes informateurs y expriment des degrés d'implication personnelle très divers : simples « *jeux* » ou parodies pour certains, les pratiques sexuelles en ligne représentent une véritable expérience intime pour d'autres. Ces échanges leur permettent, notamment, d'expérimenter des sensations liées à des pratiques sexuelles inédites (par exemple des pratiques sadomasochistes) tout en les protégeant dans leur intégrité – plusieurs usagers insistent d'ailleurs sur le fait qu'elles ne sont pas destinées à être reproduites hors ligne.

Parfois, ces échanges associent une dimension kinésique au verbe. Les utilisateurs utilisent alors des animations graphiques faisant entreprendre à leurs avatars des actes sexuels. Initiés par une commande placée dans un menu, ils sont constitués d'une série de gestes qui conjuguent l'action des partenaires pour représenter diverses positions sexuelles. Bien que dans certains cas, leur visualisation seule soit source d'excitation, les usagers en dénoncent souvent le caractère formaté, figé et répétitif. Plusieurs personnes interviewées rapportent donc les accompagner de dialogues, écrits ou oraux, dans le but d'intensifier l'échange en explicitant ou en suggérant une série d'actes sexuels. Le langage permet une créativité expressive et interprétative, un travail de l'imagination dont l'importance est fréquemment soulignée. Son rôle est d'ailleurs encore plus fondamental lorsque les partenaires choisissent de renoncer aux animations, que ce soit pour user de discrétion vis-à-vis de leur entourage, par rejet du caractère « *pornographique* » des animations – incompatible à leurs yeux avec un partage sexuel authentique – ou encore parce qu'ils estiment que les animations entravent leur imagination. Quoi qu'il en soit, ces échanges se déroulent généralement alors que les avatars se trouvent dans le même espace. Même platonique, leur proximité physique demeure importante aux yeux des partenaires :

*« On n'a jamais utilisé tout le menu où il y a heu 36 000 positions etc. En fait on prenait généralement un truc dans un menu, qui était très souvent une position assez... assez tendre, assez sensuelle. Et après tout se passait en IM. Mais par contre effectivement on ne passait pas d'une position à une autre. On restait dans une position qui était pas une position... qui était pas une position sexuelle mais qui était une position uniquement, vraiment très tendre plutôt, voilà, ce qu'on peut voir au niveau câlins etc., voilà c'était... On n'avait pas besoin que ce soit mimé sur l'écran en fait. »*

(Jérôme, 32 ans, célibataire)

La relation sexuelle est alors basée sur des échanges purement verbaux, synchrones ou asynchrones (par échange d'e-mails érotiques), où les corps sont évoqués, reconstruits et parfois directement impliqués – notamment lorsque les utilisateurs les accompagnent de pratiques de masturbation.

Enfin, signalons que les échanges sexuels ne constituent pas toujours un ingrédient des relations étudiées. Dans certains cas, la définition de la relation – lorsqu'elle est certes vue comme «*amoureuse*» mais aussi comme «*amicale*» ou «*fraternelle*», s'oppose à de telles pratiques. Dans d'autres, c'est au contraire le caractère «*véritablement amoureux*» des rapports qui fait obstacle à la sexualité : l'impossibilité d'une rencontre directe des corps mène les utilisateurs à assimiler tout rapport sexuel en ligne à des pratiques onaniques. Or, ces dernières demeurent marquées du sceau de l'illégitimité, probablement parce qu'elles restent perçues comme peu compatibles avec une signification affective et relationnelle de l'échange sexuel (Bozon 1999).

### **Publicité et intimité des rapports amoureux**

Les échanges analysés ci-avant se déroulent, le plus souvent, dans l'intimité des rapports entre partenaires. De fait, il arrive que le couple ne connaisse aucune forme d'existence publique. Parfois, les partenaires ne partagent pas le même cercle amical sur Second Life et n'éprouvent pas le besoin d'afficher publiquement des signes de leurs liens. Dans d'autres cas, leur discrétion vise à maintenir leur relation à l'insu d'un autre partenaire en ligne ou hors ligne. Enfin, certains souhaitent préserver leurs échanges de toute connotation conjugale, refusant de reproduire un modèle relationnel qu'ils jugent contraignant et peu favorable à leur accomplissement personnel dans leur «*seconde vie*».

Pour beaucoup de couples au contraire, l'expérience de la relation amoureuse est indissociable de sa reconnaissance publique dans l'espace social digital. Tout d'abord, rappelons que la rencontre s'effectue souvent par le biais d'amis communs. Il arrive que ces derniers assistent au rapprochement des partenaires et décèlent des indices de leur intimité naissante avant qu'ils ne rendent leur relation publique. Ensuite, de nombreux couples s'affichent publiquement, et ceci de manière tant verbale que gestuelle. Dans le *chat local*, ils utilisent des termes d'adresse qui indiquent leur relation d'intimité («*ma puce*», «*mon chéri*»), font des allusions à une vie amoureuse ou produisent des déclarations d'amour. Ils se manifestent aussi par des gestes : leurs avatars se prennent par la main, se tiennent côte à côte l'un serré contre l'autre, se prennent dans les bras, partagent des danses de couple, ou encore s'embrassent. Parfois, ils affichent également au-dessus du nom de leur avatar quelques mots ou une phrase – un «*tag*» – qui indique la nature de leur relation.

Notons également que si certains de ces signes sont fugaces (telles que les déclarations dans le *chat local*), d'autres persistent après la déconnexion des utilisateurs et se fixent dans l'identité sociale de l'avatar. Les profils contiennent souvent des déclarations amoureuses ou des énoncés indiquant la nature du lien et destinés à un lecteur anonyme. Par ailleurs, certains utilisateurs y insèrent une photo de couple plutôt que le portrait de leur avatar seul – leur identité en ligne est alors clairement relationnelle. Enfin, ils peuvent afficher leur relation en indiquant, à l'endroit prévu à cet effet dans le profil, le nom de leur *partenaire*.

Cette dernière pratique, très répandue lors de la réalisation de cette enquête, soulève quelques observations. Comme nous l'avons vu, le partenariat institue une forme officielle de conjugalité dans Second Life. Du point de vue de mes informateurs, tant la nature amoureuse du partenariat que l'exclusivité qu'il implique – un avatar ne peut avoir qu'un seul *partenaire* à la fois – sont généralement vues comme allant de soi. Ceux qui vivent plusieurs relations en parallèle ont recours à différents avatars ou vivent une relation publique et une ou plusieurs relations secrètes, ou du moins plus discrètes. Cependant, le caractère conventionnel du partenariat est aussi l'objet de critiques. Plusieurs personnes interviewées refusent ce qu'elles considèrent comme un «*enfermement*» dans un modèle relationnel «*limité*». D'autres, tout en affichant un partenariat, regrettent qu'il ne puisse unir que deux avatars.

L'exemple de Clément (64 ans, marié) est particulièrement illustratif à cet égard. Cet ingénieur en informatique à la retraite entretient des échanges amoureux avec deux utilisatrices différentes qui, entre elles, vivent par ailleurs aussi une relation très intime. Tous trois se retrouvent fréquemment dans un club où ils ont pour habitude de rencontrer des amis. Clément déplore le fait de ne pas pouvoir afficher plus publiquement son double attachement :

*«Et il y a une chose que je regrette, c'est qu'on ne puisse pas avoir deux partenaires dans SL! Parce que les deux y seraient, je veux dire! Ce n'est pas... Et c'est pour ça si tu veux, si tu as lu mes favoris, dans mes favoris elles sont nommées nommément quoi, toutes les deux elles y sont nommément! Et... oui! Parce que je veux, si tu veux, qu'ils le sachent quoi! Pas.... Mais attention, là encore excuse-moi, ce n'est pas que je suis le coq, enfin le mâle disant : attention ne touchez pas à mes femelles! Ce n'est pas du tout dans cet esprit-là.»*

Désireux de rendre visibles ses deux attachements, Clément affiche donc une relation comme partenariat et signale la seconde dans un autre onglet de son profil. La publicité de ces liens est, à ses yeux, constitutive de son identité dans Second Life. Le partenariat sert alors à signaler un lien particulier et

exclusif aux autres utilisateurs – et en particulier aux concurrents amoureux potentiels (bien que Clément se défende d’une telle motivation). Il est aussi un moyen de concrétiser l’engagement dans la relation et, face au partenaire, il prend une signification plus intime.

En plus du partenariat, les mariages en ligne sont aussi l’occasion d’afficher la relation, cette fois face à une audience constituée du réseau amical en ligne. Ils reproduisent, sur un mode tantôt engagé, tantôt parodique, les éléments constitutifs de ce rituel.

Lorsqu’ils marient leurs avatars JL Solanis et Luna Lionheart, Joël (43 ans, marié) et Élise (23 ans, en couple) font appel à une agence spécialisée dans ce type de célébrations, qui met à disposition un terrain et se charge du décorum de la fête. La cérémonie proprement dite est officiée par un de leurs amis. Debout face au public formé d’une vingtaine de résidents, placés en deux rangées de part et d’autre de l’allée, il accueille le marié puis la mariée. L’officiant prononce, oralement, un bref discours avant de les inviter à échanger les consentements qui marqueront leur engagement dans leur «*seconde vie*». Joël prend la parole et prononce ses vœux oralement – ils sont répétés par écrit dans le *chat local*. L’officiant demande ensuite son consentement à la mariée. Élise s’exprime uniquement par écrit par souci de discrétion. Pourtant, à cet instant, elle allume brièvement son microphone et prononce un faible «*oui*». Au même moment, le discours de son consentement, identique à celui de son partenaire, s’affiche dans le *chat*. Lors de leurs vœux, les mariés s’échangent également deux anneaux. L’officiant les déclare enfin mari et femme puis invite l’assemblée à les féliciter. Les invités, qui n’étaient pas intervenus pendant la cérémonie, lancent alors des exclamations de joie et des félicitations dans le *chat local*.

Cette cérémonie est suivie de la signature du registre des mariages tenu par l’agence organisatrice. Les mariés, leurs témoins et l’officiant posent ensuite devant un photographe – ces images seront chargées sur le blog de la mariée dans les jours qui suivent. Lors de l’apéritif, alors que les invités bavardent oralement et dans le *chat local*, l’organisatrice appelle au silence pour que le marié puisse prononcer un discours (figure 8). Levant son verre face à l’assemblée et tenant sa partenaire par la taille, il prononce oralement les mots suivants :

*« Mon ange, je ne sais pas comment te le dire, mais je t’aime. Ce mariage a pour moi une énorme signification, ma petite puce, mon petit ange. Je t’aime très fort. Ce soir tu deviens ma femme. Cette date restera ancrée dans mon cœur à jamais, et pour toi je suis prêt à toutes les folies. Je suis l’homme le plus heureux du monde, que toutes les personnes présentes en soient témoins. (...) Alors ce soir, même si on*

*ne t'écoute pas, je sais que tu vas quand même chanter avec moi cette chanson qui signifie tant de choses pour nous...»*

Sa partenaire lui répond alors, par écrit :

*« [14:18] Luna Lionheart : Mon cœur, tu me combles de bonheur je suis vraiment très heureuse avec toi. Tu as toujours été là pour moi et je serais également toujours là pour toi. Tu as renversé mon cœur, tu l'as fait chavirer. Un vent d'amour m'a fait perdre la tête. Notre histoire est née pour ne pas qu'elle s'arrête. Notre amour grandit de jour en jour. »*

Le marié lance ensuite une musique que Joël présente comme «*notre chanson*». Les invités l'écoutent tout en plaisantant dans le *chat local*. Le lendemain, JL Solanis et Luna Lionheart deviennent officiellement *partenaires*. Élise change le nom de famille de son avatar pour lui donner celui de son époux.



Figure 8: Scène du mariage de JL Solanis et Luna Lionheart.

Joël et Élise se disent clairement amoureux l'un de l'autre. À leurs yeux, le mariage comporte une dimension symbolique et une charge émotionnelle importantes. Ils affirmeront d'ailleurs avoir vécu la cérémonie comme une expérience particulièrement émouvante, qui scelle un engagement mutuel

fort : « *c'est une union, la seule qu'on peut avoir* », me dira plus tard Élise. Cet engagement est d'ailleurs actualisé par le caractère public de la cérémonie, qui donne une existence véritablement sociale au couple.

D'autres couples appréhendent l'engagement comme plutôt intime et interpersonnel. Alessia (30 ans, célibataire) et sa partenaire, par exemple, se sont mariées deux semaines après leur rencontre, seules face à une amie commune qui officiait la cérémonie. Pour elle, cette dernière a marqué un tournant dans leurs rapports, initiant la naissance d'une relation de confiance mutuelle et de proximité affective :

*« En fait au début on avait mis beaucoup de temps à se croiser, les quinze premiers jours, parce que comme je te l'ai dit ni elle ni moi n'avons au départ envie de.... d'une relation amoureuse. (...) Donc pendant une quinzaine de jours ça a été un peu, on se testait on va dire et... et en fait le... le mariage ça a marqué la fin de cette étape là et vraiment on a commencé réellement à se faire confiance et à... à se dire, bon eh bien qu'on avait le droit aussi entre guillemets au... au bonheur, et à être sincères l'une envers l'autre, voilà. »*

Notons encore que le mariage représente généralement un événement marquant dans l'histoire de la relation. Les partenaires en conservent des photographies dans leur inventaire, ils les encadrent et les exposent dans leur maison ou encore en créent un album qu'ils chargent sur le site de partage d'images *Flickr*. Ces images participent de la mémoire et de la construction identitaire (Belleau 1997 ; Lury 1998) du couple : les partenaires les visionnent ensemble pour se remémorer cet épisode de leur histoire ou les montrent à des tiers lorsqu'ils la leur racontent.

À l'inverse, le mariage peut aussi être considéré avec beaucoup plus de distance. Il s'intègre parfois dans le script d'un *jeu de rôles amoureux* (chapitre 6) qui engage bien moins les utilisateurs que leurs avatars. Les partenaires simulent autant leurs sentiments que leur engagement. Pour eux, le mariage signe plus précisément l'union entre les deux avatars dans un cadre ludique. Parfois, il marque également l'alliance des utilisateurs en tant que partenaires de jeu. Bien qu'il reproduise les pratiques et les discours du mariage d'amour, il n'est donc pas lié à une expérience sentimentale amoureuse.

Dans d'autres cas, la cérémonie est parodique : ses protagonistes la définissent comme un « *délire* » qui ne poursuit pas d'autre but que celui de réunir leurs amis et de s'amuser. Son potentiel humoristique réside, notamment, dans le mélange entre des ingrédients solennels (un discours cérémoniel d'inspiration religieuse proclamé avec le plus grand sérieux) et d'autres au contraire humoristiques (un *Pater Noster* adressé à Linden Lab et truffé de références à la vie en ligne).

Dans ces cérémonies, le *chat local* (réservé à l'officiant, aux mariés et à leurs témoins dans le mariage de Joël et Élise par exemple) conserve sa fonction publique en accueillant les plaisanteries des invités, qui se livrent parfois à de véritables joutes verbales sur les thèmes du mariage, du couple, de la sexualité ou encore de la religion. Si les significations de ces interventions, tant pour les mariés que pour leurs invités, s'éloignent de celles observées dans les mariages motivés par l'engagement amoureux, leur dimension festive et sociale demeure très marquée.

Mais ces parodies sont parfois ambivalentes. Dans le forum observé, certains signalent combien la distance affichée par l'humour peut n'être qu'une façade qui cache des émotions et des sentiments sincères. Ces interventions donnent lieu à de longs débats qui sont révélateurs de trois phénomènes qui seront discutés ci-après : premièrement, ils signalent le décalage qui peut exister entre l'expérience émotionnelle et son expression dans Second Life ; deuxièmement, ils montrent la pluralité d'interprétations concurrentes possibles pour le public d'une scène jouée dans l'environnement digital ; enfin, ils témoignent de tentatives de parvenir à des significations partagées quant à certaines pratiques sociales en ligne.

Jeux de rôles, parodies ou signes d'un engagement fort dans des rapports amoureux « réels », la popularité des mariages témoigne de l'importance que conserve ce rituel dans l'imaginaire amoureux contemporain. Les cérémonies en reproduisent parfois des versions très conventionnelles, comme dans le cas de Joël et d'Élise, ou au contraire en présentent des variations intimes et personnalisées, comme pour Alessia et sa partenaire. Dans d'autres cas enfin, ces cérémonies sont mises en question par l'humour, dont le caractère subversif demeure ambigu – puisqu'il contribue à perpétuer ce dont il semble se moquer.

Comme nous l'avons vu, les relations amoureuses nouées sur Second Life connaissent généralement une existence publique. Elles sont rendues visibles par des pratiques quotidiennes relatives à la présentation de soi, par leur enregistrement officiel sous forme de partenariat, ou encore par des cérémonies où est réinterprété le rituel du mariage. Toutefois, les partenaires cherchent également, bien sûr, une certaine privacité dans leurs échanges quotidiens. Ils la construisent par l'inscription spatiale de la relation et par le choix des outils de communication mobilisés dans leurs interactions.

La location d'un espace privé est une pratique courante dans Second Life. Les usagers y développent des activités créatives, ludiques, sociales ou commerciales. Certains en restreignent l'accès pour n'y autoriser que la venue de leurs amis ou de leur partenaire. D'autres optent pour une stratégie différente : ils construisent un espace (une maison, un parc ou un jardin) flottant à plusieurs centaines de mètres au-dessus du sol, situé verticalement au-dessus de leur

terrain ; invisible pour les résidents qui se rendraient sur leur parcelle, il n'est accessible qu'à ceux qui en connaissent les coordonnées exactes. Que ce soit sur terre ou dans les airs, certains couples louent donc une parcelle ou une Sim entière pour s'y protéger des regards d'autrui et préserver leurs échanges dans un espace privé. Certaines personnes interviewées invitent leur partenaire dans leur propre parcelle. Ils leur donnent un accès permanent et celui-ci s'y installe au fil du temps. Les objets qu'ils y déposent concrétisent leur investissement dans un espace qui, de purement individuel, devient de plus en plus conjugal. Dans d'autres cas, ils conservent chacun leur espace individuel et se rendent mutuellement visite. Dans cette configuration transparaît la volonté de préserver une intimité individuelle malgré la construction d'une intimité à deux :

*« On ne vit pas ensemble. Enfin si, c'est chez nous... On a chacune notre Sim en fait, notre coin parce que... eh bien c'est, c'est notre petit coin de paradis : elle a le sien et j'ai le mien, mais c'est chez nous quand même. Enfin si je vais chez elle c'est chez moi et si je viens ici c'est chez moi. Elle a le droit de se poser ici, j'ai le droit de me poser chez elle, tu vois ? Enfin après c'est juste, c'est juste histoire de... Bon, on envisage de prendre une plus grande Sim et de... mais de quand même séparer en deux pour avoir chacune son territoire et... Parce que je pense qu'on est aussi comme ça en réel, on aime bien avoir chacune notre chez nous et voilà. »*

(Alessia, 30 ans, célibataire)

Les partenaires construisent donc un espace conjugal commun qui se superpose partiellement à leurs territoires individuels. Cet espace n'a cependant pas vocation à les absorber : la garantie d'une intimité personnelle est partie intégrante de la constitution d'un espace conjugal.

Enfin, certains couples louent ensemble un espace. Cette pratique répond tantôt à leur engagement dans un projet commun (artistique, communautaire ou ludique), tantôt à leur volonté de matérialiser leur relation par la cohabitation. Dans le premier cas, la région, bien que privée, n'est pas destinée à abriter les seules interactions des partenaires – pourtant ces derniers y aménagent souvent un espace réservé à leur usage (une chambre à coucher par exemple). Par ailleurs, si les partenaires sont les principaux concepteurs de l'espace, leurs amis les aident fréquemment dans son aménagement. Dans le second cas au contraire, ils personnalisent leur parcelle seuls : ils en dessinent le paysage, y installent un habitat qu'ils décorent avec des objets acquis en commun, avec des images ou des photographies. Leurs activités sont alors orientées autour de la construction d'un espace intime dans lequel ils cherchent à donner corps à leurs rêves d'habitat idéal.

Si ces activités d'aménagement et de décoration structurent partiellement les interactions du couple, ou parfois occupent l'un en l'absence de l'autre, l'acquisition d'une parcelle est principalement motivée par une recherche de privacité. Ces espaces ont une accessibilité restreinte et d'autres avatars ne peuvent s'y rendre qu'après y avoir été invités. De cette manière, les partenaires sont libres de choisir les moments où ils veulent être seuls et ceux qu'ils préfèrent partager avec d'autres. Ils peuvent protéger l'intimité de leurs conversations et déployer dans ce lieu des interactions gestuelles – à caractère notamment sexuel – à l'abri des regards.

Mais les pratiques spatiales ne sont pas les seules à garantir la discrétion des échanges sur Second Life. Alors que les corps des avatars et leurs mouvements demeurent visibles aux yeux des autres utilisateurs présents dans le même espace, les partenaires peuvent aisément préserver leurs interactions verbales par le choix des canaux communicationnels. Dans Second Life, d'abord, ils recourent au *chat local* ou à la *voice* pour les communications à caractère public et privilégient les *IM* ou les appels privés pour leurs échanges intimes. Alors que les deux premiers canaux requièrent l'unité de lieu, les deux derniers permettent de converser alors que les avatars sont localisés dans des régions différentes. De plus, leurs échanges sont invisibles et inaudibles pour des tiers, et ce même dans une région publique. Ainsi, ils peuvent se réunir dans un lieu public et entretenir, alors qu'ils bavardent avec des amis, des apartés intimes à leur insu. Notons à cet égard que certains utilisateurs trouvent dans ces usages un moyen de diversifier leurs échanges sexuels :

*« Alors avec ma première partenaire, on était dans un, dans une salle de danse, on était dans un canapé et on avait envie... alors c'est virtuel hein, c'est du jeu, mais on avait envie l'un de l'autre et on s'est dit on le fait sur le canapé. Alors si tu veux on s'est assis sur le canapé tous les deux, et puis après par écrit, eh bien on a simulé notre relation devant tout le monde... Alors c'est très... je m'écoute dire ce genre de choses, tu réfléchis, tu te dis c'est quand même bizarre. Mais tu ressens beaucoup de choses. Et donc on s'est... on a fait l'amour sur le canapé devant tout le monde, personne ne l'a vu parce qu'on était en conversation privée, mais ça apporte quelque chose. Un peu, tu sais, le côté voyeurisme, mais sans... c'est... Je ne sais pas trop le décrire, c'est le genre de choses, je crois il faut le vivre pour se rendre compte. »*

(Adrien, 54 ans, marié)

Loin de mettre en question « l'invisibilité ordinaire des actes sexuels » (Bozon 1999 : 4), ces pratiques illustrent au contraire leur caractère toujours transgressif lorsqu'ils ne se déploient pas dans la sphère privée. Cette dernière

se trouve cependant, dans ce contexte communicationnel précis, moins définie par un espace – comme l’était la chambre conjugale (Elias 1973 [1969]; Perrot 2009) – que par l’usage de canaux communicationnels. Ces derniers autorisent le déploiement d’activités intimes dans l’espace public et mènent à reconsidérer l’association fréquente entre espace privé et intimité.

Pour certains utilisateurs, ces outils ne garantissent cependant une intimité que précaire : si leurs échanges ne peuvent être surpris par des tiers, ils peuvent fréquemment être interrompus par des sollicitations externes. « *Bombardés de IM* », certains couples décident de poursuivre leurs interactions via d’autres canaux. Ils recourent à des plateformes de messagerie instantanée telles que Msn, des réseaux sociaux comme Facebook, des services d’appel en ligne tels que Skype, ou encore s’envoient des e-mails pour prolonger leurs échanges de manière différée. Enfin, les partenaires complètent parfois ces usages par des appels téléphoniques ou l’envoi de sms. Notons que de cette manière, ils ne préservent pas seulement leur intimité sur Second Life mais aussi vis-à-vis de leur entourage hors ligne. La quasi-totalité des personnes interviewées a en effet pour habitude de se connecter à Second Life depuis son domicile. L’utilisation d’autres canaux communicationnels sur internet leur permet donc d’interagir via d’autres ordinateurs (notamment depuis leur travail) ou avec leur téléphone portable. Soulignons enfin que ces pratiques, si elles sont répandues, ne concernent pas tous les couples. Le recours à des outils de communication externes à Second Life s’accompagne en effet de (re)définitions particulières de la relation amoureuse (chapitre 6).

## L’ÉVOLUTION DE LA RELATION

Les récits de mes informateurs mettent tous en scène des vécus amoureux uniques. Il est cependant possible de dégager des récurrences qui dessinent des formes relationnelles similaires (Pagès 2008). Abordons-les dans une perspective temporelle. Quel est le rythme des échanges ? Quelle est leur fréquence ? Les partenaires projettent-ils leur relation dans le futur ? Plus globalement, comment s’organisent ces différents aspects de la temporalité relationnelle ? De ces interrogations se dégagent trois formes de récits relationnels distinctes, dont je montrerai qu’elles s’articulent avec des pratiques particulières en termes de choix des outils d’interaction et de visibilité de la relation dans l’espace public en ligne.

La première forme est tout particulièrement marquée par le caractère constant, prévisible et rapproché des échanges. Ainsi, les personnes interviewées rapportent l’expérience d’un vécu amoureux routinier, ponctué de pratiques régulières et souvent quotidiennes. Ces relations connaissent, par ailleurs, une existence publique et sont parfois cohabitantes sur Second Life. Les récits mettent donc en scène ce que je nommerai un *vécu conjugal* qui

passer par l'établissement de rapports réguliers et par la reconnaissance du couple dans l'espace social en ligne.

Noémie, par exemple, assistante maternelle de 57 ans, divorcée, est en arrêt maladie et passe le plus clair de ses journées à son domicile. Son partenaire, qu'elle a rencontré sur Second Life il y a plus de quatre ans, la rejoint généralement en rentrant du travail. En fin de journée, Noémie se connecte à la plateforme ou sur Msn et attend qu'il l'avertisse de son arrivée pour le retrouver sur son terrain. Ils passent alors quelques heures ensemble, consacrées pour l'essentiel à des activités ludiques et créatives : il lui apporte notamment son aide pour façonner divers objets en ligne et ils interprètent un couple dans un jeu de rôles médiéval. Notons encore que si l'essentiel de leurs conversations est médiatisé par l'interface de Second Life, Noémie connaît le numéro de téléphone de son partenaire, qu'elle utilise pour le contacter lorsqu'il passe plusieurs jours sans se connecter.

De son côté, Céline, une Québécoise de 46 ans, elle aussi en arrêt maladie, vit depuis quelques mois une relation non seulement publique mais qui s'inscrit dans un tissu de relations communautaires. Céline et son partenaire ont, en effet, créé une «*famille de vampires*», soit un groupe avec lequel ils participent à un jeu particulièrement populaire dans Second Life. Depuis quelques mois, ils sont donc respectivement «*père*» et «*mère*» de leur «*clan*», qui compte une vingtaine de membres – leurs «*enfants*». Céline et son partenaire ont aussi acquis un terrain sur lequel ils ont construit un château pour leur «*famille*». Elle y passe de nombreuses heures avec ses «*enfants*» et son partenaire la rejoint quotidiennement pendant environ deux heures.

Le caractère suivi et routinier des échanges forme donc la principale caractéristique temporelle de ces relations. Certains couples se retrouvent tous les soirs de la semaine, d'autres dès le matin ou durant leur pause de midi ; d'autres encore profitent des week-ends pour passer quelques heures ensemble. Tant la fréquence que la durée de leurs échanges sont ancrées dans des habitudes qui conduisent les partenaires à formuler des souhaits relativement précis quant à leur poursuite. Cette prévisibilité transparaît également dans des activités régulières qui prennent parfois un caractère ritualisé. Les partenaires se rejoignent sur leur terrain pour se faire le récit de leurs journées, aménager leur maison ou prennent pour habitude de regarder une série télévisée sur internet tout en la commentant via Skype ou sur Second Life. Ces pratiques, qui n'engagent que le couple, s'accompagnent d'activités sociales structurées par des amitiés communes, l'animation d'un espace, d'un groupe ou encore d'une communauté de jeu de rôles.

Ce fonctionnement conjugal est vécu de manière globalement positive par les partenaires. La constance et la fréquence des échanges encouragent un sentiment de sécurité porté par la quasi-certitude de pouvoir à nouveau

communiquer dans un laps de temps connu – et qui dépasse rarement quelques jours. La publicité de la relation vient d'ailleurs souvent renforcer ce sentiment : les amis communs participent à la stabilité du couple, ils lui apportent un ancrage social qui conduit les partenaires à appréhender leur relation comme plus établie et donc durable. Mais cette routine relationnelle est tout aussi susceptible de conduire à un épuisement des échanges. Après un début de relation « *tout feu tout flamme* », Noémie (57 ans) définit les rapports actuels avec son partenaire comme de la « *camaraderie* » :

« [06:09] Bassia Nimi : je sais pas trop mais au fil du temps sa s'estompe je crois que a lire toujours les memes mot sa use et par force on ne trouve plus le quoi dire sans etre repetitifs »

La récurrence des mots échangés et la prévisibilité des prochaines retrouvailles suscitent parfois un sentiment d'ennui et peuvent conduire à la rupture. Certains utilisateurs adoptent d'ailleurs une claire position de rejet face à une « *routine* » à leurs yeux « *inévitabile en RL* », mais dont ils souhaitent faire l'économie dans leur « *seconde vie* ».

Soumis à des contraintes de disponibilité ou motivés par leur refus de reproduire dans Second Life un type de relation dont ils font déjà l'expérience hors ligne, certains couples décident par conséquent de vivre des relations qui, dans leur temporalité, peuvent être définies comme l'antithèse de celles décrites précédemment. Les partenaires entretiennent des rapports plus sporadiques : leurs rencontres sont moins fréquentes et elles sont peu structurées par des activités sociales routinières. Ces relations, en quelque sorte intermittentes, ne sont donc pas marquées par l'établissement d'une routine. Par ailleurs, elles ne connaissent pas systématiquement une existence publique : les partenaires ne sont pas toujours officiellement en couple sur Second Life ; seuls certains partagent le même cercle d'amis et ces derniers n'ont d'ailleurs pas nécessairement connaissance de leur relation.

Contrairement à la relation *conjugale*, marquée par son caractère public et régulier, ces rapports se distinguent par une plus forte incertitude dans le rythme des échanges et par le fait que les partenaires ne cherchent pas toujours une reconnaissance sociale de leur lien – voire le cachent délibérément. La relation apparaît donc plus changeante et indéterminée. Je la désignerai comme relation d'*amants*, non parce qu'elle se déploie en parallèle ou en concurrence à un couple qu'elle menace mais parce qu'elle est fondée sur des échanges moins socialement établis, tournés vers le duo amoureux et non vers l'extérieur.

Kristin, âgée de 41 ans et mariée, connaît sa partenaire depuis plus de quatre ans. Bien qu'officiellement en couple dans Second Life, elles ne partagent ni le même cercle amical ni des activités communes. De fait, toutes deux passent

peu de temps ensemble : en raison du décalage horaire – Kristin vit en France et sa partenaire à Singapour – et d'obligations professionnelles et familiales, elles parviennent à se réunir une à deux fois par mois seulement (elles complètent parfois ces échanges par l'envoi d'e-mails). Pour Kristin, elles ont cependant une relation particulièrement forte, intime et satisfaisante. Si la faible fréquence de leurs rencontres lui occasionne parfois un sentiment de « *manque* », leurs retrouvailles sont « *intenses* » et lui procurent beaucoup de joie. Enfin, confrontée à la question du futur de leur relation, Kristin affirme la durabilité de ses sentiments, mais refuse aussi toute projection en affirmant vivre leur relation « *au jour le jour* ».

Le refus ou l'incapacité de concevoir un futur commun relève à la fois du caractère irrégulier (et de ce fait peu prévisible) des échanges, mais aussi d'une prise de distance critique face à un modèle amoureux romantique fondé sur la promesse d'un avenir ensemble (Giddens 2004 [1992]). Lorsqu'elle est subie, l'incertitude des rapports amoureux est vécue comme un facteur trop important de risque et peut conduire à la rupture. Parfois au contraire, comme dans le cas de Kristin, elle est vue comme source d'enrichissement personnel. Cette posture exige cependant, comme nous le verrons (chapitres 7 et 8), une remise en question plus globale des normes et des valeurs amoureuses.

Un troisième type de relation, nommée ici *préliminaire*, est semblable aux relations *conjugales* de par la fréquence des échanges mais très différente en termes de projets relationnels. Il se distingue aussi radicalement de la relation d'*amants* parce qu'il est justement fondé sur une perspective commune : la rencontre hors ligne. La temporalité est donc projetée dans un futur partagé. Elle oriente le déroulement des échanges dans leur intensité et dans leur contenu.

Les discussions, tout d'abord, comprennent immanquablement des informations explicites sur l'identité hors ligne – informations le plus souvent absentes dans les formes relationnelles précédentes. Les partenaires partagent leurs noms, leurs numéros de téléphone, des photos, font parfois usage de la webcam. Ils sont ainsi amenés à mettre en scène des éléments de leur identité hors ligne à des fins de séduction, comme en témoigne Jérôme (32 ans, célibataire) lorsqu'il décrit les premières photos échangées avec son ex-partenaire :

*« Les deux photos, aussi bien la mienne que la sienne, c'est deux portraits... Elle, on voyait bien que c'était dans un appartement, style sur un canapé ou quelque chose comme ça. Moi par contre on voyait très peu de choses parce qu'en plus de les sélectionner, je les retouchais... Alors je ne retouchais pas pour... pas au niveau de ma personne hein, uniquement pour que la photo soit mieux mise en valeur. »*

*C'est-à-dire que c'est une photo que j'ai passée en noir et blanc parce que je trouvais que ça faisait plus classe en noir et blanc et... Et en fait la photo sur laquelle j'étais, la première, c'était dans un appartement et on voyait, le fond derrière était le rideau d'une fenêtre en fait, et j'ai flouté l'arrière-plan pour que je ressorte mieux.»*

Sans corriger ou modifier des éléments de sa propre apparence, Jérôme a procédé à un travail de présentation de soi afin de se mettre davantage en valeur. Bien que la rencontre ne soit pas planifiée lors de l'échange de photographies, elle entre déjà dans le champ des possibles. Elle soumet donc le choix de l'image et ses retouches à un impératif de vérité : le portrait est bien le sien et sa physionomie est respectée. La perspective d'une rencontre physique oriente ainsi la représentation identitaire dans le sens d'une mise en valeur de soi, cependant contrainte par la nécessité d'une correspondance entre l'identité en ligne et hors ligne.

Quant au rythme des échanges, il est rapide. Les dialogues sont fréquents, souvent quotidiens. Le couple prend des habitudes, mais ne les instaure pas aussi durablement que dans les relations *conjugales*. La routine est, paradoxalement, marquée du sceau du temporaire : elle n'est supposée durer que jusqu'à la rencontre, dont il est attendu qu'elle bouleverse la relation. Dès lors, les échanges qui la précèdent visent autant à rapprocher les partenaires qu'à les rassurer sur leurs identités respectives et leurs sentiments mutuels. Leurs attentes, en effet, sont grandes malgré la peur d'une désillusion. La rencontre physique représente un risque potentiel : celui de briser la « magie » des échanges et de rendre impossible leur reprise, même purement « virtuelle ».

Lorsque la rencontre physique répond à l'imaginaire construit au cours de la relation, la découverte de l'autre concrétise un rêve commun et un scénario soigneusement élaboré. À l'époque de leur relation, lui-même et sa partenaire étant chacun en couple, Jérôme (32 ans) et cette dernière planifient longuement leur rencontre : il prétend rendre visite à des amis pour partir un week-end, se rend à l'adresse de sa partenaire et attend son sms lui annonçant que son compagnon est parti travailler. Leur rencontre proprement dite se déroule comme prévu :

*« Je sonne chez elle à son interphone, j'entends sa... C'est une fille qui est très douce mais qui a été très embarrassée lors du premier rendez-vous... d'une part parce qu'elle avait jamais rencontré personne via Second Life ou via quel que support que ce soit quoi ! Ça faisait cinq ou six ans qu'elle était avec le même homme, elle n'avait jamais rencontré quelqu'un d'autre. (...) Et donc lorsque je suis arrivé à son étage,*

*la porte s'est ouverte mais elle était cachée derrière la porte en fait (rire). Donc il y avait la porte ouverte mais je la voyais pas quoi. Et... donc je suis rentré, là je l'ai découverte et j'ai pas du tout été déçu par rapport à ce que j'avais vu en photos, ça ressemblait vraiment à ce que j'avais vu, et elle pareil de son côté. Donc on était vraiment... ouais, très contents l'un de l'autre et... et malgré qu'on se doutait de ce qui allait se passer, hein! De toute façon il ne fallait pas se leurrer non plus, hein! On avait convenu en fait que... que au moins les deux première heures, qu'il ne se passerait rien les deux premières heures, voilà. Pour être sûrs qu'on ait le temps de parler, qu'on ait le temps de se découvrir, qu'on ait le temps de... voilà. Donc en fait quand j'ai passé le pas de la porte, on s'est juste serrés dans les bras, sans plus, voilà.»*

Le lieu et l'heure de la rencontre ne sont donc pas les seuls éléments planifiés. Le déroulement même de la rencontre, le rapprochement physique des partenaires et les modalités de leurs échanges sont, eux aussi, convenus. En outre, comme l'illustre ce récit, la visibilité et l'invisibilité des partenaires l'un envers l'autre demeurent un enjeu central de ces relations, et ceci jusqu'au moment même de la rencontre.

Au-delà des trois types de relations qui se dégagent des récits de mes informateurs, leurs témoignages contiennent des phases de continuité avec lesquelles tranchent des moments de rupture, ou qui transforment de manière progressive la relation pour mener à sa redéfinition. Ces tournants sont susceptibles de provoquer aussi bien un renforcement des liens que l'éloignement progressif ou brutal des partenaires: ils peuvent être à la source d'une redéfinition des termes des rapports amoureux (établissant par exemple une exclusivité des échanges sexuels), motiver l'usage de nouveaux outils de communication, d'un projet de rencontre physique ou encore d'une séparation temporaire ou définitive. Je nommerai donc tournants relationnels des transformations dans les rapports entre partenaires ou dans leurs vies respectives qui affectent la relation au point de rendre sa remise en question inéluctable.

Ces tournants sont parfois initiés par des expériences de surprise émotionnelle (la colère, le manque ou la tendresse notamment) que les acteurs cherchent ensuite à intégrer dans un récit de soi cohérent. Ils exigent donc une prise de distance critique avec, d'une part, les émotions ressenties et, de l'autre, la définition de la relation qui prévalait jusqu'alors. Notons que ces déclencheurs ne se définissent pas nécessairement par la présence d'une émotion mais peuvent tout autant l'être par son absence – par exemple se surprendre à ne pas être triste face aux absences de son partenaire. Ces tournants se manifestent, le plus souvent,

dans quatre situations distinctes qui mènent tantôt à la découverte d'attentes incompatibles, tantôt au contraire à la formulation d'expectatives similaires.

Premièrement, un changement dans la forme ou dans le contenu des échanges opère généralement une transformation plus globale des rapports entre partenaires amoureux. La découverte de la voix ou du visage d'autrui a parfois pour conséquence une attirance qui encouragera l'usager à reconsidérer la nature de ses sentiments. Par ailleurs, certains de mes informateurs rapportent avoir commencé à considérer autrui en tant que personne à part entière à mesure qu'ils ont pris connaissance de sa situation personnelle. L'exemple le plus parlant est sans doute celui de Kristin, qui s'est beaucoup rapprochée de sa partenaire alors que son fils était atteint d'une grave maladie. Celle-ci est devenue sa confidente ; elle l'a écoutée et encouragée quotidiennement, avant de lui confier à son tour une « *blesseure intime* ». De cette période date leur profonde confiance mutuelle et un attachement qui perdure malgré la rareté de leurs échanges.

Si une révélation de soi plus étendue (par l'utilisation de nouveaux outils de communication) ou approfondie (par des discours à caractère plus intime) peut provoquer un rapprochement entre partenaires, ce processus est cependant loin d'être déterminé. Les confidences n'éveillent la sympathie et ne nourrissent la confiance que dans la mesure où la personne qui les reçoit se trouve dans une disposition d'esprit où elles encouragent son ouverture face à l'autre. Enfin, le passage d'interactions écrites à des conversations orales ou la découverte du corps d'autrui par l'usage de la webcam n'induit pas toujours des émotions plus fortes ou des sentiments plus « *vrais* ». Ici aussi, un tel changement dépendra du sens que l'acteur donne à l'usage de ces techniques et de la manière dont il espère voir se poursuivre la relation.

En deuxième lieu, l'irruption d'un tiers réel ou imaginaire provoque aussi des transformations dans la relation. La découverte d'une « *infidélité* » sur Second Life entraînera une remise en question susceptible de déboucher sur une rupture. Le soupçon pourra compromettre la confiance vouée au partenaire et produire un désengagement de la relation. De même, lorsque l'un des partenaires entreprend une relation amoureuse hors ligne ou que le compagnon devient lui-même utilisateur de Second Life, la relation requiert une redéfinition. Notons, finalement, que le tiers peut être inclus avec le consentement des deux partenaires, lorsque l'un accepte que l'autre vive une autre relation ou lorsque le tiers devient acteur à part entière de la relation désormais définie comme une triade amoureuse – on peut rappeler ici l'exemple de Clément et de ses deux partenaires. Ici aussi, le déclencheur ne produit pas d'effet déterminé sur la poursuite de la relation. Il mène cependant les partenaires à s'interroger sur leurs attentes, à les formuler et à négocier les pratiques, les valeurs, les normes et les significations qu'ils attachent à leurs rapports.

Troisièmement, ces tournants peuvent être la conséquence de changements dans la situation matérielle, conjugale ou familiale des utilisateurs. Une diminution de la disponibilité génère parfois, chez le partenaire, un manque ou un sentiment d'insécurité qui finit par conduire à la rupture. Mais cette situation peut également conduire à un rapprochement. Lorsqu'elle rencontre son partenaire, Céline (46 ans, célibataire) utilise l'ordinateur de sa colocataire pour se connecter à Second Life. Suite à une dispute, cette dernière lui en interdit l'accès. Quelques semaines après leur rencontre, elle ne peut donc plus accéder à la plateforme. Pendant quatre mois, elle et son partenaire communiquent cependant par Msn, service auquel Céline se connecte depuis son lieu de travail. Lorsqu'elle se procure son propre ordinateur et retourne sur Second Life, le fait qu'il lui soit demeuré «*fidèle*» la convainc de lui faire confiance et de s'engager dans leur relation.

Des changements dans la situation conjugale ou familiale sont également à la source d'interrogations quant à la poursuite de la relation en ligne ou ses modalités. Séparé de son épouse après qu'elle a découvert son «*infidélité*», quand Jérôme (32 ans, célibataire) apprend que sa partenaire est enceinte de son compagnon, il voit balayés ses espoirs de transposer leur relation hors ligne :

*«Même si je m'attendais pas à ce qu'elle me dise ... je me sépare et on vit quelque chose ensemble, ça a été un choc parce que ... Je lui disais : mais comment tu peux me dire ce que tu me dis ? C'est-à-dire qu'effectivement, qu'elle était ici pour vivre quelque chose avec moi, qu'elle avait beaucoup de sentiments pour moi, qu'elle n'avait plus aucun sentiment pour la personne avec qui elle vivait... Comment tu peux d'un côté dire ça et d'un autre côté fonder une famille, quoi ! Je ne comprends pas ! »*

Aux yeux de Jérôme et bien que sa partenaire ne lui ait rien promis, cet événement est une forme de tromperie parce qu'il va à l'encontre de ses déclarations.

La trahison identitaire constitue la dernière forme récurrente de tournant relationnel. Contrairement aux trois précédents, elle a, en général, une conséquence univoque : en mettant à l'épreuve la confiance entre partenaires, elle conduit à la rupture. Cette tromperie implique un mensonge ou la dissimulation d'une information sur soi jugée significative dans les rapports amoureux. Plusieurs personnes interviewées rapportent avoir été confrontés à une tricherie sur l'identité sexuelle «*RL*» de leur amant. D'autres ont découvert que leur partenaire taisait sa situation conjugale, travestissait son âge ou encore son apparence physique. Enfin, la trahison désigne parfois un dédoublement de l'identité en ligne par l'utilisation d'un «*alt*». Si le fait d'avoir plusieurs avatars est une pratique répandue et acceptée, sa dissimulation est généralement vécue comme

une tromperie. Un «*alt*» permet d'entreprendre des activités qui échappent à un contrôle social qui dépend de la permanence de l'identité en ligne (chapitre 4). Outil par excellence des «*infidélités*» sur Second Life, il renvoie à la problématique du tiers évoquée précédemment – qu'il entache en plus d'un voile de mensonge.

Souvent, ces différentes situations, distinguées ici pour les besoins de l'analyse, se mélangent pour dessiner les traits particuliers de chaque récit. Elles mettent à l'épreuve la définition de la relation et le mode d'échange entre les partenaires. Les réponses apportées, leurs conséquences, ne sont pas déterminées *a priori* – même si l'épreuve du mensonge est peu susceptible de souder le couple : elles mènent tantôt à son renforcement, tantôt à sa dissolution.

## LA RUPTURE

Les relations amoureuses sur Second Life connaissent, de l'avis des utilisateurs, une durée généralement courte, de l'ordre de quelques semaines ou quelques mois. Bien que l'analyse des trajectoires individuelles laisse entrevoir une réalité plus nuancée, la rupture est souvent appréhendée comme une composante intrinsèque de la relation. Elle est donc intégrée dans le récit des relations en ligne. Elle est même parfois conçue comme inévitable, avec pour conséquence une forte incertitude des partenaires quant au futur de leur relation.

Dans leurs récits, mes informateurs s'exposent tantôt comme initiateurs, tantôt comme victimes de la rupture. Ces deux figures narratives sont cependant moins faciles à distinguer qu'il n'y paraît de prime abord – et c'est à sans doute autant un effet du dispositif d'entretien que des processus narratifs par lesquels les acteurs intègrent ces épisodes dans leur récit de soi (Kaufmann 2004). Lorsque le narrateur se présente en initiateur de la séparation, il explique généralement son geste en se déclarant victime d'un fonctionnement relationnel insatisfaisant ; quand au contraire il narre une rupture subie, il tend parfois à souligner le rôle actif qu'il a joué dans la séparation. Plus précisément, ces discours ébauchent, d'un côté, une définition de la rupture comme une interruption de la relation d'échange amoureux et une coupure du lien – susceptible cependant de se rétablir, sous une forme amicale par exemple. De l'autre, ils mettent en scène un processus de dissolution des sentiments, qui reste cependant à la mesure de l'engagement affectif dans la relation.

La rupture survient lorsque l'un et/ou l'autre des partenaires ne juge plus leurs échanges satisfaisants. Par-delà la diversité des situations, leurs histoires s'intègrent dans deux types de récits articulés autour de causes distinctes : la fatigue amoureuse et le déséquilibre des échanges vécus par rapport à ceux anticipés.

Dans le premier cas, les conversations et les activités partagées sont progressivement vécues comme de plus en plus routinières. Alors que dans un premier temps le narrateur jugeait ces échanges et plus généralement le mode de fonctionnement du couple satisfaisants, ils lui paraissent maintenant répétitifs et provoquent, petit à petit, un sentiment d'ennui. Le temps aidant, ce dernier se transforme en indifférence, voire en agacement. Peu disposé à maintenir une relation dont il s'est lassé et qu'il peut dissoudre sans s'exposer à de trop grands inconvénients, il choisit alors simplement de rompre.

Dans le second type de récit, la séparation se produit lorsque l'un des partenaires réalise que les échanges amoureux ne sont pas égaux ou réciproques. Parfois, cette prise de conscience est brutale. Elle porte alors généralement sur la nature des éléments partagés – les trahisons identitaires analysées précédemment constituent l'archétype de ce type d'asymétrie. Dans d'autres cas, le narrateur réalise qu'il est investi dans des échanges univoques ou déséquilibrés, dans lesquels il s'estime généralement perdant : ses longs e-mails quotidiens ne reçoivent que des réponses courtes et tardives ; les absences de son partenaire, d'abord ponctuelles, se répètent jusqu'à s'ériger en norme. Clément (64 ans, marié), par exemple, raconte comment il a décidé de quitter l'une de ses ex-partenaires après s'être aperçu de la non-réciprocité de son investissement temporel dans leur relation :

*« C'est moi d'ailleurs qui ai souhaité rompre, estimant que si tu veux elle ne remplissait pas trop sa part du contrat dans ce sens que... J'ai estimé, et à juste titre d'ailleurs, qu'on venait me rencontrer ici quand on n'avait rien de mieux à faire. C'est-à-dire que s'il y avait un truc à la télévision qui passait, eh bien on regardait le truc à la télévision, mais bien sûr sans prévenir quoi. Et tout ça... oui j'ai poireauté pas mal de temps et puis un jour j'ai dit : j'en ai marre de poireauter. »*

Enfin, la rupture peut survenir au terme de la prise de conscience d'un déséquilibre dans les attentes concernant le développement futur de la relation. Ces désaccords se cristallisent le plus souvent autour de la transposition des rapports amoureux hors ligne, lorsque l'un nourrit l'espoir de vivre une « vraie » relation alors que l'autre envisage leurs rapports futurs comme uniquement « virtuels ».

Derrière une dénonciation de non-réciprocité se révèlent différentes situations, pourtant caractérisées par une cause de séparation commune : le déséquilibre des attentes. Ainsi, la dénonciation d'un mensonge identitaire implique que l'utilisateur escomptait que l'identité en ligne soit équivalente à l'identité « réelle » et, plus largement, que la révélation de soi soit réciproque. Dans le cas de Clément, c'est davantage l'investissement temporel et la reconnaissance de soi qui sont jugées insatisfaisantes. Le déséquilibre des attentes mutuelles peut finalement être lié au

développement futur des échanges, ce qui témoigne de la nécessité de se projeter dans un avenir commun pour « *devenir un vrai couple* ».

Notons enfin que contrairement aux ruptures motivées par une routinisation des échanges, les séparations qui découlent de leur asymétrie se caractérisent par un désinvestissement relationnel délibéré. Les partenaires s'impliquent de moins en moins non pas parce qu'ils s'ennuient, mais parce qu'ils prennent conscience d'un déséquilibre perçu comme inégal voire injuste. Lorsqu'ils ne parviennent pas à restaurer une égalité ou à s'entendre sur un futur commun, la rupture semble la meilleure issue.

L'analyse des processus de séparation proprement dits montre que les récits s'organisent différemment selon que la rupture est choisie ou subie et selon les causes de séparation. Réfléchie, décidée et anticipée pour les uns, la rupture prend au contraire les autres par surprise ou se réalise contre leur gré, les engageant dans un travail réflexif postérieur à la coupure du lien.

Pour l'instigateur de la séparation, la trame du récit est caractérisée par trois phases qui s'entrecoupent et se chevauchent mais que je distinguerai pour les besoins de l'analyse. La première est centrée sur le narrateur lui-même et sa prise de décision. Par un processus d'introspection et d'investigation, il prend conscience de son malaise pour aboutir à sa définition du problème relationnel (routinisation, asymétrie des échanges ou déséquilibre des attentes). Dans les cas précis de tromperie identitaire, la découverte du mensonge engage son protagoniste dans un travail d'objectivation de la trahison qui l'amène à définir le contenu exact de l'accusation qu'il formule contre son partenaire – ce qui implique une réflexion sur ses propres attentes et valeurs. Parallèlement, il cherche à comprendre la teneur exacte, l'ampleur et la durée de la « *trahison* ». Jusqu'à la rupture proprement dite peuvent alors s'écouler plusieurs jours, voire plusieurs semaines au cours desquelles l'acteur, parfois d'abord incrédule, cherche à établir les faits : il effectue des recherches sur internet, confronte les indices et recoupe diverses informations, ou encore fait appel à un complice pour mettre en scène un piège lui permettant de confondre son partenaire. Cette première phase individuelle est suivie d'une phase de confrontation. L'initiateur de la rupture fait alors état de son insatisfaction face à son partenaire. Parfois, cet échange constitue une étape à part entière dans son processus de prise de décision :

*« Je lui ai demandé carrément ce qu'elle attendait de, de notre relation ! Et elle m'a dit : "oui, je sais qu'il faut que je mette fin à la relation avec la personne avec qui je suis actuellement, mais c'est vrai que ça prend du temps, ce n'est pas facile" ... Je sais, je sais très bien ! Je suis passé par là mais à un moment donné je l'ai fait. Je l'ai fait parce que c'était*

*indispensable. Et je veux dire là ça faisait, voilà, deux ans qu'on se connaissait, deux ans que de son côté ça n'avait pas du tout bougé et que...je lui ai dit : "ouais, si ça a pas bougé en deux ans, ça ne bougera peut-être pas dans les deux années qui vont suivre encore donc ..." Mais je lui ai dit : "par contre rend-toi bien compte qu'à un moment ou à un autre, moi je vais peut-être rencontrer quelqu'un près de chez moi. Et si je rencontre quelqu'un près de chez moi, nous deux et bien ça sera terminé". Elle me dit : "oui, mais je n'ai pas d'autre choix que de prendre ce risque". Donc quand elle m'a dit ça je me suis dit : en gros de toute façon il n'y a rien qui va bouger.»*

(Jérôme, 32 ans, célibataire)

La confrontation apparaît comme une véritable négociation dans laquelle l'initiateur somme son partenaire de se positionner face au problème et d'y répondre, le menaçant parfois directement de séparation. Cette deuxième phase est suivie de la rupture proprement dite. Celle-ci se concrétise tout d'abord par l'effacement des signes publics du lien amoureux : l'usager supprime le partenariat de son profil, en fait disparaître les photos de couple et les éventuelles déclarations amoureuses, ou encore enlève son «tag» quand celui-ci indiquait une relation amoureuse. Parfois, les ex-partenaires conservent le contact en se gardant dans leur liste d'amis. Mais la séparation implique souvent une rupture totale du lien. L'usager raye alors son ex-partenaire de sa liste d'amis, voire le «mute»<sup>102</sup>. S'ils communiquent via d'autres plateformes communicationnelles, il l'efface également de sa liste d'adresses et supprime son numéro de téléphone. Enfin, l'utilisateur change parfois même d'avatar pour se prémunir de toute tentative de reprise de contact. Ces différents actes matérialisent véritablement la rupture. Ils ne représentent pas seulement une coupure du lien amoureux mais visent également à rétablir l'identité sociale de l'acteur comme célibataire :

*«[13:26] Snoweyes Makell : j'avais besoin de rompre par un geste fort, symboliquement parlant, et j'avais besoin de me sentir entourée pour le faire... et les amies qui ont fait acte de présence pendant ce "ceremonial" sont toujours mes amies les plus proches maintenant (...)*

*[13:30] Snoweyes Makell : je suis allée pres de la maison de la personne avec qui je rompais, et je me suis bannie de sa parcelle, avant de quitter son groupe, de la supprimer de ma fl<sup>103</sup>... et de lui rendre mon collier*

<sup>102</sup> «Mute» est une commande qui permet d'empêcher toute forme d'interaction (écrite ou orale) avec un autre avatar ou un objet dans *Second Life*.

<sup>103</sup> «fl» est l'abréviation de la «friend list», soit la liste d'amis.

*[13:31] Snoweyes Makell: c'est un peu la politique de la terre brûlée, mais j'avais besoin que ce soit par ma décision que tout ça arrive »*

Ce récit illustre l'importance, pour l'initiateur de la rupture, d'y jouer un rôle actif. À l'inverse, les récits de séparations subies se distinguent par le faible pouvoir décisionnel du narrateur. Pour certains, la fin d'un partenariat représente une contrariété sans grandes conséquences. Pour d'autres, elle est au contraire chargée émotionnellement et constitue un véritable choc. Bien que la séparation soit parfois précédée de signes annonciateurs, elle est alors vécue comme un événement soudain sur lequel le narrateur n'a pas de prise. Le lien peut, en effet, être dissous de manière unilatérale, ce qui évite à l'initiateur une confrontation directe où il serait amené à devoir se justifier. Christophe (26 ans, célibataire) a ainsi vu sa partenaire « *disparaître du jour au lendemain* » :

*« Christophe : C'est... je ne sais pas pourquoi, je ne sais rien du tout, elle ne me donne pas de nouvelles, elle fait la morte en fait. Et moi j'estime que quand je lui envoie des messages et qu'elle les reçoit et qu'elle ne répond pas... Parce que j'envoie un message et j'ai un accusé de réception, donc je sais quand elle le reçoit.*

*Enquêtrice : Quand tu lui envoies un message, tu dis par téléphone ?*

*Christophe : Oui, parce qu'au téléphone elle ne décroche pas en fait. Donc j'envoie un message, je suis sûr qu'elle l'a reçu mais elle ne répond pas. Et je lui ai dit : "en fait, en gros tu m'as quitté". Et elle ne me répond toujours pas. Donc c'est pour ça que j'estime que cette relation n'est pas vraie. C'est du faux. Elle a joué avec moi, elle a rigolé avec moi et c'est comme ça.»*

Les récits de « disparition » mettent en scène la forme la plus brutale de rupture amoureuse. À ses yeux, Christophe n'est pas rejeté de façon explicite mais se trouve « effacé » de l'existence de sa partenaire. L'absence de réponse à ses sollicitations, ne serait-ce que pour confirmer la rupture, met en jeu la définition même de la relation et l'idée que se faisait Christophe de lui-même : les prémisses sur lesquelles cette définition semblait fondée s'avèrent « fausses » et, dès lors, la relation et son identité aussi. Plus que le témoignage d'un amour déçu basé sur la trame d'une asymétrie des sentiments amoureux, on observe donc le récit d'une tromperie délibérée – « *elle fait la morte* ». Aux yeux de la victime, cette tromperie est un artifice maladroit pour masquer une forme de négation d'autrui et de mépris pour sa sensibilité – « *elle a joué avec moi* », que l'on peut interpréter comme une forme de déni de reconnaissance (Honneth 2010 [2000]). Ce dernier semble d'autant plus vif qu'il place Christophe dans une situation où il se sent dépossédé de toute faculté d'agir (en dialoguant avec sa partenaire) et n'a d'autre choix que de l'accepter – « *c'est comme ça* ».

Pour celui qui la subit, la rupture est d'abord appréhendée comme un événement dépourvu de sens. Elle initie un processus réflexif dont la longueur et l'importance, une fois encore, dépendent de l'investissement personnel dans la relation et de la définition des rapports amoureux. En retour, les émotions éprouvées lors de la séparation (ou leur absence) seront réintégrées dans le récit de l'histoire amoureuse pour la redéfinir à l'aune de son échec – ainsi Christophe affirme que sa relation « *n'est pas vraie* ». Plus fondamentalement, la rupture mène à formuler un nouveau récit de soi qui intègre la rupture et ses conséquences émotionnelles, profondes ou superficielles. Elle participe, comme nous le verrons (chapitre 7), à un processus d'apprentissage émotionnel qui conduit l'acteur à affiner ses attentes et à dessiner de nouveaux cadres d'interprétation des relations amoureuses en ligne.



## 6

### LES CADRES DE L'EXPÉRIENCE AMOUREUSE

Derrière la même affirmation de vivre une relation amoureuse sur Second Life se cachent des expériences différentes en termes de pratiques et d'engagement émotionnel. La diversité de l'expérience amoureuse en ligne est d'ailleurs facilement repérable dans les mots des usagers. Alors que certains affirment simplement vivre une «*relation amoureuse*», la plupart d'entre eux en précise d'emblée la nature par l'usage d'adjectifs tels que «*vraie*», «*amicale*», «*fraternelle*», «*RP*»<sup>104</sup>, «*virtuelle*», «*réelle*», ou encore «*RL*», «*SL*» ou «*slienne*». Ces définitions traduisent des pratiques communicationnelles distinctes : certains couples se contentent d'interagir via Second Life pendant des périodes temporelles strictement définies et d'autres intègrent divers canaux de communication qui leur permettent de dialoguer tout au long de la journée et de la nuit. Enfin, ces définitions influent sur la nature de l'échange et sur la présentation de soi. Certains usagers partagent rapidement des détails de leurs vies respectives et n'hésitent pas à révéler leur identité à leur partenaire, voire envisagent une rencontre physique ; d'autres, au contraire, s'appliquent à masquer tous les signes qui permettraient de les identifier une fois hors de la plateforme. Cette diversité des pratiques et des significations attachées à la relation repose sur différentes ontologies des rapports amoureux en ligne. La notion de *cadre d'expérience*, développée par Goffman (1991 [1974]) et déjà mobilisée dans les analyses ci-avant, esquisse un modèle interprétatif à

---

<sup>104</sup> «*RP*», abréviation de «*Role Play*», est communément utilisé sur Second Life pour désigner des jeux de rôles ou d'autres pratiques de simulation moins formalisées.

la multiplicité des définitions des rapports intimes et, ainsi, permet de saisir les fondements de désaccords, de disputes et de malentendus entre partenaires amoureux.

Cependant, cette approche se heurte à une potentielle limite théorique. En inscrivant son propos dans l'analyse de la vie quotidienne, Goffman applique la notion de cadre à des séquences courtes et limitées au temps de l'action (Goffman 1991 [1974]). On peut donc s'interroger sur l'opportunité de la mobiliser pour décrire la manière dont les usagers de Second Life interprètent leurs échanges amoureux. Considérer ces échanges comme constitutifs de *relations* implique, en effet, qu'ils s'inscrivent dans des temporalités beaucoup plus longues. En ce sens, l'échelle retenue dans l'analyse serait trop abstraite pour rendre compte des opérations de cadrage proprement dites. À cet argument, on peut toutefois opposer les deux faits suivants. En premier lieu, ces opérations surviennent au cours d'échanges intimes qui, par définition, échappent au regard de l'observateur. L'essentiel de l'analyse ne porte dès lors pas sur les cadrages effectifs mais sur leurs récits. Or, en intégrant divers épisodes des interactions amoureuses, ces derniers induisent déjà un certain degré d'abstraction. En second lieu, si l'on entend par cadrage l'action interprétative par laquelle l'acteur confère une certaine *réalité* à une situation donnée, on doit admettre que cette dernière n'est pas interprétée *ex nihilo*. D'une part, ce travail interprétatif comprend une certaine historicité : il repose sur le souvenir d'interactions précédentes qui ont été elles-mêmes l'objet de cadrages successifs. D'autre part, comme le souligne d'ailleurs Goffman, la définition du cadre fait souvent appel à un ensemble de règles implicites et explicites qui préexistent au déroulement de l'action (par exemple les règles d'un jeu). En ce sens, la succession de situations d'interaction amoureuses et de dialogues à propos de la relation (les métadiscours amoureux) est constitutive de l'expérience affective et relationnelle des partenaires.

La théorie des cadres met en exergue la pluralité des interprétations possibles à partir d'une même expérience. Goffman distingue en effet différents types de cadres susceptibles de se superposer dans le cours de l'action – en ce sens, cette dernière fait l'objet de multiples « stratifications ». Les cadres « primaires » – naturels ou sociaux selon qu'ils impliquent ou non une intervention humaine – représentent le niveau de définition le plus basique car « ils ne sont pas rapportés à une interprétation préalable ou "originale" » (1991 [1974] : 30). Les cadres « transformés », au contraire, supposent la réinterprétation d'une situation déjà pourvue d'une définition originelle, devenue toutefois inopérante dans l'expérience actuelle des participants. Goffman évoque le jeu comme exemple archétypique d'une telle transformation ou « modalisation », car celui-ci implique une « altération

systématique» du cadre primaire : dans un temps et un espace strictement délimités, les participants savent que leurs actions ont valeur purement fictive et cette signification est partagée par tous. Cette modalisation, à son tour, peut faire l'objet d'une nouvelle transformation, par exemple lorsque jouant à se battre (première modalisation) les acteurs en viennent à se battre réellement (seconde modalisation).

Comme le suggère cet exemple, le cadrage est parfois soumis à des ambiguïtés, voire des désaccords entre participants. Contrairement à la « modalisation » qui est une « activité franche », la « fabrication » désigne une transformation du cadre opérée à l'insu d'au moins un des participants ou un désaccord entre participants sur la définition du cadre. Si ce désaccord est parfois le fruit d'une tromperie délibérée – une personne qui prétendrait vouloir aider son interlocuteur alors qu'elle cherche à le manipuler à ses propres fins –, la fabrication peut également être non intentionnelle ou produite par l'acteur seul :

« Si nous définissons l'*imposture*<sup>105</sup> comme un montage intentionnel dans lequel les auteurs ne se font pas prendre, et l'*illusion* comme une erreur de cadrage que personne n'a fabriquée intentionnellement, on définira l'*auto-illusion* (le fantasme) comme une perversion activement confortée, si ce n'est exclusivement produite, par un cerveau qui tourne de travers. » (Goffman 1991 [1974] : 121)

L'imposture et l'auto-illusion forment donc deux fabrications distinctes dont le point commun réside dans leur intentionnalité. À l'inverse, l'illusion constitue une « défaillance ordinaire » plus ou moins forte du cadre. La définition de l'expérience est, en effet, fréquemment soumise à des ambiguïtés, c'est-à-dire des questionnements quant à la nature de l'action : « Est-ce que la personne devant nous est bien ce qu'elle semble être à première vue ? Est-ce que la scène sur laquelle elle apparaît doit être prise au pied de la lettre ? » (1991 [1974] : 298) Pour Goffman, ces ambiguïtés correspondent à des erreurs de cadrage, c'est-à-dire des définitions de la situation qui reposent sur de fausses prémisses et qui engagent l'acteur dans des attentes inadéquates.

On peut donc postuler que les situations d'échange amoureux sur Second Life sont soumises à différents cadrages. Ceux-ci orientent la construction de l'expérience et sa définition dans les récits des partenaires. Le cadre primaire de la situation d'interaction – soit deux usagers communiquant par un dispositif intégré dans le réseau internet – fait l'objet de multiples modalisations, voire de fabrications. Les significations qui en découlent sont discutées entre

<sup>105</sup> En italique dans le texte original, de même que les deux termes suivants.

partenaires ou avec des tiers, puis intégrées dans des récits et des controverses sur la définition de l'expérience<sup>106</sup>. Ces nouvelles significations participent, à leur tour, au cadrage des échanges futurs.

### TROIS CADRAGES AMOUREUX

Parmi les adjectifs utilisés pour définir les échanges amoureux, les qualificatifs «*RL*» et «*SL*» sont omniprésents dans les entretiens, les discussions informelles et parfois dans les profils des avatars. Dans le forum étudié, ces termes sont d'ailleurs l'objet de fréquents débats qui visent à établir les enjeux moraux qui traversent les pratiques amoureuses sur Second Life. Les mots «*RL*» et «*SL*» y sont, comme dans les entretiens, très polysémiques. D'une part, leurs significations dépendent de leur contexte d'énonciation. De l'autre, elles engagent les critères normatifs que les usagers attachent à leurs échanges en ligne.

Pour certains, ces qualificatifs désignent simplement l'usage de moyens de communication spécifiques: une «*relation SL*» est une relation fondée sur des échanges médiatisés par les canaux communicationnels inclus dans la plateforme; quand la relation «*passé au RL*» ou «*au réel*», ces échanges incluent d'autres outils tels que Skype, Facebook ou le téléphone. La prémisse ontologique qui soutient cette définition est la suivante: il n'existe qu'un seul monde vécu et Second Life est un média permettant de réaliser des échanges et des expériences qui sont partie intégrante de l'existence des usagers.

À l'inverse, pour d'autres utilisateurs, «*SL*» postule l'existence de deux sphères expérientielles différentes, l'une en ligne et l'autre hors ligne («*RL*»). Ces sphères sont définies en termes territoriaux: les mots «*SL*» et «*RL*» désignent respectivement l'inclusion et l'exclusion d'un espace interactionnel digitalisé, «*virtuel*» et perçu comme distinct de la vie «*réelle*». Au sens goffmanien, Second Life serait une *transformation* de la réalité. Dès lors, le dispositif proposerait une ontologie particulière du monde vécu qui le définit en termes de fiction: une «*seconde vie*» qui se mimétise à la première mais demeure autonome en termes d'identité, de liens sociaux et, dans une certaine mesure, de normativité. Ainsi, lorsqu'ils parlent de «*relations SL*», mes informateurs fondent leurs définitions des rapports interpersonnels en ligne sur des frontières symboliques entre l'espace digital et l'espace matériel. À leurs yeux, certaines relations sont «*SL*» parce qu'elles ne sont vécues que sur Second Life.

<sup>106</sup> L'analyse proposée ici se fonde sur une perspective plus interactionniste que l'analyse goffmanienne stricte. Dans «les cadres de l'expérience», Goffman définit en effet les cadres non pas comme des conventions négociées entre partenaires dans le cours de l'échange, mais comme des définitions qui leur sont externes et qui ne dépendent plus des intentions des acteurs (Sharron 1981, cité par Nizet et Rigaux 2005).

D'autres, au contraire, «*passent au RL*» : elles s'immiscent dans leur vie hors ligne. Dans ce cas, le cadre «*virtuel*» de l'expérience est à son tour transformé pour redevenir «*réel*».

Pourtant, cette transformation demeure particulièrement ambiguë. Au sens le plus concret du terme, elle repose sur le choix des canaux de communication. L'usage du microphone ou de la webcam, par exemple, conduirait automatiquement à «*passer au RL*» parce qu'ils impliquent le dévoilement de facettes du corps physique des usagers (la voix et/ou le visage). De manière plus subjective, «*passer au réel*» indique les conséquences possibles du recours à d'autres outils communicationnels. Pour mes informateurs, l'usage du téléphone ou de la webcam ne suffit pas à transgresser les frontières de «*SL*», mais il engage davantage, rend l'expérience émotionnelle plus intense et conduit à un nouveau cadrage de la situation. Dès lors, «*RL*» et «*SL*» n'établissent pas seulement une distinction de l'espace d'interaction dans lequel se déroulent les échanges amoureux. Ces qualificatifs indiquent aussi une expérience amoureuse qui se présente sous deux figures idéal-typiques. Une «*relation RL*» ou «*réelle*», d'un côté, est marquée par un fort degré d'investissement émotionnel basé sur des sentiments «*forts*», «*authentiques*» et «*vrais*». À l'inverse, une «*relation SL*» ou «*virtuelle*» est fondée sur une expérience affective bien plus distante puisque les sentiments sont «*faux*» : il s'agit d'une *simulation amoureuse*.

Dans les discours de mes informateurs, les «*relations RL*» et les «*relations SL*» se différencient donc à deux niveaux. D'un côté, elles impliquent différents types de médiation technique des échanges amoureux (par Second Life, par internet ou hors ligne), qui sont interprétés comme «*virtuels*» ou au contraire «*réels*». De l'autre côté, les relations amoureuses sont qualifiées tantôt de «*RL*» ou de «*SL*» selon qu'elles sont fondées sur des sentiments sincères ou simulés, en d'autres termes selon qu'elles impliquent une adéquation ou non entre les sentiments éprouvés et exprimés – cette distinction est particulièrement évidente dans le «*RP love*», c'est-à-dire le «*jeu de rôles amoureux*». Pour qualifier leurs interactions, les usagers de Second Life font donc appel à deux critères. Le premier s'attache à leur médiation technique : les échanges sont médiatisés seulement par Second Life ou s'accompagnent de l'usage d'autres dispositifs en ligne, voire incluent le téléphone et d'autres canaux hors ligne, jusqu'à aboutir à la rencontre physique<sup>107</sup>. Le second critère se réfère à l'expérience émotionnelle des partenaires, selon l'intensité des sentiments éprouvés.

<sup>107</sup> À noter que même dans le cas de relations qui sont régulièrement soutenues par des interactions en situation de coprésence physique, la médiation technique n'est pas exclue, comme en témoigne le cas de Julie (31 ans, en couple) qui continue d'utiliser Second Life en compagnie de son partenaire rencontré sur la plateforme, avec qui elle est en relation cohabitante depuis quelques mois au moment de notre entretien.

Ces deux critères, le premier pratique et le second affectif, peuvent être considérés comme deux dimensions essentielles du *cadrage de l'engagement amoureux*. Celui-ci désigne le processus interprétatif par lequel l'utilisateur délimite son propre investissement dans des échanges en les associant à une certaine réalité dont les contours sont, eux-mêmes, le fruit d'un travail d'interprétation. La manière dont l'acteur conçoit son expérience amoureuse dépend du degré de réalité qu'il attribue au monde dans lequel elle est vécue. Ainsi, les pratiques communicationnelles et l'investissement affectif dans des échanges sont à la fois le résultat et la source d'opérations interprétatives qui confèrent une certaine réalité à l'expérience amoureuse. Ces opérations permettent de délimiter un cadre de l'expérience et ses éventuelles modalisations, selon qu'il est défini comme «réel», «RP», «virtuel» ou encore «SL». Quant au terme d'engagement, il signale le caractère actif et intentionnel de l'investissement. Il met aussi l'accent sur le fait que bien que cet investissement soit l'objet d'arbitrages entre partenaires et donc de nature intrinsèquement relationnelle, il ne peut pas être associé directement à la relation et doit être considéré indépendamment pour chacun de ses acteurs.

L'analyse des récits de mes informateurs met en évidence trois cadrages idéaux-typiques de l'engagement amoureux (figure 9).

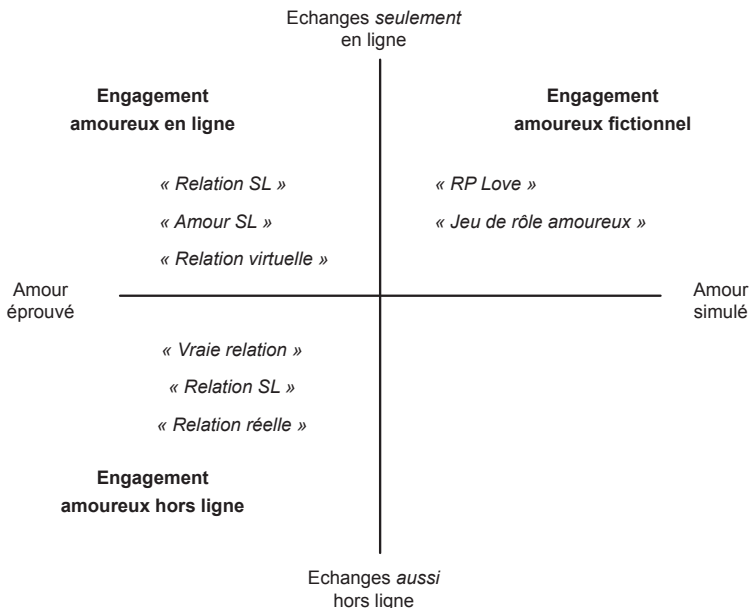


Figure 9 : Les cadres de l'engagement amoureux.

L'*engagement amoureux hors ligne* se donne à voir dans les récits qui mettent en scène une «*relation RL*», une «*vraie relation*» ou une «*relation réelle*». Il repose sur l'affirmation d'une seule sphère expérientielle et des pratiques communicationnelles diversifiées. De plus, il est associé à un fort investissement affectif qui se traduit dans une correspondance entre sentiments éprouvés et sentiments exprimés. Au contraire, l'*engagement amoureux en ligne* et l'*engagement amoureux fictionnel* reposent sur une transformation du cadre et le postulat d'une séparation entre les sphères expérientielles en ligne et hors ligne. Dans l'*engagement amoureux en ligne* (une «*relation SL*», un «*amour SL*» ou une «*relation virtuelle*»), mes informateurs affirment cependant une expérience émotionnelle sincère, alors que dans l'*engagement amoureux fictionnel* les sentiments exprimés ne sont pas éprouvés par les partenaires mais s'inscrivent dans des pratiques de simulation – le «*jeu de rôles amoureux*» ou le «*RP Love*»<sup>108</sup>.

### L'engagement amoureux hors ligne

*«Je ne me sentais plus seule, j'étais comme auréolée de sa présence, y compris dans la RL. Si au quotidien on me demandait mon statut, je disais que j'avais quelqu'un dans ma vie.»*

(Manon, 43 ans, en couple)

Les récits de «*relations réelles*» mettent en scène des rapports amoureux affirmés comme authentiques et basés sur des émotions sincères. L'amour n'est pas seulement exprimé entre les partenaires et face à un public : il est aussi éprouvé. Mes informateurs font l'expérience de l'attirance, de la joie, d'un partage souvent décrit comme un état de grâce, de la jalousie et du manque, soit autant d'émotions qu'ils considèrent comme des indices de l'état amoureux. De ces émotions, ils cherchent à dégager un sens pour l'intégrer dans leur biographie et le récit de leur expérience présente. Le langage amoureux leur

<sup>108</sup> Les relations conjugales hors ligne marquées par le désamour pourraient correspondre à une quatrième forme de cadrage amoureux, et ce d'autant plus qu'elles sont présentées comme l'antithèse des *relations Second Life* (cf. chapitre 9). Deux objections s'opposent cependant à cette interprétation. En premier lieu, ces relations n'incluent pas nécessairement, *a priori*, une simulation de sentiments amoureux. En second lieu, les critères retenus pour la définition de l'objet de recherche (des rapports amoureux noués sur *Second Life*) excluent ces situations du champ de l'analyse puisque le contexte de la rencontre est différent. Théoriquement, cette quatrième forme possible correspondrait à un *engagement amoureux fictionnel* entrepris sur *Second Life* et qui se poursuivrait hors ligne, ceci toujours dans sa forme amoureuse. Cette situation ne s'est présentée dans aucun des témoignages recueillis lors des entretiens ou dans le forum étudié.

fournit alors un code, une grille de lecture qui leur permet d'interpréter leurs sensations, et participe en retour à leur expérience (Eraly 1995).

S'ils ressentent «*réellement*» de telles émotions c'est, en effet, que les utilisateurs les éprouvent dans leurs corps : chatouillements au ventre, accélération du rythme cardiaque ou encore rougissements sont quelques-uns des symptômes qu'ils rapportent pour décrire leur état. Incapables d'exprimer la substance de leur expérience avec d'autres mots – l'amour romantique demeurerait par essence indéfinissable (Jackson 1993) –, ils se disent simplement «*amoureux*». Mes informateurs convoquent, de cette manière, un ensemble de significations sociales et culturelles tellement «*naturalisées*» qu'elles en apparaissent spontanées :

*«Au départ de notre relation, oui je me sentais... je me sentais amoureux! Je me sentais pousser des ailes, je me sentais important pour quelqu'un, voilà, comme on peut vivre les débuts d'une relation en réel! Où on est tout feu tout flamme... C'était vraiment ça.»*

(Jérôme, 32 ans, célibataire)

L'état amoureux est ici décrit comme un sentiment de légèreté, de puissance et d'enthousiasme qui repose sur la reconnaissance intersubjective d'une valeur positive de soi. Pour le résumer, Jérôme évoque un type d'expérience qu'il suppose partagée : l'entrée en amour «*en réel*».

En se disant amoureux, mes informateurs inscrivent leur vécu dans un registre sentimental spécifique. Ce registre non seulement objective leur expérience, mais les engage dans un réseau d'attentes et de normes relatives à l'amour. Celles-ci opèrent comme des guides à leur expérience affective : c'est parce qu'ils se déclarent amoureux, par exemple, que les utilisateurs se posent la question de la «*fidélité*», qui, en retour, engendre des sentiments tels que la jalousie vis-à-vis d'un tiers ou, plus rarement, la culpabilité face à un conjoint «*trompé*».

L'authenticité de l'expérience amoureuse ne concerne pas seulement le vécu affectif mais plus globalement le cadrage même de la relation. Certains de mes informateurs se disent clairement «*en couple*», non seulement dans le contexte social en ligne mais aussi vis-à-vis de leur entourage – Christophe (26 ans, célibataire) avait annoncé à sa famille avoir une partenaire qu'il espérait leur présenter bientôt. En donnant une visibilité hors ligne à leur lien, ils témoignent d'un engagement fort face à leur partenaire : rendre la relation publique contient, implicitement ou explicitement, la promesse d'une rencontre physique et d'une certaine durabilité des échanges. Ainsi, les utilisateurs objectivent socialement une expérience à leurs yeux tout aussi tangible que si elle était fondée sur des rapports non médiatisés par Second Life.

Dès lors, il apparaît clairement que les protagonistes de ces relations sont les utilisateurs eux-mêmes et non les résidents. Les avatars jouent un rôle purement instrumental : ils sont des vecteurs qui permettent d'interagir verbalement et gestuellement dans Second Life, de visualiser la proximité affective, ou encore d'afficher des signes d'attachement dans l'espace public en ligne. Cependant, ils n'occupent qu'un caractère secondaire dans la relation. Cet effacement de l'avatar se manifeste dans les pratiques communicationnelles des partenaires amoureux. Sur Second Life, les usagers privilégient la communication orale, ne recourant à l'écrit qu'en raison de contraintes matérielles ou d'impératifs de discrétion vis-à-vis de leur entourage. La voix – « *c'est plus réel, c'est plus concret* » me dira Christophe – rend plus substantiels les échanges, fussent-ils seulement discursifs. Rapidement, les partenaires tendent à délaisser Second Life au profit d'autres canaux de communication. Par l'usage, parfois conjoint, d'outils tels que Msn, Skype, voire leur téléphone, ils entretiennent et renforcent un sentiment de coprésence :

*« Joël : Moi ma voice est pratiquement toujours allumée. Elle, je t'ai dit, bon elle ne me parle pas beaucoup, elle m'écrit beaucoup. Elle, elle écrit et moi je parle, voilà. Après, tu vois, là le soir avant de se coucher, elle est au fond de son lit et en train de s'endormir, donc je lui parle... sur Msn, elle a Msn sur son téléphone... jusqu'à ce qu'elle s'endorme. Après elle m'envoie un message quand elle se réveille, parce qu'elle se réveille avant moi, et puis après ça continue toute la journée. À dix heures, elle a une pause, elle me téléphone. À midi c'est... on se retrouve sur SL quand elle sort du boulot et moi je suis dans ma pause... et ainsi de suite, jusqu'à ce que ce soit cinq heures.*

*Enquêtrice : Donc en fait, vous êtes ensemble toute la journée.*

*Joël : Oui, pratiquement. On ne se lâche pas. C'est en moyenne entre dix et quinze sms par jour, c'est un à deux coups de téléphone et ... dès qu'on peut être à la maison, c'est sur SL. »*

Tout au long de leurs journées, Joël (43 ans, marié) et Élise (23 ans, en couple) poursuivent un dialogue continu, jonglant avec différents canaux de communication au gré des circonstances. Par ailleurs, il n'est pas rare que des images, soit fixes (photo) soit animées (webcam), s'intègrent dans les échanges. Elles contribuent, elles aussi, à « *concrétiser le rêve* » (Adrien, 54 ans, marié). À mesure qu'ils dévoilent leur corps, les partenaires se révèlent peu à peu leur identité. En outre, le fait qu'ils s'appellent par leurs prénoms plutôt que par leurs pseudonymes, qu'ils connaissent leur situation familiale, parfois financière, ou encore partagent leurs soucis quotidiens, sont autant de signes qui témoignent d'un engagement important et de l'intégration de leur relation dans leur quotidien respectif.

La multiplication des outils de communication amorce un processus de découverte mutuelle qui trouve son aboutissement dans la rencontre physique. Les «*relations réelles*» sont structurellement marquées par une dynamique de confrontation progressive entre un partenaire perçu, imaginé et reconstruit sur la base de signes identitaires relativement rares et un partenaire de plus en plus matérialisé. À mesure que l'utilisateur se révèle, son partenaire doit ajouter de nouveaux traits à l'image qu'il s'en fait. Il est amené à reconsidérer sa représentation de son objet d'amour en y intégrant des signes qui le rendent de plus en plus «*réel*».

Qu'elle soit seulement rêvée, parfois évoquée, clairement prévue ou déjà réalisée, la rencontre physique constitue un ingrédient incontournable de l'*engagement amoureux hors ligne*. Lorsqu'elle se profile dans le futur de la relation, les partenaires la mentionnent avec un mélange d'enthousiasme et de prudence. Ils souhaitent la voir se produire mais se tiennent à un discours mesuré qui atteste de leurs craintes face aux risques que comporte une telle entreprise :

*«C'est quelque chose qu'on envisage de faire. Après... après voilà, on a la question de l'argent, la question de contraintes respectives qui font qu'on ne peut pas se voir tout de suite, ce qui fait qu'on attend parce qu'on pense que c'est important de bien se connaître, de vraiment être sûres. Et puis maintenant je pense qu'on a atteint... Voilà, elle, elle a dix ans de plus que moi et je pense qu'on a atteint un âge où on se dit... j'ai une trentaine d'années, où on se dit que la patience n'a pas de prix, tu vois ? qu'il vaut mieux attendre plutôt que de se précipiter à corps perdu dans une relation où... où peut-être on va souffrir. Donc on prend le temps des choses.»*

(Alessia, 30 ans, célibataire)

Mes informateurs signalent deux risques majeurs liés à la rencontre physique. Tout d'abord, et comme l'ont montré plusieurs recherches (Albright et Conran 2003 ; Dröge et Voirol 2011 ; Lardellier 2004), cette dernière est potentiellement menaçante pour la poursuite des échanges amoureux. En confrontant les corps, elle peut compromettre l'intimité, l'attraction et la complicité entre partenaires – c'est notamment ce que redoute Alessia. Ensuite, la rencontre comporte un certain péril pour chacun des partenaires : elle risque de bouleverser leur quotidien, de les exposer à des souffrances affectives, voire de provoquer une rupture biographique en déclenchant ou en accélérant une rupture conjugale par exemple.

Mes informateurs considèrent que ces échanges se déroulent dans une seule sphère expérientielle : celle de leur vie réelle. Dès lors, l'*engagement amoureux*

*hors ligne* a des impacts tangibles sur leur existence. Dans leur vie quotidienne tout d'abord, certains aménagent leurs activités afin de pouvoir consacrer du temps à leur partenaire. De plus, ils voient leur état émotionnel être influencé par leurs échanges. D'un point de vue identitaire ensuite, le partenaire amoureux en ligne devient un nouvel interlocuteur privilégié – un « autrui significatif » (Berger et Luckmann 2008 [1966] ; Mead 2006 [1934]), face auquel l'individu développe de nouvelles narrations de soi (Kaufmann 2004) intimes et avec qui il se projette dans un futur commun. Enfin, l'*engagement amoureux hors ligne* peut avoir des impacts biographiques importants en bousculant la situation personnelle et familiale, par exemple lorsqu'il entraîne une crise conjugale ou conduit à un déménagement.

### L'engagement amoureux en ligne

Second Life n'est pas seulement un espace de rencontre délaissé ensuite au profit de l'utilisation d'autres canaux de communication. Pour ceux qui vivent une « *relation SL* », un « *amour SL* » ou encore une « *relation virtuelle* », la plateforme occupe au contraire une place centrale : c'est principalement elle qui sert de vecteur aux échanges et en retour l'« *amour SL* » devient une motivation fondamentale pour s'y connecter. La définition de la relation est dès lors intimement liée à l'environnement en ligne.

Contrairement à l'*engagement amoureux hors ligne*, l'*engagement amoureux en ligne* est supposé rester sans conséquences sur la vie des partenaires. Comme nous l'avons vu, un tel investissement se fonde sur la distinction entre la « *première* » et la « *seconde* » vie, c'est-à-dire sur une modalisation de l'expérience qui est désormais qualifiée de « *slienne* » ou « *virtuelle* ». Cette distinction est cependant floue. Plusieurs témoignages montrent que tant l'utilisation de Second Life que l'expérience amoureuse sont, en effet, généralement associées à une entreprise de découverte d'un soi « réel » qui passe par des pratiques d'expérimentation relationnelle et identitaire.

Les exemples de Kristin (41 ans, mariée) et de Karine (48 ans, mariée) sont éloquentes : ces deux femmes vivent chacune une relation avec une autre femme (représentées par des avatars féminins) depuis plusieurs années sur Second Life. Elles me racontent s'y être initiées aux relations homosexuelles, qu'elles ne connaissaient ni sur internet ni hors ligne. À l'expérimentation d'une autre orientation sexuelle s'ajoute la découverte de rapports peu conventionnels du point de vue du modèle amoureux romantique. En particulier, ces relations ne sont pas fondées sur le rejet systématique d'un tiers cantonné au rôle de rival (Chaumier 2004 [1999]). Karine et sa partenaire explorent des pratiques BDSM (bondage, discipline et sadomasochisme) incluant, notamment, la soumission à leur « *Mistress* ». Quant à Kristin, elle fait depuis plusieurs années l'expérience

d'une sexualité et d'une affectivité non exclusives. Ces expériences conduisent les deux usagères à questionner différents aspects de leur sexualité et de leur identité. En particulier, elles leur permettent d'explorer des dimensions jusque-là inédites de leur intimité individuelle. En les expérimentant avec leurs partenaires, Karine et Kristin les extraient de leur imaginaire pour les actualiser dans un rapport d'intersubjectivité partagée, qui influe ensuite sur leurs conduites et la manière dont elles se définissent au quotidien – Karine, par exemple, m'affirme qu'elle «*regarde les femmes autrement dans la vie réelle*».

Bien que dans l'*engagement amoureux en ligne* l'implication personnelle de l'utilisateur soit forte, son avatar joue aussi un rôle central. Il n'est pas seulement un vecteur du soi «*réel*» : il en est aussi le révélateur. L'avatar éveille et manifeste, dans un espace social où se nouent de nouveaux liens, des aspects ignorés de l'identité personnelle. Il matérialise dans son apparence et/ou son comportement un soi tantôt rêvé, tantôt rejeté. Tout comme le partenaire amoureux, il incarne donc un référent face auquel l'acteur réinterprète et remodèle son identité personnelle.

L'importance de l'avatar se manifeste alors tant dans les discours de mes informateurs que dans les interactions amoureuses. Ils s'interpellent par leurs pseudonymes et taisent leurs prénoms, qu'ils ignorent d'ailleurs souvent ; ils n'échangent pas de photographies et ne révèlent généralement pas leurs voix ; enfin, ils n'envisagent pas de se rencontrer physiquement. De plus, leurs interactions demeurent pour l'essentiel médiatisées par Second Life. Et lorsqu'ils recourent à d'autres outils de communication (e-mails, Msn ou Facebook par exemple), ils créent un compte au nom de leur avatar.

Toutefois, le contenu de leurs échanges inclut de nombreux éléments qu'on ne saurait qualifier de «*virtuels*» étant donné qu'ils sont directement issus de leur quotidien. Comme nous l'avons vu précédemment, les confidences contribuent au rapprochement affectif entre partenaires. À cet égard, notons que l'intimité des dialogues est d'autant plus forte qu'ils se déploient dans un contexte relationnel déjà marqué par une certaine implication émotionnelle. La forte complicité entre Karine (48 ans, mariée) et sa partenaire date de leur première rencontre, plusieurs mois avant leur mise en couple. Ce premier échange a été marqué, pour elle, par un événement particulièrement troublant :

«[14:19] Carla Zuna : là pour la première fois de ma vie j'ai dansé un slow avec une fille, c'était Leena

[14:19] Carla Zuna : cela m'a perturbée

[14:20] Ama Khalim : pour quelle raison ?

[14:20] Carla Zuna : je n'avais jamais dansé de slow avec une fille

[14:21] Carla Zuna : *et sur SL quand je suis d'humeur, j'éprouve des sensations physiques quand je danse etc*

[14:22] Ama Khalim : *et qu'est-ce que tu as ressenti lors de cette danse ?*

[14:22] Carla Zuna : *un grand trouble*

[14:22] Carla Zuna : *as tu déjà dansé cheek to cheek avec une fille, poitrine contre poitrine ? »*

L'expérience de cette danse provoque une érotisation de leur relation encore naissante et encourage Karine à chercher la compagnie de celle qui va devenir sa partenaire, puis scelle le développement de leur intimité.

De fait, il n'est pas rare que mes informateurs éprouvent des émotions qu'ils associent à l'état amoureux. Les sensations physiques viennent d'ailleurs souvent redéfinir le cadrage de l'expérience et les conduisent à en affirmer le caractère «réel». S'agissant de qualifier plus globalement leur vécu, certains se disent clairement amoureux alors que d'autres refusent de recourir à ce terme. Pour ces derniers, les notions d'«*amour*» et de «*couple*» renvoient à un système de pratiques et de significations contraignantes et qui ne correspondent pas à leur expérience. Vécus comme plus libres et moins engageants qu'une «*vraie relation amoureuse*», leurs échanges les mènent à s'interroger sur le sens de leur relation dans le contexte de Second Life. Ils les conduisent, de surcroît, à questionner la signification de l'«*amour*» et les engagent dans un processus réflexif visant à en dégager la substance. Je montrerai ci-après (chapitre 8) que ce refus de nommer l'amour répond à des stratégies de mise à distance de la relation par l'affirmation de sa nature «*virtuelle*».

### **L'engagement amoureux fictionnel**

*«SL, je trouve, c'est souvent un peu jouer à la poupée... (et aux Lego en même temps pour les builders).*

*On cherche de beaux habits pour la poupée.*

*On joue à l'amener à la montagne, à la mer.*

*Et de temps en temps, Barbie épouse Ken.*

*“Eh les enfants, qu'est-ce que vous faites ? Un mariage ? Pour quoi faire ”*

*“Chuuuut ! Non, on joue, tu comprends pas ?” »<sup>109</sup>*

<sup>109</sup> Extrait d'une intervention dans le forum d'utilisateurs étudié.

Les récits de «*jeux de rôles amoureux*» (appelés aussi «*RP amoureux*» ou «*RP Love*») se rapportent à un *engagement amoureux fictionnel*. Ce type de cadrage fait appel à une modalisation, qui repose sur des principes de fiction qui s'appliquent autant à la présentation de soi qu'aux interactions amoureuses.

Pourquoi parler d'engagement *fictionnel* et non ludique ? Si le jeu (ici le jeu de simulation) est une forme de fiction, toute fiction n'est pas ludique. Or, bien que le jeu de rôles donne fréquemment le cadre d'une simulation amoureuse en ligne, cette dernière ne participe pas toujours à un jeu formel. Elle constitue cependant bel et bien une *fiction*, c'est-à-dire une transformation du cadre que Caïra définit comme «*la levée des contraintes de recoupement et d'isomorphisme* pesant sur les cadres de communication» et qui «s'opère par une *instruction* pragmatique qui s'interprète comme un message du type "Ceci est une fiction"» (2011 : 170).

L'utilisateur qui pratique une fiction amoureuse affirme donc qu'il s'adonne à une simulation sentimentale, ce qui suppose l'engagement d'un soi fictif : l'identité en ligne ne correspond pas à l'identité personnelle mais à celle d'un personnage construit. Quant à la relation, elle relève de la fiction dans la mesure où les sentiments exprimés par des mots ou par des gestes ne se recoupent pas avec les émotions éprouvées : les usagers «*font semblant*» d'être amoureux sans l'être «*réellement*». Ces «*jeux de rôles*» reposent donc sur une modalisation du cadre d'interaction opérée par une simulation de l'état amoureux, ainsi que des pratiques et des discours qui s'intègrent dans ses scénarios.

Dans leurs formes les plus radicales, ces relations sont soutenues uniquement par des échanges sur Second Life. Les utilisateurs ne communiquent que par son interface, le plus souvent d'ailleurs en privilégiant la communication écrite. De cette manière, ils limitent la visibilité de leur identité personnelle pour mettre en évidence celle de leur personnage. Les échanges amoureux sont, dès lors, circonscrits à l'espace du jeu et se fondent sur un effacement des utilisateurs : les protagonistes en sont les avatars.

Parallèlement, certains couples entretiennent aussi des liens amicaux nourris par des dialogues dénués de connotation amoureuse. Dans ce cas, la préférence pour une communication écrite dans Second Life ne s'applique qu'aux échanges affectifs ou sexuels. Quant à la conversation amicale, elle se déploie parfois dans le même canal de communication et se mêle au dialogue amoureux – cette pratique d'imbrication discursive entre le joueur et son personnage est courante dans les pratiques de jeux de rôles (Caïra 2007 ; Grellier 2008). Dans d'autres cas, les utilisateurs recourent à des canaux communicationnels alternatifs

(téléphone, Msn ou Skype). Ils s'assurent par là d'une définition plus nette de l'identité de l'énonciateur – avatar ou joueur.

Par ailleurs, la relation amoureuse connaît toujours une existence publique dans l'environnement en ligne, ce qui n'est pas toujours le cas dans les autres formes d'engagement amoureux. Le partenariat est affiché dans les profils, parfois accompagné de déclarations d'amour ou de clichés du couple. Sous forme fictive, les partenaires peuvent également être mariés, voire avoir des enfants<sup>110</sup>. Dans l'espace public en ligne, ils affichent des signes du lien conjugal, notamment en s'adressant à autrui par des mots à caractère amoureux :

*« Quand on est sur SL tous les deux, on s'appelle “mon cœur”, “mon amour”, on envoie des gestures<sup>111</sup> avec marqué “je t'aime” dedans sans forcément le dire en écrit, mais c'est vrai que quand on est en réel, ça change du tout au tout, c'est vraiment plus une relation de meilleurs amis qu'on a en réel. »*

(Cathy, 21 ans, en couple)

Sur la plateforme, Cathy et son partenaire communiquent essentiellement par écrit et adoptent un registre clairement amoureux. Leurs échanges reposent alors essentiellement sur l'utilisation de commandes automatisées qui animent leurs avatars et placent dans leurs bouches des déclarations qu'ils semblent éviter de formuler personnellement – peut-être parce que les mots « *je t'aime* » sont trop engageants. Leurs conversations téléphoniques, à l'inverse, les engagent en tant que personnes. Tous deux adoptent alors une inflexion amicale.

Lorsqu'ils qualifient leurs rapports de « *SL* » ou de « *virtuels* », les utilisateurs se réfèrent tant à la médiation digitale de leurs interactions qu'au caractère simulé de leurs sentiments. D'un point de vue affectif, ces relations se caractérisent donc par une dissonance entre sentiments éprouvés et sentiments exprimés qui concerne tout particulièrement l'engagement amoureux. Cependant, cette simulation n'est pas une imposture au sens goffmanien : elle répond au contraire à des règles du jeu établies qui confirment le cadre fictionnel des échanges amoureux.

Pourtant, les joueurs ne se montrent généralement pas indifférents à l'égard de leur partenaire. Leurs sentiments pour leur compagnon de jeu sont teintés

<sup>110</sup> Les enfants sont soit joués par d'autres utilisateurs, soit des *bots*, c'est-à-dire des agents informatiques animés automatiquement par logiciel.

<sup>111</sup> *Gestures* est le terme anglais pour qualifier les *animations*.

de «*tendresse*», d'«*amitié*» ou encore de sentiments «*fraternels*». Ils vivent parfois un attachement très fort, mais qu'ils s'efforcent de distinguer des émotions et des liens amoureux :

*«Christophe : On a une relation très claire. C'est-à-dire que c'est de l'amical et... c'est une très bonne amitié, mais ça reste de l'amitié. Enfin du moins pour moi c'est de l'amitié. Elle, je ne sais pas trop, parce que je commence à douter un petit peu parce que... comment dire ? Hier, j'étais en train de régler un petit souci, je lui ai limite pas répondu et elle a commencé à me faire une petite crise. Donc... je commence à... douter un petit peu (rire). Mais... si je vois ça, je vais mettre quand même des limites, parce que (rire), moi déjà mes limites sont mises parce que c'est de l'amitié et je sais très bien que ça sera pas plus avec elle. Bon, après voilà. Il faut pas trop qu'elle me titille non plus... Et tu sais pourquoi je sais que c'est uniquement de l'amitié avec elle ?*

*Enquêtrice : Vas-y, dis-moi.*

*Christophe : Je ne suis pas jaloux (rire).»*

L'engagement amoureux fictionnel suppose un équilibre et une réciprocité des émotions et de leur définition. Cet équilibre est fragile : que l'un des protagonistes puisse éprouver une attirance réelle menace la modalisation fictionnelle du cadre, ce qui devient problématique lorsque l'autre affirme ne ressentir que de l'amitié. Cette simulation fait donc appel à des compétences affectives indispensables pour reconnaître ses propres sentiments – Christophe (26 ans, célibataire) désigne l'absence de jalousie comme preuve de l'absence d'amour. De plus, elle mobilise des compétences communicationnelles permettant d'identifier ce qui est, chez le partenaire, de l'ordre du sincère ou du simulé. Enfin, comme l'illustre le récit de Christophe, derrière la clarté affirmée de l'engagement fictionnel se donne à voir une modalisation susceptible d'être menacée au cours des échanges.

C'est donc non seulement en tant que simulation, mais surtout en tant que *potentiel* que l'engagement fictionnel peut être qualifié d'*amoureux*. Le fait que les partenaires s'affichent publiquement en tant que couple ou qu'ils échangent des gestes et des mots d'amour n'est en soi pas suffisant pour le définir comme tel. En revanche, ces actions les engagent dans des pratiques, des récits et des attentes qui, s'ils viennent à les «prendre au sérieux», sont bel et bien associés à l'amour. Comme nous le verrons ci-après, de nombreux témoignages montrent que le potentiel amoureux de ces «jeux de rôles» n'est pas que théorique.

## DES DISTINCTIONS MOUVANTES

Les différents récits analysés constituent des références que mes informateurs mobilisent pour caractériser eux-mêmes leur expérience amoureuse. Relevons que cette dernière reste sujette à de nombreuses ambiguïtés. Il n'est pas rare que les usagers mobilisent différentes définitions selon leur interlocuteur ou selon qu'ils s'expriment au nom du couple ou en leur nom seul. Ces cadrages concurrents sont un sujet de prédilection parmi les thèmes débattus dans le forum étudié. Ils se manifestent dans les récits de triangles amoureux composés de l'utilisateur, son conjoint hors ligne et son partenaire sur Second Life. L'utilisateur pourra par exemple assurer son partenaire d'un engagement amoureux en ligne ou hors ligne – ces deux types d'engagement se différencient notamment selon qu'il évoque ou non le projet de quitter son conjoint pour le rejoindre – alors qu'à son conjoint il affirmera entretenir une relation purement amicale ou participer à un « *jeu de rôles* ».

Par ailleurs, la définition du cadre sur laquelle s'entendent les partenaires ne coïncide pas toujours avec celle dont chacun fait intimement l'expérience. Les ambivalences, voire les désaccords dans la définition intersubjective des cadres d'interaction, sont fréquents. Cette définition est l'objet d'arbitrages répétés et souvent implicites, typiquement dans le choix des canaux communicationnels ou dans les informations distillées à propos des identités hors ligne. Comme l'illustrent les fréquents désaccords entre partenaires, ces arbitrages sont producteurs de compromis qui ne s'accordent pas toujours avec leurs interprétations respectives. Quand ces décalages deviennent criants, ils débouchent sur des négociations explicites. Le cadrage des rapports intimes sur Second Life est donc l'objet de *transformations* successives. Celles-ci impliquent parfois des *impostures* – c'est du moins l'interprétation que font mes informateurs de certains épisodes de leur vie affective. Ou, dans d'autres cas, des *illusions*, c'est-à-dire des erreurs de cadrage qui comme nous le verrons sont imputées à des définitions implicites concurrentes de la situation relationnelle. Enfin, les récits de mes informateurs mettent parfois en évidence des formes d'*auto-illusion*, que l'on pourrait plus précisément définir comme la projection sur autrui d'attentes relationnelles et affectives excessives (chapitre 7).

Relevons encore que l'analyse et l'identification des cadrages de l'expérience amoureuse restent toutefois approximatives. D'une part, comme je l'ai souligné en introduction à ce chapitre, elle ne parvient que peu à rendre compte des opérations de qualification des situations entre partenaires, étant donné qu'elle porte sur leur mise en récit ultérieure. Or, ces témoignages n'apportent, par définition, que des informations partielles sur le déroulement même des interactions amoureuses. D'autre part, il faut souligner que pour les enquêtés eux-mêmes, la définition des échanges et de la relation amoureuse est frappée

d'ambiguïtés plus ou moins fortes. Penchons-nous sur le récit de Céline. Cette femme québécoise, âgée de 46 ans et célibataire, est en relation depuis six mois avec un homme marié, dont la femme utilise aussi la plateforme. Lorsqu'elle parle en son nom et celui de son partenaire, Céline insiste sur le fait qu'ils n'entretiennent pas de rapports amoureux «*réels*» :

*«Je te dirais que sur SL je suis tout pour lui et lui est tout pour moi, mais comme il n'y a rien en réel, je me mets une barrière de ne point... d'essayer de ne point tomber en amour avec lui. Parce que sinon ça peut finir par détruire le couple SL. Tu sais, pour moi, comme pour lui, le réel c'est le réel, SL c'est SL. Il faut faire la différence entre les deux.»*

Céline s'efforce de ne pas ressentir de sentiments amoureux dans une relation alors définie, et ceci tant par elle que par son partenaire, en termes de jeu de rôles. Son discours, dont la teneur normative est particulièrement manifeste dans les deux dernières phrases, entre en contradiction avec le vécu affectif qu'elle décrivait une semaine auparavant, lors de notre premier entretien :

*«Il y a beaucoup d'attachement, il y a de l'amour, si on peut dire parce que c'est quand même des êtres humains derrière un écran, alors c'est quand même... L'amour est là, la complicité... Je l'adore, je l'aime... C'est indescriptible ce que je vis.»*

Les définitions exposées ne constituent pas la simple traduction de l'expérience individuelle des partenaires. Elles sont au contraire l'objet d'arbitrages avec soi et avec autrui en fonction des cadres fixés à l'engagement affectif en ligne. Enfin, la définition de la relation fait parfois intervenir des tiers et en particulier des proches des usagers. L'épouse du partenaire de Céline, elle aussi présente sur Second Life, est intervenue lorsqu'elle s'est aperçue qu'il lui confiait des éléments de sa vie hors ligne. Elle a contribué à renforcer la définition de leur relation comme «*SL*», c'est-à-dire uniquement en ligne et dénuée d'émotions amoureuses autres que simulées.

La qualification des échanges et d'une relation comme «*réelle*», «*virtuelle*», «*RL*», «*SL*» ou «*RP*» est, dès lors, traversée par des enjeux qui dépassent largement la question de sa fidélité vis-à-vis du vécu qu'elle exprime. Les cadrages font intervenir, premièrement, les termes du dialogue entre partenaires, en particulier leurs discours et leurs métadiscours amoureux : quels mots emploient-ils lorsqu'ils interagissent ? Discutent-ils des significations qu'ils y attribuent ? Font-ils mention explicite des opérations de cadrage ? Parlent-ils de leurs certitudes et incertitudes quant à la qualification du lien ? En outre,

ces interprétations, qu'elles soient intersubjectives ou individuelles, dépendent des circonstances dans lequel elles sont produites. Le discours ou le métadiscours amoureux prend des significations distinctes en fonction de son contexte : le « *je t'aime* » n'aura pas le même sens selon qu'il est exprimé dans une séance de jeu de rôles ou en assistant au mariage d'amis qui projettent une rencontre physique. Finalement, comme nous le verrons (chapitre 8), la situation relationnelle et affective hors Second Life de chacun des usagers joue un rôle non négligeable dans cette traduction.

Par ailleurs, ces définitions ne sont pas stables ou figées. Un *engagement amoureux hors ligne* porté par un projet de rencontre peut petit à petit se transformer en *engagement amoureux en ligne* s'il tarde trop à se concrétiser ou si l'un des partenaires s'investit dans une relation hors ligne avec un tiers. À l'inverse, l'*engagement amoureux en ligne* peut « glisser vers le RL », notamment suite à un changement dans la situation conjugale d'un des partenaires (un retour au célibat comme dans l'exemple de Jérôme évoqué précédemment) qui rend possible le projet de fonder un couple hors ligne. De même, un *engagement amoureux fictionnel* peut subir une nouvelle modalisation qui le prive de son cadrage de fiction, quand les partenaires commencent à éprouver les sentiments d'attirance, de jalousie ou de manque qu'ils simulaient. Envisagé comme un « *risque* », ce phénomène est l'objet de nombreux débats dans le forum étudié. Il y apparaît notamment sous la forme suivante :

*« Un exemple bien sûr complètement inventé et qui n'existe que dans la fiction 🤖👩‍💻. »*

*Je suis en couple RL<sup>112</sup> et je décide de faire du "RP love", je rencontre une charmante jeune femme qui aimerait faire du "RP love" aussi 😊. Elle bien sûr aussi en couple RL. Les premières rencontres se passent super bien, on se fixe des "règles" bien sur, des limites à pas franchir, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Là je sais ce que je veux, ce que je suis prêt à accepter, c'est clair dans ma tête à ce moment là.*

*Et puis les jours passant, je passe de plus en plus de temps avec ma "chérie virtuelle", j'ai de plus en plus de mal à me déconnecter le soir, mes pensées commencent à m'obséder, j'y pense la journée au boulot etc... Quel bonheur le soir quand arrive le moment de la retrouver.*

*On discute tous les deux, on commence à se parler de ce qui se passe la journée, des sentiments naissants réciproques etc... et puis... ben on commence à franchir la barrière, je ne voulais pas le faire ou*

<sup>112</sup> Ici, le narrateur désigne par « *couple RL* » le couple hors ligne de chacun des protagonistes.

*l'accepter au début, ben c'est plus fort que ma volonté et puis suivent des échanges d'abord Msn, téléphone etc., SL n'étant plus qu'un des moyens de se voir.*

*Et là tu fais quoi ? C'était clair au début, mais les sentiments sont tellement imprévisibles que ton "RP love" se transforme en "drame".»*

Ainsi, la simulation amoureuse porte un risque potentiel puisque les sentiments exprimés peuvent être progressivement ressentis – un processus qualifié de « *bleed-out effect* » (Waern 2010). En dépit des règles qu'établissent les partenaires pour définir leur relation, stabiliser leur définition des échanges et se préserver de ruptures ou d'erreurs de cadre, ces transformations demeurent toujours possibles. Dans les témoignages analysés, le temps passé ensemble et les dialogues intimes apparaissent comme les principaux vecteurs d'une transgression des normes du jeu amoureux. Le risque est alors lié au caractère « *imprévisible* » des sentiments et à leurs conséquences possibles sur la vie des usagers<sup>113</sup>. Il est plus particulièrement associé à l'usage d'un langage dont le caractère performatif est évident dans le témoignage de Joël (43 ans, marié) :

*«C'est impossible, (...) tu ne peux pas passer deux heures ou trois heures chaque soir, parce que les gens sont là tous les soirs... passer deux ou trois heures à dire à un mec que tu l'aimes, que tu le caresses, d'aller faire des câlins, etc., sans qu'à un moment dans ta tête, ça passe au-delà de SL.»*

L'échange discursif et gestuel entre résidents est donc structurant dans l'expérience émotionnelle intime des usagers. Par sa dimension affective, il est particulièrement susceptible d'alimenter des ambiguïtés dans la définition des échanges. De même, si la définition de la relation est l'objet d'autant de soins – certains usagers la négocient longuement –, ce n'est pas seulement parce qu'elle doit traduire verbalement une expérience affective, mais parce que ce cadrage a le potentiel de la transformer en introduisant de nouvelles significations et de nouvelles attentes – et ici le terme d'*engagement* amoureux prend tout son sens.

Les trois formes idéal-typiques d'engagement exposées précédemment sont, dès lors qu'on se penche sur des récits particuliers, difficiles à distinguer. Elles doivent, en premier lieu, être appréhendées différemment selon le contexte social et relationnel dans lequel elles se manifestent. En second lieu, elles ne

<sup>113</sup> Dans le forum étudié, les utilisateurs débattent longuement de « *dramas* » amoureux et personnels. Ces discussions voient s'opposer ceux qui témoignent avoir vécu de tels « *dramas* » et ceux qui en ont été les témoins agacés, appelant notamment à respecter les règles du « *jeu* ».

constituent pas des entités stables et doivent donc être comprises en regard de l'historicité de la relation. Ces trois cadrages proposent cependant de véritables principes organisateurs du vécu amoureux sur Second Life. Ils offrent des référents auxquels les acteurs s'identifient ou, au contraire, qu'ils rejettent dans leurs échanges et leurs définitions de ces derniers. Longuement discutés, dans les forums notamment, ils constituent non seulement des miroirs des expériences, mais s'érigent en de véritables instances de médiation sociale et culturelle du vécu amoureux en ligne.

Mais le caractère pluriel, parfois contradictoire et contingent des relations narrées n'est pas seulement à interpréter dans une perspective interactionniste et comme un produit du processus de médiation technique. Les protagonistes des relations étudiées se montrent particulièrement réticents à réduire leur expérience en lui accolant une définition univoque et, à cet égard, on peut invoquer les effets de sa médiation culturelle – c'est-à-dire des représentations historiquement construites et collectivement partagées de l'amour. Ces dernières sont historiquement structurées par l'opposition cartésienne entre raison et passion (Schurmans 2010), qui se manifeste très fortement dans les récits analysés. L'amour étant ontologiquement associé à la passion, il échappe aux tentatives d'objectivation. De plus, ces significations culturelles sont marquées, dans nos sociétés contemporaines, par une pluralisation des modèles conjugaux (Kellerhals *et al.* 2008 [2004]) qui remet en question le modèle romantique (Giddens 2004 [1992]), en particulier sur le plan des normes et des valeurs. S'il ne faut pas surestimer l'impact de ces transformations sur les manières de « faire couple », ces questionnements se posent de manière très concrète dans les espaces de sociabilité en ligne. Ces interrogations aboutissent, sur Second Life, à la coexistence d'engagements relationnels divers, traversés d'enjeux liés, d'une part, à l'authenticité des sentiments et, de l'autre, à leurs conséquences biographiques possibles. Bien que ces enjeux fassent l'objet de discussions entre partenaires et, plus collectivement, dans les forums d'utilisateurs, les acteurs tendent à les appréhender de manière individualisée et à y apporter des réponses plurielles. Cette diversité n'est cependant pas seulement le signe d'une individualisation des façons d'appréhender le couple et l'amour : elle intervient dans un contexte interactionnel spécifique que les usagers modèlent par des cadrages et des transformations successives.



## 7

### TRAJECTOIRES AMOUREUSES

*«[06:57] Ama Khalim : et pour toi, quel est l'intérêt de jouer aux amoureux ?*

*[06:58] Yuki Malom : disons que mes histoires RL m'ont pas mal abimée donc je ne veux plus trop en avoir*

*[06:58] Yuki Malom : c'est une façon de vivre un peu de tendresse en toute sécurité»*

Les pratiques, les valeurs et les normes sur lesquelles se fondent les rapports amoureux s'établissent et s'affinent dans l'enchaînement de ruptures et de nouvelles rencontres. Les récits de mes informateurs laissent entrevoir le déploiement de véritables processus d'apprentissage affectif et relationnel au fil de leurs expériences amoureuses. Ceux-ci se traduisent par différents types d'énoncés dans les témoignages analysés : des énoncés évaluatifs sur les relations passées, des énoncés comparatifs entre différentes relations, enfin des énoncés descriptifs et normatifs sur les relations présentes ou à venir. Ils témoignent de la dimension éducative des relations amoureuses (Schurmans 2008) et peuvent être abordés par les questions suivantes : qu'est-ce que les acteurs retiennent de leurs expériences amoureuses ? Comment ces expériences les mènent-elles à reconsidérer la manière dont ils s'engagent vis-à-vis d'autrui ? Comment et sur quels fondements définissent-ils les valeurs et les normes appelées à régir leurs échanges ?

Le contenu de la socialisation affective se caractérise par deux dimensions principales. D'une part, les usagers précisent leur manière d'appréhender autrui d'un point de vue cognitif et affectif. Ce processus s'oriente dans le sens d'une

reconnaissance d'autrui non seulement en tant qu'avatar ou résident, mais aussi en tant que personne à part entière. Il se double cependant de la nécessité de se protéger des risques inhérents aux expériences affectives. De façon ambivalente, cette reconnaissance s'accompagne donc d'efforts de mise à distance des affects et, parfois, de désengagement amoureux. D'autre part, mes informateurs développent des savoirs et des manières de faire qui se rapportent plus spécifiquement aux rapports intimes et amoureux. Ces compétences comportent une dimension fortement affective – comment maîtriser ses émotions et ménager celles d'autrui ? – et une dimension davantage interactionnelle – comment éviter les malentendus, voire les conflits amoureux ?

Finalement, ces processus d'apprentissage ne se réalisent pas seulement dans l'exercice d'une réflexivité individuelle. Ils impliquent des échanges dans lesquels les acteurs construisent des significations collectives des rapports amoureux en ligne. Celles-ci ne signifient pourtant pas qu'ils adhèrent toujours aux mêmes conceptions : ils s'entendent en revanche sur l'importance de certaines valeurs et normes communes.

Avant d'examiner ces trajectoires affectives proprement dites, il convient encore de souligner que mes informateurs n'ont pas tous le même degré d'expérience des relations amoureuses en ligne. Si toutes les personnes interviewées ont vécu plusieurs histoires amoureuses initiées sur Second Life, certaines n'utilisent cette plateforme que depuis quelques mois alors que d'autres en font usage depuis plusieurs années. De même, des usagers cumulent un très grand nombre d'expériences amoureuses et d'autres n'ont connu que deux ou trois partenaires. Enfin, alors que certains n'évoquent que des épisodes relationnels initiés sur Second Life, d'autres incluent dans leur biographie amoureuse des histoires nouées sur d'autres plateformes relationnelles en ligne, voire hors internet.

## ENTRE RECONNAISSANCE D'AUTRUI ET PROTECTION DE SOI

Les expériences passées structurent la façon dont les utilisateurs envisagent, au présent, leurs échanges sur Second Life. Le forum étudié, auquel participent de nombreux joueurs de jeux de rôles, est le théâtre de fréquentes discussions relatives à la définition de la plateforme et portant plus particulièrement sur la nécessité de la considérer comme un espace de fiction. Ainsi, plusieurs usagers témoignent avoir, dans un premier temps, envisagé les relations en ligne comme des « *relations entre avatars* ». Ils affirment n'avoir pris conscience qu'ensuite de l'implication d'un autre joueur pouvant présenter un engagement distinct du leur.

Joël (43 ans), technicien, marié et père de trois enfants, participe assidûment à des jeux en réseau où il interagit avec d'autres joueurs et des robots informatiques

animés par des logiciels. Il découvre Second Life en septembre 2010, se crée un premier avatar de sexe féminin, commence à se familiariser avec l'environnement et à faire quelques premières rencontres. Parmi elles, Zoé, une utilisatrice qui devient rapidement sa partenaire officielle. Pendant un mois, Joël prétend être, lui aussi, une femme et il s'intègre dans son groupe d'amis. À mesure que le temps passe, il réalise cependant que les sentiments de sa partenaire paraissent de plus en plus sincères et il se surprend à ressentir, lui aussi, une forme d'attachement envers elle. Joël prend alors peur et cesse brusquement de se connecter à Second Life. Lors de notre entretien, il décrit cette première expérience comme profondément marquée par l'ignorance de la nature des relations en ligne :

*«Joël : En fait, quand je suis venu, je ne connaissais pas du tout. Donc quand je suis venu, j'avais le choix. Il fallait cocher "homme" ou "femme". Et puis je me suis dit : on va s'amuser un peu, on va faire "femme". Et puis voilà. Mais je ne connaissais personne ! Je suis venu au début pour jouer, pour découvrir. Je visitais, je me promenais, j'essayais, et puis voilà ! Mais je ne m'attendais pas du tout à rencontrer des gens qui... Effectivement, c'est après que j'ai compris que derrière chaque personnage, il y avait quelqu'un. Je jouais dans des jeux où la moitié des personnages étaient des ordinateurs ! Donc... voilà. Disons que j'ai fait mes erreurs sous l'ignorance.*

*Enquêtrice : Oui, bien sûr. C'est vrai que c'est assez particulier quand tu arrives dans SL parce que tu ne sais pas quelles sont les règles implicites. Tu ne sais pas trop comment ça marche.*

*Joël : Voilà, c'est ça. Moi je venais d'un jeu où on jouait à la guerre. J'étais un médecin, et on faisait partie d'un groupe. On se battait contre des ordinateurs.»*

Le fait qu'à cette époque Joël ne soit intégré dans aucun réseau d'utilisateurs et qu'il ne connaisse pas Second Life le mène à y transposer le mode de fonctionnement ludique qui lui était familier dans la plateforme qu'il fréquentait auparavant. Il établit alors un rapport de simulation avec son avatar et s'engage dans un «*jeu de rôles amoureux*». Lorsqu'il prend conscience de son propre engagement émotionnel, Joël se trouve enfermé dans une identité factice qui ne correspond plus à son expérience et décide de l'abandonner. Première rupture.

Peu de temps après, Joël revient sous la forme d'un avatar masculin pour redécouvrir Second Life. Il a alors une brève histoire amoureuse qui prend fin lorsqu'il découvre que les attentes de sa partenaire sont incompatibles avec les siennes : «*en gros, elle voulait que je choisisse entre ma femme et elle*».

Le soir de sa deuxième rupture, il rencontre Élise (23 ans). Elle deviendra sa partenaire officielle trois mois plus tard et Joël se dit « *réellement amoureux* » d'elle.

Cette trajectoire illustre de façon exemplaire un processus de reconnaissance progressive de la personne derrière l'avatar. Pour ceux qui connaissent ce type d'expérience, les relations dans Second Life sont d'abord envisagées comme des relations *entre avatars* ; elles ne les impliquent pas réellement, pas plus qu'elles n'engagent leur interlocuteur. Cette perspective repose sur un double postulat, explicite ou non. D'une part, une distinction entre l'utilisateur et son personnage, appréhendé comme une simple chose : une « *marionnette* » ou une « *poupée* » soumise à la volonté de son détenteur. De l'autre, elle suppose de généraliser cette conception en attribuant à son partenaire un même rapport désengagé à son propre avatar. Il faut toutefois signaler que quand Joël mentionne son incapacité première à percevoir « *des personnes* » dans Second Life, il n'affirme pas avoir considéré ses interlocuteurs comme de simples machines. Sa référence aux robots informatiques signale plutôt un oubli de reconnaissance de l'investissement identitaire d'autrui dans son personnage. Le processus de réification à l'œuvre dans son récit concerne donc moins une personne qu'une chose, pourtant investie de significations qui participent à l'estime personnelle du détenteur de cette dernière (Honneth 2007). Finalement, la reconnaissance progressive de l'engagement d'autrui survient alors que l'utilisateur prend conscience de la dimension émotionnelle de leurs échanges et, plus précisément, quand il s'aperçoit que ses propres sentiments sont investis dans la relation :

*« Je me suis rendu compte que Zoé, ça dépassait les sentiments SL, alors que moi je m'amusais en fait... Mais c'est vrai que je me suis rendu compte que moi aussi, mes sentiments commençaient à dépasser un petit peu SL! C'était un truc qui... c'était une impasse, donc j'ai tout arrêté. »*

(Joël, 43 ans)

L'engagement affectif de Joël est fondamentalement ambivalent : il oppose les sentiments de sa partenaire à son engagement ludique, avant de reconnaître sa propre implication émotionnelle. La situation qu'il décrit rend le *statu quo* intenable. D'une part, ses propres sentiments sont une transgression de la norme d'« amusement » et, de l'autre, cette dernière opère une négation de l'engagement émotionnel d'autrui. La prise de conscience de Joël a donc pour conséquence une remise en question de ses rapports interpersonnels et l'adoption d'une perspective morale : « *c'était tricher, c'était mentir aux autres* », conclut-il.

Un jugement normatif négatif n'est cependant pas le seul moteur de perspective dans les rapports à autrui. La trajectoire de Samuel (54 ans, marié) est marquée par un revirement similaire, motivé cette fois par des raisons d'ordre identitaire. Marié depuis de nombreuses années, ce technicien dans le domaine médical utilise notamment internet à des fins de consommation d'images pornographiques et érotiques. Lorsqu'il découvre Second Life en 2007, il est enthousiasmé par la possibilité d'y développer des pratiques plus interactives. Rapidement, il cumule un grand nombre de partenaires sexuels occasionnels. Après quelque temps, il se montre toutefois insatisfait de cette utilisation :

*«Samuel : Il m'arrivait d'aller dans des endroits, dans des donjons où il y avait des gens qui n'étaient là que pour ça, où on se disait bonjour, on s'arrangeait un petit peu, ça durait 10 minutes. Et 10 minutes après, on était en train de baiser, plus que de faire l'amour. Et voilà, ça me procurait une excitation qui était agréable. Et ça a duré un petit moment, c'était... De toute façon je pense que Second Life n'existerait pas s'il n'y avait pas le sexe. Ça fait longtemps que ça serait fini ! Voilà. Et assez vite, j'ai disons amélioré mes relations parce que ce n'est pas satisfaisant... J'ai très peu de relations comme ça amoureuses... amoureuses non, on va dire sexuelles carrément, avec des gens que je ne connais pas. Ou alors c'est vraiment des coups de cœur. (...) Sinon, dans la majorité des cas j'aime connaître les gens. J'aime leur parler, j'aime savoir... Eh bien il faut qu'il y ait quelque chose, quoi ! Il faut qu'il y ait... C'est devenu plus intellectuel que physique.*

*Enquêtrice : Et ça, comment est-ce que ça a changé ? Est-ce qu'il y a eu un élément déclencheur ou c'est venu petit à petit ?*

*Samuel : Je crois que ce que je n'aimais pas dans ce genre de relation, c'est que je ne revoyais pas les personnes. Comme je t'ai dit, je suis quelqu'un d'assez fidèle en amitié et tout compte fait, je me disais : mais qu'est-ce qu'elle devient maintenant ? Et ça m'ennuyait quelque part. Et donc je préfère avoir des amies, des amour-amies avec lesquelles je peux bavarder, discuter. Il se passe rien et puis il y a un moment où on est dans l'humeur et puis on peut aller plus loin. Je pense que c'est beaucoup plus de douceur et de tendresse et c'est... Je pense que c'est moi qui suis comme ça. J'ai besoin de douceur et de tendresse.»*

Dans son récit, Samuel oppose deux modes de relation à autrui. Le premier, que l'on peut qualifier d'instrumental, est orienté vers une fin unique, individuelle, explicite et prévisible : «se procurer de l'excitation» ou «baiser». Il implique un rapport à autrui de nature «physique» dans le cadre de «relations sexuelles». En outre, le partenaire est inconnu et l'échange ne débouche

pas sur l'établissement de liens durables. Par contraste, le type de relations qu'il affirme privilégier désormais est marqué par un rapport plus « *intellectuel* » et plus riche à autrui. Tout d'abord, ses interlocutrices ne sont pas seulement des partenaires : elles sont des « *amour-amies* ». Ensuite, les échanges ne sont pas uniquement sexuels et lorsqu'ils surviennent, c'est de manière spontanée, en fonction de l'« *humeur* » des deux partenaires. Ces échanges s'inscrivent, enfin, dans des liens durables, égaux et réciproques.

Nous avons vu que le changement de perspective de Joël résultait d'une évaluation morale négative de son comportement. Chez Samuel, l'adoption d'un rapport plus engagé face à ses partenaires découle de motivations plus subjectives, voire identitaires. Se définissant comme « *assez fidèle en amitié* », il se trouvait peu à son aise dans des relations destinées à se dissoudre au terme de l'échange (et qu'il ne parvient d'ailleurs pas à nommer). Ses relations actuelles au contraire, plus durables, correspondent davantage à son caractère « *fidèle* ». Elles peuvent être intégrées dans son récit biographique comme des « *amour-amitiés* » et répondent, enfin, à son « *besoin de douceur et de tendresse* ».

Peut-on interpréter ce récit comme le témoignage d'une conversion univoque vers un rapport à autrui désormais marqué par un engagement affectif durable ? Cette interprétation semble certes correspondre à celle que Samuel fait de sa propre expérience. Mais d'un point de vue plus critique, son récit dénote surtout sa recherche de cohérence biographique. En insistant sur les différences entre sa perspective passée et sa posture présente, Samuel affirme une évolution dans ses pratiques amoureuses sur Second Life. Certains indices (« (...) j'ai *très peu* de relations comme ça (...) *dans la majorité des cas* (...) ») signalent cependant qu'il n'a pas complètement renoncé à des échanges plus distants : son apprentissage semble plutôt avoir redéfini l'équilibre entre engagement et désengagement interpersonnel – deux pôles qui restent toutefois présents dans ses pratiques amoureuses.

En outre, alors que pour Samuel l'instrumentalisation sexuelle d'autrui apparaît insatisfaisante au terme d'un processus réflexif explicite, cette prise de conscience est parfois plus directe voire, en apparence, immédiate. Adrien (54 ans, marié), utilisateur de Second Life depuis la fin de l'année 2006, relate un épisode particulier qui a signé son refus de poursuivre ce type d'échanges :

*« Quand j'étais avec ma première partenaire, ça commençait à vaciller un peu. Il y a eu un soir où elle devait venir et elle n'est pas venue. Et je dirais, un peu pour me venger si je puis dire, j'ai dragué une autre fille. J'ai eu une relation sur des balles, avec des textes... sexuels. Et... quand c'était fini, je n'étais pas bien. Je n'étais pas bien parce qu'il*

*manquait quelque chose. Il manquait ce côté amoureux. Voir deux avatars qui font l'amour, c'est... Bon, après il y en a à qui ça ne fait rien du tout, il y en a d'autres c'est... Bon, c'est comme un film porno : il y en a qui aiment, il y en a qui aiment pas, après tu réagis comme tu veux. Mais je veux dire, au-delà de ça, on s'était échangés des textes amoureux, sexuels etc. Il manquait une troisième donnée, qui est ce côté effectivement de sensations, d'amour, de... qu'on a du mal à définir, mais qui font que tu es bien avec quelqu'un. Moi, si tu veux, j'ai eu un rapport sexuel avec cette personne, mais ça ne m'avait pas apporté, ça ne m'avait rien apporté, bien au contraire. Il n'y avait pas eu ce partage.»*

L'absence d'investissement émotionnel dans l'échange avec autrui – «*il manquait ce côté amoureux*» – a pour conséquence, aux yeux d'Adrien, une impossibilité de «*partage*». Il enferme l'utilisateur dans une relation auto-référencée qu'il juge insatisfaisante. À ses yeux, le caractère problématique de cette expérience semble moins reposer dans le caractère individuel de la pratique de masturbation que dans le fait qu'elle se déroule dans une interaction avec autrui. Le fondement de son malaise se trouve donc dans l'absence d'une intersubjectivité affective dans un échange interpersonnel.

En outre, son récit illustre deux caractéristiques essentielles des trajectoires analysées. En premier lieu, les biographies amoureuses sont susceptibles d'être marquées tant par une relation relativement durable et marquante (Joël) que par la répétition d'expériences considérées individuellement comme peu importantes (Samuel), ou encore par une anecdote particulière (Adrien). En second lieu, l'épisode motivationnel n'opère pas toujours, comme dans les récits de Joël et de Samuel, un changement dans la trajectoire amoureuse. Avant cet événement, Adrien n'avait pas une posture désengagée dans ses relations en ligne (au moment des faits, il entretient d'ailleurs une relation durable avec une autre utilisatrice). Ce n'est qu'à l'occasion de l'absence de sa première partenaire qu'il a adopté une perspective plus instrumentale, motivée par le désir de «*vengeance*». Cet épisode ne change pas sa manière de considérer ses rapports à autrui mais vient au contraire renforcer une vision préexistante.

Les personnes interviewées ne tendent pas seulement vers une reconnaissance d'autrui. Cette reconnaissance les concerne aussi elles-mêmes, leur identité personnelle, leurs propres attentes et leurs affects. La notion d'*attente* est particulièrement intéressante à cet égard : fondée sur l'identification de besoins personnels («*je veux...*», «*je cherche...*», «*j'ai besoin...*», «*il me faut...*») ou d'anticipations individuelles, elle traduit une vision *individuelle* et *intellectualisée* des relations intimes, dont plusieurs auteurs soulignent qu'elle est un trait marquant des expériences intimes contemporaines (Bozon 2004 ; Illouz 2012).

L'identification de besoins personnels suppose, en effet, un travail de réflexion sur différents aspects des relations amoureuses et des relations sur internet. Ce processus se réalise moins dans l'évaluation de sa propre expérience à l'aune de normes et de scripts sociaux établis que dans un travail de mise en cohérence biographique entre des expériences qui sont nécessairement interprétées dans des cadres culturellement construits. Parce que ces derniers apparaissent comme des référents lointains ou des trames implicites et parce que les acteurs construisent des significations qui leur paraissent indissociables de leurs propres expériences, ils tendent à les percevoir de manière très *individualisée*. Or, nous verrons que la construction réflexive de ses propres *attentes* et de ses propres *limites* constitue bien plus qu'un constat sur les pratiques des usagers. D'un point de vue collectif, elle est aussi une *norme partagée, socialement construite* et intrinsèquement liée à une autre norme : la responsabilité individuelle.

### Un engagement distant

La reconnaissance de ses propres émotions et de celles d'autrui a un effet performatif sur l'engagement des usagers en ce sens que celui-ci devient plus affectif. Pour autant, l'adoption d'une perspective engagée ne signifie pas que les usagers se laissent aveuglément guider par leurs sentiments. Les trajectoires de mes informateurs sont également marquées, et ceci presque systématiquement, par une socialisation émotionnelle qui les conduit à adopter des comportements visant à limiter les risques inhérents aux relations intimes. À leurs yeux, ces menaces sont tout d'abord d'ordre émotionnel : les déceptions amoureuses sont fréquentes et s'accompagnent de sentiments de tristesse, de manque, d'abandon et de trahison. Elles comportent aussi, pour certains de mes informateurs, des dimensions pratiques, relationnelles, voire biographiques, qui seront examinées plus en détail ci-après.

Quant aux sources de ces risques, elles apparaissent, tout d'abord, liées à des attentes personnelles et sont donc conçues comme individuelles. Les témoignages dans le forum étudié et les entretiens permettent de mettre en évidence deux principaux types d'expectatives. Les premières portent sur le mode de fonctionnement du couple et, plus particulièrement, la véracité des propos échangés entre partenaires. Bon nombre de ruptures ou de crises amoureuses découlent de la découverte d'une dissimulation ou d'un travestissement – le plus souvent lié à l'identité « *réelle* » de l'utilisateur ou à l'existence d'un autre partenaire amoureux sur Second Life. Les secondes ont trait au développement futur de la relation. Elles donnent lieu à un scénario considéré comme classique dans le forum d'utilisateurs étudié. Il s'articule, chez l'un des partenaires ou tous deux, autour de l'espoir de transformer une « *relation SL* » en « *relation réelle* ». Le cas de Christophe est particulièrement illustratif à cet égard.

Célibataire et âgé de 26 ans, il découvre cette plateforme en mai 2009, soit deux ans et demi avant notre entretien. Christophe a une trajectoire amoureuse marquée par une rupture douloureuse lors de son adolescence, suivie d'une relation hors ligne de deux ans avec une femme rencontrée dans un salon de *chat*. Sur Second Life, il rencontre sa première partenaire en septembre 2010, alors qu'il est en train de se séparer de sa partenaire «réelle». Après quelques mois, ils s'avouent leur attirance mutuelle et officialisent leur relation sur la plateforme. Ils s'échangent leurs photos, leurs numéros de téléphone, et s'envoient des sms. À la fin de l'année 2010, sa partenaire, qui lui affirme être «perdue dans ses sentiments», le quitte. Après une séparation de plusieurs mois, ils renouent en juin 2011. Christophe tente alors de la rencontrer – il parcourt d'ailleurs les quelque 400 km qui les séparent dans ce but – mais sa partenaire manque au rendez-vous. À son retour chez lui, ils continuent leurs échanges sur Second Life avec la perspective de se rencontrer lors des fêtes de fin d'année 2011. Par ailleurs, Christophe annonce leur relation à sa famille et ses amis proches. Lors de notre premier entretien, Christophe m'explique aussi que sa partenaire ayant déménagé depuis quelques mois et ne pouvant plus se connecter à Second Life que sporadiquement, leur relation est essentiellement basée sur des échanges de sms. Six semaines plus tard, se sentant délaissé, il m'annonce leur séparation – il m'explique avoir commencé à douter de sa sincérité en raison des absences et des incohérences dans les propos de sa partenaire. Il s'en dit toujours amoureux, mais soupçonne qu'elle a «joué avec [ses] sentiments». Christophe a d'ailleurs effectué des recherches pour vérifier certaines de ses affirmations. Ses investigations ont renforcé ses doutes, notamment quant au fait que sa partenaire utilisait un autre avatar pour se connecter à son insu.

Souvent implicites dans un premier temps, les attentes des usagers face à leurs partenaires amoureux comportent des risques en ce qu'elles impliquent une projection dans le futur susceptible d'être déçue – par exemple une rencontre et une poursuite de la relation hors ligne. Mais sur le moment, ce danger est souvent imperceptible : plusieurs de mes informateurs concluent le récit d'une déception par le constat de leur inexpérience, voire de leur «naïveté». Ils formulent leur approche actuelle des relations en ligne par contraste avec cette inexpérience. De tels épisodes ont donc pour conséquence une remise en question des modes de fonctionnement relationnel. Ils appellent au développement d'une posture réflexive face à ses propres attentes, qui doivent être identifiées et clarifiées. Suite à sa rupture, Christophe m'affirme ainsi son attente de certitude dans ses relations :

*«Je ne veux pas du “peut-être”. Je veux du sûr : voilà ce que je veux. Pour moi, c'est carré, c'est clair, c'est net, c'est direct. Je ne cherche*

*pas à comprendre. Et je ne veux plus une nana qui me dit “oui, je te promets”, non. Non, parce qu’elle m’en a promis, elle a promis, promis, et pour finir ce n’est que des paroles et rien de sûr. Donc voilà, moi maintenant c’est que du sûr, si je devais en prendre une tout de suite, de personne. Maintenant. Après avec le temps, je ne sais pas comment ça va être, parce que je ne suis pas encore ouvert. Là, au jour d’aujourd’hui c’est ça. Je ne me bloque pas au niveau des sentiments parce que... si je me bloque au niveau des sentiments je trouve que... il n’y a plus rien à espérer de moi, en fait. C’est pour ça que je reste toujours avec la volonté d’avoir une relation, mais en sûreté. C’est-à-dire qu’il faut du concret. Il faut que ce soit sûr et sûr et sûr.»*

Christophe explique ce qu’il cherche désormais dans une relation intime par opposition à sa dernière expérience : il veut des actes plutôt que des «*promesses*» et conditionne sa volonté d’entretenir une nouvelle relation amoureuse par l’existence d’une «*sécurité*». Cette décision se traduira, dans sa prochaine relation, par le choix d’un *engagement amoureux fictionnel* avec une «*amie*». De façon plus radicale, d’autres usagers renoncent complètement à vivre des relations amoureuses en ligne, voire choisissent de quitter Second Life temporairement ou définitivement.

Enfin, certains de mes informateurs affirment que c’est le fait même d’avoir des attentes qui prépare le terrain pour de futures déceptions. Après une trajectoire amoureuse mouvementée et, sur Second Life, une dernière rupture particulièrement douloureuse, Juliane, 57 ans, a fait une nouvelle rencontre sur la plateforme. Celle-ci débouche sur l’établissement de rapports affectifs et sexuels qu’elle qualifie dans un premier temps d’«*amoureux*», avant de revenir sur cette définition :

*«Juliane : Je m’interdis de dire de l’amour.... Parce que j’ai déjà tellement souffert, que ce soit sur SL ou en RL d’un point de vue sentimentale, que je ne veux pas m’enfermer dans les mêmes situations qui se terminent mal. Parce que du moment où on dit “je t’aime”, j’ai l’impression qu’après tout est faussé.*

*Enquêtrice : Dans quel sens par exemple ?*

*Juliane : Dans le sens où... eh bien quand on donne tout, quand on dit “je t’aime”, c’est vrai qu’on donne tout, enfin nous en tant que femmes. Et j’ai l’impression que les mecs, ça leur fait peur, donc après ça coupe court à la relation. Les relations ne sont plus pareilles. Donc non, j’ai décidé de... de prendre les choses comme ça, comme elles viennent, de prendre du plaisir quand il y en a. Je suis bien quand il est là, quand il me demande de venir, mais autrement, voilà je... voilà. Je ne me pose*

*plus de questions, je ne fais plus de plans sur la comète, je prends les choses comme elles viennent.»*

Juliane inscrit clairement sa conception actuelle des relations dans sa biographie amoureuse en ligne et hors ligne. À ses yeux, le fait de qualifier des rapports interpersonnels comme «*amoureux*» pervertit leur nature («*tout est faussé*») pour enfermer l'individu dans un scénario relationnel caractérisé par un don total de soi qui concerne tout particulièrement «*les femmes*». Dans son discours, les mots utilisés pour définir une relation ont donc un pouvoir clairement performatif : ils font entrer les partenaires dans un script relationnel destiné, en l'occurrence, à s'achever dans la souffrance de l'un d'entre eux. Pour Juliane, le refus du mot «*amour*» constitue, dès lors, un moyen d'échapper à ce scénario pour vivre ses rapports de manière à n'en tirer que des bénéfices. La spontanéité revendiquée dans sa relation actuelle n'est donc pas le simple rejet d'un modèle relationnel insatisfaisant, qui aboutirait à la construction de relations plus «*pures*» (Giddens 2004 [1992]) car débarrassées d'un substrat historique et culturel romantique. Elle est le produit d'un processus délibéré de distanciation émotionnelle qui s'opère par un travail de réflexivité face à sa trajectoire amoureuse. Ce processus se traduit dans un choix minutieux des mots utilisés et a pour conséquence l'adoption d'une attitude moins engagée face à des échanges qu'elle ne veut plus approfondir ou transformer à tout prix.

Un même processus de distanciation est à l'œuvre dans la manière dont Christophe (26 ans, célibataire) m'affirme vouloir désormais envisager ses relations en ligne. Il me fait part de sa décision de ne vivre, sur Second Life, plus que des relations qui y resteront strictement confinées et de limiter son engagement affectif dans ses rapports à autrui. Toujours désireux de trouver une partenaire hors ligne, il veut poursuivre cette recherche par d'autres moyens lui offrant davantage de protection face aux éventuels mensonges et face à un développement «*trop rapide*» de ses sentiments.

Pour mes informateurs, la «*force des sentiments sur Second Life*» constitue le second danger associé aux relations en ligne. Plusieurs décrivent la plateforme comme un espace où les émotions peuvent surgir de manière particulièrement rapide, inattendue et involontaire. À leurs yeux, la probabilité de «*se laisser emporter*» par les émotions et de «*perdre la tête*» est particulièrement élevée. Les risques qui en découlent sont de différents ordres : de nature émotionnelle d'abord, l'intensité des sentiments conduisant parfois les utilisateurs à nourrir des espoirs susceptibles, comme nous l'avons vu, d'être balayés. Ensuite, cette intensité menace l'organisation de la vie quotidienne en raison de l'investissement temporel qu'elle suscite. Le manque de sommeil, notamment, mais aussi le désinvestissement d'une vie sociale ou familiale, sont quelques-uns des symptômes que recouvre le terme «*no life*»,

utilisé pour désigner les utilisateurs qui délaissent leur vie «réelle» au profit de leur «seconde vie»<sup>114</sup>. Ainsi, «la force des sentiments sur Second Life» est porteuse d'un troisième type de risques, qualifiés ici de biographiques en ce sens qu'ils touchent les projets de vie des utilisateurs, leurs relations familiales ou encore conjugales.

Pour Kristin (41 ans, mariée), Second Life est un espace «où on vit pas mal de choses plus intensément qu'en RL». Cette responsable en développement de logiciels découvre la plateforme à la fin de l'année 2006. Avant sa relation actuelle, elle y fait trois autres expériences amoureuses plus ou moins durables. La seconde, dont le souvenir reste vif, est la plus douloureuse. Sa partenaire est la première personne pour qui elle a «éprouvé des sentiments sur SL». Elle décrit leurs rapports comme une relation passionnelle mais inégale, qui aurait pu menacer son couple hors ligne : «À cette époque, je dormais trois heures par nuit et je passais 80% de mon temps libre sur SL. (...) En fait, je crois que j'étais arrivée à un point de rupture : soit je changeais radicalement ma seconde vie, soit je devenais folle IRL<sup>115</sup>». La rencontre avec sa partenaire actuelle lui permet de s'«extirper de ce tourbillon», au prix cependant d'un dépassement de son sentiment de culpabilité envers sa partenaire d'alors :

«[13:14] Snoweyes Makel : j'avais un peu l'impression que j'étais en faute, que je trahissais mon entourage

[13:14] Snoweyes Makel : alors qu'en fait, c'est cet entourage qui m'a trahie

[13:14] Snoweyes Makel : cette personne disait aussi m'aimer, mais en fait, en y réfléchissant, c'était plus un sentiment de possession que d'amour»

La réinterprétation narrative de cette rupture s'opère, comme l'illustre cet extrait de son récit, par un processus d'inversion : la «trahison» n'est plus sienne mais de son entourage en ligne ; l'amour déclaré par son ex-partenaire lui paraît aujourd'hui comme une volonté de possession.

<sup>114</sup> La thématique de l'addiction et de la dépendance est fréquemment soulevée dans les témoignages recueillis sur le forum et dans les entretiens. Si le caractère «addictif» de Second Life est souvent souligné, bon nombre d'utilisateurs s'élèvent contre une vision déterministe des usages de la plateforme qui verrait dans celle-ci un «piège» coupant les utilisateurs du «réel». Mes analyses tendent à confirmer leurs critiques. Une telle vision occulte, en effet, le fait que ce qui motive les usagers à passer de nombreuses heures connectés à Second Life ne sont pas tant les fonctionnalités offertes par l'interface que les discussions, les jeux et les échanges que les utilisateurs y développent. En d'autres termes, ce sont bien plus les relations à autrui que la plateforme en elle-même qui peuvent être «addictives».

<sup>115</sup> *In Real Life*.

Que se cache, plus précisément, derrière la «*force des sentiments*»? Pour plusieurs de mes informateurs, si Second Life constitue un environnement particulièrement propice à des expériences émotionnelles intenses, c'est qu'il encourage l'idéalisation du partenaire et de la relation. Tout d'abord, la quasi-absence de contraintes quotidiennes et le cadre accueillant – fréquemment décrit en opposition à la «*vie réelle*» – dressent un contexte favorable à nourrir une vision particulièrement positive d'autrui et des échanges. Puis, l'interface fournit à l'utilisateur une liberté de mouvement et d'action qui alimente un sentiment de toute-puissance. Finalement, la médiation technologique favorise une grande maîtrise dans la présentation de soi. Les discours sur «*la force des émotions sur Second Life*» attribuent donc deux types de causes aux risques des relations en ligne : les causes liées au dispositif sociotechnique et les causes liées aux émotions et à leur pouvoir motivationnel. Ces risques appellent au développement de différentes stratégies de protection de soi.

La première passe par une diminution du temps passé sur Second Life et, plus globalement, un réaménagement des activités en ligne dans la vie quotidienne des usagers. Centrée sur les pratiques de connexion, elle se traduit, chez certains, dans la décision de limiter l'utilisation de la plateforme à certains moments de la journée ou de la semaine, par exemple le week-end, ou à une durée déterminée. Chez d'autres, cette stratégie conduit à une hiérarchisation nouvelle des activités sociales en ligne et hors ligne :

*«Au fil du temps, j'ai appris à faire la différence et maintenant, SL c'est SL et RL c'est RL. Si j'ai un souper mettons avec des amis, de la famille, je ne vais pas sur SL. Comprends-tu ce que je veux dire ? Même si ça me tente d'être là, non : je suis en réel je suis en réel, on délire en réel et c'est tout. Après je viens sur SL et là s'il y a des délires sur SL, on délire sur SL... Mais je fais la différence entre les deux.»*

(Céline, 46 ans, célibataire)

L'adoption de nouvelles pratiques de connexion s'inscrit donc dans un processus de redéfinition des normes relatives à l'utilisation de Second Life qui, à son tour, suppose l'établissement de nouvelles frontières symboliques entre «*SL*» et «*RL*».

La deuxième stratégie concerne les pratiques interactionnelles en ligne et repose sur le choix des outils de communication utilisés. Ce choix dépend notamment, comme nous l'avons vu, des attentes relationnelles des usagers et des significations attribuées à l'environnement en ligne. Pour ceux qui espèrent trouver sur Second Life un partenaire «réel» (*l'engagement amoureux hors ligne*), la rareté des signes (mimiques et gestes notamment) dans la communication écrite est périlleuse : d'une part elle induit des possibilités de mensonge

particulièrement élevées, de l'autre elle favorise l'idéalisation du partenaire et la projection sur lui de ses propres attentes – ce qui illustre l'intersectionnalité des risques dans les relations en ligne. Pour ces utilisateurs, le choix des outils de communication inclut donc rapidement l'usage, sur Second Life, de la « *voice* ». De plus, ils tendent à diversifier les canaux interactionnels et, en particulier, à inclure des images d'eux-mêmes dans leurs échanges, que ce soit par le partage de photographies ou l'usage de la webcam. Ainsi, ils se confrontent rapidement à des traits de leur partenaire qu'ils auraient pu aisément imaginer sous un œil plus favorable. Cette stratégie est, à leurs yeux, efficace pour minimiser l'idéalisation d'autrui. Elle n'empêche pourtant pas l'idéalisation des échanges qui, comme le soulignent plusieurs de mes informateurs, se déroulent dans un monde idyllique et peu contraignant.

Mais il faut souligner que pour d'autres usagers, l'idéalisation d'autrui, bien que potentiellement dangereuse, constitue aussi le principal attrait des relations en ligne. Pour eux, les sentiments doivent cependant rester confinés à Second Life (l'*engagement amoureux en ligne*). Comme nous l'avons vu, ils établissent alors des stratégies visant à maintenir une stricte distinction entre leur « *première* » et « *seconde vie* ». Ces stratégies se traduisent, notamment, dans le choix des canaux communicationnels et le confinement à Second Life. Kristin (41 ans, mariée), par exemple, refuse tout échange oral et n'utilise pas d'autres outils de communication en ligne ou hors ligne, à l'exception des e-mails – elle a créé une adresse au nom de son avatar. Les risques liés au dispositif diffèrent donc en fonction des usages et, par ailleurs, des pratiques communicationnelles identiques peuvent être investies de significations distinctes selon les motivations qui conduisent à leur adoption ou leur rejet.

Le dernier type de stratégie vise plus particulièrement à accroître la maîtrise des émotions. Il repose, pour l'essentiel, sur un processus de distanciation qui passe par l'affirmation, analysée précédemment, d'une frontière entre « *RL* » et « *SL* ». Plus précisément, cette stratégie s'adresse à limiter le caractère motivationnel des affects : les émotions peuvent être ressenties mais pas conduire à un passage à l'acte. Elles doivent, en d'autres termes, demeurer sans conséquences sur la vie (« *réelle* ») de ceux qui les éprouvent. Cette volonté s'observe tout particulièrement chez ceux de mes informateurs dont les expériences passées ont non seulement profondément touché leur vie quotidienne, mais ont opéré (ou ont failli le faire) un chamboulement biographique.

Utilisatrice de sites de rencontres depuis plusieurs années, Céline (46 ans, célibataire) découvre Second Life à la fin de l'année 2008, soit trois ans avant notre entretien. Après une première période d'utilisation occasionnelle, elle vit une première expérience amoureuse qui dure près d'une année

(jusqu'en octobre 2010) et se solde par une rupture particulièrement marquante. Elle et son ancien partenaire rencontré sur Second Life envisagent de poursuivre leur relation hors ligne. Céline, qui réside au Québec, décide de le rejoindre en Belgique. Alors qu'elle a presque terminé les préparatifs, il la quitte brutalement. Très affectée par cette rupture, Céline a ensuite, toujours sur Second Life, deux relations brèves avant de faire la connaissance de son partenaire actuel. Lorsqu'elle évoque leur relation, Céline oscille constamment entre l'affirmation de sentiments très forts – *« il ne faudrait pas qu'il arrive un jour où il me dise «notre relation finit là», sinon il me détruit complètement »* – et un discours de mise à distance de ses émotions :

*« Comme je sais qu'avec Steve il n'y aura jamais de réel, ce ne sont que des sentiments sur SL. Oui, je suis quand même un être humain et tout, j'ai quand même des sentiments, mais par contre je me suis mise un stop parce que je sais que je ne pourrai jamais avoir de réel avec lui. »*

La qualification de ses sentiments comme étant *« sur SL »* permet à Céline d'opérer une distanciation. Pour elle, son expérience émotionnelle est inévitable puisqu'elle est le signe de son *« humanité »*. Toutefois, Céline la subordonne aujourd'hui à sa conscience qu'*« il n'y aura jamais de réel »* et elle espère, de cette manière, limiter les risques de souffrance émotionnelle. Sa posture révèle une opposition dialectique entre raison et sentiments, mais celle-ci n'est qu'apparente. En effet, sa reconnaissance de soi comme être affectif est la condition *nécessaire* et *première* à l'adoption d'un rapport réflexif et plus distant face à ses sentiments.

La relation actuelle de Céline est en clair contraste avec son expérience précédente où les sentiments constituaient un moteur pour l'action. Notons que son projet passé de transformation biographique n'est pas exceptionnel : Manon (43 ans, en couple) avait entrepris des démarches en vue de la vente de sa maison afin de se rapprocher de son ex-partenaire ; Christophe (26 ans, célibataire) envisageait, lui aussi, un déménagement dans ce but ; Samuel (54 ans, marié), enfin, a pensé à quitter son épouse pour rejoindre sa première partenaire sur Second Life – un projet qu'il explique aujourd'hui par son *« manque d'expérience »* puisque sa conjointe avait été sa seule partenaire amoureuse. Alors qu'au moment de notre entretien, Manon ne maintient plus que des activités ludiques et n'entretient que des rapports amicaux sur Second Life, Céline et Christophe s'engagent désormais dans des relations fictives, fondés sur des sentiments amoureux simulés. Samuel, de son côté, envisage ses relations en ligne sur un mode sentimentalement engagé – il a d'ailleurs rencontré physiquement plusieurs de ses partenaires – mais a fait le choix de demeurer avec son épouse. Quant à Céline, elle vit aujourd'hui une relation *« purement sl »*, dans laquelle elle affirme maîtriser

ses sentiments. Cette maîtrise semble cependant fragile au vu des nombreuses contradictions qui parsèment son témoignage.

Les stratégies de distanciation émotionnelle reposent, en grande partie, sur un choix minutieux des mots utilisés pour désigner la relation. Juliane, comme Céline ou encore Kristin, ne qualifient pas simplement leurs échanges d'amoureux : elles y accolent des qualificatifs qui signalent leur différence d'avec une relation amoureuse conventionnelle. Comme nous l'avons vu, les mots choisis intègrent leurs expériences dans des définitions qui ont une portée non seulement symbolique mais aussi normative et pratique.

Dans leurs trajectoires amoureuses sur Second Life et hors ligne, mes informateurs développent donc une relation ambivalente et complexe à leurs émotions. Ces dernières sont, tout d'abord, essentielles au processus de reconnaissance de soi et d'autrui chez ceux qui, dans un premier temps, considéreraient que les échanges n'impliquaient que des avatars. C'est parce que les usagers réalisent qu'ils sont affectés par leurs relations interpersonnelles et qu'ils peuvent affecter autrui qu'ils se reconnaissent en tant qu'individus et non plus en tant que personnages fictifs et « *virtuels* ». Mais cette reconnaissance n'implique pas, d'un point de vue relationnel, que seuls les rapports fondés sur des sentiments authentiques sont considérés légitimes. Elle requiert l'établissement de normes relationnelles qui doivent être discutées.

De plus, le développement d'un rapport plus engagé à autrui comporte des risques dont les utilisateurs veulent se prémunir : déceptions amoureuses, changements dans leur vie quotidienne et désengagement de leurs relations, notamment familiales, ou encore ruptures biographiques, constituent, aux yeux de mes informateurs, les principaux périls des relations amoureuses en ligne. Dès lors, les usagers recourent à des stratégies pratiques et discursives visant à circonscrire leur engagement émotionnel dans des limites qui leur sont acceptables. Parmi elles, une redéfinition de leurs attentes et un choix du partenaire qui y réponde, l'établissement de normes relatives à l'utilisation de Second Life, le choix de canaux communicationnels qui correspondent aux motivations d'utilisation et, enfin, une sélection minutieuse des mots utilisés pour qualifier les sentiments et le lien établi. Cette dernière stratégie, marquée par de fréquentes contradictions, s'inscrit dans un processus réflexif qui débouche sur une redéfinition des attentes et l'établissement de normes relationnelles. Celles-ci se trouvent à leur tour intégrées dans une construction discursive de l'environnement en ligne, comme l'illustre l'affirmation ci-dessous énoncée dans le forum d'utilisateurs étudié :

*« Je prends SL comme un bon bouquin : je peux avoir beaucoup de sympathie pour un personnage tout en sachant qu'il n'existe pas. Et je peux*

*fermer le bouquin. Et même continuer à y penser le livre fermé. De temps en temps. Et parfois tout le temps s'il est particulièrement attachant. Mais il y a un temps pour la lecture. Comme il y a un temps pour SL. Et puis contrairement au bouquin par contre faut pas oublier qu'il y a un être humain au bout de sa ligne adsl. Faut le ménager. En prendre soin.*

*Mais combien d'amis j'ai perdu ? Pfuitttt. Disparus. Du jour au lendemain. Ou petit à petit. Et comme je refuse tout rapport (mais j'annonce toujours la couleur d'entrée) extérieur à SL je ne sais pas ce qu'ils sont devenus. C'est triste. C'est inquiétant aussi. Mais c'est la loi que je me suis imposée.»*

## UN APPRENTISSAGE RELATIONNEL

*«Un bon gros chagrin, une déception, une frustration, tout ce qui griffe notre cœur et notre âme, tout cela nous apporte un enseignement. Alors dans ce sens on pourrait affirmer que SL est une bénédiction avec sa profusion de dramas.*

*Lorsqu'on décrypte les rouages d'une sensation négative on retrouve des lieux communs dont la banalité devrait nous questionner quant à notre intelligence. Mais que peut notre rationalité face aux emballements de nos états d'âme ? »<sup>116</sup>*

Les «*dramas*» amoureux suscitent de fréquentes discussions parmi les usagers de Second Life. Dans le forum étudié, ils apparaissent comme le principal risque relationnel des rapports amoureux sur internet. Par-delà la diversité des situations particulières, ces «*dramas*» comportent un certain nombre de caractéristiques communes. Premièrement, ils se déroulent sous les deux formes suivantes : soit un conflit entre partenaires, soit une séparation, avérée ou potentielle et non souhaitée par l'un d'entre eux. Les «*dramas*» mettent donc en scène un désaccord, plus ou moins conflictuel, quant à la poursuite de la relation ou ses modalités. Ils ont, deuxièmement, une forte composante émotionnelle. Le désaccord n'apparaît pas comme une simple opposition de vues différentes : il se manifeste par l'engagement émotionnel de ses acteurs, qui expriment des sentiments de colère, de tristesse, ou encore de trahison. Juliane (57 ans, célibataire), par exemple, relate sa rupture avec son deuxième partenaire en ces termes :

<sup>116</sup> Intervention dans un forum d'utilisateurs.

*«C'était une relation maître-soumise, et le problème c'est que j'étais tombée amoureuse de lui, voilà, et que... Eh bien lui, les derniers mois, il s'est complètement foutu de moi, voilà. Donc j'en ai souffert et ça s'est terminé dans le drame. Parce que je l'ai insulté sur SL. Ça a été une horreur (rire). Je l'ai traité de tous les noms d'oiseau.»*

Troisièmement, les «*drames*» entraînent les acteurs dans des dynamiques de dénonciation et de justification (Boltanski 1990 ; Boltanski et Thévenot 1991) : ils révèlent la «*grandeur*» ou la «*petitesse*» de leurs actes au vu de certaines valeurs et de certaines normes. Soulignons que ces dernières sont rarement définies en référence à une morale externe. Tant dans le forum étudié que dans les entretiens, de nombreux usagers affirment la nécessité de remettre en question les «*règles*» valables dans les relations amoureuses hors ligne. Comme nous le verrons ci-après, ce relativisme n'implique cependant pas l'absence d'une appréhension morale des actes des utilisateurs. Le référent normatif est toutefois plutôt défini de manière subjective et individuelle ou interactionnelle.

Quatrièmement, les «*drames*» se distinguent par leur caractère public : l'objet de la dénonciation est porté sur la scène publique, que ce soit par un récit dans des forums d'utilisateurs, des actions dans l'espace public en ligne ou encore la prise à témoin d'amis : Juliane me racontera ainsi avoir provoqué «*un véritable esclandre*» lors de sa découverte de l'«*infidélité*» de son ex-partenaire.

Enfin, les «*drames*» ont généralement pour origine une «*trahison*». Ils résultent, en d'autres termes, de la découverte du non-respect d'un accord explicite ou implicite et de l'interprétation de cet acte comme déloyal. Si Juliane désigne le fait d'être «*tombée amoureuse*» de son partenaire comme une cause du «*drame*», c'est le fait que celui-ci n'ait pas répondu à sa demande d'exclusivité qui apparaît comme son principal élément déclencheur. L'inadéquation des attentes relationnelles est donc non seulement à la source, comme nous l'avons vu ci-avant, de risques de souffrance émotionnelle ; elle a également des conséquences relationnelles dès lors que les utilisateurs l'expriment, accusent leur partenaire, décident d'une transformation dans leurs rapports ou encore réclament un changement dans les actes d'autrui.

Malgré ces caractéristiques communes, les «*drames*» se différencient selon le type de mise en cause relationnelle qui les fonde. Alors que certains portent sur les termes des échanges amoureux, d'autres constituent des atteintes affectives plus fondamentales. Les premiers ont pour cause une transgression d'accords plus ou moins explicites sur la relation, par exemple l'exclusivité des échanges sexuels. Cette transgression provoque un «*drame*» qui porte sur la définition de la relation comme «*amoureuse*» mais qui n'affecte pas toujours

l'idée que celui qui la subit se faisait de lui-même : la transgression indique un mépris pour la norme mais elle ne s'accompagne pas nécessairement d'un sentiment d'être méprisé personnellement.

En revanche, les récits de « disparition » – lorsqu'un usager cesse soudain de se connecter à Second Life – ou de certains types d'impostures identitaires signalent des atteintes affectives plus fondamentales. Ces récits s'articulent autour de l'expression de sentiments d'incompréhension, de colère voire de honte qui traduisent le fait que l'idée que se faisait la « victime » de la relation et de son identité dans les échanges amoureux – en somme tout ce qu'elle y avait investi – se trouve remise en cause. Cette désillusion n'est pas appréhendée comme le résultat d'espoirs peut-être démesurés mais qui, au final, sont de sa propre responsabilité : elle est au contraire considérée comme une atteinte qui résulte des actes d'autrui. Aussi les récits de ces drames dénoncent un déni de reconnaissance qui s'opère par le fait que la faculté de la victime à être affectée par les actes d'autrui a été oubliée, et ceci de manière intentionnelle. Ce déni forme une atteinte plus essentielle en ce qu'il remet en cause une prémisse qui n'est pas seulement au fondement des échanges « amoureux » mais qui – et c'est là un point de vue normatif largement partagé par les usagers – doit être à la base de toutes les relations en ligne : il ne *« faut pas oublier qu'il y a un être humain au bout de sa ligne adsl »*.

Enfin, bien que les caractéristiques objectives de ces drames soient associées à des atteintes affectives particulières, leurs impacts restent intrinsèquement liés à la subjectivité des acteurs et à la façon dont ils définissent ces situations. La transgression d'une norme d'exclusivité amoureuse, si elle peut être interprétée comme une simple entorse au « pacte amoureux », est aussi parfois vécue comme une atteinte plus grave qui menace une vision de soi comme « irremplaçable ». De même, un travestissement de l'identité sexuelle est considéré comme une tromperie fondamentale dans une relation « réelle », alors qu'elle n'est que peu significative dans un « jeu de rôles amoureux ». Dès lors, saisir ce qui se joue dans les « drames » requiert de prendre en considération le cadrage des rapports et plus précisément les attentes personnelles de chacun des partenaires.

La plupart de mes informateurs affirment avoir pris conscience, au cours de leur trajectoire amoureuse, de la nécessité de rendre leurs attentes relationnelles explicites. De fait, cette prise de conscience n'intervient pas seulement à la suite de véritables « drames », mais plus globalement lorsqu'ils s'aperçoivent que les arbitrages implicites ne suffisent pas à garantir un accord suffisant sur la nature des échanges. Dès lors, la verbalisation des attentes constitue la seule norme qu'ils se montrent, à de rares exceptions près, unanimes à défendre. Dans les entretiens et dans le forum étudié, les utilisateurs insistent sur la nécessité

d'«être honnête», ce qui se traduit tant par des injonctions à «dire la vérité» que dans des condamnations des «*tromperies*». À leurs yeux, la clarification de la situation et des attentes constitue le meilleur moyen – bien qu'il ne soit pas toujours efficace – de se préserver de la souffrance amoureuse.

La communication des attentes s'inscrit, pour plusieurs de mes enquêtés, dans un véritable processus de négociation des rapports amoureux. Il intervient parfois alors que la relation est déjà établie, quand se présente une nouvelle situation sur Second Life ou un changement dans la vie d'un des partenaires. À mesure qu'ils cumulent des expériences, mes informateurs tendent toutefois à anticiper les problèmes potentiels. Si nécessaire, ils renoncent à entreprendre une relation lorsque les différences paraissent inconciliables. En outre, ils entreprennent des négociations en amont de leur mise en couple.

Claire (39 ans, célibataire) est ingénieure en informatique et a commencé à utiliser Second Life en 2007. Rapidement, elle fait la connaissance d'une personne pour qui elle éprouve une attirance «*dépassant le cadre du jeu*». Ils communiquent sur la plateforme, échantent leurs numéros de téléphone et poursuivent leurs discussions par sms. Claire sent toutefois que son partenaire lui cache quelque chose : il lui avoue finalement être une femme. La découverte de ce travestissement produit un «*choc*» et la conduit à rompre. Elle rencontre ensuite une autre personne pour qui elle ressent un attachement «*réel*» sans toutefois qualifier leur relation d'amoureuse. Un jour, cet «*ami*» rencontre quelqu'un d'autre et n'a plus de temps à lui consacrer. Il la quitte. Claire vit difficilement cette séparation – elle affirme avoir vécu une dépression suite à ces deux expériences. Par la suite, elle a trois autres relations dans lesquelles elle ne s'investit pas aussi intensément. La dernière dure environ six mois ; elle s'achève lorsque Claire rencontre son partenaire actuel, avec lequel elle a «*plus d'affinités*». Après ses expériences passées, Claire souhaite que cette nouvelle relation demeure «*uniquement SL*». Avant d'entamer un partenariat, elle discute longuement pour définir les bases de sa future relation :

«[08:05] Yuki Malom : mais avant de commencer une histoire sl

[08:05] Yuki Malom : on a bcp échangé sur nos attentes d'une relation sl

[08:05] Yuki Malom : pour voir si on voyait les choses de la meme façon

[08:06] Ama Khalim : donc vous avez posé les bases...

[08:06] Yuki Malom : oui

[08:06] Yuki Malom : car tout le monde ne fonctionne pas pareil

[08:07] Ama Khalim : oui, c'est souvent le problème

[08:07] Yuki Malom : oui, je pense aussi

[08:07] Ama Khalim : et vous vous êtes mis d'accord sur quoi ?

[08:07] Yuki Malom : sur la vision de la relation

[08:07] Yuki Malom : qu'elle serait sl et uniquement sl

[08:08] Ama Khalim : concrètement, ça veut dire quoi par exemple, dans votre cas ?

[08:08] Yuki Malom : lui est marié RL et moi je ne voulais pas d'histoire compliquée

[08:09] Yuki Malom : on voit SL comme un espace de rêves »

Concrètement, les négociations portent sur différents aspects. Elles touchent, tout d'abord, des dimensions très concrètes des échanges amoureux : leur fréquence, le choix des outils de communication, ou encore la visibilité de la relation (par l'inscription d'un partenariat dans le profil notamment). Celles-ci constituent, le plus souvent, les traductions pratiques de conceptions relationnelles plurielles. La définition de la relation – «*amour-amitié*», «*relation sl*», «*jeu de rôles*», «*relation RL*», relation d'«*amants*» ou encore «*complicité amoureuse*» – regroupe donc un ensemble de significations relatives à trois dimensions des rapports amoureux qui sont, elles aussi, discutées individuellement.

En premier lieu, les partenaires s'entendent sur la substance des échanges : les dialogues sont-ils «*réellement amoureux*» ? Les émotions exprimées sont-elles sincères ou au contraire simulées ? Cet aspect, s'il est parfois discuté avant l'établissement de la relation (comme pour Claire), survient en général plus tard, lorsque l'un des partenaires se surprend à faire l'expérience d'émotions inattendues. Deuxièmement, les partenaires établissent la place de la relation actuelle vis-à-vis d'autres relations préexistantes ou futures, en ligne ou hors ligne. Concrètement, cette dimension se traduit, chez plusieurs personnes interviewées, dans la question de l'exclusivité, entendue en termes sexuels et/ou affectifs, vis-à-vis d'un tiers sur Second Life ou hors ligne. Elle inclut alors une réflexion sur la priorité accordée par les partenaires à l'une ou l'autre de leurs relations. Enfin, la troisième dimension, liée à la deuxième, a trait au développement futur de la relation : dans quelle mesure les partenaires la définissent-ils comme durable ? Une rencontre physique est-elle envisageable ? Dans quel horizon temporel et sous quelles conditions ?

Le témoignage de Jérôme (32 ans) est particulièrement illustratif des interdépendances entre ces deux derniers aspects. Ce technicien en informatique, divorcé lors de l'entretien, découvre Second Life en 2007 alors qu'il est marié depuis près de dix ans. Sa trajectoire amoureuse en ligne est marquée par la succession de trois relations, chacune plus intense que l'autre. La dernière, d'une durée totale d'une année et demie environ, le mène à la rupture avec son épouse. Suite à cette séparation, Jérôme espère voir sa partenaire en ligne

quitter son compagnon : il souhaite poursuivre leur relation « dans le réel ». Son espoir sera déçu et il finira par la quitter. Quelques mois après cette rupture, Jérôme n'envisage plus d'entreprendre une relation exclusive sur Second Life, ce dont il avertit d'emblée ses nouvelles rencontres :

*« Jérôme : Je leur dis, disons, qu'il n'y aura jamais d'exclusivité, ce qui me permet déjà de parler à plein de personnes différentes et de ne pas m'attacher. Parce qu'il va y en avoir une avec qui je m'entends bien mais il y en aura une autre aussi avec qui je m'entends bien, et il y en aura encore une autre avec qui je m'entends bien, et du coup je... Je ne m'attache pas. »*

*Enquêtrice : Tout à fait. Donc dans ce sens, tu peux avoir disons la dimension émotionnelle des relations mais sans attachement, c'est bien ça ?*

*Jérôme : Voilà. Je n'ai plus envie de cet attachement-là. Je n'ai plus envie de donner ce que j'ai pu donner pendant des mois et des mois, voilà. Et je veux aussi pouvoir m'en détacher très rapidement. Et surtout, le truc dont j'ai horreur, c'est de faire de la peine. C'est-à-dire que je n'ai pas envie de faire croire à quelqu'un aujourd'hui sur Second Life que... faire croire des choses complètement roses et puis lui dire dans un mois : « non mais c'est bon, de toute façon je ne vais pas venir sur Second Life pendant trois mois parce que j'ai rencontré quelqu'un. »*

Dans l'attente d'une nouvelle rencontre, Jérôme privilégie des relations dans lesquelles il ne nourrit pas d'attachement trop important et qui lui garantissent la liberté de rencontrer d'autres personnes, ainsi que de rompre rapidement. En même temps, il souligne sa volonté de ménager les sentiments d'autrui, ce qui le pousse à verbaliser son refus de toute forme d'exclusivité.

Lorsqu'il s'agit de définir leurs rapports, l'exclusivité amoureuse constitue un référent normatif incontournable pour mes informateurs, qu'ils la revendiquent ou au contraire qu'ils s'en détachent. Tantôt elle est condition à l'établissement ou la poursuite des échanges amoureux, tantôt au contraire elle y fait obstacle.

Christophe (26 ans, célibataire) est, parmi les personnes interviewées, le plus clair défenseur de l'exclusivité amoureuse. Se définissant comme « jaloux », il considère cette dernière comme le socle du couple : « Pour moi c'est... je ne peux pas. Soit je suis avec et je reste fidèle, soit je la quitte. Et voilà... Je respecte la femme, quoi. » À ses yeux, la « fidélité » est donc une règle indiscutable des rapports amoureux et une marque de « respect » dans les rapports

entre femmes et hommes. Lorsqu'il était avec sa dernière partenaire, dans la mesure où il considérait leur relation comme «*réelle*», cette vision se traduisait dans le rejet de tout tiers sur Second Life ou hors ligne.

D'autres utilisateurs se montrent partisans d'une double exclusivité : sur Second Life d'une part et, de l'autre, hors ligne. Cathy (21 ans, en couple), Karine (48 ans, mariée), Joël (43 ans, marié) et sa partenaire Élise (23 ans, en couple) entretiennent deux relations parallèles, en ligne et hors ligne, et chacune exclusive. À leurs yeux, le rejet du tiers demeure donc une norme amoureuse fondamentale. Cathy et Karine estiment que leur partenaire en ligne ne constitue pas un tiers vis-à-vis de leur compagnon et vice-versa – rappelons qu'elles envisagent leurs relations comme appartenant à des sphères existentielles distinctes. Joël et Élise, au contraire, définissent leur relation en ligne comme une transgression de l'exclusivité vis-à-vis de leur partenaire hors ligne. Celle-ci apparaît cependant comme acceptable dans la mesure où ils envisagent leur relation dans une perspective de substitution à des couples vécus comme insatisfaisants (chapitre 8).

Les cas d'Alessia (30 ans, célibataire), Kristin (41 ans, mariée), Juliane (57 ans, célibataire) ou encore Samuel (54 ans, marié) donnent à voir la construction d'une vision moins dyadique de la relation amoureuse. Alessia, qui considère sa relation en ligne comme «*RL*» et envisage de rencontrer sa partenaire, a abouti avec cette dernière à l'accord suivant : leur relation est exclusive sur Second Life mais elles s'autorisent, si l'opportunité se présente, à vivre d'autres expériences hors ligne. Pour elle, «*on n'a pas le droit de s'emprisonner, surtout que pour le moment on ne sait pas quand on va se voir!*» Leur liberté de s'engager dans une autre relation se justifie donc par des raisons pratiques (leur éloignement géographique et l'absence d'une perspective concrète de rencontre physique). Kristin et sa partenaire, de leur côté, envisagent leurs rapports en ligne de manière non exclusive, et ce dès le début de leur relation :

*«[15:57] Snoweyes Makel : petit detail : nous avons toujours convenu d'etre un couple "libre"»*

*[15:58] Snoweyes Makel : c'est peut etre aussi un des elements qui nous permet de durer sur SL*

*[15:59] Snoweyes Makel : ni elle ni moi ne croyons à "l'exclusivité" sur SL et c'est encore plus abstrait compte tenu de notre situation*

*(...)*

*[16:02] Snoweyes Makel : sur SL, si j'avais posé mon veto sur toute eventualité de relation "romantique" pour elle, ca n'aurait pas été tenable...*

[16:03] *Snoweyes Makel : donc elle a des “relations extra conjugales” SLiennes et moi aussi. Au début on se racontait tout (nécessaire pour sceller la confiance mutuelle)*

[16:03] *Snoweyes Makel : maintenant ce n'est plus nécessaire*

[16:03] *Ama Khalim : vous êtes réalistes en somme :*

[16:04] *Snoweyes Makel : je préfère la savoir épanouie, même si j'y suis pour rien, que de la perdre à tout jamais et je pense qu'elle pense la même chose»*

La «liberté» de leur relation trouve donc une première justification idéologique («croire» à l'exclusivité sur Second Life). Elle repose aussi sur des motivations d'ordre pragmatique. Celles-ci sont de nature d'abord extrinsèque : dans ce cas précis, il n'était pas envisageable pour sa partenaire de vivre leur relation de manière exclusive. Cependant, Kristin les a incorporées pour les faire siennes – «*je préfère la savoir épanouie*». Elle insiste d'ailleurs sur le caractère partagé et égalitaire de ces motivations, ainsi que sur la nécessité de partager leurs expériences pour «*sceller la confiance*». Enfin, notons que Kristin intègre aujourd'hui ces motivations dans une vision des relations humaines dénuée de concurrence affective : «*je considère que quand on aime une «nouvelle» personne (quelle que soit la forme de l'amour), elle ne vole pas la place d'une autre, mais se crée sa propre place*».

Pour Juliane (57 ans, célibataire) et Samuel (54 ans, marié), le refus de l'exclusivité découle moins de l'intégration de contraintes relationnelles pragmatiques que d'une volonté d'expérimenter de nouvelles formes de rapports amoureux. Juliane, nous l'avons vu plus haut, établit une relation fondée sur des échanges affectifs et sexuels avec son «*amour-ami*». Plus fondamentalement, cette relation se fonde, à ses yeux, sur l'absence d'attentes mutuelles, une grande liberté tant sexuelle qu'affective, le «*respect*» d'autrui, la «*transparence*», ainsi que l'égalité et la réciprocité de leurs échanges. Le rejet de l'exclusivité amoureuse constitue un changement radical par rapport à ses expériences passées. Il découle de son refus de «*souffrir de nouveau*» du rapport d'appartenance mutuelle qui caractérisait sa précédente relation, et surtout de la crainte d'«*être abandonnée*» qui en découlait. Cette non-exclusivité a cependant pour conséquence une moindre disponibilité mutuelle, parfois génératrice de «*frustrations*» :

*«C'est vrai qu'il y a des fois où... bon, je suis un peu frustrée parce que quand ... il y a eu des fois où je ne me sentais pas bien, donc je l'ai appelé mais il me disait qu'il était occupé. C'est quelque chose que je comprends tout à fait, hein ! Donc voilà. Mais bon, c'est une frustration*

*passagère parce que lui aussi, il y a des fois où il m'appelle et je dis : "non, je ne peux pas". C'est pareil, donc ça va dans les deux sens.»*

Juliane accepte cette situation dans la mesure où elle est symétrique : tant elle que son partenaire ne considèrent pas leurs rapports comme prioritaires vis-à-vis d'autres relations ou d'autres activités. Ce refus de sacrifier des intérêts personnels témoigne d'une perspective relativement individualiste des rapports amoureux. Bien que basés sur des sentiments sincères, ces derniers reposent sur un primat de l'individu face au couple et le refus d'envisager la relation amoureuse dans des rapports de possession.

Pour Juliane, l'établissement de ce type de relation s'inscrit, par ailleurs, dans une démarche plus vaste d'apprentissage relationnel. Dans un discours s'inscrivant dans la droite lignée du « récit thérapeutique » (Illouz 2007), elle interprète ses échecs amoureux successifs comme la conséquence de sa jalousie. Sa relation actuelle est l'occasion de changer ce scénario :

*« Je suis jalouse quand j'aime parce que... Je pense qu'au départ si je foire tout, c'est parce que j'ai toujours peur d'être abandonnée. Donc dès que j'ai des sentiments... Mais là, dans la relation que j'ai... ce n'est pas du tout pareil. Ce n'est pas pareil. Je suis bien avec lui, j'aime bien discuter avec lui, j'aime faire des trucs avec lui, il m'en fait même plus que les autres (rire) ! Mais je refuse d'avoir peur d'être mise de côté. C'était ça qui me faisait souffrir, je pense : cette peur d'être trompée, d'être mise de côté. Là, je sais dès le départ ce qu'il en est. Je sais que bon, il n'y aura pas de fidélité, donc ni de mon côté ni du sien... donc voilà. Il n'y a pas d'autre question qui se pose, je n'ai pas à avoir peur d'être abandonnée. »*

Dans son auto-analyse, Juliane associe le sentiment amoureux à l'expérience de la jalousie, qu'elle interprète à son tour comme la conséquence d'une « peur ». Sa relation actuelle se donne à voir en clair contraste avec ce schéma, ce qu'elle explique comme le résultat d'une démarche volontariste – son refus d'« avoir peur » – et de la clarification des termes des rapports intimes. L'histoire de Juliane fait écho à d'autres récits de « réalisation de soi » à travers les expériences amoureuses et sexuelles successives. Avant sa découverte de Second Life en 2007, Samuel (54 ans, marié) n'a pas connu d'autre partenaire amoureuse que son épouse. Il est alors en « crise de la cinquantaine » :

*« J'ai réalisé que j'avais passé plus de 30 ans avec une personne, à ne m'occuper que d'elle, à n'avoir de l'attention que pour elle, pour elle et pour mes enfants, et que je m'étais même oublié moi dans l'affaire. »*

*Et c'est ce que j'ai dit à mon épouse. De toute façon, il y a un moment où je lui ai dit que j'allais...faire des choses un peu pour moi.»*

Investi dans ses rôles de père et d'époux, Samuel construit le récit de sa vie conjugale et familiale autour du thème de l'abnégation. Sa prise de conscience le pousse à décider de se consacrer davantage à lui-même, ce qu'il fait sur Second Life en entreprenant des activités artistiques – il écrit des textes qu'il partage lors de soirées poésie et sur son blog, en nouant de nouvelles amitiés et en expérimentant de nouvelles formes de sexualité, puis de relations affectives. Ses premières expériences et ses rencontres le conduisent à reconsidérer sa vision d'autrui.

*«Je ne suis pas quelqu'un qui juge les gens, qui rejette si tu veux, mais c'était là, du coup, une découverte sur un nouvel univers. Et puis j'ai découvert le BDSM, des tas de choses comme ça.... Je n'étais pas quelqu'un qui jugeait avant, mais j'étais quelqu'un qui... qui avait tendance à passer à côté des choses sans les voir, sans chercher à les comprendre. Et maintenant, eh bien voilà, il y a un tas de choses que je comprends mieux.»*

Second Life éveille chez Samuel une curiosité nouvelle et un goût pour l'expérimentation identitaire et relationnelle. Avec un de ses avatars, de sexe féminin, il s'essaie notamment au travestissement de genre et aux relations homosexuelles – il a des échanges sexuels avec des partenaires (femmes et hommes) utilisant comme lui un avatar féminin. Après une première période consacrée à l'expérimentation sexuelle, Samuel s'oriente vers des relations plus affectives. Lors de notre entretien, il vit depuis fin 2010 une relation discrète (ils ne sont pas partenaires) avec une femme, mariée elle aussi. Leurs rapports reposent notamment sur l'échange de poèmes amoureux – elle est sa «muse». Samuel se dit très amoureux, mais il maintient des échanges sexuels et affectifs avec d'autres partenaires. De son côté, elle a aussi d'autres relations, ce qu'il encourage en dépit d'une certaine jalousie. Samuel considère en effet l'absence d'exclusivité amoureuse comme une condition nécessaire à l'épanouissement de sa partenaire comme au sien. Ses expériences sur Second Life le conduisent à remettre en question le lien entre sexualité et sentiments amoureux, tout comme les normes d'exclusivité au sein du couple. Pour lui, leur intégration non-réflexive témoigne d'un clair manque d'expérience relationnelle :

*«Avec la seconde personne, on sait exactement ce qu'on veut. Je sais que moi, si je devais me séparer de ma femme et avoir une relation avec quelqu'un, c'est vrai que maintenant je saurais quoi dire. Et j'évoquerais la possibilité d'avoir des relations hors-couple.»*

La trajectoire amoureuse de Samuel ne le mène donc pas seulement à se montrer critique sur l'adoption, sur Second Life, de normes conjugales préétablies. Elle le conduit aussi à remettre en question leur prégnance dans les relations hors ligne. Affirmer que ses expériences remettent en question des normes d'exclusivité constitue toutefois une conclusion réductrice : elles l'encouragent, plus fondamentalement, à ne pas tenir pour acquises certaines normes amoureuses et, dès lors, à affirmer la nécessité d'un dialogue sur leur contenu.

Trois éléments méritent encore d'être examinés avant de clore ce chapitre. Premièrement, nous avons vu que les différentes manières dont les personnes interviewées envisagent les normes amoureuses s'expliquent par des expériences en ligne et hors ligne, ainsi que par leur engagement émotionnel et, plus globalement, leur façon de définir une relation. À cet égard, l'exemple de l'exclusivité est éloquent. Ceux qui, par leur âge et leur trajectoire, sont les moins expérimentés en termes de vécu relationnel, sont aussi ceux qui se montrent les moins critiques vis-à-vis des normes d'exclusivité sexuelle et affective. *A contrario*, ceux qui ont connu une plus grande diversité d'expériences et ont été confrontés à des épisodes douloureux ou en contraste avec leurs représentations du couple tendent à relativiser ces normes. Tout d'abord, ils soulignent la complexité des enjeux et des défis normatifs associés à la diversité des conceptions amoureuses et conjugales. Ensuite, ils tendent à se montrer plus critiques vis-à-vis de ces normes.

En outre, et bien que les données recueillies ne permettent pas d'approfondir cette piste, certains témoignages suggèrent que le niveau d'éducation et l'origine sociale interviennent dans l'adoption ou au contraire le rejet d'une conception exclusive des rapports amoureux. Christophe (26 ans, célibataire) qui, nous l'avons vu, défend une exclusivité qui « va de soi », est issu d'un milieu modeste (son père est teinturier et sa mère ouvrière) et ne bénéficie d'aucune formation achevée – au moment de l'entretien, il se prépare à entreprendre une formation d'agent de sécurité. À l'inverse, Kristin (41 ans, mariée), qui défend une conception plus individualiste des relations amoureuses, connaît une trajectoire sociale ascendante : fille de comptable et de boucher, elle jouit d'une formation universitaire et travaille comme cadre dans une société informatique. Toutefois, les cas d'autres interviewés, Samuel (54 ans, marié) et Juliane (57 ans, célibataire) en particulier, mènent à rejeter toute explication déterministe à cet égard. Alors que tous deux revendiquent un rapport distant aux normes d'exclusivité amoureuse, ils sont respectivement technicien médical fils d'un petit commerçant et d'une employée et fille d'employés devenue infirmière.

C'est donc sans doute à l'intersection de la trajectoire amoureuse et sociale que se situent les éléments permettant d'expliquer le rapport aux valeurs et aux

normes conjugales. De fait, l'influence de la seconde sur la première mériterait d'être analysée de manière plus approfondie. La capacité des personnes interviewées à mettre en récit les épisodes de leur vie affective semble directement liée à leur capacité à rebondir sur les plus douloureux d'entre eux et à éviter leur répétition, que ce soit par le choix du partenaire amoureux ou un travail réflexif sur leurs affects. Eva Illouz (2007) a montré comment les sentiments ou, plus précisément, les compétences émotionnelles, deviennent des capitaux qui peuvent être investis pour en retirer des bénéfices dans le marché matrimonial. Or, ce capital émotionnel n'est pas distribué uniformément au sein de la population : il est un reflet des inégalités économiques, sociales et culturelles, tout en contribuant, dans une certaine mesure, à leur renforcement.

En second lieu, la dimension normative des relations amoureuses a été essentiellement abordée par le biais de la problématique de l'exclusivité. Ce choix découle de considérations tant empiriques que théoriques et analytiques. La question de l'exclusivité est, en effet, particulièrement présente dans les récits de mes informateurs. Elle est source de tensions et de disputes entre partenaires, mais aussi de « *dramas* » et de débats qui témoignent de son caractère éminemment social. Elle est aussi le principal référent normatif mentionné lorsque les utilisateurs sont appelés à expliciter les règles qui régissent leurs échanges, qu'il s'agisse de la revendiquer ou au contraire de la rejeter. D'un point de vue théorique ensuite, l'exclusivité amoureuse est à la fois considérée comme l'un des principes fondateurs de l'amour romantique – une vision qui découle de l'association entre sentiment et couple – et l'une des principales normes amoureuses remises en question dans les transformations contemporaines de la conjugalité (Chaumier 2004 [1999] ; De Singly et Vatin 2000 ; Giddens 2004 [1992] ; Neyrand 2002).

Comprendre les tentatives de redéfinition des normes d'exclusivité ne saurait, dès lors, faire l'économie d'une analyse plus globale d'autres enjeux qui traversent les relations amoureuses nouées sur Second Life. La question de l'exclusivité est, nous l'avons vu, notamment liée à l'égalité et la réciprocité des rapports amoureux – son absence est acceptée pour autant que cela concerne les deux membres du couple. Elle requiert l'établissement d'un dialogue entre partenaires afin de clarifier ses termes. En outre, cette problématique est en lien étroit avec la recherche de « réalisation de soi ». Finalement, elle est aussi intrinsèquement liée à la problématique de l'intimité individuelle (chapitre 8).

Enfin, les analyses réalisées jusqu'ici suggèrent un effet « civilisateur » de la raison face à des sentiments potentiellement dangereux parce qu'ils sont à la source de « *dramas* » relationnels ou parce qu'ils exposent les acteurs à des risques de souffrance émotionnelle et de changements biographiques. Travail réflexif et ressenti émotionnel sont intrinsèquement liés : nous avons

vu que l'appréhension affective de soi et d'autrui est une condition nécessaire aux interprétations et aux remises en question qui, elles aussi, traversent l'expérience amoureuse ; de même, ces interprétations orientent le ressenti des émotions parce qu'elles permettent leur contextualisation. Ces articulations complexes se donnent à voir notamment dans le témoignage de Juliane analysé précédemment. Elle avance le fait de ne plus éprouver des émotions négatives de « peur » et de « jalousie » comme un produit de sa raison (« je refuse », « je sais », « je pense »). Ce faisant, elle postule une opposition implicite entre raison et émotions et suggère que ces dernières peuvent être progressivement maîtrisées en associant une intentionnalité à un travail réflexif. Son témoignage indique toutefois que son changement de perspective ne découle pas seulement d'une décision délibérée, mais qu'il est aussi la conséquence d'une situation affective favorable avec son partenaire (« je suis bien avec lui »). Bien plus, son récit ne permet pas d'observer une causalité claire entre ressenti émotionnel et réflexivité : ils semblent plutôt se nourrir mutuellement.

#### APPRENTISSAGE COLLECTIF ET REFUS DE NORMALISATION AFFECTIVE

Il convient de souligner la dimension non seulement individuelle, mais aussi collective des processus d'apprentissage émotionnel et relationnel analysés ci-avant. Discutés entre partenaires, entre amis et dans les communautés d'utilisateurs, les enjeux normatifs et affectifs liés aux rapports intimes en ligne sont l'objet de définitions et de régulations produites non seulement dans la sphère privée, mais aussi dans des échanges publics sur internet.

Ainsi, la reconnaissance de l'utilisateur en tant que personne sensible ne résulte pas seulement de processus d'apprentissage individuels. Ceux de mes informateurs qui ont découvert la plateforme avant 2007 affirment qu'à l'époque, la reconnaissance collective de la présence et de l'engagement de l'utilisateur était loin d'être acquise. Avant la popularité croissante de Second Life, liée à sa large médiatisation entre 2006 et 2008, la plateforme était considérée comme un environnement purement « virtuel » et séparé du monde « réel »<sup>117</sup>. Dans les conceptions identitaires des utilisateurs prévalait alors l'idée d'une stricte distinction entre ces deux sphères et il en découlait une large liberté dans les pratiques sociales. Les relations n'impliquant que les avatars et étant considérées comme dénuées de conséquences sur la vie hors ligne, la personnalité des usagers ne requérait ni reconnaissance ni protection particulières.

<sup>117</sup> La perspective ethnographique de Tom Boellstorff (2008) dans la monographie qu'il consacre à *Second Life* – comprendre la sociabilité des mondes virtuels « dans leurs propres termes » – témoigne bien de cette vision.

Or, cette conception a été progressivement égratignée par l'arrivée de nouveaux utilisateurs motivés par des attentes liées à leur vie «réelle» et la diversification des pratiques relationnelles et identitaires, ainsi que des conceptions morales relatives à l'utilisation de Second Life. Ces différences ont été tout particulièrement visibles dans le dévoilement de facettes de l'identité hors ligne. Adrien (54 ans, marié), utilisateur de Second Life depuis 2006, explique ce changement dans les termes suivants :

*«Moi si tu veux, au départ, je suis arrivé dans SL et j'ai dit : il n'y a rien entre la SL et le RL. Je l'ai dit et je l'ai répété. Après j'ai dit : pas de voice, je l'ai dit, je l'ai répété et j'ai commencé à en faire... Eh bien tu te sens attiré par autre chose, un peu comme les photos. Si tu veux, Flickr118, c'est 90% de photos de Second Life. Et puis il y a des gens qui ont commencé à montrer leur tête. Donc on montre un œil, un nez, la photo un peu floutée...et puis tu rentres dans le jeu. Donc tu commences à te découvrir un peu. Et tout ça, eh bien c'est... je dirais que les uns entraînent les autres. (...) Et donc ça a énormément évolué de ce côté-là. Maintenant, aujourd'hui quand tu regardes les profils des gens (...), tu vois de plus en plus de gens, dans l'onglet "vie réelle", des gens qui mettent leur photo. Donc ils disent qui ils sont réellement. Il y a toujours aussi des profils complètement vierges, c'est : "ma RL c'est ma RL, pas de liens entre SL et RL"... bon.»*

D'abord individuelles, ces pratiques identitaires ont introduit la possibilité d'une conception différente de l'utilisation de la plateforme. Toutefois, ces pratiques ne se sont pas généralisées au point de s'ériger en nouvelle norme. Elles génèrent plutôt une pluralisation des significations et des attentes potentielles dans les relations en ligne. Or, ces dernières appellent à la résolution de nouvelles questions normatives, poursuit Adrien :

*«En 2007-2008, on ne se posait pas la question de savoir qu'on avait peut-être en face quelqu'un qui avait 18 ans. Et petit à petit, il y a eu des choses et on a commencé à se poser ce genre de questions. Les gens ont commencé à avoir des discussions en disant : mais est-ce que vous trouvez normal que quelqu'un puisse avoir une relation avec une personne qui a l'âge de son père ? ou de sa mère ?... Et je dirais, au début c'était vraiment... il y a eu une évolution, hein, dans Second Life ! Au début on n'avait pas du tout ce genre de débat parce qu'on ne*

<sup>118</sup> Il s'agit d'un site web de partage d'images, particulièrement utilisé par les usagers de Second Life pour partager leurs photographies de l'environnement en ligne.

*voyait pas du tout le lien avec le RL. C'était vraiment des discussions écrites, donc des relations écrites et peu importait l'âge. Mais dès que les gens commencent à savoir à peu près quel âge ont les gens, je te dis, hein, ceux qui sont vraiment jeunes. 18-25 ans... Les gens qui sont un peu entre les deux et puis des gens aussi plus âgés, il y en a beaucoup plus qu'on ne le croit. Et ça je pense que ça change les relations. Aujourd'hui, j'aurais plus difficilement, si tu veux, une relation sexuelle dans SL avec quelqu'un de très jeune. Chose que je me serais... Je ne me serais même pas posé la question à mes débuts.»*

La diversification des usages de la plateforme s'accompagne donc de nouveaux risques. En faisant intervenir comme éléments de la représentation d'autrui des aspects de l'identité hors ligne (l'âge notamment), cette diversification appelle à les prendre en compte dans l'évaluation normative des rapports interpersonnels. La pluralisation des pratiques introduit donc le danger de transgressions morales jusque-là considérées comme inexistantes.

L'arrivée de nouvelles générations d'utilisateurs remet en cause des règles sociales implicites ou explicites. Elle soulève des questions normatives auxquelles les usagers cherchent à répondre individuellement, mais qui sont aussi débattues collectivement, notamment dans les forums d'utilisateurs. On peut repérer, à cet égard, une sensible évolution dans les discussions du forum étudié. Jusqu'en 2009, la distinction entre l'utilisateur et son avatar apparaît comme un postulat fréquent et, aux yeux de certains, légitime dans l'évaluation des pratiques. En revanche, dans les débats les plus récents (depuis 2010) cette position est plus marginalisée. De plus, les énoncés qui défendent une définition univoque de la plateforme (comme notamment «*jeu*», «*monde virtuel*», «*espace de rêve*», c'est-à-dire en opposition au monde «*réel*») sont l'objet de condamnations pratiquement systématiques :

*« Qui a décidé de ce que devait être cette “Seconde vie” ? Linden Lab ? Toi ? Où est-il écrit que cette “Seconde vie” devait être créée et inventée de toute pièce ? Et si moi, j'ai envie d'être honnête avec les personnes derrière leur avatar, où est le mal ? En quoi ça gêne ? En quoi ça dénature Second Life ? »*

Pour ces usagers, Second Life doit ainsi pouvoir faire l'objet de définitions plurielles. Afin qu'elles puissent coexister, une règle minimale est cependant indispensable : le «*respect d'autrui*». Celui-ci suppose, d'une part, la reconnaissance de la possibilité que ses interlocuteurs puissent être affectés par ses propres actes et implique d'autre part la reconnaissance des différentes formes possibles d'utilisation de la plateforme, de la plus distante à la plus

investie. Il requiert également l'explicitation des formes d'engagement, ce dont témoignent les fréquentes mises en garde lisibles dans les profils des utilisateurs.

Si dans les rapports interindividuels, la reconnaissance de l'utilisateur constitue, au moment de cette enquête, une règle consensuelle sur Second Life, il en va autrement pour les normes amoureuses. Dans le forum étudié, les discours à teneur normative, condamnant par exemple l'«*infidélité*», dénonçant la tenue de mariages ou jugeant anormaux les échanges sexuels en ligne, sont rapidement rejetés. Ce relativisme témoigne du refus de l'imposition d'une morale externe, appréhendée comme la transposition à la «*seconde vie*» de conceptions issues du monde hors ligne. Conscients qu'ils peuvent avoir des attentes relationnelles et affectives divergentes, les utilisateurs défendent une morale plus individuelle. Dans un débat consacré à l'«*adultère*», où des utilisateurs ont soulevé la problématique de l'utilisation d'un «*alt*», un intervenant conclut son message de la manière suivante :

*«Et pis : chacun agit selon sa conscience et s'il veut 36 secondes vies, ce n'est pas moi qui l'en empêcherais, je refuserai juste d'en faire partie parce que j'aime la stabilité et la vérité 🙄🙄 (et pis je partage pas) 😊😊😊»*

Le référent normatif est donc ici l'individu. Par ailleurs, l'utilisateur rejette toute forme d'interventionnisme dans la vie d'autrui : il affirme simplement souhaiter en demeurer éloigné dans la mesure où ses valeurs sont en porte-à-faux avec cette dernière.

La conciliation entre, d'une part, la norme de reconnaissance et de respect d'autrui et, de l'autre, une vision des pratiques en ligne comme étant guidées par les désirs et les besoins individuels – en d'autres termes par une volonté de «*réalisation de soi*» – conduit les usagers à s'accorder sur deux normes relationnelles. Tant dans le forum étudié que dans les entretiens, mes informateurs soulignent la nécessité d'un partage et d'une adéquation des valeurs et des normes relationnelles au sein du couple : quel que soit le type de rapports envisagés, les partenaires doivent «*avoir la même vision de la relation*» (Claire, 39 ans, célibataire). Mes informateurs rejettent unanimement la «*tromperie*», c'est-à-dire le mensonge ou la dissimulation d'éléments supposés sincères (pour leur versant subjectif) ou véridiques (pour leur versant objectif) en vertu de l'accord entre partenaires amoureux et de la définition de leur relation. Dans l'*engagement amoureux fictionnel*, la simulation des sentiments ou le travestissement de l'identité hors ligne ne sauraient être dénoncés dans la mesure où ils sont partie intégrante des rapports de couple. En revanche, si les partenaires entretiennent parallèlement une relation amicale, comme dans

le cas de Cathy (21 ans, en couple), de telles pratiques pourront être vivement condamnées : elles sont non seulement contraires aux termes des rapports établis, mais risquent, plus fondamentalement, de susciter des sentiments de déception, de tristesse ou encore de colère chez la personne « *trompée* ». Ainsi, la légitimation des normes relationnelles entre partenaires amoureux ne trouve plus, sur Second Life, ses sources dans une définition particulière du couple. Conçue individuellement, elle se fonde plutôt sur les affects des utilisateurs et le risque de souffrance émotionnelle. En d'autres termes, les émotions deviennent le fondement de justification de normes appréhendées comme moins sociales qu'individuelles.



## 8

### CONTEXTE RELATIONNEL ET AFFECTIF DES AMOURS EN LIGNE

Les relations amoureuses nouées sur Second Life s'insèrent dans des contextes matériels et sociaux qui sont déterminants dans l'expérience de leurs acteurs. Ces contextes sont, comme nous l'avons vu, définis par des conditions et des cadres liés au dispositif de médiation des échanges. Mais ils sont aussi composés d'éléments qui renvoient aux circonstances de vie des usagers. Les lieux d'où ils se connectent à internet et les temporalités quotidiennes dans lesquelles s'inscrivent leurs interactions ou encore les engagements et les arrangements relationnels qu'ils entretiennent avec leurs éventuels conjoints<sup>119</sup> sont autant d'éléments qui interviennent dans la composition de l'expérience amoureuse.

En particulier, la manière dont mes informateurs envisagent leur vécu amoureux en ligne est, le plus souvent, directement liée au fait d'être en couple ou non. Dans leurs témoignages, certains interviewés associent spontanément leurs expériences sur Second Life à une situation matérielle et relationnelle précise, déterminée par le célibat ou au contraire une expérience conjugale plus ou moins satisfaisante. Parfois, cette situation est un élément saillant du

---

<sup>119</sup> Alors que le terme de *partenaire* est utilisé pour nommer le partenaire amoureux rencontré sur Second Life, ceux de *conjoint* et de *compagnon* désignent le partenaire amoureux hors ligne, c'est-à-dire l'époux/l'épouse ou le compagnon/la compagne connu de son entourage familial et/ou amical, et/ou avec qui l'utilisateur entretient des échanges en situation de coprésence physique. À une exception près, toutes les personnes interviewées se déclarant en couple cohabitent avec leur conjoint ou leur compagnon.

contexte : la présence ou l'absence d'un conjoint apparaît comme une pièce du rouage qui définit le tableau de leurs expériences, un élément qui détermine un champ des possibles dans leur « seconde vie ». L'expérience en ligne est alors directement définie et délimitée par ce contexte et n'est pas supposée le changer. Dans d'autres cas au contraire, les personnes interviewées cherchent à agir directement sur leur existence par le biais d'expériences initiées sur Second Life, par exemple en y trouvant une personne avec qui former un « *vrai couple* ».

Mais tous les utilisateurs n'appréhendent pas leurs relations en ligne dans la continuité de leur vie hors ligne. Pour certains, aucun élément relatif à leur vie conjugale ou familiale n'intervient dans leurs expériences sur Second Life. À cet égard, le fait qu'ils n'en mentionnent délibérément aucun élément quand ils racontent comment ils ont découvert la plateforme ou lorsqu'ils narrent leurs expériences amoureuses est parlant. Un récit qui élude les circonstances de vie hors ligne ne doit cependant pas être interprété comme le signe d'une séparation entre le « *réel* » et le « *virtuel* ». Il informe non seulement sur une conception particulière de l'implication dans l'environnement digital, mais aussi sur une manière d'y vivre l'engagement interpersonnel qui, comme nous le verrons, répond à des situations relationnelles et affectives particulières.

S'agissant de comprendre comment les utilisateurs appréhendent leurs expériences du point de vue de leur contenu moral, la mention des circonstances de la vie hors ligne constitue un élément central dans la définition d'un registre discursif de critique et de justification (Boltanski et Thévenot 1991). En participant à la définition du cadre normatif de l'expérience en ligne, ce contexte de vie fournit des indices tant par sa présence que par son absence dans les récits. Nous verrons ainsi comment les significations et les frontières que dressent mes informateurs entre leurs pratiques en ligne et hors ligne s'articulent pour dessiner un cadre d'interprétation symbolique et normatif à leurs expériences.

Dans ce chapitre, deux aspects du contexte de vie de mes informateurs sont tout particulièrement analysés. D'une part, nous nous pencherons sur leur situation conjugale, c'est-à-dire leur engagement dans une relation de couple, entendue comme relation basée sur des échanges affectifs et sexuels et qui connaît une existence publique notamment vis-à-vis de la famille et des amis des partenaires. De l'autre, nous nous intéresserons à un aspect particulier du vécu subjectif de la situation conjugale, à savoir la satisfaction ou l'insatisfaction des usagers en regard de leurs attentes en termes d'échange émotionnel et sexuel. Notons que cet aspect mène, dans plusieurs cas, à intégrer dans l'analyse des éléments de leur biographie affective sur Second Life et hors ligne.

La situation relationnelle de mes informateurs constitue donc le fil rouge de ce chapitre. J'y examine successivement les récits des utilisateurs vivant en situation de célibat puis ceux des usagers qui vivent en couple. Comme nous le verrons, ce découpage s'articule, du moins partiellement, avec la problématique de l'exclusivité amoureuse : alors que pour les premiers, la relation en ligne est la seule relation, les seconds vivent *de facto* au moins deux relations parallèles. L'analyse a pour objectif de mettre en évidence comment la situation relationnelle et affective agit sur l'utilisation de Second Life et sur l'établissement de rapports intimes dans cet environnement. Elle fournit des pistes de compréhension quant à la manière dont mes informateurs envisagent, tant face à eux-mêmes que face à autrui, les expériences qu'ils y nouent.

## UN AMOUR DIGITAL ?

Parmi les personnes interviewées, celles qui se disent célibataires ne sont pas engagées dans des rapports amoureux établis et durables autres que ceux entrepris dans Second Life. Leurs cas ne sauraient être assimilés à des situations de solitude ni même d'isolement conjugal, entendues comme les versants respectivement subjectif et objectif de l'absence de liens intimes (Kaufmann 1995). De fait, ces personnes font sur Second Life l'expérience d'échanges amoureux plus ou moins « réels », un terme dont on peut encore une fois souligner le caractère polysémique : pour les unes, il désigne des pratiques amoureuses matérialisées – ou susceptibles de l'être – dans diverses formes d'échanges hors Second Life ; pour les autres, ce terme signale le fait que ces échanges reposent sur des liens affectifs non simulés, et ceci indépendamment des pratiques amoureuses.

Si ces personnes partagent des situations objectives similaires, leur expérience subjective varie, notamment en fonction de leurs attentes relationnelles. Certains de mes informateurs considèrent leurs rapports amoureux sur Second Life comme satisfaisants tels qu'ils sont. D'autres, au contraire, aspirent à les transformer pour développer des échanges en situation de coprésence physique ou pour les rendre visibles à leur entourage familial et amical. En d'autres termes, ils veulent fonder un « *vrai couple* ». L'absence de liens conjugaux n'est donc pas déterminante dans le type d'engagement relationnel qui prévaut dans une relation en ligne. Elle permet toutefois de mieux saisir les significations potentielles que prennent les rapports affectifs. Les *engagements amoureux en ligne, hors ligne ou fictionnels* (chapitre 6) sont tous trois représentés parmi les célibataires. Ils répondent toutefois à des appréciations subjectives différentes de la situation relationnelle hors ligne.

Certaines personnes interviewées considèrent le célibat comme une situation transitoire et non souhaitée. Elles envisagent leur futur avec un conjoint, rencontré sur Second Life ou non. Si certaines assimilent la plateforme à un site de rencontre – «*un peu comme Meetic*» (Noémie, 57 ans, célibataire) –, elles la définissent le plus souvent dans des termes ambigus. Rarement envisagé comme un espace destiné à permettre l'établissement de rapports «*réels*», Second Life reste cependant porteur de la promesse de rencontres potentielles.

Rappelons les cas de Jérôme (32 ans, célibataire) qui a rencontré physiquement son «*amante*» à deux reprises ou de Céline (46 ans, célibataire) qui avait envisagé un voyage jusqu'en Belgique pour rencontrer son ex-partenaire. Alors que le premier ne voit plus dans la plateforme un espace de rencontre «*réelle*», la seconde se montre plus contradictoire lorsqu'elle en évoque les usages amoureux :

*«Ceux qui commencent sur SL, tu sais, eux ils ne font pas la différence, surtout s'ils sont célibataires ils ne font pas la différence. Pour eux, il faut que tu sois célibataire, il faut que tu sois ci, il faut que tu sois ça. Non. Je m'excuse, SL c'est SL et RL c'est RL. Mais je ne dis pas si je rencontre l'homme de ma vie sur SL et qu'il est réel, Québécois et tout ça... Je te dis pas que...»*

Ses deux premières phrases opèrent une claire prise de distance vis-à-vis des utilisateurs néophytes et tout particulièrement de ceux qui, célibataires, recourent à Second Life dans l'espoir de trouver un partenaire hors ligne. Dans la phrase suivante, Céline rejette clairement cette motivation et réitère la norme de séparation entre «*RL*» et «*SL*». Pourtant, elle évoque ensuite la possibilité d'y rencontrer «*l'homme de sa vie*» : si les conditions matérielles (en l'occurrence la distance géographique) le permettent, elle se montre ouverte à transgresser sa règle de séparation entre sa «*première*» et sa «*seconde*» vie.

Le discours de distanciation affective, construit au fil des expériences et qui se traduit dans la circonscription des relations nouées sur Second Life à la sphère du «*virtuel*», comporte une faille permanente : l'imprévisibilité de la rencontre amoureuse. Clairement héritée du discours romantique, cette vision d'un amour destinal («*l'homme de ma vie*») s'oppose aux dispositifs de régulation sociale qui produisent les conditions conventionnelles de la rencontre amoureuse (Schurmans et Dominicé 1999). En d'autres termes, les normes produites pour contrôler le choix du conjoint et les circonstances de la rencontre sont intrinsèquement perçues comme inefficaces parce qu'elles s'opposent à la «*nature*» d'un amour conçu comme irrépressible et fondamentalement asocial (Jackson 1993). De ce point de vue, Second Life apparaît comme un dispositif de réenchancement de la rencontre amoureuse.

Deux principaux éléments encouragent les usagers à considérer Second Life comme un espace de rencontre potentielle. D'une part, et comme nous l'avons vu, la plateforme permettrait d'accéder plus aisément à l'identité profonde de son interlocuteur, et ceci même en dépit des risques de « *tromperie* ». D'autre part, elle ouvre l'horizon des possibles en termes de choix du conjoint et multiplie les opportunités de rencontre amoureuse. Lors de notre premier entretien, Christophe (26 ans, célibataire) affirme ainsi :

*« Ça te permet de voir plus grand, on va dire. C'est ça. Et nous, c'est vrai qu'on est limités sans SL, sans internet. On ne rencontre que les personnes qui sont plutôt chez nous, mais après plus loin c'est difficile. (...) Tandis que là on est vraiment ouverts au monde. »*

La plateforme serait une fenêtre donnant sur un vaste champ des partenaires amoureux potentiels. Elle permettrait de transcender les frontières géographiques et de rapprocher des personnes qui, sans elle, n'auraient pas connu l'opportunité de nouer un contact. Cette ouverture s'accompagne néanmoins de risques spécifiques : non seulement la distance annule ou réduit les possibilités d'une rencontre physique, mais elle participe à un processus d'idéalisation d'autrui et de la relation. Christophe, malgré les absences répétées de son ex-partenaire, les fréquentes incohérences dans les excuses qu'elle lui présentait et leur rendez-vous manqué, vantait la profondeur de leurs échanges et affirmait encore son espoir de poursuivre leur relation hors ligne lors de notre premier entretien – il évoquait même un possible déménagement dans sa région.

Parce qu'il offre un terrain fertile au développement d'attentes relationnelles et émotionnelles élevées, le dispositif sociotechnique prépare le lit de déceptions parfois cuisantes. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, l'espoir de poursuivre « *dans le réel* » une relation nouée sur Second Life est, en effet, soumis à un risque élevé d'être déçu. Ces expériences malheureuses mènent les utilisateurs à reconsidérer leurs attentes, voire à délibérément choisir des relations dans lesquelles ils ne risquent pas de développer d'espoirs désormais jugés dangereux. Quelques semaines après sa rupture, lors de notre dernier entretien, Christophe m'annonce être à nouveau en partenariat sur Second Life. Sa partenaire est, dit-il, une « *amie* » avec laquelle les échanges amoureux sont purement simulés – « *une relation que SL* ». Il raconte avoir d'abord été très réticent à débiter une nouvelle relation, mais le fait que sa nouvelle partenaire soit mariée « *dans le réel* » lui apparaît comme une protection suffisante face à une éventuelle nouvelle déception amoureuse :

*« Il y a moins de risque, on va dire, de se mettre avec une personne et... Ce n'est pas qu'il n'y a pas "pas de risque", hein ! Parce qu'il y a toujours*

*un risque, ça c'est sûr. Mais il y a quand même... Comment dire ? Il y a quand même un truc qui fait que moi ça me bloque. C'est ça qui est bien, c'est le fait que... comme elle est mariée, tu vois, comme elle est avec un mec et j'ai... Je ne suis pas quelqu'un qui casse les couples, pas du tout. Donc par rapport à ça, je me mets des limites. Tandis que si t'es célibataire, je ne me mets pas de limite (rire).»*

L'engagement de sa partenaire dans une relation conjugale apparaît, dans un premier temps, comme une protection suffisante face aux risques d'une implication émotionnelle trop profonde. Ses convictions relatives à l'exclusivité amoureuse, qu'il présente d'ailleurs comme un élément important de son identité – *«je ne suis pas quelqu'un qui casse les couples»* – forment en effet de puissantes barrières au développement de ses sentiments. Toutefois, Christophe relativise rapidement cette absence de risques pour conclure à la permanence de ceux-ci. Une fois encore, le contexte amoureux apparaît à ses yeux comme périlleux, les sentiments étant fondamentalement rétifs aux tentatives de les maîtriser.

On peut, de la même manière, rappeler l'exemple de Jérôme qui, pour maîtriser son attachement aux personnes rencontrées dans Second Life, refuse d'emblée d'entamer des rapports intimes exclusifs. Comme Christophe, il ne considère plus la plateforme comme un espace de rencontre pour entamer une relation hors ligne. Jérôme envisage aujourd'hui ses expériences de manière plus désengagée, voire instrumentale. Ayant récemment rencontré une personne hors ligne – il ne se définit cependant pas en couple avec elle –, il subordonne son utilisation de Second Life à l'absence de cette dernière :

*«Là, c'est vrai que ça me permet, quand je me retrouve tout seul chez moi, de passer un temps et voilà ! De ne pas être totalement seul, isolé, etc. Mais après, si la fréquence de nos rencontres se rapproche, eh bien forcément, j'en ressentirai beaucoup moins le besoin et ... et puis j'en aurai moins l'envie aussi.»*

Alors que par le passé, et tout particulièrement pendant sa dernière relation, Jérôme considérait la plateforme comme un espace dans lequel il s'investissait avec de forts sentiments et dont l'importance était primordiale dans sa vie quotidienne, elle apparaît aujourd'hui comme un simple moyen de combattre l'ennui et l'isolement. Son refus de s'engager dans des relations durables et publiquement établies témoigne d'ailleurs de sa vision instrumentale des intimités en ligne : les relations ne sont pas entreprises pour se perpétuer en tant que telles ; elles répondent à une fin externe et individuelle – *«passer un temps»*.

Pour les célibataires, l'espoir ambigu de rencontrer un conjoint ou un compagnon n'est donc pas, et de loin, la seule motivation à s'engager dans des relations amoureuses en ligne. Certaines personnes voient leurs échanges comme la réponse à un besoin d'interactions affectives dans l'attente de rencontrer un partenaire hors ligne. Pour Coralie (21 ans, célibataire), qui a découvert Second Life depuis un an lors de notre entretien, la plateforme permet de se prémunir de certains risques liés aux relations hors ligne tout en entreprenant un processus de transformation de sa biographie amoureuse. Utilisatrice de Second Life depuis une année, cette vendeuse résidant à Québec ne considère plus le couple hétérosexuel comme un modèle relationnel désirable. Lorsqu'elle évoque son indécision quant à son orientation sexuelle, elle signale deux épisodes de sa trajectoire amoureuse. Trois ans avant l'entretien, Coralie a subi d'importantes violences physiques de la part de son ancien compagnon et conclut cet épisode en affirmant *«j'ai décidé que ça n'arriverait plus»*. Une année plus tard, alors en relation par Msn avec une femme, elle découvre que sa partenaire est en réalité de sexe masculin. Elle le quitte mais celui-ci la *«harcèle»*, allant jusqu'à se présenter à son domicile. Sur Second Life, Coralie enchaîne ensuite d'autres expériences homosexuelles, tout en s'imposant des règles particulièrement strictes : elle refuse systématiquement de communiquer oralement ou de fournir toute information qui permettrait de l'identifier. Pour autant, Coralie ne rejette pas tout investissement affectif sur Second Life – *«je donne beaucoup, peut-être trop»*. Par ailleurs, elle signale que la pauvreté de ses contacts sociaux au quotidien l'encourage à s'y connecter. S'agissant d'expliquer ses motivations à vivre des relations intimes en ligne, elle affirme :

*«[08:00] Cora0422: je suis pas prete encore a faire un choix dans ma rl  
[08:01] Cora0422: alors je donne mon surplus d'amour ici je crois»*

Coralie envisage ses relations amoureuses en ligne dans une double perspective : d'une part elles répondent à ce qu'elle définit comme des besoins affectifs, de l'autre elles forment des expériences intermédiaires dans l'attente d'une position plus claire quant à son orientation sexuelle.

Les rapports intimes noués sur Second Life pourraient ainsi participer au processus de construction identitaire. Le témoignage d'Alessia (30 ans, célibataire) illustre bien ce phénomène. Lorsqu'elle découvre Second Life à la fin de l'année 2009, alors célibataire et mère de deux enfants, cette éducatrice sociale s'interroge déjà sur son orientation sexuelle :

*«Je me posais des questions dans ma vie RL. En fait j'en parlais avec un ami et il me disait : “pourquoi, sur SL tu n'es pas lesbienne ? Pourquoi tu n'essaierais pas sur SL ? Tu n'as rien à perdre et tu n'as*

*pas besoin de te cacher, tu n'as pas besoin de te... ou quoi que ce soit!" Il me dit: "pourquoi tu n'essaie pas ici?" Et donc c'est pour ça qu'au départ, j'ai commencé à fréquenter les endroits lesbiens ici, et qu'après j'ai rencontré ma première copine. Et c'est vrai que j'ai découvert que finalement, les gens m'acceptaient telle que j'étais, que j'avais aussi des amis, que je n'étais pas... Même si j'étais lesbienne et que finalement, oui c'était vraiment ce que j'avais envie d'être et ce que j'étais au fond de moi... Et ce que je n'avais jamais osé faire RL... Tu vois, je n'avais jamais... Déjà, je n'avais jamais mis des mots dessus! Je n'avais pas mis les mots sur le fait que, tu vois, j'ai toujours été attirée par les filles etc. Mais voilà, j'ai une éducation catho et ce n'était pas dans mes mœurs, ce n'était pas dans mes... voilà, ce n'était pas pour moi et ce n'était pas comme ça. Et c'est vraiment ici, sur SL, que j'ai vu que ça pourrait être moi aussi et que c'était comme ça que j'étais bien, tu vois.»*

La motivation d'Alessia à s'engager dans des relations amoureuses avec des personnes rencontrées sur Second Life est explicitement liée à la possibilité d'expérimenter des relations homosexuelles. Ce qu'elle présente aujourd'hui comme un trait saillant de son identité était, jusque-là, non seulement absent des termes dans lesquelles elle se définissait mais s'opposait clairement à sa conception normative des rapports intimes. Le fait qu'elle ne parvenait pas même à nommer son attirance pour des personnes du même sexe est d'ailleurs particulièrement révélateur de son incapacité passée à appréhender les rapports intimes en dehors d'un cadre normatif hétérosexuel. Aujourd'hui, son vécu amoureux en ligne lui permet non seulement de transgresser ces normes, mais surtout de se voir reconnue et intégrée socialement dans cette nouvelle identité.

En somme, si les situations des célibataires font l'objet d'appréciations diverses, on peut noter un point commun entre leurs récits : aucun ne rejette totalement toute forme de vie amoureuse. Ils envisagent au contraire le célibat comme une situation transitoire qu'ils souhaitent voir changer. Toutefois, leur volonté de rencontre diffère quant à sa probabilité et quant à ses modalités. Christophe et Jérôme, par exemple, ne doutent pas qu'ils seront prochainement en couple. Céline ou Noémie, en revanche, considèrent davantage qu'il est possible qu'elles demeurent célibataires à moyen ou long terme. Entre autres facteurs leur différence d'âge explique sans doute cette différence : les premiers, de moins de 35 ans, se considèrent encore au début de leur trajectoire amoureuse ; les secondes, de plus de 45 ans, ont cumulé davantage d'expériences et se montrent plus réservées quant à l'établissement de nouvelles relations.

Mais si l'on se penche sur les motivations de l'utilisation de Second Life, force est de constater que les célibataires ne recourent pas tous, et de loin,

à ce dispositif pour rencontrer un partenaire amoureux. Tout d'abord, l'utilisation de la plateforme apparaît comme un moyen de réorienter la trajectoire amoureuse et, plus précisément, de redéfinir l'identité construite à travers celle-ci. Les cas d'Alessia et de Coralie montrent que ce n'est pas tant le recrutement d'un partenaire amoureux hors ligne qui motive leurs pratiques que la possibilité d'y expérimenter une sexualité nouvelle. Ensuite, comme le suggère l'exemple de Coralie, les expériences amoureuses en ligne peuvent, dans une certaine mesure, constituer un substitutif à des relations intimes considérées comme potentiellement risquées. Parce que les sentiments y semblent aisément maîtrisables, certains y voient un moyen de bénéficier des satisfactions d'échanges amoureux tout en se préservant des dangers de souffrance affective qui les accompagnent.

Quant à l'espoir de poursuivre hors ligne des rapports amoureux entamés sur Second Life – qui est caractéristique des premières expériences amoureuses de plusieurs des personnes interviewées, il ne résiste que rarement à un enchaînement d'épisodes de déception. Cette volonté laisse place à une vision des relations en ligne comme des rapports dénués d'engagement affectif où les sentiments doivent être maîtrisés. Ainsi, la perspective de former un couple hors ligne se trouve remplacée par une approche plus désengagée des rapports amoureux – dans leur terminologie même les «*relations RP*», les «*relations virtuelles*» ou les «*relations SL*» sont porteuses de limites à l'engagement relationnel. Il faut toutefois noter que cette distanciation n'efface pas l'ambiguïté si caractéristique de la manière dont ces usagers considèrent leurs relations sur Second Life : à leurs yeux, le caractère imprévisible de l'amour est permanent. Dès lors, la perspective romantique des relations en ligne ne semble pas simplement remplacée par une approche plus désengagée des rapports intimes. Bien que contradictoires, les deux visions continuent de coexister dans les discours de mes informateurs.

## **L'AMANT « VIRTUEL » FACE AU COUPLE « RÉEL »**

### **Les pratiques du secret**

Dans le forum étudié et les entretiens, les témoignages montrent que les relations amoureuses initiées sur Second Life s'inscrivent fréquemment dans des trios, voire des quatuors amoureux. La plupart des personnes interviewées relatent des expériences dans lesquelles soit elles-mêmes soit leur partenaire se trouve engagé dans une relation de couple avec une autre personne, le plus souvent en cohabitation. L'expérience amoureuse sur Second Life est donc traversée par des enjeux de visibilité vis-à-vis d'un tiers hors ligne. Au-delà de la problématique de l'exclusivité affective et sexuelle, qui dépend des arrangements mutuels des conjoints, les pratiques amoureuses en ligne posent la

question de l'intimité conjugale et de l'intimité individuelle. Dans quelles circonstances et sous quelles conditions les utilisateurs affichent-ils l'existence d'une relation en ligne envers leur compagnon ? Que lui montrent-ils de leurs pratiques ? À quels registres argumentatifs recourent-ils pour justifier la visibilité ou l'invisibilité de leurs échanges ? Et à l'inverse, révèlent-ils leur situation conjugale à leur partenaire en ligne ? Ces questionnements mènent à examiner les différentes facettes du secret et du dévoilement dans les échanges amoureux.

Tout d'abord, notons que vis-à-vis de leur partenaire en ligne, les personnes interviewées affirment se montrer « *transparentes* » quant à leur situation relationnelle. Pour elles, cette conduite vise autant à nourrir la confiance qu'à fixer les limites de la relation en évitant que le partenaire ne développe des attentes irréalistes. Sur le fond, le degré de ces révélations est néanmoins variable. Parfois, les acteurs se limitent à indiquer leur situation conjugale sans dévoiler d'éléments supplémentaires. À l'autre extrême, certains prennent leur partenaire pour confident de leur situation conjugale et familiale.

Toutefois, cette transparence revendiquée n'est souvent que partielle, comme en témoigne l'exemple de Joël (43 ans, marié), qui souligne l'importance du dévoilement entre lui et sa partenaire : « *je pense même que je la connais mieux, même mieux que ses proches qui vivent avec elle.* ». Il nuance cependant ce propos lorsqu'il évoque leurs projets d'avenir :

*«Après, je ne sais peut-être pas tout de son réel. J'ai un peu l'impression qu'elle en a soupé de son copain et que... elle me demande même, elle, plutôt moi de me presser de me séparer de ma femme pour que on fasse quelque chose ensemble.»*

Les doutes qu'il exprime à propos de la situation de sa partenaire correspondent à la réserve adoptée par celle-ci, bien qu'elle affirme « *on ne se cache rien* ». En effet, suite à un épisode au cours duquel Joël s'est montré jaloux de son compagnon, Élise (23 ans, en couple) a décidé de dissimuler certains aspects de sa vie hors ligne : « *j'évite à tout prix de parler de mon copain réel* », conclut-elle. Par ailleurs, notons qu'elle ne mentionne pas de projets de rencontre physique de manière aussi explicite ni répétée que Joël. Ces éléments pourraient indiquer un décalage dans leur définition de leur relation : pour son partenaire, elle serait destinée à se poursuivre hors ligne alors qu'Élise se montrerait davantage partisane du *statu quo* – relevons toutefois que les informations permettant de confirmer cette hypothèse font défaut.

Ainsi, le dévoilement de la vie hors ligne est le plus souvent partiel. Plusieurs personnes interviewées minimisent ou passent sous silence les éléments qui

distinguent leur situation de celle de leur partenaire en ligne. Adrien (54 ans, marié), notamment, évite de rappeler l'existence de son épouse à sa partenaire, célibataire :

*« Ce dont je ne lui parle pas, c'est de ma femme. Elle sait. Donc les choses sont claires, elle ne pense pas que je suis célibataire ou quoi que ce soit. Donc elle le sait, mais si tu veux, tout ce que je fais avec ma femme, j'ai tendance à ... effacer. Je ne la mentionne pas. Pourquoi? Eh bien parce que je pense que ça ne lui ferait pas plaisir! Même si elle sait pertinemment qu'elle est là. (...) Des fois elle arrive, elle me dit: "est-ce qu'on peut parler?" Eh bien je lui dis: "non, on ne peut pas parler". Je lui dis: "je ne suis pas tout seul." Je ne lui dis jamais: "ma femme est là." Donc j'évite de parler de ça, mais c'est ce contexte-là. »*

De même, face à leur conjoint, les personnes interviewées adoptent des pratiques de visibilité très différentes. Alors que vis-à-vis de leur partenaire elles tendent à se proclamer « transparentes », c'est davantage une logique du secret qui les anime hors ligne. Certains, comme Kristin (41 ans, mariée) et Marc (52 ans, marié), cachent jusqu'à leur utilisation de Second Life : « *je dis que je participe à un jeu en ligne, mais je ne dis jamais lequel* », affirme ce dernier. D'autres, tout en adoptant des pratiques de visibilité moins strictes, dissimulent la nature de leurs activités, affirmant par exemple se consacrer essentiellement à des activités créatives. D'autres encore cachent le type de relations qu'ils entretiennent, disant n'avoir que des liens amicaux. Enfin, certains, ayant informé leur conjoint de leur engagement dans une relation, dissimulent certaines pratiques d'échange.

De fait, les relations les plus susceptibles d'être volontairement rendues visibles au conjoint sont celles qui reposent sur un *engagement fictionnel* ou, à la rigueur, sur un *engagement en ligne*. Bien qu'amoureux, ces échanges apparaissent en effet peu menaçants pour la relation hors ligne. Les premiers, fondés sur des sentiments simulés, sont supposés rester cantonnés au cadre de la fiction. Quant aux seconds, bien que plus ambigus, ils sont régis par des règles relativement strictes qui dépendent des arrangements conjugaux face à la problématique de l'exclusivité – les échanges affectifs et/ou sexuels tout particulièrement.

Quel qu'en soit le degré, la dissimulation des activités en ligne se traduit dans des pratiques spatiales, des pratiques temporelles et les usages des canaux de communication. L'aménagement des lieux de connexion à internet fait l'objet d'un choix minutieux. Alors que pour certains la protection de l'intimité personnelle passe par l'installation de leur ordinateur dans une pièce réservée à

leur usage personnel, d'autres, tout en laissant leur écran partiellement visible, parviennent à dissimuler les pratiques qu'ils souhaitent voir rester secrètes :

*« Mon épouse et moi nous avons chacun notre propre ordinateur. Mon ordinateur se trouve dans la pièce commune et le sien aussi, ce qui fait qu'on est souvent l'un avec l'autre. Après, c'est vrai qu'on est dos à dos et elle ne voit pas toujours ce qui se passe sur mon écran. Et puis quand elle est là et que je ne veux pas qu'elle voie ce qui se passe sur mon écran, j'éloigne simplement la caméra, elle voit un décor et voilà. »*

(Samuel, 54 ans, marié)

Samuel dissimule certaines activités à sa conjointe par la disposition spatiale de leurs ordinateurs et l'orientation de son écran, ainsi que par la manipulation de la caméra dans Second Life : placée d'ordinaire en vue plongeante sur l'avatar ou en caméra subjective, son orientation vers une autre cible permet de rendre ses activités invisibles.

Plus encore que les pratiques de dissimulation spatiale, les personnes interviewées recourent à des stratégies temporelles dans le but de préserver le secret de leurs activités en ligne. Le témoignage de Samuel montre comment la nécessité de se cacher ne concerne que les moments de présence de son épouse. Plus globalement, les récits recueillis mettent en lumière les stratégies suivantes. Tout d'abord, certains profitent des absences de leur conjoint pour communiquer avec leur partenaire depuis leur domicile, ou attendent simplement que celui-ci dorme. D'autres, qui peuvent dialoguer depuis leur lieu de travail, s'interdisent toute communication en dehors des heures de travail. Les couples en ligne connaissent donc des habitudes temporelles établies en fonction du rythme de vie du couple « réel ». La partenaire d'Adrien (54 ans, marié) connaît son emploi du temps et les habitudes de son épouse :

*« Elle sait pertinemment que le soir je suis là vers 10 heures 30 ou 11 heures parce que ma femme va se coucher tôt, parce que ma femme dort beaucoup contrairement à moi... Bon, je n'allume pas la voice quand elle est là. C'est un salon, où j'ai l'ordinateur, avec la télé et là on... alors évidemment ! »*

Les pratiques de dissimulation spatiale s'articulent avec des temporalités quotidiennes bien précises, qui à leur tour répondent à différents choix dans les canaux de communication et leur utilisation. L'utilisation du microphone et de la webcam est fréquemment limitée par la présence d'un conjoint. Le soir, lorsqu'il communique sur Second Life avec Élise, Joël intervient oralement alors que sa partenaire lui répond le plus souvent par écrit parce que son compagnon

ou sa grand-mère, avec qui elle vit, sont à proximité. Dès lors, les couples en ligne communiquent souvent en combinant différents canaux, sur internet et par téléphone, en fonction de l'intimité de chacun des partenaires dans leur espace de connexion. Comme je l'ai noté, le téléphone portable est fréquemment introduit dans la panoplie communicationnelle des échanges amoureux. L'analyse des usages des personnes en couple montre que son succès tient sans doute, au moins en partie, à sa discrétion. Ces observations tendent à confirmer le constat formulé par Le Douarin et Le Van pour qui « malgré les exceptions, liées au contexte, internet servirait surtout à “rencontrer” et à “s'essayer”, et le téléphone mobile à “cultiver” le lien » (2010: 130). Mais les stratégies de discrétion par le choix des outils de communication dépassent largement l'usage du téléphone. Certaines personnes interviewées, qui communiquent seulement hors de leur domicile, échangent des e-mails ou investissent dans un ordinateur portable. La portabilité des terminaux offre une grande marge de manœuvre dans les pratiques spatiales et temporelles de dissimulation et renforce l'intimité des utilisateurs. Enfin, ces stratégies incluent également la protection de l'ordinateur. L'utilisation d'une session personnelle protégée par un mot de passe est une pratique courante, tout comme le recours à des boîtes de messagerie secrètes ou encore l'effacement automatique de l'historique des échanges sur Second Life.

Penchons-nous encore sur un cas particulier, où le conjoint est lui-même utilisateur de la plateforme. Quand les partenaires souhaitent lui cacher tout ou certains aspects de leurs échanges, ils doivent maîtriser la visibilité de leurs interactions à la fois dans l'environnement en ligne et dans l'espace de connexion. Certains évitent d'établir un partenariat officiel. D'autres, comme Céline (46 ans, célibataire) et son partenaire, agissent sur la visibilité de leurs interactions. L'épouse de ce dernier, utilisatrice de Second Life, sait qu'ils forment un couple sur cette plateforme mais ignore l'intimité de certains de leurs échanges. Sa présence en ligne et hors ligne (mari et femme se connectent depuis la même pièce) conduit les partenaires à adapter leurs pratiques de communication en ligne : « *il va me dire « ben ma F réelle est pas loin », alors il ferme tous les Im et on se parle en local* ». La dissimulation s'opère donc par le transfert de leur conversation dans l'espace interactionnel public, avec pour conséquence un abandon des échanges susceptibles de transgresser l'accord entre les conjoints. Le choix des outils de communication n'est dès lors pas seulement déterminé par la présence de témoins potentiels en ligne et hors ligne, mais aussi par le contenu des interactions. Samuel (54 ans, marié), par exemple, utilise Skype (avec la webcam) pour des conversations amicales mais privilégie l'écrit lorsque lui et sa partenaire entreprennent des échanges amoureux, ou recourt à l'oral après s'être assuré de l'absence de son épouse.

## Les arbitrages relationnels

Vivre deux relations en parallèle engage les utilisateurs de Second Life dans des arbitrages spécifiques. Le triangle amoureux appelle à un positionnement de l'acteur à la fois face à son partenaire et face à son conjoint. Dès lors, la définition d'une relation ne peut être que relative à l'autre. Avant d'examiner les processus et les contenus des arbitrages, deux situations doivent être distinguées lorsqu'il s'agit de définir la relation en ligne, ses fondements et les normes des échanges : dans la première, les arbitrages ont pour principaux acteurs les partenaires en ligne ; dans la seconde au contraire, ils incluent le conjoint. En effet, lorsque celui-ci a connaissance de la relation, il intervient directement dans sa qualification. Toutefois son ignorance de la relation en ligne ne signifie pas qu'il soit exclu des arbitrages pratiques et symboliques qu'engage la définition de la relation en ligne : bien que passivement, il en constitue au contraire un des principaux référents.

Nous avons vu comment le choix des canaux de communication dénote des stratégies de visibilité et de dissimulation vis-à-vis d'un tiers hors ligne. Lorsque celui-ci a connaissance de la relation ou plus simplement de l'utilisation de Second Life, il peut s'immiscer directement dans ce type de décision. Karine (48 ans, mariée), par exemple, a promis à son époux de ne communiquer que par écrit sur la plateforme. De même, Céline (46 ans, célibataire) et son partenaire limitent leurs échanges sexuels à l'écrit, alors qu'ils communiquent oralement pour d'autres activités. Ce dernier cas montre que les conjoints interviennent parfois activement sur le contenu des échanges. Céline rapporte ainsi un épisode qui a failli se solder par la rupture de la relation avec son partenaire :

*« C'est quand elle<sup>120</sup> a surpris nos IM... qui parlaient un petit peu de son réel, c'est là que elle lui a mis un ultimatum et il avait choisi d'arrêter la relation. Ça m'avait beaucoup affectée. Et il ne se connectait pas, justement parce qu'il parlait avec sa femme. Finalement elle a accepté qu'on soit de nouveau ensemble. »*

La découverte de la transgression de l'arrangement conjugal – en l'occurrence ne pas partager les détails de la vie du couple – provoque une crise entre conjoints. Lors de cet épisode, Céline se trouve reléguée à un rôle passif : son partenaire ne se connecte plus à Second Life et elle perd tout moyen de le contacter. Leur séparation prend fin à l'initiative de l'épouse de son partenaire, lorsqu'elle accepte qu'ils reprennent leur relation. De fait, si aucune personne interviewée ne rapporte avoir dû mettre un terme à des rapports amoureux

<sup>120</sup> Céline se réfère à l'épouse de son partenaire.

en ligne sur injonction de son propre conjoint, plusieurs disent avoir vu leur relation actuelle ou une relation passée menacée par le conjoint de leur partenaire. Ce phénomène témoigne de la hiérarchisation des rapports amoureux dans les récits de plusieurs personnes interviewées : l'existence de la relation en ligne est directement conditionnée par sa non-dangerosité pour la relation conjugale.

Revenons sur les arbitrages relationnels entre partenaires. Bien que la présence du conjoint soit parfois minimisée, elle constitue toujours une force agissante dans l'établissement des normes qui régissent les échanges amoureux. Le fait que le conjoint ne soit pas au fait des activités de l'utilisateur sur Second Life et qu'il n'intervienne pas activement dans ses pratiques ne le dépossède pas de son rôle de référent dans la définition de la relation. Certaines personnes interviewées mentionnent d'ailleurs spontanément l'existence de leur compagnon ou la nécessité de protéger leur « *couple réel* » pour expliquer certaines conduites vis-à-vis de leur partenaire en ligne. D'autres, au contraire, n'évoquent son existence qu'à contrecœur et insistent sur la distinction entre leur « *première* » et leur « *seconde* » vie. Comme nous le verrons ci-après, cette distinction apparaît toutefois, dans de nombreux cas, comme une stratégie pratique et discursive permettant de dessiner les frontières de leur intimité personnelle face à l'intimité conjugale, voire une justification de leurs activités en ligne face à des normes d'exclusivité affective et/ou sexuelle.

L'existence d'un conjoint est, de fait, une donnée des arbitrages réalisés par les partenaires amoureux. Ces arbitrages, à la fois individuels et relationnels, ont pour objet le cadrage de la relation amoureuse et se déclinent autour de trois types de questions. Celles-ci ayant déjà fait l'objet d'une analyse ci-avant, je ne les rappellerai que brièvement. Premièrement, ces questionnements portent sur des aspects identitaires : qu'est-ce que les usagers acceptent de dévoiler à leur partenaire ? Sont-ils prêts à se rendre identifiables ? L'objet de ces arbitrages est autant le prénom que le nom, le visage, la voix, ou encore la profession ou le lieu de résidence. La règle, souvent implicite, qui prévaut à ce propos est celle de l'égalité et de la réciprocité : le plus souvent, les personnes interviewées affirment en savoir autant sur leur partenaire qu'il en sait sur eux. Quant à l'asymétrie dans ce type d'informations, si elle n'est de loin pas inexistante, la condamnation sévère des « *tromperies* » et de la recherche d'informations identitaires à l'insu de son partenaire (à moins qu'elle ne se justifie par une « *tromperie* » avérée) illustre le fait que les usagers la considèrent néfaste à la relation – elle « *brise la confiance* ». Deuxièmement, ces arbitrages touchent les modalités de l'échange amoureux. Quelles formes et quels canaux les interactions empruntent-elles ? À quelle fréquence et comment les partenaires

communiquent-ils? Enfin, ces décisions portent sur la définition même de la relation, qui comme nous l'avons vu introduit des critères normatifs relatifs aux pratiques, aux discours sur la relation et à l'engagement émotionnel des partenaires.

### Trois configurations du triangle amoureux

Les analyses mettent en évidence trois principales configurations de la relation amoureuse par rapport au couple. Elles révèlent l'importance relative des liens en ligne et hors ligne, ainsi que quelques traits normatifs qui structurent les échanges sur Second Life. Ces configurations, comme nous le verrons, sont étroitement liées aux trois formes idéal-typiques d'engagement amoureux identifiées précédemment (chapitre 6).

Dans la première, qui correspond à l'*engagement amoureux fictionnel*, le couple «réel» prime clairement sur la relation nouée sur Second Life, et ceci autant en termes affectifs que pratiques. Quelles que soient la nature et la qualité des échanges conjugaux, les personnes interviewées soulignent que leur investissement dans la relation repose sur une pure simulation. Ainsi, les échanges entre partenaires ne sont pas assimilables à des échanges amoureux «réels», que ce soit dans leurs aspects concrets ou dans leurs significations. Par exemple, Cathy (21 ans, en couple) renonce à toute forme d'échange sexuel sur Second Life, et ceci non seulement «*par respect*» envers son compagnon hors ligne, mais aussi parce qu'elle considère son partenaire comme «*un ami*» ou «*un petit frère*». S'ils forment un couple, c'est avant tout «*par jeu*» et pour mettre en évidence le caractère privilégié de leur lien. D'autres usagers, comme le partenaire de Claire (39 ans, célibataire), limitent les dialogues affectifs ou sexuels à l'écrit ou s'interdisent de partager certains aspects de leur intimité, dessinant par là des frontières pratiques, discursives et techniques à leur implication relationnelle. Dans cette configuration, les utilisateurs maintiennent donc le caractère exclusif des «*vrais*» échanges amoureux à leur relation conjugale. Et si l'engagement entre partenaires n'est pas exempt de toute dimension sentimentale, les affects sont définis comme plutôt «*amicaux*». En ce sens, la relation en ligne n'est «*amoureuse*» qu'en apparence et ne vient pas concurrencer la relation «*réelle*»: elle est du ressort d'une autre sphère d'activité, celle du jeu. Enfin, il faut noter que cette configuration amoureuse est en général connue du conjoint: les personnes interviewées affirment ainsi que ce dernier connaît l'existence du couple «*virtuel*», voire fait la connaissance du partenaire comme il ferait celle de ses amis. Cette transparence revendiquée est cependant partielle, comme le suggère l'exemple du partenaire de Céline (46 ans, célibataire) qui avait caché à son épouse certaines confidences faites à sa partenaire.

La simulation des sentiments amoureux et le fait que la relation soit connue du conjoint sont deux traits distinctifs de l'*engagement amoureux fictionnel*. À l'inverse, les relations qui ne reposent pas sur des sentiments simulés mais font place à une certaine intimité émotionnelle demeurent soigneusement cachées.

L'*engagement amoureux en ligne*, comme nous l'avons vu, repose sur le postulat d'une séparation entre deux sphères expérientielles, l'une «*réelle*» et l'autre «*virtuelle*». Définies en termes de distinction, la relation en ligne et la relation hors ligne ne sont pas vues comme concurrentes : la «*relation Second Life*» ne menace pas directement la continuité de la relation conjugale, par plus que cette dernière ne vient concurrencer la première. Kristin (41 ans, mariée), par exemple, affirme un investissement affectif fort autant dans sa relation conjugale, qui est «*le socle de [sa] vie RL*», qu'envers sa partenaire en ligne. De son point de vue, l'engagement amoureux pour une personne ne se fait pas au détriment du tiers – rappelons qu'elle défend une conception non exclusive de l'intimité (chapitre 7).

Cette posture est toutefois relativement rare. Dans une telle configuration, la plupart des récits laissent plutôt entrevoir la mise en œuvre d'une logique de *segmentation* des relations. Pour mes informateurs, alors que la relation initiée sur Second Life est investie émotionnellement, elle demeure confinée dans le «*virtuel*». La relation conjugale, au contraire, est marquée sinon par le désamour, au moins par un délitement des sentiments. Elle est cependant bel et bien «*réelle*», c'est-à-dire concrète, ancrée dans le quotidien et dans un réseau de solidarités et d'obligations familiales qui dépassent largement le fondement amoureux du couple – les personnes interviewées insistent sur leur attachement à leur famille, leurs enfants voire leur conjoint. Marié depuis presque quarante ans, Clément (64 ans) affirme ainsi à propos de son épouse :

«*On a une relation tendre tous les deux ! Je ne la lâcherais pas pour un empire. Jamais, jamais, jamais, jamais au cours de ma vie je n'ai envisagé de la quitter, on est dans le même navire tous les deux ! Mais bon, si tu veux il y a... comme dirait l'autre, hein ! On a beau être dévoué on en est pas moins homme, hein ! Comme disait Molière. Mais.... ça fait partie de mes petits... de mes petits trucs et puis voilà. Pas que j'en sois fier ! Mais enfin...*»

Pour lui, l'attachement conjugal repose davantage sur l'affection et la loyauté que sur un sentiment amoureux. La rupture n'est pas du tout envisagée : c'est plutôt un modèle de *double vie* ou, dans les termes de Le Van, d'«*infidélité instituée*» (Le Van 2010) – quoique dans sa déclinaison «*virtuelle*» – qui marque ce type de configuration relationnelle. On peut

encore relever que dans ce cas précis, la relation extraconjugale est présentée comme le fruit d'une faiblesse humaine (ou masculine ?) qui relève de l'intimité individuelle. Les personnes interviewées n'évaluent pas de manière particulièrement négative ce type de situation. Ici encore, la relation amoureuse initiée sur Second Life n'est pas perçue comme une trahison vis-à-vis du conjoint puisque l'engagement et la solidarité envers celui-ci n'en font pas les frais. Cette justification implicite confirme la thèse de Ben Ze'ev (2004) qui signale que dans la mesure où les échanges amoureux sur internet ne se soldent pas par une rupture conjugale, ils ne sont que rarement qualifiés d'« *infidélités* » par ceux qui les réalisent.

C'est cependant une forme d'insatisfaction conjugale qui motive cette segmentation relationnelle. Ce mécontentement se décline, selon les cas, en termes affectifs et/ou sexuels. La routinisation des échanges dans le couple est fréquemment pointée du doigt, de même qu'une absence ou une faible fréquence de rapports sexuels. Pour les personnes interviewées, ces insatisfactions ne sont néanmoins pas suffisamment importantes pour motiver une rupture. L'investissement affectif et sexuel dans des échanges en ligne apparaît alors comme un compromis séduisant dans la mesure où il préserve le couple. Adrien (54 ans), marié depuis une quinzaine d'années, affirme n'entretenir plus que des relations distantes avec son épouse, avec laquelle il n'a plus de rapports sexuels depuis plusieurs années. Sur Second Life, il est parvenu à répondre à ce « *besoin* » par des échanges qui, malgré leur moindre « *intensité* », sont moins contraignants que des rapports physiques :

*« J'ai eu une autre... maîtresse... Bon, eh bien elle était aussi éloignée... Ça n'a rien à voir ! Alors ça pose des problèmes, de jongler avec des horaires, de voir la personne dans RL. De l'autre côté, alors ça n'a rien à voir ! C'est du physique, c'est beaucoup plus intense, c'est... Mais il y a toutes les contraintes... toutes les contraintes de la RL. »*

L'intensité des rapports physiques s'accompagne, dans le cadre de relations extraconjugales, de contraintes qui les rendent qualitativement égaux à des rapports médiés par l'ordinateur. Si on ajoute à ce calcul, ici exempt de considérations morales, une dimension plus normative liée à la « *tromperie* », mes informateurs semblent aussi considérer les pratiques sexuelles et affectives sur internet plutôt inoffensives. Plusieurs comparent les premières à de la masturbation plus qu'à un véritable échange sexuel, ce qui contribue sans doute à cette vision. De plus, ils considèrent ces relations comme moins menaçantes que des échanges en situation de coprésence physique : non seulement les partenaires sont séparés géographiquement, mais les barrières pratiques,

discursives et symboliques qu'ils dessinent entre leurs activités en ligne et hors ligne contribuent à les préserver de tout risque d'intrusion dans leur vie «réelle». Ainsi, ces éléments permettent de court-circuiter le caractère motivationnel des émotions : pour vifs et profonds qu'ils soient, les sentiments amoureux ne se traduisent pas par un passage à l'acte qui mettrait en péril la vie familiale et conjugale des usagers. Les personnes interviewées disent trouver dans ces arrangements un certain équilibre malgré leur insatisfaction.

Alors que dans l'*engagement amoureux en ligne*, la logique de segmentation vise à réfréner le caractère motivationnel des sentiments amoureux, l'*engagement amoureux hors ligne* lui octroie au contraire un champ d'action potentiel plus vaste. Comme nous l'avons vu, ces relations sont dites «réelles» en ce sens que leurs conséquences sur la vie des partenaires sont affirmées, voire intentionnellement recherchées, et que la rencontre physique est déjà survenue, prévue ou au moins envisagée. En ce sens, l'amour reste bouleversant (Schurmans et Dominicé 1999) : il transforme le quotidien et se traduit dans des actions concrètes. Or, le passage à l'acte est particulièrement délicat lorsqu'un partenaire est déjà engagé dans une relation conjugale ou que tous deux le sont. Le couple hors ligne forme alors clairement un obstacle – on peut rappeler à cet égard la situation de Joël (43 ans), qui affirme vouloir se séparer de son épouse pour «*construire quelque chose*» avec sa partenaire sur Second Life.

Ici, la relation en ligne apparaît en logique de *substitution* par rapport à la relation «réelle». Il faut toutefois noter le caractère souvent ambigu du souhait déclaré de remplacer une relation par une autre. Dans quelle mesure les acteurs sont-ils prêts à risquer leur couple ou leur famille pour une hypothétique nouvelle relation ? Le fait que Jérôme (32 ans, célibataire), par exemple, n'ait entrepris des démarches proactives dans le sens d'un rapprochement avec sa partenaire qu'*après* la séparation avec son épouse est relativement parlant à cet égard. Ce cas suggère que la prise de risque est mesurée ; elle ne conduit pas à hasarder une relation stable (fût-elle peu satisfaisante) pour l'inconnu, mais à se tourner vers celui-ci après l'avoir perdue. L'espoir que l'*«infidélité»* soit une «transition» (Le Van 2010) vers la formation d'un nouveau couple semble taillé à la mesure de la fragilité des rapports amoureux noués sur Second Life et aux risques élevés de déception que comporte cette forme particulière de relation à distance.

## **DERRIÈRE L'OUBLI DU «RÉEL»**

Nous avons vu que certains usagers définissent leurs expériences en ligne en *continuité* avec les circonstances de leur vie «réelle». En particulier, le fait qu'ils soient en couple ou non (ou qu'ils souhaitent l'être ou non) participe

directement à la façon dont ils envisagent leurs relations dans Second Life. En ce sens, on peut concevoir leur expérience en ligne comme le fruit de circonstances biographiques : ces dernières expliquent qu'ils développent certains types de relations en ligne, les limites qu'ils posent à leur engagement pratique et affectif ou encore leur choix de poursuivre ou non une relation. Dans leurs récits, ce sont donc les situations de leur vie globale qui déterminent leurs expériences sur Second Life. Mais cela ne signifie pas qu'ils cherchent, par de nouvelles rencontres, à transformer leur existence et, en particulier, à changer leur situation relationnelle ou affective « *réelle* ». Ainsi, les célibataires ne sont pas tous en quête d'un nouveau compagnon sur Second Life. De même, les personnes en couple cherchent parfois à maintenir un *statu quo* conjugal face auquel la relation en ligne n'aurait finalement un impact qu'individuel : elle les affecterait en tant que personnes mais ne toucherait pas leur couple. En ce sens, Second Life apparaît comme un espace d'expérience et d'expérimentation individuelle, voire de « réalisation de soi » (Illouz 2007), mais ceci sur un plan intime et avec des effets supposés n'être visibles que pour l'individu – on peut néanmoins douter de cette affirmation faite par certains de mes informateurs. Contre une telle vision, certaines personnes rencontrées dans cette enquête affirment chercher à transformer directement les conditions de leur vie avec Second Life. La plateforme apparaît alors comme un espace de rencontre et d'expérimentation de pratiques poursuivies hors ligne.

Ces récits, qui à divers degrés se construisent sur l'affirmation d'une continuité entre vie en ligne et hors ligne – Second Life forme partie intégrante de la « *première vie* » –, ne recouvrent cependant pas tout le spectre des expériences. Certains usagers *distinguent* clairement leurs vies « *réelle* » et « *virtuelle* » et qualifient cette dernière comme complètement indépendante de la première. À cet égard, le fait qu'ils ne mentionnent spontanément que peu d'éléments (voire aucun) relatifs à leur vie hors ligne montre bien à quel point ils envisagent leurs expériences sur Second Life de manière « *déconnectée* » – ceci du moins face à l'enquêtrice ou dans le forum d'utilisateurs étudié.

Mais la distinction entre ces deux types de récits n'est pertinente que si l'on suit leur logique interne et qu'on s'attache à certaines affirmations. La relation d'influence mutuelle entre expériences en ligne et vie « *réelle* », si elle n'est pas directement invoquée ou reconnue par les usagers, est en effet indéniable puisque l'intentionnalité des actions entreprises dans les sphères tant « *réelle* » que « *virtuelle* » est toujours attribuable à un seul et même acteur. La négation explicite ou par omission de l'ancrage « *réel* » des expériences sur Second Life – une posture relativement rare dans les témoignages recueillis – doit être considérée comme une pratique de construction de sens fondée dans un contexte biographique particulier : elle est dès lors intrinsèquement liée au « *réel* ». Quant à l'affirmation, plus fréquente, de l'absence de

conséquences des expériences en ligne sur l'existence des usagers, elle mérite elle aussi d'être questionnée. Ainsi, les analyses des trajectoires amoureuses suggèrent que, bien qu'à divers degrés, les relations conjugales et familiales se trouvent toujours affectées par le vécu en ligne. Lorsque ce vécu les modifie, ses effets sont particulièrement manifestes en précipitant, par exemple, une rupture conjugale, ou à l'inverse en débouchant sur une nouvelle mise en couple. Mais ces expériences peuvent également agir de manière plus discrète, voire imperceptible, en contribuant notamment à ce que perdure une situation donnée.

La distinction opérée entre vies «*RL*» et «*SL*» mérite-t-elle alors d'être simplement rejetée ? À mon sens non, puisque cela reviendrait à affirmer que les interprétations que les usagers font de leur propre expérience relèvent de l'aveuglement ou du mensonge. Que mes informateurs produisent, en situation d'entretien ou dans les forums, des discours qui ne correspondent pas exactement à la manière dont ils vivent intimement les relations décrites n'est certes pas invraisemblable et peut s'expliquer par divers traits de ces situations particulières d'interaction. On ne peut toutefois nier que leurs affirmations, même contradictoires, s'intègrent dans leurs récits de soi et participent à ce que Kaufmann (2004) nomme la construction de leurs «*identités biographiques*». Par ailleurs, rejeter leurs interprétations sous l'argument de l'aveuglement reviendrait à dire que les usagers ne sont pas capables de saisir les ressorts de leurs expériences et, par là, à affirmer une supériorité intellectuelle du sociologue dans la compréhension de leurs vies – une posture que j'ai rejetée d'emblée dans cette enquête.

Deux pistes me semblent plus fructueuses pour expliquer cette opposition entre «*réel*» et «*virtuel*». La première, de caractère interactionnel, est fondamentalement liée aux contextes d'énonciation du discours. Dans cette perspective, cette distinction relève d'une stratégie de *justification*. En particulier pour les usagers qui entretiennent une relation intime sur Second Life en parallèle à une relation conjugale, les débats dans le forum étudié peuvent apparaître comme des arènes dans lesquelles est mise en cause la légitimité morale de leurs pratiques. L'usage des termes «*tromperie*» ou «*infidélité*», en particulier, montre bien la critique et la connotation morale dont sont parfois teintées les discussions. Dans les entretiens, et malgré mes précautions, certaines personnes interviewées ont pu se sentir «*jugées*» de manière tacite (et involontaire !) et avoir donc cherché à se justifier tout aussi implicitement. Or, comme je l'ai souligné, affirmer qu'une pratique est virtuelle sous-entend qu'elle est sans conséquences sur l'existence de ceux qui la vivent. Dans la mesure où la relation initiée sur Second Life ne menace pas la relation «*RL*», elle se dérobe à la critique fondée sur des valeurs d'exclusivité et de loyauté entre conjoints.

La seconde piste d'explication, si elle relève aussi de l'interaction, est de caractère plus individuel et concerne autant les personnes en couple que les célibataires. Il s'agit d'une stratégie discursive et performative de mise à distance de l'expérience relationnelle et affective en ligne. Affirmer qu'une relation ou que des sentiments sont « *virtuels* » ou « *purement SL* », c'est en effet réduire l'impact possible et donc le « *risque* » qu'ils font courir à leurs acteurs. L'analyse des trajectoires affectives montre que des épisodes de déception amoureuse ont encouragé plusieurs de mes informateurs à envisager leurs relations futures avec circonspection, voire à se promettre de ne pas répéter de telles expériences. Ici encore, dire que des relations ou des sentiments sont seulement « *virtuels* » permet de relativiser leur importance et de les appréhender de manière plus neutre et détachée. Plus encore, une telle affirmation signale une forme d'*intellectualisation* de la vie relationnelle et affective, dont Illouz (2007) affirme qu'elle participe à la gestion contemporaine des émotions. Sans que mes données me permettent de vérifier cette hypothèse, il y a fort à parier qu'un tel travail soit efficace, c'est-à-dire qu'il permette effectivement de minimiser l'engagement personnel et les risques de souffrance émotionnelle : si la déclaration amoureuse engage les partenaires dans un réseau d'attentes et participe à la construction de la réalité de l'amour (Eraly 1995), l'affirmation de son caractère « *virtuel* » contribue indéniablement à limiter ces attentes.

À l'appui de ces deux pistes, signalons encore que la distinction entre « *réel* » et « *virtuel* » est rarement affirmée de manière constante. Dans la plupart des témoignages, les propos sont contradictoires et oscillent entre l'affirmation d'une continuité ou au contraire d'une rupture entre « *première* » et « *seconde* » vies. Ce constat montre que bien que cette distinction ait pu dominer tant les discours des scientifiques que les discours des usagers quelques années avant cette enquête, internet et les TIC sont de plus en plus intégrés à la vie quotidienne et leur caractère exceptionnel s'estompe clairement. Ensuite, il illustre bien l'importance de considérer les discours des acteurs dans leur contexte d'énonciation : affirmer le caractère « *virtuel* » d'une relation face aux critiques d'autres usagers ou, dans un entretien, après avoir exposé les circonstances qui ont conduit à se promettre de ne plus « *retomber dans le piège des relations SL* », relève ainsi de stratégies de justification et de distanciation qui ont été analysées dans ce travail.

## 9

### CONCLUSION

Second Life propose une rupture avec la vie «*réelle*» et la construction d'un monde rêvé où les usagers peuvent jouir d'une liberté sans limite. Dix ans après son lancement, force est de constater que pour séduisante qu'elle soit, cette promesse n'est parvenue à convaincre qu'un nombre relativement restreint d'internautes. Second Life a été largement devancé par les réseaux sociaux fondés sur des logiques d'interconnaissance qui dépassent internet. Quant aux pratiques des résidents, elles témoignent bien de l'enchevêtrement de la sociabilité en ligne et de la vie hors ligne. Linden Lab semble en avoir pris la mesure : sa communication et les mises à jour de la plateforme mettent l'accent sur son caractère hybride, à l'intersection d'un monde «*virtuel*», d'un réseau social, d'un jeu en ligne ou encore... d'un site de rencontre, comme le suggèrent les allusions qui parsèment son site officiel.

Second Life reste un objet de recherche passionnant à maints égards. Son architecture et la vie sociale qui s'y est développée au cours des dix dernières années en font un espace/média à part dans le paysage des plateformes relationnelles du web 2.0. Par jeu de contrastes et de similitudes, son analyse éclaire sous un jour nouveau les pratiques sociales et intimes observables dans d'autres environnements. Et bien que Second Life semble être devenu un dispositif «*de niche*», il faut signaler que ses usagers fréquentent aussi d'autres réseaux en ligne – c'est du moins le cas de mes informateurs. Qu'est-ce qui incite des utilisateurs de Facebook, Msn ou Skype à se forger un avatar pour entrer en relation avec des inconnus sur Second Life ? Et qu'est-ce qui décide ceux qui ont d'abord connu cette plateforme à l'utiliser encore après avoir adopté d'autres réseaux ? Si cette enquête n'apporte aucune réponse définitive à ces interrogations, elle fournit plusieurs pistes de réflexion.

La trame de cette recherche a été tissée par un double objectif. Il s'est agi, d'un côté, de montrer en quoi les rapports amoureux en ligne sont révélateurs d'enjeux, de tensions et de contradictions qui concernent les intimités et le couple contemporain. En ce sens, le dispositif sociotechnique Second Life et, le cas échéant, les autres plateformes et canaux de communication utilisés par les partenaires amoureux ont été appréhendés comme une sorte de miroir grossissant de problématiques relationnelles et conjugales dans nos sociétés contemporaines. Ce miroir n'offre pas seulement une image plus détaillée de ce qu'il reflète : il en déforme les traits. Ainsi, le dispositif a également été considéré comme un outil de médiation qui agit nécessairement sur les pratiques et les discours qu'il véhicule – que ce soit pour en renforcer certains traits ou pour les réinventer. En d'autres termes, il s'est agi, d'un autre côté, de comprendre comment les conditions particulières qui cadrent les interactions amoureuses sur Second Life participent à la construction de l'intimité des partenaires et du couple.

Pour répondre à ces objectifs, quatre questions de recherche ont été formulées. Les deux premières portent sur la construction de l'expérience amoureuse en ligne, et ceci à deux échelles : du point de vue des échanges entre partenaires et du point de vue de leur trajectoire amoureuse. Les deux autres questions articulent les deux domaines d'investigation auxquels se rattache cette étude, que sont la sociologie des émotions, du couple et de l'intime d'une part et la sociologie des techniques de communication et de leurs usages d'autre part. Je me suis ainsi demandé ce que le dispositif de médiation révèle des tensions les plus saillantes de l'expérience amoureuse contemporaine. Enfin, ma dernière interrogation porte sur la façon dont ce dispositif agit sur les échanges amoureux.

La démarche d'enquête a visé à s'approcher au plus près des pratiques amoureuses, de leurs acteurs et des interprétations de ces derniers. Au terme de ce travail, force est de constater que je n'y suis pas toujours parvenue, ce qui me semble tenir à deux contraintes, l'une méthodologique et l'autre thématique. Bien que le choix de mener une enquête en ligne soit apparu comme le meilleur moyen d'entrer en contact avec la population concernée et d'observer ses pratiques, il n'autorise qu'un accès limité au contexte de ces dernières. Dès lors, l'interprétation est restée soumise à un impératif de prudence. Ensuite, l'objet même de cette recherche est peu propice à l'observation : non seulement l'expérience amoureuse est foncièrement intime et discrète, mais elle est surtout subjective et insaisissable d'un point de vue externe. Il m'a donc fallu recourir au discours et plus particulièrement aux récits pour aborder les échanges étudiés.

Cette approche est particulièrement adaptée à l'objet d'investigation (la parole n'est-elle pas un levier central de l'expérience et de la relation amoureuse?). Elle permet de saisir les opérations descriptives, comparatives et analytiques

qui donnent son unité, sa cohérence et sa vivacité au vécu des acteurs. Mais, en même temps, elle en rend l'analyse potentiellement fragile. Le récit, et ceci d'autant plus dans un environnement explicitement propice à la simulation, mêle nécessairement faits et fiction. Dès lors, comment justifier son utilisation pour accéder aux relations et au vécu amoureux ? Cette limite potentielle du dispositif d'enquête n'est opérante qu'à condition d'adhérer à un postulat objectiviste qui, de fait, est resté étranger à ma démarche. Celle-ci n'ambitionne pas d'accéder à une réalité indépendante du regard de ceux qui la perçoivent et dont on pourrait affirmer que les discours qui la concernent sont « vrais » ou « faux ». Postulant que cette réalité est indissociable de ses interprétations, elle conjugue différents points de vue et est nécessairement multiple, contradictoire, à la fois « vraie » et « fausse ». C'est d'ailleurs bien en ce sens qu'elle apparaît comme un objet d'étude pertinent pour le sociologue : elle est un construit social investi d'interprétations qu'il s'agit de comprendre en les considérant *a priori* comme valides.

Dès lors, les intimités étudiées ont été considérées *amoureuses* en tant qu'elles étaient qualifiées comme telles par leurs acteurs. Bien que fructueuse, cette démarche n'a pas toujours été commode. Les contradictions, les ambivalences et les doutes qui transparaissent dans les paroles des usagers m'ont confrontée à de fréquentes remises en question. Dans quelle mesure les récits recueillis et les situations observées participent-ils, aux yeux de leurs protagonistes, d'une réalité commune ? Et d'un point de vue analytique, n'aurait-il pas été préférable de délimiter l'objet de recherche de manière plus restrictive afin de mieux assurer l'unité thématique de cette enquête ?

À la première question, on ne peut répondre que de manière ambiguë. Lorsque les internautes affirment qu'une relation est « *amoureuse* », ils se réfèrent à des expériences qu'ils perçoivent de manières différentes, et ceci notamment en fonction de leur expérience émotionnelle et des processus interprétatifs qui la soutiennent. On ne saurait cependant nier que cette diversité s'érige sur la base de pratiques communes qui sont, aux yeux mêmes de ceux qui les vivent, constitutives de l'« *amour* » : en l'occurrence des échanges à contenu affectif et/ou sexuel et inscrits dans une certaine durabilité. En outre, leurs efforts pour *distinguer* leur propre expérience de celles des autres usagers, sur lesquelles ils ne manquent pas de porter un regard parfois critique, attestent du fait que les « *relations amoureuses* » forment bel et bien une catégorie intrinsèquement problématique. Traversée par des valeurs, des normes et des significations contradictoires, cette catégorie perd parfois de son caractère d'évidence et exige de ceux qui la mobilisent un positionnement réflexif, voire des justifications.

Quant à la seconde question, elle mérite une réponse négative. Comme je l'ai montré, les différents types d'engagement relationnel identifiés correspondent à des situations floues et surtout changeantes. Focaliser cette enquête sur l'une

de ces catégories m'aurait donc confrontée aux mêmes difficultés de délimitation de l'objet de recherche, quoiqu'à une plus petite échelle. De plus, cette stratégie aurait impliqué de délaisser un pan important de ce qui fait justement la richesse des intimités numériques : les décalages implicites et explicites, les malentendus, les désaccords et les controverses qui caractérisent non seulement les rapports entre partenaires amoureux mais aussi les discours qu'ils formulent à l'égard d'autres usagers ou face au chercheur. Finalement, cette définition large de l'objet d'investigation a permis une approche à la fois par des « cas typiques » et par des « cas limites ». Ces derniers sont à mon sens essentiels pour cerner un phénomène autant *par ce qu'il est* que *par ce qu'il n'est pas*.

### CONSTRUCTIONS DES EXPÉRIENCES AMOUREUSES...

Un premier constat s'impose et il est implacable : dresser un portrait univoque des rapports amoureux initiés sur Second Life relève de la gageure. Les récits et les observations analysés montrent que la nature des relations intimes sur cette plateforme est fondamentalement ambiguë. Elle prend différents visages selon ses contextes d'énonciation et se dérobe aux tentatives d'objectivation formelle. Alors que mes informateurs peinent à qualifier leur expérience, mon propos mérite, lui aussi, d'être appréhendé comme non définitif.

### Échanges intimes

Ma première interrogation portait sur la manière dont se construisent les relations d'intimité amoureuse dans Second Life. Les analyses réalisées mettent en évidence *le rôle essentiel du langage dans la construction des expériences amoureuses en ligne*. Il est, tout d'abord, le principal « matériau » que les partenaires partagent lors de leur rencontre et, une fois la relation établie, dans leurs échanges successifs. Par les mots, plus que par les gestes ou les images, les usagers se révèlent à autrui, ils jouent une mise en récit de soi subjective et parfois fictive face à laquelle le partenaire prend un rôle de spectateur et d'auditeur. Par les mots, ce dernier adhère ou rejette la performance à laquelle il assiste et, ce faisant, il valide ou invalide l'identité produite, lui confirme une existence sociale ou la balaie pour affabulation. Par les mots, les usagers réalisent les échanges émotionnels et sexuels qui donnent corps aux rapports amoureux. Par les mots, les partenaires établissent les liens qui les unissent et les frontières qui les séparent, tantôt dans des négociations explicites, tantôt dans des arbitrages en apparence triviaux mais dont le contenu et le déroulement sont tout autant signifiants. Par les mots enfin, ils donnent un contenu historique et projectif à leur relation : le langage est ce qui permet de retracer le passé des échanges et de les inscrire dans une continuité biographique ;

en même temps, il est indispensable à une projection dans un futur commun. Ces processus sont-ils spécifiques aux relations nouées sur Second Life ou sur internet ? Non, sans aucun doute. Mais ils sont particulièrement saillants dans un contexte où les partenaires, chacun derrière son écran, n'ont d'autre choix que de *se dire* à l'autre et d'entrer dans le monde qu'il tisse de ses mots.

Plus encore, nous avons vu que le langage est un outil d'évaluation et d'interprétation des expériences intimes. Il dresse des correspondances, établit des distinctions et forme des catégories dont les significations sont toujours soumises aux circonstances dans lesquelles elles sont énoncées. Les pratiques discursives des usagers laissent entrevoir deux registres langagiers qui, ensemble, concourent à réaliser l'expérience amoureuse. Guidé par un impératif de *spontanéité*, le premier use d'images tellement incorporées qu'elles en viennent à être considérées comme naturelles. Lorsque les usagers parlent de « *coup de foudre* », d'« *âmes sœurs* » et, plus simplement, quand ils se disent « *amoureux* », ils mobilisent des scénarios culturels qui placent directement leur vécu dans un horizon de familiarité partagée. Ils reconnaissent leur expérience et la donnent à voir avec une illusion d'*immédiateté*. En ce sens, les « clichés » romantiques sont essentiels à la fluidité des échanges amoureux. Relevons que ce premier registre ne s'appuie pas seulement sur des mots : il mobilise une vaste gamme d'images et de symboles figuratifs qui, eux aussi, peuvent être directement compris et partagés par les partenaires. Les gestes des avatars (qu'ils soient affectifs ou érotiques) engagent les corps des usagers ; ils suscitent des émotions et un sentiment de présence qui font de l'échange une expérience vécue comme « *vraie* ».

Le second registre, *réflexif*, s'exprime lorsque l'expérience amoureuse résiste à s'intégrer dans les scénarios et les représentations qui dominent l'imaginaire et l'horizon normatif de ses protagonistes. Le sentiment de partage intense malgré la distance physique et l'absence de contacts corporels, la connaissance intime d'autrui et le dévoilement de soi qui s'entremêlent avec jeux identitaires et fictions affectives, la confiance totale et la crainte de tromperie, ou encore la conscience aiguë de la diversité des degrés possibles d'engagement amoureux, sont autant d'éléments qui mettent à l'épreuve la spontanéité apparente de l'« amour ». Parce que souvent l'expérience intime dépasse l'idée que les acteurs se font de la relation romantique – ou qu'au contraire elle ne parvient pas à la remplir – ceux-ci font appel au langage pour s'interroger sur ce qu'ils vivent. Ils s'investissent dans des activités analytiques et réflexives qui remettent en question des significations établies tout en participant à la construction de nouvelles significations.

En ce sens, la distinction entre registres spontané et réflexif est de pure commodité : pour les besoins de l'analyse, elle permet d'isoler des aspects de

l'expérience qui sont intrinsèquement interdépendants. D'une part, les mots sont ceux qui donnent à la créativité réflexive de nouvelles significations qui, à force d'être discutées et partagées, deviennent « naturelles » : les relations « réelles », les « *amours Second Life* » et les « *jeux de rôles amoureux* » sont autant de termes que les usagers mobilisent pour décrire leur vécu de manière en apparence immédiate. Ils sont pourtant aussi de nouveaux « clichés » qui façonnent les intimités en ligne – les fréquents désaccords entre partenaires montrent que ces significations ne sont pas autant fixées qu'elles ne le paraissent. D'autre part, bien que le vécu personnel suppose une forme d'immédiateté (et donc la performance de scripts culturellement construits), il requiert aussi une prise de distance réflexive par rapport à ces scripts, sans quoi l'expérience ne saurait être « *unique* ». C'est bien en ce sens qu'il faut comprendre les pratiques interactionnelles qui conjuguent les gestes des avatars à des échanges discursifs : les premiers présentent des séquences d'action amoureuse prédéfinies et relativement conventionnelles ; les seconds créent un espace d'indétermination propice à la « *réalité* » de l'expérience.

Toutefois, réduire l'expérience amoureuse aux mots et, dans une moindre mesure, aux images coproduites dans l'échange revient peut-être à surestimer la liberté des acteurs. En effet, tant les mots que les images sont *médiés* par un dispositif qui organise leur circulation. Sur Second Life, l'existence de canaux de communication écrits et oraux d'une part, et publics et privés d'autre part, établit différents degrés de privacité et d'engagement. En prévoyant des canaux conversationnels bilatéraux et dont l'utilisation échappe complètement à des tiers sur Second Life, le dispositif encourage l'établissement de dialogues dont l'intimité dépasse l'espace où sont placés les avatars. L'usage du micro, pour sa part, a un effet paradoxal : la voix engage l'identité personnelle et renforce le sentiment de coprésence mais, en même temps, elle introduit des signes (par exemple les paroles d'un tiers) qui, à l'écrit, seraient restés inaperçus et qui rappellent le contexte matériel où se trouvent les usagers. Par ailleurs, l'absence d'un canal de visioconférence encourage l'investissement dans les échanges discursifs et une distinction entre l'expérience en ligne et hors ligne, ainsi que l'utilisation d'outils de communication hors Second Life. Tantôt ces derniers se substituent à la plateforme, tantôt ils s'y ajoutent et, tout en la confirmant comme espace du vécu amoureux, libèrent les usagers de certaines de ses contraintes.

Enfin, la plateforme fournit un outil central dans la construction de l'expérience amoureuse : le *partenariat*. Celui-ci exprime un lien *a priori* conjugal dont l'existence dépasse les situations d'interaction – il perdure au-delà de la connexion des usagers. Ce lien est public et il est conçu comme un composant de la présentation de soi sur la plateforme. Établi par consentement

mutuel, il peut être rompu de manière unilatérale, ce qui est un indice de l'importance accordée à la liberté individuelle. Enfin, son caractère dyadique et exclusif signale le rattachement du partenariat à une définition conventionnelle et romantique des liens amoureux.

### Trajectoires amoureuses

Ces quelques éléments forment la facette interactionnelle de l'expérience amoureuse, mais ils ne prennent véritablement sens que lorsqu'on s'intéresse à la manière dont les acteurs intègrent cette expérience dans leur histoire personnelle. Leurs témoignages mettent en évidence des processus d'apprentissage essentiels et qui ont un véritable pouvoir d'organisation de l'action. Une fois encore, les mots jouent un rôle indiscutable. La mise en récit du passé rend possible une mise en cohérence et une évaluation du vécu personnel qui oriente son déroulement futur. L'acteur, devenu narrateur d'un fragment de son existence, reconstruit les circonstances de son histoire et l'enchaînement des causes et des effets. Ce faisant, il traduit et interprète une suite d'événements chaotiques en une narration cohérente ; il prend de la distance avec les épisodes vécus et les appréhende d'un point de vue plus distant. À mesure que l'utilisateur multiplie ses expériences, qu'il les analyse, se les raconte à lui-même et les narre à autrui, il objective et *intellectualise* ses relations intimes. Ce processus encourage un raffinement des attentes relationnelles parce qu'il contribue à l'identification de normes définies en termes individuels, tantôt positifs (ce que « *je veux* »), tantôt négatifs (ce que « *je ne veux pas* »).

Toutes les personnes rencontrées au cours de cette enquête puisent dans leur passé amoureux pour faire sens de leurs échanges présents – ou de leur absence. Parfois, elles incluent des épisodes amoureux qui n'ont pas été initiés sur Second Life, internet ou les TIC. Le plus souvent pourtant, ce passé est construit par l'évocation d'expériences qui ont, elles aussi, débuté sur la plateforme. On peut y voir un effet de la situation d'entretien dans une recherche qui prend explicitement pour objet Second Life, mais à elle seule cette explication n'est pas satisfaisante : pour les usagers, les expériences établies dans ce monde « *virtuel* » ont bel et bien des caractéristiques propres. S'ils les associent, c'est aussi parce qu'ils y voient des mécanismes spécifiques qui se répètent et qu'ils jugent nécessaires de maîtriser ou, du moins, de comprendre.

Les échanges amoureux sont ponctués de fréquents malentendus. Aussi, un aspect central de l'apprentissage relationnel est *le passage de l'arbitrage à la négociation explicite des cadres de l'expérience amoureuse*. Les récits analysés montrent que des notions spontanées ne suffisent pas à établir un cadrage harmonieux des échanges : elles doivent être clarifiées. Pour les acteurs, les mots « *amour* » ou « *couple* » doivent être investis de significations

et de scénarios d'échange explicites. Cette affirmation a une portée normative relativement forte et bon nombre de mes informateurs y voient le seul moyen de se prémunir des «*dramas*» amoureux. À leurs yeux, deux conditions doivent être remplies pour éviter ces derniers. D'une part, les partenaires doivent verbaliser leurs propres attentes et inviter autrui à faire de même afin de repérer des dissonances présentes et d'anticiper des désaccords futurs. Le dialogue s'impose donc comme une norme amoureuse centrale. D'autre part, ils insistent sur l'impératif de reconnaître leur propre investissement émotionnel et celui de leur partenaire. En ce sens, la socialisation amoureuse est un apprentissage de la diversité des formes d'engagement. Cet apprentissage a une composante affective : il s'agit de reconnaître sa propre capacité et celle de son partenaire à être émotionnellement affecté par les actes d'autrui. Ainsi, plusieurs témoignages mettent en scène des trajectoires où les acteurs admettent progressivement leur propre engagement et celui de leurs partenaires successifs. Pour limiter leur propre souffrance amoureuse comme pour éviter de blesser l'autre, ils affirment la nécessité de se reconnaître en tant qu'êtres émotionnels.

Cette reconnaissance est nécessaire à l'engagement dans une voie plus réflexive où, en analysant leur vécu amoureux et en le mettant en mots, les acteurs instaurent une distance avec leurs émotions, les objectivent et, ce faisant, cherchent à maîtriser leur expérience. Le travail réflexif opéré sur leurs propres affects et sur leurs propres attentes permet d'anticiper des émotions et de mettre en place des stratégies pratiques et discursives en vue d'éviter ou de favoriser certaines expériences. Dès lors, l'intellectualisation de la vie émotionnelle a une portée pratique, étant donné qu'elle oriente le cours de l'action. Elle permet de distinguer et de désarticuler le ressenti des émotions, leur expression, leur pouvoir motivationnel et, enfin, leurs conséquences sur les personnes qu'elles lient.

### **Les cadres de l'engagement**

Les analyses de la construction interactionnelle et biographique de l'expérience amoureuse m'ont conduite à me pencher plus précisément sur les cadrages de l'engagement amoureux en ligne. Placées sur un continuum qui va du «*réel*» au «*virtuel*», les relations examinées trouvent certains points de correspondance : elles sont «*amoureuses*», elles impliquent des échanges intimes et elles sont fondées sur différentes formes d'exclusivité. Toutefois, elles se distinguent à deux principaux égards. D'une part, elles reposent sur des échanges émotionnels qui sont qualifiés d'authentiques (être «*vraiment amoureux*») ou au contraire de simulés («*c'est du jeu*»). D'autre part, elles impliquent différentes pratiques communicationnelles sur Second Life, hors de la plateforme, hors internet voire en situation de coprésence physique.

Ces pratiques et ces discours ont permis de distinguer *trois idéaux-types de l'engagement amoureux*. Du point de vue des acteurs, ils correspondent à des visions partagées de la relation. Pourtant, les dissonances entre partenaires sont relativement fréquentes. Ces idéaux-types sont donc plutôt à comprendre comme des visions individuelles des rapports amoureux. L'*engagement amoureux hors ligne* se caractérise par des émotions amoureuses exprimées et éprouvées, ainsi que par des pratiques d'interaction effectives ou projetées qui dépassent la plateforme de rencontre pour se poursuivre hors ligne. L'*engagement amoureux en ligne* implique, lui aussi, des expériences affectives « vraies », mais il exclut que la relation ait des effets (du moins perceptibles pour un tiers) sur la vie de celui qui l'expérimente, avec pour conséquence un refus fréquent d'utiliser des canaux communicationnels hors Second Life. Enfin, l'*engagement amoureux fictionnel* opère une modalisation de l'expérience affective en plaçant celle-ci dans le cadre du simulacre et en limitant les échanges amoureux à la plateforme.

Le « réel » reste un référent incontournable dans la construction des intimités amoureuses sur Second Life. Il trace une frontière symbolique et normative dans les activités interprétatives des usagers : pour certains il est omniprésent, y compris dans les échanges médiatisés par internet ; pour d'autres il est un horizon à atteindre (« passer au réel ») ; pour d'autres encore il est un territoire à éviter à tout prix. La situation relationnelle et affective, caractérisée par la situation conjugale objective mais surtout par son évaluation subjective, est donc un déterminant fondamental du cadrage de l'expérience amoureuse. Ainsi, l'*engagement amoureux hors ligne* suppose une volonté de changement biographique, que ce soit par l'entrée dans une relation amoureuse ou par un projet de substitution d'une relation conjugale insatisfaisante par une nouvelle relation. L'*engagement amoureux en ligne*, au contraire, vise à limiter les conséquences de l'expérience amoureuse sur la vie « réelle » : les célibataires excluent une poursuite des échanges hors ligne et les personnes en couple affirment une stricte segmentation entre deux sphères affectives distinctes. Enfin, l'*engagement amoureux fictionnel* repose sur l'affirmation d'une simulation affective mais reste porteur d'un risque de subjectivation des émotions. En engageant les acteurs dans des pratiques amoureuses, il a le potentiel de susciter des émotions qui, comme dans les autres formes d'engagement amoureux, ne sont pas sans conséquences sur la vie de ceux qui les expérimentent.

Finalement, la construction de l'expérience amoureuse sur Second Life est un processus à la fois individuel, relationnel et collectif. Elle se réalise, tout d'abord, dans les opérations réflexives des acteurs sur leurs propres pratiques. Par la mise en récit de leur vécu, leur comparaison ou encore la remémoration et la réécriture de certains épisodes relationnels, ils construisent des catégories

de sens qui évoluent en fonction de leurs expériences. Ces catégories, à leur tour, sont implicitement mobilisées et remises en question ou au contraire ouvertement critiquées et justifiées. L'élaboration des cadres de l'engagement est donc un pivot central de la construction de l'expérience amoureuse. Par ailleurs, cette enquête montre que ce processus est aussi collectif : les pratiques, les rituels, les symboles et les discours amoureux sont l'objet de performances publiques à la fois dans Second Life et dans d'autres plateformes. Les débats qui s'y tiennent et leur évolution montrent que les catégories de sens associées à l'expérience amoureuse sont des constructions proprement sociales. Elles sont façonnées dans des processus interactionnels et délibératifs, enrichies, soumises à la critique et à des redéfinitions : elles forment des catégories dynamiques et *vivantes*.

### ... ET INTIMITÉS CONTEMPORAINES

L'intimité amoureuse a été abordée comme un ensemble de relations d'échange dont on peut retenir trois caractéristiques : elles donnent lieu à des expériences subjectives d'engagement émotionnel ; elles sont qualifiées d'« *amoureuses* » par leurs propres acteurs ; enfin, elles restent le plus souvent discrètes. En postulant une continuité entre les intimités en ligne et hors ligne, j'ai considéré Second Life à la fois dans un rôle instrumental – pour ce que le dispositif dévoile des échanges qu'il médiatise – et comme un objet de recherche en soi puisqu'il « agit » sur les relations étudiées. Or, lorsqu'on considère les opérations réflexives des usagers, on ne peut qu'observer que les processus de révélation et de transformation de l'intimité sont fondamentalement interdépendants : en faisant de nouvelles expériences, les acteurs rendent leurs pratiques moins spontanées, ils les réinterprètent et, ce faisant, ils ouvrent des espaces potentiels en vue de les modifier. Ne serait-ce que parce que leurs routines ne peuvent plus être considérées comme « naturelles », elles s'en trouvent transformées. En somme, la révélation et la transformation des intimités amoureuses par les TIC sont un seul et même processus. C'est en gardant cette indissociabilité en mémoire que je les présente en portant mon attention spécifiquement sur l'une, puis l'autre.

### Le dispositif

Analyser le dispositif de médiation des échanges amoureux montre en quoi cette médiation rend possible – sans pour autant déterminer – une réflexion des usagers sur leurs pratiques et leur éventuelle transformation. Second Life est une plateforme tout à fait particulière dans le paysage du web relationnel et des mondes sociaux en ligne. De nombreuses personnes rencontrées au cours de cette enquête disent y chercher des échanges différents de ceux

qui ponctuent leur vie quotidienne. Ils s'y présentent sous un jour nouveau, y rencontrent des partenaires avec qui ils ne seraient probablement jamais entrés en contact et, surtout, ils y expérimentent d'autres formes de sociabilité et d'intimité. L'«*amour*» est un ingrédient central de la vie sociale sur Second Life. Dans cette perspective, l'attrait de la plateforme réside sans doute dans deux éléments : d'une part, elle offre une grande diversité de scénarios relationnels et interactionnels ; d'autre part, en distinguant l'identité en ligne de l'identité hors ligne, Second Life fournit une latitude importante pour tester de nouvelles pratiques, sans qu'il soit *a priori* nécessaire de se préoccuper de leurs éventuelles conséquences sur la vie «*réelle*». Dès lors, la créativité encouragée par l'interface pour façonner des objets, des gestes et des environnements s'immiscerait jusque dans la vie sociale, faisant de Second Life un laboratoire pour la création de nouvelles intimités.

Cet imaginaire libertaire et créatif se heurte cependant à un certain nombre de contraintes techniques qui structurent l'interface. Tout d'abord, Second Life place l'utilisateur dans la position de metteur en scène, d'acteur et de public de ses performances identitaires, sociales et intimes. Derrière son écran, il observe ses actions autant qu'il y participe. L'acteur peut à tout instant se retirer dans les coulisses pour analyser la trame de l'interaction ou pour se consacrer à d'autres activités, et ceci tout en maintenant une illusion d'engagement. Même très limitée, l'autonomie des performances de l'avatar crée une marge inédite que l'utilisateur peut mettre à profit pour maîtriser son implication dans le cours de l'action. En ce sens, le dispositif procure un espace potentiel qui peut être investi d'activités réflexives et stratégiques sur les pratiques et les échanges.

Ces activités portent tout d'abord sur le choix des outils de communication. D'une part, en proposant des canaux d'interaction oraux et écrits, ainsi que publics et privés, Second Life suscite, chez les usagers, des interrogations quant à leur présentation de soi et la visibilité de leurs échanges en ligne. De même, en excluant des outils de visioconférence, l'interface limite la présentation figurative de soi à des images créées à l'intérieur même du dispositif, du moins pour celles qui présentent des séquences de mouvement. L'utilisation conjointe d'autres dispositifs (webcam en particulier) signale que dans certaines circonstances, les internautes choisissent de dépasser ces contraintes pour dévoiler des facettes plus larges de leur identité hors ligne. D'autre part, Second Life prévoit deux principaux modes d'expression, l'un verbal et l'autre figuratif. Le premier offre un véritable potentiel de créativité aux pratiques communicationnelles : la richesse du verbe autorise les acteurs à dire «*ce qu'ils veulent*» et de la manière dont ils le souhaitent ; de plus, les mots permettent de s'exprimer sur le contenu même de l'interaction et d'en orienter l'interprétation. L'expression figurative,

à l'inverse, prévoit des registres d'expression plus limités et qui correspondent à des scénarios interactionnels prédéfinis (par exemple une relation sexuelle).

Avec ces scénarios préétablis, Second Life opère une forme de « mise à plat » où, puisqu'ils sont objectivés au sens le plus concret du terme, un rire ou une danse sont équivalents à une paire de chaussures. Quelles conséquences cela peut-il avoir sur l'expérience de l'intimité ? La plateforme rend possible un rapport pratique aux affects marqué par *engagement distant* : Second Life consacre une définition des manifestations émotionnelles en tant que choses détenues par les usagers, qui peuvent être créées, achetées et vendues, qui sont extériorisées de manière intentionnelle et, enfin, qui sont standardisées. Bien sûr, cette définition *ne détermine pas l'expérience intime*. Elle véhicule toutefois une vision implicite de l'expression affective favorable à un engagement plus mesuré, qu'il soit marqué par une distance parodique, ludique, par l'ironie, la curiosité ou par une volonté d'expérimentation notamment. Dès lors, et sans les transformer, le dispositif réarticule des composants de l'expérience affective dont j'ai postulé qu'ils sont intrinsèquement imbriqués. En particulier, il permet de distinguer le ressenti et l'expression des émotions ; il redéfinit leur portée motivationnelle en créant des espaces favorables à la réflexion et en rendant leur expression potentiellement plus stratégique et standardisée.

Il est enfin essentiel de souligner le fait suivant : le potentiel de réflexivité favorisé par le dispositif ne peut être actualisé que parce que celui-ci rend aussi possible un *engagement affectif* face à ses propres manifestations identitaires et émotionnelles, ainsi que face à celles d'autrui. Détailler les mécanismes de ce processus dépasse les ambitions de cette recherche, mais les observations réalisées et les témoignages recueillis sont sans équivoque : Second Life permet un sentiment de *présence* dans le cours de l'action, qui se manifeste par des expériences affectives aussi diverses que l'attraction, l'aversion, la sympathie ou encore la colère. Or, ces expériences d'engagement sont essentielles à l'initiation et au déroulement des actions réflexives des acteurs. D'un côté, leur vivacité dans un contexte peu familier est une source d'étonnement et, pour cette raison, elle motive une approche analytique de l'expérience intime. De l'autre, cette dernière ne peut être réalisée qu'à condition de comprendre (et donc de faire l'expérience de) son propre engagement.

Enfin, si Second Life fournit certaines des conditions nécessaires à une prise de distance réflexive, voire une remise en question des cadres d'interprétation de la vie amoureuse, un tel travail requiert un engagement actif et suppose que les acteurs disposent de certaines ressources culturelles et émotionnelles. Les trajectoires analysées indiquent que le niveau d'éducation et le cumul d'expériences amoureuses diversifiées les dotent d'un répertoire culturel qui joue un rôle important dans la manière dont ils interprètent leurs expériences.

En d'autres termes, la position des acteurs dans l'espace social et leurs biographies sont structurantes dans la constitution de leur capital émotionnel et, par là, dans les opérations réflexives et critiques auxquelles ils soumettent leur vécu amoureux.

### Un révélateur de tensions normatives

L'examen de ce que la plateforme dévoile des intimités contemporaines requiert deux précisions préalables. En premier lieu, j'ai rappelé ci-avant mon choix de considérer l'intimité comme des relations d'échange dans lesquelles les émotions tiennent une place primordiale. Il faut maintenant préciser que ces échanges sont nécessairement régulés par des règles implicites et explicites, et que c'est sur cette dimension normative que j'ai choisi de focaliser mon analyse. En second lieu, considérer Second Life comme un révélateur de tensions et de contradictions qui animent les intimités contemporaines suppose de se demander *à qui* celles-ci se donnent à voir. On distinguera deux situations : alors que certaines sont apparentes aux yeux des acteurs, d'autres tendent à demeurer plus inconscientes et ne se manifestent qu'au terme d'une analyse informée théoriquement et réalisée de façon méthodique.

Cette recherche met en évidence l'existence de tensions normatives que les acteurs thématisent à partir de leurs expériences intimes initiées sur Second Life. Ainsi, les trios amoureux forment une configuration relationnelle archétypique propice à l'actualisation et à la prise de conscience d'une tension entre conjugalité et intimité personnelle. De nombreux récits s'articulent autour d'une quête de satisfaction individuelle au détriment de normes d'exclusivité sexuelle et/ou affective envers le partenaire en ligne ou hors ligne. Le narrateur affirme un impératif d'accomplissement personnel (« *faire des expériences* » ou simplement « *s'amuser* » et « *se faire plaisir* ») qui requiert une multiplication des expériences peu compatible avec l'idée (dyadique) qu'il se fait de l'engagement amoureux. En d'autres termes, tout en rappelant un impératif de respect de l'autre, il affirme une nécessité normative de respect de soi qui passe par des pratiques qui le satisfont en tant qu'individu.

Mais ce type de scénario amoureux n'encourage pas seulement à prendre conscience de l'existence de normes contradictoires. Il mène aussi certains usagers à réaliser que leurs propres croyances ne sont pas partagées par tous. La diversité des formes et de la visibilité de la vie amoureuse sur Second Life, notamment dans des communautés organisées autour de types spécifiques d'organisation des échanges amoureux et/ou sexuels, ébrèche des normes centrales de l'amour romantique : les échanges « amoureux » ne sont pas toujours conjugaux et dyadiques, ils ne sont pas nécessairement hétérosexuels et, plus fondamentalement, ils n'impliquent pas des identités sexuelles

immédiates et figées. La confrontation à des formes alternatives d'intimité a un double effet : en rendant visible la diversité de l'expérience amoureuse, elle met en évidence des croyances latentes et révèle le fait qu'elles ne sont pas « *naturelles* ».

Il faut aussi signaler une prise de conscience de normes qui dépassent les échanges romantiques. De nombreux internautes signalent la nécessaire égalité et réciprocité de l'engagement envers autrui. Second Life rend possibles des « *tromperies* » inédites et la rupture soudaine et unilatérale d'échanges fortement investis d'un point de vue émotionnel. Au fil de leurs expériences, les usagers réalisent qu'ils sont susceptibles d'être acteurs et/ou victimes de pratiques qui supposent un oubli des conséquences morales de ses actes, voire un déni pur et simple d'autrui. Ces oublis de reconnaissance ne sont pas toujours intentionnels. En effet, leur auteur n'est pas nécessairement conscient des conséquences affectives de sa conduite : ces dernières deviennent souvent perceptibles seulement lorsque lui-même ou une personne qui lui est chère se trouve affectée négativement par les actes d'autrui. Par contraste, le dispositif révèle le fait que des rapports interpersonnels satisfaisants sont soumis à un impératif de reconnaissance, que mes informateurs soulignent par de fréquents appels au « *respect* » mutuel.

Mais le dispositif opère aussi des dévoilements qui vont au-delà des affirmations de ses usagers. Certaines normes de l'intimité amoureuse sont si profondément ancrées et, d'après mes observations, unanimement partagées, qu'elles en acquièrent un caractère d'évidence immédiate. Leur présence constante, dans les discours et en tant que principes organisateurs des pratiques, signale qu'elles jouent un rôle essentiel dans la construction de l'expérience amoureuse.

En premier lieu, l'amour et l'intimité sont vus comme des sphères d'expérience nécessairement *positives* : la souffrance émotionnelle est considérée tantôt comme un ingrédient inévitable mais toujours indésirable des échanges amoureux, tantôt comme un élément susceptible d'être limité par un contrôle de soi et une prudence dans ses échanges interpersonnels. Plus largement, ce rejet de toute expérience négative est associé à des normes d'hédonisme et de réalisation personnelle. L'hédonisme concerne l'expérience immédiate de l'intimité : Second Life serait un espace d'amusement et de « *liberté* », dévolu au divertissement, où n'ont pas lieu d'être des contraintes qui restreignent le potentiel de plaisir immédiat des échanges. Quant à la norme de réalisation personnelle, elle est plus réflexive. La plateforme est qualifiée comme le lieu par excellence de l'expression d'un soi libéré de ses différents rôles sociaux, où l'action est directement motivée par des besoins identitaires et expressifs (par exemple liés à l'orientation et à l'identité sexuelles), garantissant une protection affective dont nous avons cependant vu qu'elle reste toute relative.

En second lieu, nombreux sont ceux qui défendent une conception individuelle de l'expérience intime : il est de leur propre *responsabilité* de faire face à leurs émotions, de se prémunir contre des expériences négatives et, si nécessaire, d'agir en vue de les transformer. Confrontés à un « *drame* » amoureux, et bien que les usagers de Second Life critiquent l'auteur d'une atteinte affective, ils ne montrent que peu de complaisance envers sa « victime ». Cette dernière, en effet, leur apparaît avant tout comme responsable. Bien que l'amour leur semble une émotion difficilement contrôlable, à leurs yeux la plateforme reste un environnement propice à un engagement affectif conscient et choisi. Ainsi, la responsabilité apparaît comme un repère central dans un contexte où les acteurs sont encouragés à créer leur propre « formule » d'intimité. La responsabilité signale la capacité des personnes à agir indépendamment d'un système de valeurs externe qui leur permette d'évaluer leurs pratiques : entendue de manière foncièrement individuelle, elle engage à *prendre en charge* sa propre expérience et à se doter des outils, des compétences et donc de l'expérience en vue d'y parvenir.

### Ce que « fait » Second Life

Que ce soit parce qu'elle réitère des normes qui en deviennent de plus en plus incorporées ou, au contraire, parce qu'elle en révèle des failles, la plateforme apparaît aussi comme un *opérateur* des intimités contemporaines. Le dispositif est un outil de médiation non seulement en ce qu'il véhicule des échanges, mais aussi en ce qu'il agit sur eux. D'un point de vue théorique, cette affirmation apparaît comme une évidence : parce qu'il médiatise des échanges régulés par certaines normes, le dispositif participe nécessairement à leur réaffirmation ou à leur transformation. Il paraît toutefois utile de préciser la manière dont s'opère ce processus.

Les récits de mes informateurs donnent à voir Second Life (et les autres canaux communicationnels utilisés dans leurs échanges initiés sur la plateforme) comme un dispositif d'*apprentissage*, d'*expérimentation* et de *réinterprétation* de l'intimité amoureuse. Parce que les échanges en ligne vont à l'encontre de croyances et de manières de faire qui composent les rapports amoureux, ils ouvrent la voie à leur appréhension critique. Quelles que soient les conclusions auxquelles parviennent les usagers, celles-ci tendent à se manifester comme le produit d'un processus réflexif et d'un choix personnel.

En invitant les résidents à construire une « *seconde vie* », le dispositif les encourage, tout d'abord, à tester de nouvelles intimités dans des échanges où leurs performances identitaires et affectives peuvent être validées par autrui. En ce sens, le dispositif permet d'accorder une *réalité intersubjective* à ces performances. Par ailleurs, il autorise la transgression de croyances morales

parce qu'il limite la confrontation à des dissonances normatives trop importantes : ceux qui affirment qu'ils ne « *tromperaient* » pas leur conjoint « *dans le réel* » parviennent, en qualifiant leurs échanges amoureux sur Second Life de « *virtuels* », à concilier leurs pratiques avec l'affirmation de leur « *fidélité* ». Ainsi, l'opposition (qui a un caractère dynamique parce que soumise à des arbitrages et des négociations) entre « *réel* » et « *virtuel* » fournit des ressources symboliques pour réduire des dissonances normatives et pour légitimer des pratiques qui, dans d'autres circonstances, seraient jugées transgressives.

Mais le dispositif fournit aussi un cadre favorable à une remise en question plus fondamentale des normes qui régulent les échanges intimes. La dénaturalisation de l'exclusivité du lien amoureux ouvre une brèche propice à l'expérience de relations où cette norme ne revêt plus qu'un caractère secondaire, voire où elle est clairement abandonnée. De même, certains récits signalent une remise en cause non seulement discursive mais pratique de la définition des échanges amoureux comme nécessairement hétérosexuels, et ceci soit à la suite de l'expérience intersubjective du caractère dynamique des identités sexuelles, soit comme une conséquence d'expérimentations amoureuses engagées à titre de « *test* » ou de divertissement.

Il serait cependant faux de voir dans Second Life un dispositif de seule transformation des intimités contemporaines. Au contraire, certaines prémisses qui structurent son organisation et l'idéologie qui le sous-tend renforcent des normes véhiculées dans l'imaginaire romantique. L'injonction hédoniste apparaît ainsi comme un repère central des pratiques amoureuses en ligne. Second Life ne semble tolérer qu'un amour « *heureux* » et plaisant. Ici, la plateforme réaffirme et renforce la quête de satisfaction immédiate et de « *bonheur* » qui caractérise l'idéologie romantique contemporaine. Elle est porteuse de promesses de toute-puissance, de jeunesse et de beauté qui se matérialisent dans le pouvoir d'agir sur soi et sur le monde, dans une création qui a pour seule limite l'imagination ou par la participation à moindres frais à une culture qui fait de la consommation (de biens et de services) un marqueur essentiel de l'appartenance à ce monde « *virtuel* ». En effet, la magnificence qui caractérise les mariages signale à quel point la concrétisation de rêves de grandeur est un ingrédient essentiel du « *bonheur* » amoureux.

Enfin, Second Life semble aussi conforter une tension de l'intimité qui va au-delà de l'échange romantique. L'accent mis par les usagers sur la nécessité du « *respect* » de l'« *humain* » signale des efforts de renforcement d'une reconnaissance intersubjective de soi et d'autrui. Pourtant, et bien que les atteintes les plus évidentes à cet impératif semblent appartenir au passé de la plateforme (par exemple le déni de toute dimension affective des échanges en ligne), elles n'en ont pas pour autant disparu. Les analyses effectuées permettent d'avancer

la piste explicative suivante à ces oublis de reconnaissance : en encourageant une approche qui consiste à prendre sa propre expérience et ses propres affects comme seuls critères de l'évaluation de l'expérience, le dispositif encourage un déni des conséquences émotionnelles de ses propres actions chez l'autre.

On peut être tenté de voir dans l'architecture de la plateforme des sources de ces oublis de reconnaissance, mais cette thèse doit être avancée avec prudence. Certes, Second Life invite concrètement à appréhender les émotions comme des « choses ». Mais cela implique-t-il que les usagers en oublient le sentiment d'être *liés* à elles et à ce qu'elles signifient dans leurs échanges interpersonnels ? Leurs récits et leurs pratiques sont à cet égard ambivalents. Les internautes développent des liens forts et nombre d'entre eux affirment vivre des échanges de façon bien plus intense qu'en situation de coprésence physique : ce que semble permettre la plateforme, c'est en ce sens un engagement particulièrement important. Mais Second Life rend aussi possible l'inverse. La vue de soi à la troisième personne, la possibilité de terminer un échange à tout instant, ou encore la relative autonomie des mouvements de l'avatar, sont autant d'éléments favorables à une prise de distance avec l'interaction en cours. En outre, l'injonction hédoniste à « *s'amuser* » est particulièrement susceptible d'encourager un déni des émotions négatives produites chez autrui par ses propres actes, puisqu'elles risquent en retour d'affecter négativement l'acteur. C'est donc moins le dispositif que le contexte et les motivations d'usage qui invitent à la reconnaissance ou à son oubli. Second Life semble dès lors exacerber des tendances opposées qui sont partie intégrante des expériences contemporaines de l'intimité : une prise de distance par le refus de certaines émotions ou par leur intellectualisation, et au contraire un engagement entièrement tourné vers des expériences intenses et « *réelles* ».

### **Vers un nouvel engagement amoureux ?**

Avec la promesse d'une « *seconde vie* » autonome de la « *première* », Second Life propose une expérience détachée des contraintes du quotidien qui caractérisent la vie amoureuse hors ligne. Au cours de l'enquête, j'ai brièvement supposé que la plateforme verrait se développer des relations davantage orientées vers des idéaux d'accomplissement personnel et d'autonomie individuelle. Les faits ne sont pas si évidents. L'affirmation d'un amour plus « *libre* » ainsi que les parodies et la dérision qui accompagnent parfois les manifestations de l'amour romantique, ne parviennent pas à masquer le fait que celui-ci demeure un idéal partagé : la projection dans un futur commun et durable, l'idéalisation mutuelle ou encore la glorification de l'« *amour* » demeurent des éléments centraux des pratiques et du discours amoureux. Et ceux-là mêmes qui critiquent une normativité qui restreint leurs

besoins de réalisation personnelle reproduisent des rituels sortis tout droits d'un imaginaire somme toute conventionnel. L'idéologie romantique reste dès lors particulièrement prégnante dans la construction de l'expérience intime, ce qui suggère qu'elle demeure sans doute dominante dans la manière dont nous comprenons l'intimité, la vie affective et la sexualité.

Il faut cependant relever que ses images, ses normes et ses valeurs sont non seulement mobilisées en tant qu'éléments d'*identification*, mais apparaissent aussi en tant qu'éléments de *distinction*. Affirmer que l'amour romantique est un référent essentiel des intimités en ligne ne signifie pas que ses acteurs s'y conforment aveuglément. Ses failles se cristallisent tout particulièrement dans la question de l'engagement envers autrui. Alors que d'un point de vue normatif, l'amour romantique suppose un engagement sans réserve envers le partenaire amoureux, les récits analysés montrent, au contraire, la *recherche constante d'un engagement mesuré*. La quête d'un partenaire amoureux dans un environnement «*virtuel*» est d'ailleurs souvent un signe de cette volonté. Une relation en ligne implique, et ne serait-ce que d'un point de vue strictement pratique, des restrictions dans les échanges intimes : réduits aux mots, à la voix, à des images cadrées et donc partielles, ils sont limités dans leur contenu ; circonscrits aux moments consacrés aux loisirs individuels, ils font l'objet d'un cadrage temporel ; médiatisés par l'ordinateur et les TIC, ils sont soumis à la technique et à ses usages.

### Pistes d'ouverture

Loin d'épuiser les questionnements formulés au début de cette recherche, les éléments de réponse apportés nourrissent de nouvelles interrogations quant aux dynamiques et aux enjeux qui animent les intimités numériques et quant aux outils méthodologiques et théoriques permettant de les cerner. En tentant de démêler quelques fils de ce phénomène complexe, j'ai été amenée à opérer des choix théoriques et pragmatiques ainsi qu'à établir des priorités d'investigation. Bien que celles-ci me semblent demeurer pertinentes, elles m'ont conduite à délaisser des pans de l'enquête qui méritent sans aucun doute d'être approfondis.

Mon attention s'est focalisée sur le dispositif sociotechnique d'interaction et sur les usages amoureux qu'en font les internautes. Bien qu'indispensable, cette démarche n'a pu être menée à bien qu'au prix d'analyses relativement superficielles de l'intégration de ces usages dans leur vie quotidienne et dans leurs trajectoires biographiques. Comment les utilisateurs se sont-ils familiarisés à l'ordinateur et aux TIC ? Comment les utilisent-ils dans leur vie professionnelle, familiale et dans leurs loisirs ? De même, cette approche a été développée au détriment d'une étude approfondie des conditions sociales et

culturelles de ces pratiques : en particulier, l'intégration familiale et sociale ainsi que le capital culturel et le capital émotionnel constituent des facteurs explicatifs dont l'analyse aurait sans aucun doute gagné à être poursuivie. Ces aspects permettraient de mieux comprendre les pratiques amoureuses dans ce qu'elles signifient et ce qu'elles impliquent pour leurs acteurs, de redéfinir le champ de leurs contraintes et de leur donner une plus grande « épaisseur » sociologique.

Cette enquête montre qu'une démarche centrée sur le dispositif et ses usages mérite d'être approfondie. Définir comme objet d'investigation des échanges initiés sur une plateforme particulière pour ensuite suivre leurs développements et l'intégration éventuelle d'autres outils donne accès aux pratiques concrètes de construction des intimités amoureuses. La multiplication des dispositifs communicationnels et la portabilité des terminaux plaident d'ailleurs en faveur d'un développement de cette démarche. Relevons cependant que les méthodes utilisées dans cette enquête gagneraient à être complétées par des observations en situation de coprésence physique, ceci afin d'accéder aux pratiques au-delà de leurs manifestations dans l'environnement en ligne. S'agissant des usages intimes d'internet, les obstacles pratiques à une telle démarche restent importants ; ils ne doivent toutefois pas la décourager.

Par ailleurs, bien qu'une approche centrée sur les usages et sur la façon dont les acteurs s'approprient les outils techniques soit sans doute indispensable, elle n'est certainement pas suffisante pour une compréhension nuancée des enjeux que soulève l'intégration des TIC dans la vie quotidienne. Les dispositifs contraignent les pratiques dont ils opèrent la médiatisation et influencent dès lors indubitablement la construction des intimités contemporaines. Eux aussi méritent donc d'être considérés comme des objets sociologiques à part entière : reléguer leur analyse aux sciences de la communication pour ne se centrer que sur leurs usages revient à délaisser un objet pour lequel la sociologie dispose des concepts, des théories et des outils méthodologiques pertinents, et dont l'importance dans les échanges sociaux est sans doute amenée à grandir. En effet, il y a fort à parier que la médiation croissante des interactions sociales par la technique soit appelée à se poursuivre, tout comme le développement futur des interfaces digitales verra se multiplier et se complexifier les formes hybrides d'interaction entre usagers et agents informatiques. Si de nombreuses recherches ont investi ces questions au cours des dernières années, il conviendrait de mieux les intégrer dans l'analyse sociologique des usages intimes des TIC.

Enfin, aborder l'intimité par son versant émotionnel constitue aussi une piste à approfondir. Les affects sont indéniablement des objets sociologiques en ce qu'ils révèlent des processus et des faits sociaux et en ce qu'ils sont

eux-mêmes l'objet de discours, de pratiques, de normes et de représentations socialement construits. À cet égard, les résultats de cette enquête invitent à dépasser l'opposition entre *émotion* et *raison* tout en la considérant comme un objet d'investigation à creuser. Les émotions sont l'objet d'un travail réflexif en même temps qu'elles offrent les conditions de possibilité nécessaires à ce dernier. D'un point de vue analytique, leur action doit dès lors être considérée de manière conjointe. Cependant, cette opposition demeure tout à fait signifiante dans la manière dont les acteurs font sens de leur propre expérience : tout comme la dichotomie « *réel* » versus « *virtuel* », elle reste sans aucun doute une catégorie de sens dont il s'agit de préciser les contours et les usages.

Ces quelques éléments ne forment que quelques-unes des voies possibles pour saisir la richesse des pratiques qui fondent l'intimité et de la manière dont les acteurs construisent et interprètent ce versant de leur existence. Ce projet impose non pas une réinvention mais une appréhension critique des instruments intellectuels et des problématiques par lesquels nous nous efforçons de traiter nos objets d'investigation. À cet égard, la multiplication des perspectives conceptuelles, parce qu'elle encourage la construction et la confrontation de discours divergents, me semble non seulement nécessaire mais inévitable. En prêtant le flanc à la contradiction, elle invite à constamment *douter* des interprétations des acteurs et de nos propres interprétations – une condition indispensable à la construction du discours scientifique.

## 10

### BIBLIOGRAPHIE

- AGAR, Michael (2011), « Making sense of one other for another: Ethnography as translation », *Language & Communication*, 31(1): 38-47.
- AHMED, Sarah (2004), *The cultural Politics of Emotions*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- AKOUN, André (2002), « Nouvelles techniques de communication et nouveaux liens sociaux », *Cahiers internationaux de sociologie*, 112: 7-15.
- AKRICH, Madeleine (1987), « Comment décrire les objets techniques ? », *Techniques et culture*, 9: 49-64.
- AKRICH, Madeleine (1993), « Les formes de la médiation technique », *Réseaux*, 60: 87-98.
- ALBERONI, Francesco (1995), « Enamoration et amour dans le couple », in ERALY, A. et MOULIN, M. (éd.), *Sociologie de l'amour, variations sur le sentiment amoureux*, Bruxelles: Éditions de l'Université de Bruxelles.
- ALBRIGHT, Julie M. et CONRAN, Thomas (2003), « Desire, Love, and Betrayal: Constructing and Deconstructing Intimacy Online », *Journal of Systemic Therapies*, 22(3): 42-53.
- ALLARD, Laurence (2007), « Blogs, Podcast, Tags, Mashups, Locative medias-Le tour-nant expressiviste du web », *MédiaMorphoses*, 21(9): 57-62.
- ARENDELL, Terry (1997), « Reflections on the Researcher-Researched Relationship: A Woman Interviewing Men », *Qualitative Sociology*, 20(3): 341-368.
- ATKINSON, Will (2008), « Not all that was solid has melted into air (or liquid): a critique of Bauman on individualization and class in liquid modernity », *The Sociological Review*, 56(1): 1-17.

- AUSTIN, John L. (1990), *How to Do Things with Words: the William James lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford: Oxford University Press.
- BAKARDJIEVA, Maria (2003), «Virtual Togetherness: an Everyday-life Perspective», *Media, Culture & Society*, 25: 291-313.
- BARBALET, Jack (2002), «Introduction: why emotions are crucial», in BARBALET, Jack (éd.), *Emotions and Sociology*, Oxford: Blackwell, 1-9.
- BARDIN, Laurence (2007 [1977]), *L'analyse de contenu*, Paris: PUF.
- BARDZELL, Shaowen et BARDZELL, Jeffrey (2007), «Docile Avatars: Aesthetics, Experience, and Sexual Interaction in Second Life», *People and Computers XXI – HCI... but not as we know it: Proceedings of HCI 2007*, Linden J. Ball, M. Angela Sasse, Corina Sas, Thomas C. Ormerod, Alan et Peter Bagnall Dix, and Tom McEwan, British Computer Society.
- BARKER, Meg et LANGDRIDGE, Darren (2010), «Whatever happened to non-monogamies? Critical reflections on recent research and theory», *Sexualities*, 13(6): 748-762.
- BARGH, John A., McKENNA, Katelyn Y. A et FITZSIMONS Grainne M. (2002), «Can you see the real me? Activation and expression of the “true self” on the Internet», *Journal of Social Issues*, 58(1): 33-48.
- BAUMAN, Zygmunt (2008 [2003]), *L'amour liquide*, Paris: Hachette.
- BAWIN, Bernadette et DANDURAND, Renée B. (2003), «Présentation», *Sociologie et sociétés*, 35(2 «De l'intimité»): 3-7.
- BAWIN-LEGROS, Bernadette (2004), «Intimacy and the New Sentimental Order», *Current Sociology*, 52: 241-250.
- BEAUD, Stéphane et WEBER, Florence (1997), *Guide de l'enquête de terrain*, Paris: La Découverte.
- BEAUDE, Boris (2011), «Pérégrinations d'un terrain sans territoire», *Carnets de géographes*, 2: 2-5.
- BEAUDOUIN, Valérie et VELKOVSKA, Julia (1999), «Constitution d'un espace de communication sur Internet (forums, pages personnelles, courrier électronique...)», *Réseaux*, 17(97): 121-177.
- BECK, Ulrich (2003 [1986]), *La Société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, Paris: Flammarion.
- BECK, Ulrich et BECK-GERNSHEIM, Elisabeth (1990), *Das ganz normale Chaos der Liebe*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- BÉLIARD, Anne-Sophie et BROSSARD, Baptiste (2012), «Internet et la méthode ethnographique: l'utilisation des messageries instantanées dans le cadre d'une enquête de terrain», *Genèses*, 88(3): 141-131.

- BELLEAU, Hélène (1997), «Le récit de l'album de photographies : regard sur l'intimité familiale?», *MANA Revue de sociologie et d'anthropologie*, 3 : 99-122.
- BELLI, Simone, HARRÉ, Rom et LUPICINIO, Iñiguez (2010), «What is Love ? Discourse about Emotions in Social Sciences», *Human Affairs*, 20(3) : 249-270.
- BEN ZE'EV, Aaron (2004), *Love Online : Emotions on the Internet*, Cambridge: Cambridge University Press.
- BEN ZE'EV, Aaron (2010), «Jealousy and Romantic Love», in HART, Sybil L. et LEGERSTEE, Maria (éd.), *Handbook of Jealousy: Theory, Research, and Multidisciplinary Approaches*, Malden: Wiley-Blackwell.
- BERGER, Peter L. et KELLNER, Hansfried (2007 [1964]), «Le mariage et la construction de la réalité», *Idées*, 150 : 57-67.
- BERGER, Peter L. et LUCKMANN, Thomas (2008 [1966]), *La construction sociale de la réalité*, Paris : Armand Colin.
- BERGSTROM, Marie (2012), «Nouveaux scénarios et pratiques sexuels chez les jeunes utilisateurs de sites de rencontres», *Agora débats/jeunesses*, 60(1) : 107-119.
- BERKELEY, Leo (2006), «Situating Machinima in the new mediascape», *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 4(2) : 65-80.
- BERNIER, Léon (1996), «L'amour au temps du démariage», *Sociologie et sociétés*, 28(1) : 47-61.
- BERTHOUD, Gérard (1991), «Médiation technique et relations sociales», *Revue européenne des sciences sociales*, 29(91) : 97-111.
- BEUSCART, Jean-Samuel et PEERBAYE, Ashveen (2006), «Histoires de dispositifs (introduction)», *Terrains & Travaux*, 11(2) : 3-15.
- BEVIR, Mark (2006), «How Narratives Explain», in YANOW, Dvora et SCHWARTZ-SHEA, Peregrine (éd.), *Interpretation and Method. Empirical Research Method and the Interpretive Turn*, USA: M E Sharpe, 281-290.
- BIDART, Claude (1997), «Parler de l'intime : les relations de confiance», *MANA Revue de sociologie et d'anthropologie*, 3 : 19-56.
- BLIN, Odile (1997), «Paroles d'amour, mots du cœur ou vues de l'esprit?», *MANA Revue de sociologie et d'anthropologie*, 3 : 57-72.
- BLÖSS, Thierry (2002), «L'individualisme dans la vie privée mythe ou réalité?», *Ceras - revue Projet*, 271.
- BOASE, Jeffrey et WELLMAN, Barry (2006), «Personal relationships: On and off the Internet», *The Cambridge Handbook of Personal Relationships*: 709-726.
- BOBOC, Anca et DHALEINE, Laurence (2007), «Faire du privé au bureau, une question de genre?», *Réseaux*, 145-146(6-7) : 393-416.

- BOELLSTORFF, Tom (2008), *Coming of Age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human*, Princeton: Princeton University Press.
- BOLOGNE, Jean-Claude (1997), *Histoire du mariage en Occident*, Paris : Hachette.
- BOLTANSKI, Luc (1990), *L'amour et la justice comme compétences*, Paris : Métailié.
- BOLTANSKI, Luc et THÉVENOT, Laurent (1991), *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris : Gallimard.
- BOOSTROM, Robert (2008), «The Social Construction of Virtual Reality and the Stigmatized Identity of the Newbie», *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2).
- BOZON, Michel (1999), «Les significations sociales des actes sexuels», *Actes de la recherche en sciences sociales*, 128 : 3-23.
- BOZON, Michel (2004), «La nouvelle normativité des conduites sexuelles ou la difficulté de mettre en cohérence les expériences intimes», in MARQUET, Jacques (éd.), *Normes et conduites sexuelles. Approches sociologiques et ouvertures pluridisciplinaires*, Louvain-la Neuve : Academia Bruylant.
- BOZON, Michel (2011), *L'amour : entre abandon de soi et pouvoir sur l'autre. Au nom de l'amour : des liens électifs aux obligations affectives*, Brest, 15 et 16 décembre 2011.
- BOZON, Michel et BAJOS, Nathalie (2008), *Enquête sur la sexualité en France*, Paris : La Découverte.
- BOZON, Michel et HÉRAN, François (1988), «La découverte du conjoint. II. Les scènes de rencontre dans l'espace social», *Population*, 43(1) : 121-150.
- BOZON, Michel et HÉRAN, François (2006), *La formation du couple. Textes essentiels pour la sociologie de la famille*, Paris : La Découverte.
- BRETON, Philippe (2006), «Du corps artificiel au déni du corps : anthropologie d'une disparition programmée», in *Représentations du corps. Le biologique et le vécu, normes et normalité*, Nancy : Presses universitaires de Nancy.
- BROADBENT, Stefana (2011), *L'intimité au travail. La vie privée et les communications personnelles dans l'entreprise*, Limoges : FYP éditions.
- BROOM, Alex, HAND, Kelly et TOVEY, Philip (2009), «The role of gender, environment and Individual biography in shaping qualitative interview data», *International Journal of Social Research Methodology*, 12(1) : 51-65.
- BRYM, Robert J. et LENTON, Rhond L. (2001), *Love Online : A Report on Digital Dating in Canada*, Toronto.
- BURKITT, Ian (2002), «Complex emotions: relations, feelings and images in emotional experience», in BARBALET, Jack (éd.), *Emotions and Sociology*, Oxford: Blackwell, 151-167.

- BUTLER, Judith (1993), *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of Sex*, London: Routledge.
- CABIRIA, Jonathan (2008), « Virtual world and real world permeability: Transfer of positive benefits for marginalized gay and lesbian populations », *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- CAÏRA, Olivier (2007), *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris : CNRS Éditions.
- CAÏRA, Olivier (2011), *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris : Éditions de l'EHESS.
- CALLON, Michel (1986), « Éléments pour une sociologie de la traduction. La domestication des coquilles Saint-Jacques et des marins- pêcheurs dans la baie de Saint-Brieuc », *L'Année sociologique*, 36: 169-208.
- CALLON, Michel et FERRARY, Michel (2006), « Les réseaux sociaux à l'aune de la théorie de l'acteur-réseau », *Sociologies pratiques*, 13(2): 37-44.
- CANCIAN, Francesca M. (1987), *Love in America. Gender and Self-development*, Cambridge : Cambridge University Press.
- CARDON, Dominique (2008), « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, 152: 93-137.
- CARDON, Dominique (2011), « Réseaux sociaux de l'internet », *Communications*, 88(1): 141-148.
- CARDON, Dominique (2012), « Montrer/regarder - L'économie de la visibilité sur les réseaux sociaux d'internet », in Marquet, Jacques et Janssen, Christophe (éd.), *Lien social et internet dans l'espace privé*, Louvain-la-Neuve: Harmattan-Academia, 21-46.
- CARDON, Dominique, SMOREDA, Zbigniew et BEAUDOUIN, Valérie (2005), « Sociabilités et entrelacement des médias », in MOATI, P. (éd.), *Nouvelles technologies et mode de vie*, Paris : L'Aube, 99-123.
- CASILLI, Antonio (2010), *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité?*, Paris: Seuil.
- CASTELLS, Manuel (2002), *La galaxie internet*, Paris : Fayard.
- CASTRONOVA, Edward (2007), *Exodus to the virtual world: How online fun is changing reality*, New York: Palgrave Mac Millan.
- CHAMPAGNE, Eric (2006), « Les relations amoureuses à l'ère d'Internet. Sacré, imagination et performance », *Degrés*, 34(126-127): 1-14.
- CHAULET, Johann (2009a), « Les usages adolescents des tic, entre autonomie et dépendance », *Empan*, 76(4): 57-65.

- CHAULET, Johann (2009b), «La construcción equipada del vínculo amoroso: las páginas Web de encuentros y las “experiencias de confianza”», *Redes: Revista hispana para el análisis de redes sociales*, 16: 92-127.
- CHAUMIER, Serge (1997), «Les représentations filmiques des triades amoureuses», *Sociologie et sociétés*, 29(1): 157-166.
- CHAUMIER, Serge (2004 [1999]), *La déliaison amoureuse. De la fusion romantique au désir d'indépendance*, Paris: Payot.
- CHEAL, David J. (1991), *Family and the State of Theory*, New York: Harvester Wheatsheaf.
- CHRISTENSEN, Miyase, JANSSON, André et CHRISTENSEN, Christian (2011), «Introduction: Globalization, Mediated Practice and Social Space», in CHRISTENSEN, Miyase, JANSSON, André et CHRISTENSEN, Christian (éd.), *Online Territories. Globalization, Mediated Practice and Social Space*, New York: Peter Lang, 1-11.
- CICCHELLI-PUGEALT, Catherine et CICCHELLI Vincenzo (1998), *Les théories sociologiques de la famille*, Paris: La Découverte.
- CLARK, Lynn S. (1998), «Dating on the net: Teens and the rise of the “pure” relationship», in JONES, Steven G. (éd.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks: Sage Publications.
- CRAIPEAU, Sylvie (2011), *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris: PUF.
- CUIN, Charles-Henry (2001), «Émotions et rationalité dans la sociologie classique: les cas de Weber et Durkheim», *Revue européenne des sciences sociales*, 39(120): 77-99.
- DANEBACK, Kristian, COOPER, Al et MÅNSSON, Sven-Axel (2005), «An Internet Study of Cybersex Participants», *Archives of Sexual Behavior*, 34(3): 321-328.
- DAUMAS, Maurice (1996), *La tendresse amoureuse, XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècles*, Paris: Hachette & Pluriel.
- DE GOURNAY, Chantal (1997), «“C’est personnel”. La communication privée hors de ses murs», *Réseaux*, 15(82-83): 21-39.
- DE SINGLY, François (1993), *Sociologie de la famille contemporaine*, Paris: Nathan.
- DE SINGLY, François (1996), *Le soi, le couple et la famille*, Paris: Nathan.
- DE SINGLY, François (2000), *Libre ensemble*, Paris: Nathan.
- DE SINGLY, François (2003), «Intimité conjugale et intimité personnelle: À la recherche d’un équilibre entre deux exigences dans les sociétés modernes avancées», *Sociologie et sociétés*, 35(2): 79-96.

- DE SINGLY, François et VATIN, Florence (2000), «Avoir une vie ailleurs : l'extraconjugalité», in De Singly, François (éd.), *Libre ensemble. L'individualisme dans la vie commune*, Paris : Nathan.
- DEBRAY, Régis (2000), *Introduction à la médiologie*, Paris : PUF.
- DÉCHAUX, Jean-Hugues (2010), «Ce que l'“individualisme” ne permet pas de comprendre. Le cas de la famille», *Esprit*, 6 : 94-111.
- DÉCHAUX, Jean-Hugues (2011), «La famille à l'heure de l'individualisme», *Projet*, 322(3) : 24-32.
- DELEUZE, Gilles (1996 [1977]), «L'actuel et le virtuel», in DELEUZE, Gilles et PARNET, Claire (éd.), *Dialogues*, Paris : Flammarion, 177-186.
- DEMAZIÈRE, Didier (2007), «À qui peut-on se fier ? Les sociologues et la parole des interviewés», *Langage et société*, 121-122(3) : 85-100.
- DENZIN, Norman K. (1990), «On Understanding Emotion: The Interpretive-cultural Agenda», in KEMPER, Theodore D. (éd.), *Research Agendas in the Sociology of Emotions*, Albany : State University of New York Press.
- DRÔGE, Kai et VOIROL, Olivier (2011), «Online dating: The tensions between romantic love and economic rationalization», *Journal of Family Research*, 23(3) : 338-357.
- DUTEILLE, Cécile (2002), «L'événement de la rencontre comme expérience de rupture temporelle», *Arobase*, 6(1-2) : 81-88.
- DUTTON, William H. et al. (2009), «The Role of the Internet in Reconfiguring Marriages: A Cross-national Study», *Interpersona. An International Journal on Personal Relationships*, 3(2) : 3-18.
- EHRENBERG, Alain (1995), *L'individu incertain*, Paris : Calmann Lévy.
- EHRENBERG, Alain (1998), *La fatigue d'être soi*, Paris : Odile Jacob.
- ELDÉN, Sara (2012), «Scripts for the “good couple” : Individualization and the reproduction of gender inequality», *Acta sociologica*, 55(1) : 3-18.
- ELIAS, Norbert (1973 [1969]), *La civilisation des mœurs*, Paris : Calmann-Lévy.
- ELLISON, Nicole, HEINO, Rebecca et GIBBS, Jennifer (2006), «Managing Impressions Online: Self-Presentation Processes in the Online Dating Environment», *Journal of Computer-Mediated Communication* 11(2) : 415-441.
- ELLWOOD-CLAYTON, Bella (2006), «Unfaithful: Reflections of Enchantment, Disenchantment... and the Mobile Phone», in HÖFLICH, Joachim R. et HARTMANN, Maren (éd.), *Mobile Communication in Everyday Life: Ethnographic Views, Observations and Reflections*, Berlin : Franck & Timme, 123-144.
- ERALY, A. (1995), «L'amour éprouvé, l'amour énoncé», in ERALY, A. et MOULIN, M. (éd.), *Sociologie de l'amour, variations sur le sentiment amoureux*, Bruxelles : Éditions de l'Université de Bruxelles.

- EVANS, Mary (2003), *Love. An Unromantic Discussion*, Cornwall: Polity Press.
- EVANS, Mary (2004), « A Critical Lens on Romantic Love: A Response to Bernadette Bawin-Legros », *Current Sociology*, 52: 259-264.
- EVERTSSON, Lars et NYMAN, Charlott (2009), « If not negotiation, then what? Gender equality and the organization of everyday life in Swedish couples », *Interpersona. An International Journal on Personal Relationships*, 3: 33-59.
- FARRELL, Betty, VANDEVUSSE, Alicia et OCOBOCK, Abigail (2012), « Family change and the state of family sociology », *Current Sociology*, 60(3): 283-301.
- FARRUGIA, Francis (2009), « Le syndrome narratif: théorie et terrain », *Cahiers internationaux de sociologie*, 127(2): 269-289.
- FELMLEE, Diane H. et SPRECHER, Susan (2007), « Love », in STETS, Jan E. et TURNER, Jonathan H. (éd.), *Handbook of the Sociology of Emotions*, New York: Springer.
- FLICHY, Patrice (2001), *L'imaginaire d'Internet*, Paris: La Découverte.
- FLORIS, Bernard (1995), « Les médiations dans les rapports sociaux », *Réseaux*, 13(69): 141-156.
- FOUCAULT, Michel (1994 [1977]), « Le jeu de Michel Foucault », in DEFERT, Daniel, EWALD, François et LAGRANGE, Jacques (éd.), *Dits et écrits 1954-1988. Vol. III: 1976-1979*, Paris: Gallimard, 298-329.
- GARCIA, Angela Cora *et al.* (2009), « Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication », *Journal of Contemporary Ethnography*, 38: 52-84.
- GENARD, Jean-Louis (1995), « Réciprocité, sexe, passion: les trois modalités de l'amour », in MOULIN, M. et ERALY, A. (éd.), *Sociologie de l'amour, variations sur le sentiment amoureux*, Bruxelles: Éditions de l'Université de Bruxelles.
- GENARD, Jean-Louis (2009), « Une réflexion sur l'anthropologie de la fragilité, de la vulnérabilité et de la souffrance », in PÉRILLEUX, Thomas et CULTIAUX, John (éd.), *Destins politiques de la souffrance*, Toulouse: Erès, 27-45.
- GESER, Hans (2006), « Partnerwahl Online », *Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations*, [en ligne] <[http://socio.ch/intcom/t\\_hgeser15.pdf](http://socio.ch/intcom/t_hgeser15.pdf)> (page consultée le 14 mars 2013).
- GIDDENS, Anthony (1991), *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge: Polity.
- GIDDENS, Anthony (1994), *Les conséquences de la modernité*, Paris: L'Harmattan.
- GIDDENS, Anthony (2004 [1992]), *La transformation de l'intimité. Sexualité, amour et érotisme dans les sociétés modernes*, Paris: La Rouergue & Chambon (1<sup>re</sup> éd. 1992).

- GIRARD, Alain (1964), «Le choix du conjoint: Une enquête psycho-sociologique en France», *Cahiers de l'INED*, 44.
- GIRE, Fabienne et GRANJON, Fabien (2012), «Les pratiques des écrans des jeunes français. Déterminants sociaux et pratiques culturelles associées», *RESET*, 1 : 53-88.
- GOFFMAN, Erving (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne, 1'. 1 : La présentation de soi*, Paris : Éditions de Minuit.
- GOFFMAN, Erving (1991 [1974]), *Les cadres de l'expérience*, Paris : Éditions de Minuit.
- GOGGIN, Gerard (2012 [2006]), *Cell Phone Culture. Mobile technology in every day life*, New York: Routledge.
- GOJARD, Céline (1997), «François de Singly, Le Soi, le couple et la famille», *Genèses*, 27(1): 164-165.
- GORDON, Steven L. (1981), «The Sociology of Sentiments and Emotion», in TURNER, R. H. et ROSENBERG, M. (éd.), *Social Psychology: Sociological Perspective*, New York : Basic Books, 562-592.
- GRANJON, Fabien *et al.* (2007), «Sociabilités et familles populaires», *Réseaux*, 145-146(6): 117-157.
- GRANJON, Fabien et DENOUEL, Julie (2011), «Présentation - Penser les usages sociaux des technologies numériques d'information et de communication», in GRANJON, Fabien et DENOUEL, Julie (éd.), *Communiquer à l'ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris : Presses des Mines, 7-44.
- GRELLIER, Delphine (2008), *Les jeux de simulation de rôles, trajet et reflet de l'esprit du temps*, Arts, Lettres, Langues, Sciences humaines et sociales, Montpellier: Université Montpellier III - Paul Valéry : 397.
- GUILLEMETTE, François et LUCKERHOFF, Jason (2009), «L'induction en méthodologie de la théorisation enracinée (MTE)», *Recherches qualitatives*, 28(2): 4-21.
- HARDEY, Michael (2002), «Life beyond the screen: embodiment and identity through the internet», *The Sociological Review*, 50(4): 570-585.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich (1976), *Système de la vie éthique*, Paris : Payot.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich (1969), *La première philosophie de l'esprit: Inéa 1803-1804*, Paris : PUF.
- HILLIS, Ken (2009), *Online a lot of the Time. Ritual, Fetish, Sign*, Durham & London : Duke University Press.
- HOCHSCHILD, Arlie (1979), «Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure», *American Journal of Sociology*, 85(3): 551-575.
- HOCHSCHILD, Arlie (1990), «Ideology and Emotion Management: A Perspective and Path for Future Research», in Kemper, Theodore D. (éd.), *Research Agenda in the Sociology of Emotions*, Albany: State University of New York Press.

- HOGAN, Bernie, DUTTON, William H. et LI, Nai (2011), *A Global Shift in the Social Relationships of Networked Individuals: Meeting and Dating Online Comes of Age. Me, my Spouse and the Internet*, Oxford: Oxford Internet Institute, University of Oxford.
- HONNETH, Axel (2007), *La réification. Petit traité de théorie critique*, Paris: Gallimard.
- HONNETH, Axel (2010 [2000]), *La lutte pour la reconnaissance*, Paris: Éditions du Cerf.
- KEGAMI, Eiko et HUT, Piet (2008), «Avatars are for real: Virtual communities and public spheres», *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- ILLOUZ, Eva (1997), *Consuming the Romantic Utopia. Love and the Cultural Contradictions of Capitalism*, Berkeley: University of California Press.
- ILLOUZ, Eva (2006), «Réseaux amoureux sur Internet», *Réseaux*, 138(2006/4): 269-272.
- ILLOUZ, Eva (2007), *Les sentiments du capitalisme*, Paris: Seuil.
- ILLOUZ, Eva (2008), *Saving the Modern Soul: Therapy, Emotions, and the Culture of Self-Help*, Berkeley: University of California Press.
- ILLOUZ, Eva (2012), *Pourquoi l'amour fait mal: l'expérience amoureuse dans la modernité*, Paris: Seuil.
- JACKSON, Stevi (1993), «Even sociologists fall in love: An exploration in the sociology of emotions», *Sociology*, 27(2): 201.
- JAMIESON, Lynn (1999), «Intimacy transformed? A critical look at the "pure relationship"», *Sociology*, 33(3): 477-494.
- JAMIESON, Lynn et WAJCMAN, Judy (2010), «Anthony Giddens et l'intimité: la structuration oubliée», in CHABAUD-RYCHTER, Danielle (éd.), *Sous les sciences sociales, le genre*, Paris: La Découverte, 107-120.
- Jauréguiberry, Francis (2003), *Les branchés du portable*, Paris: PUF.
- Jauréguiberry, Francis et PROULX, Serge (2011), *Usages et enjeux des technologies de communication*, Toulouse: Erès.
- JONES, Steven G. (1995), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*, Sage Thousand Oaks, CA.
- JONES, Steven G. (1997), *Virtual Culture: identity and communication in cybersociety*, Sage Thousand Oaks, CA.
- JOUËT, Josiane (2000), «Retour critique sur la sociologie des usages», *Réseaux*, 18(100): 487-521.
- JOUËT, Josiane (2003), «Technologies de communication et genre. Des relations en construction», *Réseaux*, 120(2): 53-86.

- KAFAI, Yasmin B., COOK, Melissa S. et FIELDS, Deborah A. (2010), « “Blacks Deserve Bodies Too!”: Design and Discussion About Diversity and Race in a Tween Virtual World », *Games and Culture*, 5(1) : 43-63.
- KAUFMANN, Jean-Claude (1995), *Sociologie du couple*, Paris : PUF.
- KAUFMANN, Jean-Claude (1996), *L'entretien compréhensif*, Paris : Nathan.
- KAUFMANN, Jean-Claude (2004), *L'invention de soi : une théorie de l'identité*, Paris : Armand Colin.
- KAUFMANN, Jean-Claude (2009), *L'étrange histoire de l'amour heureux*, Paris : Armand Colin.
- KELLERHALS, Jean et WIDMER, Eric (2005), *Familles en Suisse : les nouveaux liens*. Le savoir suisse 29. Société, Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes : 142.
- KELLERHALS, Jean, WIDMER, Eric et LEVY, René (2008 [2004]), *Mesure et démesure du couple. Cohésion, crises et résilience dans la vie des couples*, Paris : Payot.
- KENDALL, Lori (1998), « Meaning and Identity in “Cyberspace”: The Performance of Gender, Class, and Race Online », *Symbolic Interaction*, 21(2): 129-153.
- KIRK, David S., SELLEN, Abigail et CAO, Xiang (2010), Home video communication: mediating « closeness », ACM conference on Computer supported cooperative work, New York: ACM: 135-144.
- KLEIN, Annabelle et BRACKELAIRE, Jean-Luc (1999), « Le dispositif: une aide aux identités en crise », *Hermès*, 25 : 67-81.
- LAFONTAINE, Céline (2003), « Nouvelles technologies et subjectivité: Les frontières renversées de l'intimité », *Sociologie et sociétés*, 35(2): 203-212.
- LARDELLIER, Pascal (2004), *Le cœur Net: célibat et @mours sur le Web*, Paris : Belin.
- LA ROCCA, Fabio (2007), « Introduction à la sociologie visuelle », *Sociétés*, 95/1 : 33-40.
- LATZKO-TOTH, Guillaume (2001), « L'Internet Relay Chat: un dispositif sociotechnique riche d'enseignements », *XI<sup>e</sup> congrès de la SFSIC*.
- LATZKO-TOTH, Guillaume (2010), La co-construction d'un dispositif sociotechnique de communication: le cas de l'Internet Relay Chat, Faculté de communication, Montréal: Université du Québec à Montréal : 402.
- LAW, John (2007), « Making a mess with method », in Outhwaite, William et Stephen P. Turner (éd.), *Handbook of Social Science Methodology*, London: Sage.
- LAWSON, Helene M. et LECK, Kira (2006), « Dynamics of Internet Dating », *Social Science Computer Review*, 24: 189-208.
- LE BRETON, David (1999), *L'adieu au corps*, Paris : Métailié.

- LE BRETON, David (2006), « La sexualité en l'absence du corps de l'autre : la cybersexualité », *Champ psychosomatique* : 21-36.
- LE DOUARIN, Laurence (2011), « Gérer la vie quotidienne, occuper des postes d'encadrement : les usages "non-professionnels" des TIC par les femmes et leur conjoint sur leur lieu de travail », *Politiques & Management public*, [en ligne] <<http://pmp.revues.org/4213>> (page consultée le 15 février 2013).
- LE DOUARIN, Laurence et LE VAN, Charlotte (2010), « Infidélité, internet et téléphonie mobile. Les TIC comme miroirs des relations extraconjugales », in HEENEN-WOLFF, Susann et VANDENDORPE, Florence (éd.), *Différences des sexes et vies sexuelles d'aujourd'hui*, Louvain-la-Neuve : Bruylant-Academia.
- LE VAN, Charlotte (2010), *Les quatre visages de l'infidélité en France. Une enquête sociologique*, Paris : Payot.
- LELONG, Benoit, THOMAS, Frank et ZIEMICKI, Cezary (2004), « Des technologies inégalitaires ? L'intégration d'internet dans l'univers domestique et les pratiques relationnelles », *ICTs & Inequalities: the digital divides*, 18-19 novembre 2004, Paris : Carré des Sciences.
- LENHART, Amanda *et al.* (2010), *Social Media & Mobile Internet Use among Teens and Young Adults*, Washington: Pew Internet & American Life Project.
- LEROI-GOURHAN, André (1964), *Le geste et la parole. Technique et langage*, tome 1, Paris : Albin Michel.
- LIVINGSTONE, Sonia (2009), « On the Mediation of Everything: ICA Presidential Address 2008 », *Journal of Communication*, 59 : 1-18.
- LOCKE, Karen, GOLDEN-BIDDLE, Karen et FELDMAN, Martha S. (2008), « Making Doubt Generative: Rethinking the Role of Doubt in the Research Process », *Organisation Science*, 19(6) : 907-918.
- LUHMANN, Niklas (1982), *Liebe als Passion: Zur Codierung von Intimität*, Frankfurt am Main : Suhrkamp.
- LURY, Celia (1998), *Prosthetic Culture: Photography, Memory and Identity*, London: Routledge.
- MAFFESOLI, Michel (2008), « Second Life and Hyperreality », *Journal of Virtual Worlds Research*, 1.
- MARCOCCIA, Michel (2003), « Parler politique dans un forum de discussion », *Langage et société*, 104(2) : 9-55.
- MARCOCCIA, Michel (2004a), « On-line polylogues: conversation structure and participation framework in internet newsgroups », *Journal of Pragmatics*, 36(1) : 115-145.
- MARCOCCIA, Michel (2004b), « L'analyse conversationnelle des forums de discussion : questionnements méthodologiques », *Les Carnets du Cediscor*, 8 : 23-37.

- MARQUET, Jacques (2009), «L'amour romantique à l'épreuve d'Internet», *Dialogue*, 186(4): 11-23.
- MARQUET, Jacques (2010), «Couple parental – couple conjugal, multiparenté – multiparentalité. Réflexions sur la nomination des transformations de la famille contemporaine», *Recherches sociologiques et anthropologiques*, 41(2): 51-74.
- MARTIN, Olivier et DE SINGLY, François (2002), «Le téléphone portable dans la vie conjugale: retrouver un territoire personnel ou maintenir le lien conjugal?», *Réseaux*, 112-113: 1-39.
- MARTUCCELLI, Danilo (2010), «La différence des sexes à l'épreuve de la sexualité conjugale», in HEENEN-WOLFF, Susann et VANDENDORPE, Florence (éd.), *Différences des sexes et vies sexuelles d'aujourd'hui*, Louvain-la-Neuve: Bruylant-Academia.
- MC MILLAN, Sally J. et MORRISON, Margareth (2006), «Coming of age with the internet: A qualitative exploration of how the internet has become an integral part of young people's lives», *New media & Society*, 8: 73-95.
- MEAD, George Herbert (2006 [1934]), *L'Esprit, le soi, la société*, Paris: PUF.
- MERKLÉ, Pierre et OCTOBRE, Sylvie (2012), «La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents», *RESET*, 1: 26-52.
- MERTON, Robert (1997 [1953]), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, Paris: Armand Colin.
- MERZEAU, Louise (2010), «Entrouvert. Les périmètres de la personne en hypersphère», *Médium*, 24-25: 219-236.
- MESSINGER, Paul R. et al. (2008), «On the Relationship between My Avatar and Myself», *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2).
- MORAL, Félix (2001), «Aspectos psicosociales de la comunicación y de las relaciones personales en Internet», *Anuario de psicología*, 32(2).
- MOREL, Julien et LICOPPE, Christian (2009), «La vidéocommunication sur téléphone mobile: quelle mobilité pour quels cadrages?», *Réseaux*, 156(4): 165-201.
- MORIN, Céline (2012), «Du romantisme à la relation pure? Les amours des héroïnes de séries américaines depuis 1950», *Le Temps des Médias*, 19(2): 159-171.
- Musso, Pierre (2000), «Le cyberspace, figure de l'utopie technologique réticulaire», *Sociologie et sociétés*, 32(2).
- NAKAMURA, Lisa (2002), *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, London: Routledge.
- NEUSTAEDTER, Carman et GREENBERG, Saul (2013), «Shared Living, Experiences, and Intimacy over Video Chat in Long Distance Relationships», in NEUSTAEDTER,

- Carman, HARRISON, Steve et SELLEN, Abigail (éd.), *Connecting Families. The Impact of New Communication Technologies on Domestic Life*, London : Springer, 37-53.
- NEUSTAEDTER, Carman et GREENBERG, Saul (2012), Intimacy in long-distance relationships over video chat, SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM: 753-762.
- NEYRAND, Gérard (2002), « Idéalisation du conjugal et fragilisation du couple, ou le paradoxe de l'individualisme relationnel », *Dialogue*, 155(2002/1) : 80-88.
- NICHOLLS, Brett (2007), « Mediation », in RITZER, George (éd.), *Blackwell Encyclopedia of Sociology*, Blackwell Reference Online: Blackwell Publishing.
- NIZET, Jean et RIGAUX, Nathalie (2005), *La sociologie de Erving Goffman*, Paris : La Découverte.
- OLIVIER DE SARDAN, Jean-Pierre (1998), « Emique », *L'Homme*, 38(147) : 151-166.
- OLIVIER DE SARDAN, Jean-Pierre (2008), *La rigueur du qualitatif. les contraintes empiriques de l'interprétation socio-anthropologique*, Louvain-la-Neuve : Bruylant-Academia.
- ORLY, Benjamin (1998), « Therapeutic discourse, power and change: Emotion and negotiation in marital conversations », *Sociology: the Journal of the British Sociological Association*, 32(4): 771-793.
- PAGÈS, Michèle (2008), *L'amour et ses histoires : une sociologie des récits de l'expérience amoureuse*, Paris : L'Harmattan.
- PAGÈS, Michèle (2011), « François De Singly, Séparée. Vivre l'expérience de la rupture », *Lectures. Les comptes rendus*, [en ligne] <<http://lectures.revues.org/6931>> (page consultée le 3 février 2013).
- PARIS, Vincent et BLAIS, Martin (2006), « Crises et transformations des liens intimes : réflexion sur le passage de la société traditionnelle à la société moderne », *Dialogue*, 173(3) : 125-134.
- PASSERON, Jean-Claude (1991), *Le raisonnement sociologique. L'espace non-poppe-rien du raisonnement naturel*, Paris : Nathan.
- PASTINELLI, Madeleine (2002), « Quand le "vrai" s'oppose au "réel". Discours identitaires et mise en scène du soi dans les bavardages d'Internet », in Simard, Nicolas et Bucica, Cristina (éd.), *L'identité. Zones d'ombre*, Québec : Cahiers du CELAT, 235-253.
- PASTINELLI, Madeleine (2003), « Aller-retour du soi entre deux mondes. Pour une relecture des liens entre le "réel" et le "virtuel" dans les pratiques de sociabilité électronique », in OUELLET, Pierre (éd.), *le soi et l'autre : l'énonciation de l'identité dans les contextes interculturels*, Sainte-Foy : Presses de l'Université de Laval, 281-302.

- PASTINELLI, Madeleine (2004), « Les limites floues de l'ethnologie du contemporain : Quelques réflexions autour d'une enquête sur la sociabilité électronique », *Ethnologies*, 26(2) : 221-255.
- PASTINELLI, Madeleine (2011), « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel ! Des enjeux méthodologiques de l'enquête de terrain en ligne », *Anthropologie et Sociétés*, 35(1-2) : 35-52.
- PEETERS, Hugues et CHARLIER, Philippe (1999), « Contributions à une théorie du dispositif », *Hermès*, 25 : 15-23.
- PERROT, Michelle (2009), *Histoires de chambres*, Paris : Seuil.
- PETERSON, Gretchen (2007), « Cultural Theory and Emotions », in TURNER, Jonathan et STETS, Jan E. (éd.), *Handbook of the Sociology of Emotions*, New York : Springer, 114-133.
- PETO, Danièle (2008), L'asymétrie oscillatoire : une histoire de couple. Faculté des sciences économiques, sociales et politiques, Bruxelles : Facultés universitaires Saint-Louis, Thèse de doctorat : 276.
- PHARABOD, Anne-Sylvie (2004), « Territoires et seuils de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers franciliens », *Réseaux*, 123(1) : 85-117.
- PROST, Antoine (1987), « La famille et l'individu », in PROST, Antoine et VINCENT, Gérard (éd.), *Tome 5. De la Première Guerre mondiale à nos jours*, Paris : Éditions du Seuil, 5, 61-114.
- PROULX, Serge (2005), « Penser les usages des technologies de l'information et de la communication aujourd'hui : enjeux – modèles – tendances », in PINÈDE, Nathalie et VIEIRA, Lise (éd.), *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux, 1, 7-20.
- PROULX, Serge (2007), « L'usage des objets communicationnels : l'inscription dans le tissu social », in *La société de la connaissance à l'ère de la vie numérique*, Paris : Groupe des Écoles de télécommunications (GET), 104-111.
- PROULX, Serge et LATZKO-TOTH, Guillaume (2000), « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, 32(2).
- PROULX, Serge, MILLETTE, Mélanie et HEATON, Lorna, éd. (2012), *Médias sociaux. Enjeux pour la communication*, Québec : Presses de l'Université du Québec.
- RAULT, Wilfried et LETRAIT, Muriel (2009), « Diversité des formes d'union et "ordre sexué" », in RÉGNIER-LOILIER, Arnaud (éd.), *Portraits de familles*. Paris : INED, 59-85.
- RHEINGOLD, Howard (1995), *Les communautés virtuelles*, Paris : Addison-Wesley France.

- RHEINGOLD, Howard (2000), *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*, MIT press.
- RHEINGOLD, Howard (2003), « Smart mobs » *Sociétés*, 79(2003/1) : 75-87.
- RIGAUT, Philippe (2001), *Au-delà du virtuel : exploration sociologique de la cyberculture*, Paris : L'Harmattan.
- ROSENBERG, Morris (1990), « Reflexivity and Emotions », *Social Psychology Quarterly*, 53(1) : 3-12.
- ROUSSEL, Louis (1989), *La famille incertaine*, Paris : Odile Jacob.
- SCHUEERMANN, Larry et TAYLOR, Gary (1997), « Netiquette », *Internet Research*, 7(4) : 269-273.
- SCHMITZ, Andreas (2012), « Elective Affinities 2.0? A Bourdieusian Approach to Couple Formation and the Methodology of E-Dating », *RESET*, 1 : 176-202.
- SCHMOLL, Patrick (2004), « Dans le sillage du Navire Night. L'obscur objet des passions en ligne », *Revue des sciences Sociales*, 32 : 66-79.
- SCHROEDER, Ralph (2010), « Mobile phones and the inexorable advance of multimodal connectedness », *New Media & Society*, 12 : 75-90.
- SCHROEDER, Ralph (2008), « Defining Virtual Worlds and Virtual Environments » *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1) : 2-3.
- SCHURMANS, Marie-Noëlle (2008), « Dimensions éducatives des relations amoureuses », *Éducation et sociétés*, 22(2) : 71-86.
- SCHURMANS, Marie-Noëlle (2010), « D'amour et de feu. Enjeux anthropologiques, dimensions socio-historiques et situées de l'interaction sociale », *SociologieS*, (Émotions et sentiments, réalité et fiction), (page consultée le 28 juin 2010).
- SCHURMANS, Marie-Noëlle et DOMINICÉ, Lauraine (1999), *Le coup de foudre amoureux : essai de sociologie compréhensive*, Paris : PUF.
- SCHWALBE, Michael et WOLKOMIR, Michelle (2001), « Interviewing Men », in GUBRIUM, Jaber F. et HOLSTEIN, James A. (éd.), *Handbook of Interview Research: Context and Method*, Thousand Oaks : Sage Publications, 203-219.
- SEGALEN, Martine (2009a), « De 1930 à nos jours : résistances et modernités », in Melchior-Bonnet, Sabine et Salles, Catherine (éd.), *Histoire du mariage*, Paris : Robert Laffont, 913-961.
- SEGALEN, Martine (2009b), « Le mariage occidental à l'épreuve », in MELCHIOR-BONNET, Sabine et SALLES, Catherine (éd.), *Histoire du mariage*, Paris : Robert Laffont, 1159-1166.
- SENNETT, Richard (1979 [1974]), *Les tyrannies de l'intimité*, Paris : Seuil.

- SHARRON, Avery (1981), «Frame Paralysis: When Time Stands Still», *Social Research*, 48(3): 500-520.
- SHOTT, Susan (1979), «Emotion and Social Life: A Symbolic Interactionist Analysis», *American Journal of Sociology*, 84(6): 1317-1334.
- SILVERSTONE, Roger (2007), «The Sociology of Mediation and Communication», in CALHOUN, Craig, ROJEK, Chris et TURNER, Bryan (éd.), *The SAGE Handbook of Sociology*, London: SAGE Publications, 188-207.
- SIMMEL, Georg (1991 [1906]), *Secret et sociétés secrètes*, Strassbourg: Circé.
- SIXMA, Tjarda (2009), «The Gorean Community in Second Life: Rules of Sexual Inspired Role-Play», *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(3).
- SMITH, Aaron (2010), *Mobile Access 2010*, Washington: Pew Internet & American Life Project.
- STRAUSS, Anselm et CORBIN, Juliet (2004), *Les fondements de la recherche qualitative. Techniques et procédures de développement de la théorie enracinée*, Fribourg: Academic Press Fribourg.
- TAYLOR, T. L. (2002), «Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds», in SCHROEDER, Ralph (éd.), *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, London: Springer, 40-62.
- THOITS, Peggy A. (1989), «The Sociology of Emotions», *Annual Review of Sociology*, 15: 317-342.
- TISSERON, Serge (2011), «Intimité et extimité», *Communications*, 88(1): 83-91.
- TITSCHER, Stefan et al. (2000), *Methods of Text and Discourse Analysis*, London: Sage Publications.
- TOMA, Catalina, JEFFREY Hancock et NICOLE Ellison (2008), «Separating Fact From Fiction: An Examination of Deceptive Self-Presentation in Online Dating Profiles», *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34(8): 1023-1036.
- TRÉMEL, Laurent (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Paris: PUF.
- TURKLE, Sherry (1986), *Les enfants de l'ordinateur*, Paris: Denoël.
- TURKLE, Sherry (1995), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster.
- TURKLE, Sherry (2003), «L'écran fragmenté», *Sociétés*, 79(2003/1): 17-34.
- TURNER, Jonathan et STETS, Jan E. (2007), «Moral Emotions», in TURNER, Jonathan et STETS, Jan E. (éd.), *Handbook of the sociology of emotions*, New York: Springer.
- TURNER, Jonathan et STETS, Jan E. (2009a), «Dramaturgical and Cultural Theorizing on Emotions», in TURNER, Jonathan et STETS, Jan E. (éd.), *The sociology of Emotions*, Cambridge: Cambridge University Press, 26-68.

- Turner, Jonathan et Stets, Jan E. (2009b), «Symbolic Interactionist Theorizing on Emotions», in TURNER, Jonathan et STETS, Jan E. (éd.), *The sociology of Emotions*, Cambridge : Cambridge University Press, 100-150.
- UHL, M. (2002), «Intimité panoptique. Internet ou la communication absente», *Cahiers internationaux de sociologie*, 112 : 151-168.
- Vandenberghe, Frédéric (2007), «Régis Debray and Mediation Studies, or How Does an Idea Become a Material Force?», *Thesis Eleven*, 89(1) : 23-42.
- VICDAN, H. et ULUSOY, E. (2008), «Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds : from (Dis)Embodiment to Symembodiment», *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2).
- VOIROL, Olivier (2011), «Intersubjectivation technique : de l'usage à l'adresse. Pour une théorie critique de la culture numérique», in GRANJON, Fabien et DENOÛËL, Julie (éd.), *Communiquer à l'ère du numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris : Presses des Mines, 127-157.
- WACQUANT, Loïc J. D. (1992), «Au chevet de la modernité : le diagnostic du docteur Giddens», *Cahiers internationaux de sociologie*, 93 : 389-397.
- WAERN, Annika (2010), «I'm in love with someone that doesn't exist!!», *Bleed in the context of a Computer Game*, Nordic DiGRA 2010, Stockholm.
- WALTHER, Joseph B. (1992), «Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective», *Communication research*, 19(1): 52.
- WALTHER, Joseph B. (1996), «Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction», *Communication research*, 23(1): 3.
- WELLMAN, Barry et MILENA Gulia (1997), «Net-Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities», *Networks in the global village: Life in contemporary communities*: 331-366.
- WELLMAN, Barry et HAYTHORNTHWAITE, Caroline (2002), *The Internet in everyday life*, Oxford: Blackwell Publishing.
- WILDING, Raelene (2006), «Virtual intimacies: family communications across transnational borders», *Global Networks*, 6(2): 125-142.
- WINNICOTT, Donald (1989 [1965]), *Processus de maturation chez l'enfant*, Paris : Payot.
- YANOW, Dvora (2006), «Thinking Interpretively: Philosophical Presuppositions and the Human Sciences», in YANOW, Dvora et SCHWATZ-SHEA, Peregrine (éd.), *Interpretation and Method. Empirical Research Methods and the Interpretive Turn*, USA: M E Sharpe, 5-26.

## ANNEXES



## ANNEXE 1 : LEXIQUE<sup>121</sup>

**Alt** : Abréviation de «*alter ego*», il désigne parmi les usagers de Second Life un deuxième avatar utilisé en plus de l'avatar principal – ce dernier est aussi appelé «*main*». L'*alt* offre donc une nouvelle identité dans la plateforme, qui permet notamment d'entreprendre des activités à l'insu de son réseau d'amis.

**Animation** : Elle est un mouvement ou un enchaînement de mouvements exécuté par l'avatar dans Second Life. L'animation est soit individuelle, soit de couple (elle anime alors deux avatars), soit encore de groupe. Elle peut être activée en cliquant sur une commande conservée dans l'*inventaire* de l'avatar ou en cliquant sur une *poseball* placée dans l'environnement en ligne.

**Balle** : Abréviation de *poseball*, la *balle* désigne un objet contenant un ou plusieurs scripts destinés à animer l'avatar. Installée dans l'environnement en ligne, elle offre une ou plusieurs animations gestuelles. Lorsque l'utilisateur clique sur une *balle*, il voit s'afficher un menu contenant une liste d'animations parmi lesquelles il peut opérer son choix. Il procédera de la même manière lorsqu'il souhaitera arrêter l'animation.

**Bot** : Le *bot* est un robot informatique dans Second Life, c'est-à-dire un avatar contrôlé par un logiciel plutôt que par un usager. Les *bot* sont utilisés comme mannequins dans des magasins, pour envoyer des invitations à devenir membre de groupes ou encore pour assurer une présence dans un *Sim*. Ils peuvent soutenir des dialogues simples, pour lesquels ils ont été programmés par leur concepteur.

**Build** : Le *build* est une fonction servant à créer un nouvel objet, à modifier ou encore à détruire un objet existant dans Second Life. Elle est activée en cliquant sur le sol ou sur l'objet.

**Chat local** : C'est le canal de communication public de Second Life. Le *chat local* permet de communiquer par écrit et de façon synchrone avec tout *résident* situé dans un périmètre de 20 mètres autour de son propre avatar. Cette conversation est lisible par les autres *résidents* présents dans ce périmètre. De même,

---

<sup>121</sup> Deux principales sources ont servi à la rédaction de ce lexique. Il se fonde, d'une part, sur mes propres observations dans Second Life, dans le forum étudié et sur les informations directement fournies par mes informateurs. D'autre part, il repose sur les informations recueillies sur la page *wiki* ([http://wiki.secondlife.com/wiki/Main\\_Page](http://wiki.secondlife.com/wiki/Main_Page), page consultée le 13 mai 2012) de Second Life et sur un lexique rédigé par des usagers de la plateforme (<http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=686294>, page consultée le 13 mai 2012).

toutes les communications tenues dans cet espace s'affichent dans la fenêtre de *chat* sur l'écran de l'utilisateur.

**Gesture** : Les *gestures* sont des objets de l'inventaire qui animent l'avatar en lui faisant produire des mouvements, des sons et/ou un texte qui s'affiche dans la fenêtre de *chat local*.

**Im** : Abréviation de *Instant Message*, il désigne à la fois le canal de communication privé dans Second Life et les messages envoyés par ce biais à une personne ou un groupe.

**Inventaire** : L'*inventaire* est un catalogue contenant toutes les possessions de l'avatar dans Second Life. Il comporte notamment des objets, un carnet d'adresses, une liste d'amis, des notes écrites, ou encore des *gestures*.

**Lag** : Ce terme qualifie une lenteur dans la réponse de l'interface aux commandes exécutées par l'utilisateur, qui se manifeste notamment par une perte de contrôle sur les mouvements de l'avatar. Sur Second Life, le *lag* survient lorsqu'un trop grand nombre d'utilisateurs se trouve rassemblé à un même endroit – il est dû à un flux de données trop important entre l'ordinateur de l'utilisateur et les serveurs de la plateforme.

**Mainland** : Dans le monde Second Life, le *Mainland* est un continent géré par Linden Lab, la société créatrice et détentrice de la plateforme.

**Mute** : Cette commande empêche toute forme d'interaction avec un autre avatar ou un objet dans Second Life. Elle permet donc notamment à un résident d'interdire à un autre usager de s'adresser à lui.

**Résident** : *Résident* est le terme officiel pour qualifier les habitants de Second Life.

**RL** : L'abréviation *RL* (littéralement «réel» ou «real»), est utilisée pour désigner tantôt l'environnement hors ligne (par opposition à *SL*, donc Second life), tantôt la «réalité» (*versus* la «virtualité»).

**RP** : L'abréviation de «*Role Play*» désigne des jeux de rôles ou d'autres pratiques ludiques de simulation moins formalisées dans Second Life.

**Script** : Le *script* désigne l'information contenue dans un objet dans Second Life et qui contrôle son comportement. Il produit des effets soit sur l'objet lui-même (son apparence, ses mouvements), soit sur la manière dont il interagit avec un avatar (en démarrant une animation par exemple). Le *script* peut être créé, modifié ou supprimé en recourant au langage de programmation *LSL* (*Linden Scripting Language*).

**Sim** : Le terme de *Sim* désigne un simulateur servant à reconstituer l'environnement d'une région sur Second Life. Ce terme est, de fait, couramment utilisé pour indiquer la région elle-même.

**SL** : Abréviation de Second Life.

**Tag** : Le *tag* est une étiquette ou un titre qui accompagne le nom de l'avatar, généralement utilisée pour signaler l'appartenance à un groupe d'utilisateurs.

**Voice** : canal de communication orale dans Second Life. Il peut être privé (il est alors activé dans la même fenêtre que les *IM*) ou public (il constitue alors la version vocale du *chat local*).

## ANNEXE 2 :

### BIOGRAPHIES DES PERSONNES INTERVIEWÉES

#### Adrien

Marié et père de deux enfants, Adrien, 54 ans, a une formation technique et travaille dans l'informatique. À la période de notre entretien, il passe plusieurs heures chaque soir sur Second Life, qu'il a découvert en décembre 2006 après avoir fréquenté d'autres environnements 3D sur internet, utilisés essentiellement à des fins de sociabilité. Avec son avatar masculin, Adrien vit deux premières expériences amoureuses durables et plusieurs « *aventures* » avant de rencontrer sa partenaire actuelle en 2007. Rapidement, ils commencent à communiquer oralement, échangent des photographies et Adrien lui fait parvenir, à plusieurs occasions, des cadeaux par courrier postal – à noter qu'il vit en France et elle aux États-Unis. Leur union, formalisée par un partenariat et célébrée par un mariage, est fondée sur des échanges affectifs et sexuels.

Au fil du temps, les absences répétées de sa partenaire deviennent pesantes pour Adrien, qui rompt à deux reprises avant de reprendre leur relation. Depuis leur dernière réconciliation, un mois avant l'entretien, ils communiquent essentiellement par Skype. Quelques semaines plus tard, Adrien me dit avoir définitivement quitté sa partenaire et avoir rencontré une nouvelle femme, avec qui il partage désormais ses soirées sur Second Life. Leur relation aura duré près de quatre ans.

#### Alessia

Alessia se connecte à Second Life de manière assez irrégulière et y passe quelques heures le soir, en fonction de ses disponibilités. Âgée de 30 ans, séparée, elle est en train de terminer une formation d'éducatrice sociale. Lorsqu'elle découvre Second Life en 2009, soit deux ans avant notre entretien, elle choisit un avatar féminin. Alessia a plusieurs expériences intimes avec d'autres femmes ; celles-ci confirmeront son orientation sexuelle. Pour elle, Second Life constitue un espace de rencontre amoureuse : ses deux premières relations débouchent sur l'établissement de rapports hors ligne, aujourd'hui terminés. Alessia fait la connaissance de sa partenaire actuelle deux mois avant l'entretien. Leur relation, marquée par un partenariat et un mariage, repose sur des échanges de nature essentiellement affective. En attendant de se rencontrer physiquement, elles passent plusieurs heures chaque semaine à dialoguer oralement et par écrit sur Second Life. Elles communiquent aussi quotidiennement par sms, téléphone et e-mails.

### Cathy

À 21 ans, Cathy est adjointe de sécurité et vit chez ses parents. Elle est active environ quatre heures chaque jour sur Second Life, où elle utilise un avatar féminin. Cathy a découvert la plateforme en 2010. Lors de notre entretien, elle vit une relation amoureuse hors ligne depuis quelques semaines avec un homme rencontré sur la plateforme trois mois auparavant. Il s'agit de sa première expérience amoureuse initiée sur internet. Alors que son compagnon n'est aujourd'hui plus présent sur Second Life, elle y a un partenaire officiel qu'elle considère essentiellement comme un «*ami*» – ils ont des échanges affectifs mais en excluent toute connotation sexuelle. Alors que son partenaire ne se connecte que durant les week-ends, ils communiquent également par téléphone. À noter que Cathy a informé son compagnon hors ligne de cette relation, définie comme un «*jeu de rôles*».

### Céline

À 47 ans, Céline est célibataire. Technicienne comptable de formation, elle est en arrêt maladie et passe pratiquement toutes ses journées connectée à Second Life. Utilisatrice de *chats*, de sites de rencontre et de jeux 3D, elle découvre la plateforme à la fin de l'année 2008, soit trois ans avant notre entretien. Céline, qui a un avatar féminin, me dit y avoir vécu quatre relations amoureuses. Elle ne me raconte que la dernière («*la plus marquante*»): avant de rencontrer son *partenaire* actuel, Céline a vécu une relation avec un utilisateur belge – elle-même est canadienne. Envisageant de le rejoindre, leur brusque rupture l'a beaucoup affectée. Céline rencontre son partenaire actuel six mois avant notre entretien. Ils entretiennent des échanges affectifs et sexuels dans le cadre d'un partenariat officiel qu'elle présente comme «*purement SL*». Leurs dialogues, essentiellement oraux, passent à l'écrit lorsqu'ils prennent une tournure sexuelle. À noter que Céline a fait la connaissance de l'épouse de son partenaire, elle aussi utilisatrice de Second Life et qui est au courant de leur relation.

### Christophe

Célibataire, Christophe, 26 ans, entame une formation d'agent de sécurité et passe plusieurs heures par jour connecté à Second Life. Après une première déception amoureuse, il se tourne vers les *chats* pour faire des rencontres. Christophe découvre Second Life en mai 2009, soit deux ans et demi avant notre entretien. Il s'y crée un avatar masculin. Il fait la connaissance de sa partenaire quelques mois plus tard, alors qu'il est en train de se séparer de sa deuxième compagne, rencontrée trois ans auparavant sur internet. Leur relation, qui prend une tournure «*amoureuse*» au fil des semaines, repose sur des

échanges oraux sur Second Life et par téléphone (sms). Elle est marquée par un partenariat officiel. Après une première rupture à la fin de l'année 2010, ils se réconcilient six mois plus tard avec la perspective de se rencontrer à la fin de l'année 2011. Au moment de notre entretien, sa partenaire affirmant ne plus avoir accès à son ordinateur, ils communiquent presque exclusivement par sms. Un mois plus tard, se sentant délaissé, Christophe la quitte. Ils renouent brièvement, puis rompent définitivement.

### Claire

Célibataire âgée de 39 ans, Claire est ingénieure en informatique et se connecte à Second Life presque quotidiennement. Elle découvre la plateforme en 2007 et s'y crée un avatar féminin. Avant sa relation actuelle, elle y vit une première relation avec une autre femme – ce qu'elle ignorait car cette dernière avait un avatar masculin. Rendue méfiante par cette première expérience, elle s'engage dans une autre relation, qui s'achève lorsque son partenaire rencontre une autre femme. Claire a ensuite trois autres partenaires, envers qui elle adopte un engagement affectif plus limité. Elle fait la connaissance de son partenaire actuel deux ans avant notre entretien. Tous deux décident d'entreprendre un jeu de rôles amoureux marqué par un partenariat officiel. Après quelques mois, ils commencent à jouer ensemble à World of Warcraft<sup>122</sup> et passent de la communication écrite aux échanges oraux. Pour Claire, son partenaire devient alors un «ami». Elle fait la connaissance de son épouse, joueuse elle aussi. Tous trois se rencontrent d'ailleurs hors ligne à l'occasion d'un week-end passé ensemble.

### Clément

Ingénieur en informatique à la retraite, Clément, 64 ans, est marié depuis plus de trente ans. Utilisateur des salons de *chat*, il découvre Second Life en 2008, soit quatre ans avant notre entretien, et y reste connecté (mais pas toujours actif) pratiquement toute la journée. Avec son avatar masculin, Clément y vit une première expérience amoureuse qui dure environ une année et débouche sur une rencontre physique, suivie d'une rupture trois mois plus tard. Sa deuxième relation ne dure que dix jours et est suivie d'une période d'expérimentation des activités sexuelles dans Second Life. En été 2009, il rencontre Zoé, qui devient sa partenaire officielle. Ils communiquent uniquement par écrit pour des échanges affectifs et sexuels. Une année plus tard, Clément fait la connaissance d'une autre femme, Marion, dont il tombe également «amoureux». Ils entreprennent une relation intime avec l'accord de sa *partenaire*, fondée sur

<sup>122</sup> Un jeu massivement multijoueur d'inspiration médiévale-fantastique.

des échanges écrits et parfois oraux. Zoé et Marion font aussi connaissance et s'engagent, de leur côté, dans une relation intime. Tous trois maintiennent cette configuration relationnelle jusqu'au début de l'année 2011, lorsque Zoé décide de quitter Second Life. Elle rompt alors leur partenariat pour que Clément puisse devenir le partenaire officiel de Marion. Ils restent cependant en contact et un mois avant notre entretien, Zoé se reconnecte à la plateforme. Depuis, tous trois ont repris leurs relations.

### **Coralie**

Coralie, 21 ans, a subi des violences physiques de la part de son ancien compagnon, trois ans avant l'entretien, et est célibataire. Photographe de formation, elle travaille comme vendeuse. Coralie a fréquenté d'autres plateformes en ligne, notamment Msn, où elle a eu des échanges « amoureux ». Elle découvre Second Life en 2011 et s'y crée un avatar féminin. Coralie commence à utiliser la plateforme à l'invitation d'une de ses anciennes partenaires rencontrée sur une autre plateforme. Peu après, elle découvre qu'il s'agit d'un homme et met un terme à leur relation. Coralie y enchaîne ensuite plusieurs relations (sept ou huit au total) qui reposent toutes sur des échanges affectifs et sexuels. Ses partenaires sont toujours des femmes – elle se considère comme homo ou bisexuelle. Sa dernière relation est fondée sur des échanges uniquement écrits (sur Second Life et par e-mail) et n'est pas formalisée dans un partenariat officiel. Elle et sa partenaire entretiennent des rapports tumultueux – elles rompent quatre fois. Deux semaines avant notre entretien, Coralie rompt définitivement.

### **Élise**

Élise passe plus de six heures par jour connectée à Second Life, le plus souvent en compagnie de son partenaire. À 23 ans, elle vit en couple avec son compagnon, rencontré lui aussi sur internet. Au bénéfice d'une formation d'assistante de direction, elle travaille comme vendeuse. Élise crée son avatar (féminin) en 2010, environ cinq mois avant notre rencontre. Après une première expérience amoureuse très brève, elle fait la connaissance de son partenaire actuel (Joël). Leur relation débute environ deux mois après sa découverte de la plateforme et dure depuis trois mois au moment de notre entretien. Elle repose sur des échanges de nature essentiellement affective. Leurs communications se font par écrit et plus rarement par « voice » sur Second Life, ainsi que par Msn et téléphone portable (sms). Joël et Élise sont officiellement partenaires et ont célébré leur union par un mariage peu avant notre entretien.

## Gabriel

Vendeur de profession et marié depuis quinze ans, Gabriel, 42 ans, a commencé à utiliser Second Life en 2008, soit quatre ans avant notre entretien. Il s'y crée un avatar masculin et rapidement, il rencontre sa première partenaire. Ensemble, ils entreprennent une relation qui durera onze mois, fondée sur des échanges quotidiens sur la plateforme et par téléphone (appels et sms). S'ensuit une relation de six mois, puis deux autres relations plus courtes. En mars 2012, soit trois mois avant notre entretien, Gabriel rencontre sa partenaire actuelle, avec qui il a des échanges affectifs et sexuels. Parallèlement à cette relation, il maintient des échanges amoureux avec une autre femme. À noter, enfin, que Gabriel utilise un *alt*, créé en septembre 2009 pour poursuivre des jeux de séduction, qu'il affectionne tout particulièrement, à l'insu de sa partenaire et de son réseau social sur Second Life.

## Isabelle

Âgée de 49 ans et mariée depuis plus de 25 ans, Isabelle est, avant sa découverte de Second Life, utilisatrice d'un autre *chat* 3D en ligne. Elle y vit une expérience amoureuse forte suivie de quelques relations moins marquantes. Isabelle commence à utiliser Second Life à la fin de l'année 2008 avec un avatar féminin. Elle fait rapidement la connaissance de son partenaire actuel, avec qui elle a une relation d'abord amicale. Un an après leur rencontre, Isabelle et son partenaire débute une relation « *amoureuse* » intense, fondée sur des échanges affectifs et sexuels. Ils communiquent oralement et par écrit sur Second Life, par téléphone ou encore par e-mail. Lors de l'entretien, cette relation dure depuis plus de trois ans. Isabelle et son partenaire envisagent une rencontre physique.

## Jérôme

Âgé de 32 ans, divorcé depuis moins de deux ans, Jérôme travaille comme indépendant dans le domaine informatique. Au moment de notre entretien, il se connecte à Second Life pratiquement tous les soirs pour une durée qui varie de quelques minutes à plusieurs heures. Jérôme utilise un avatar masculin. Après avoir découvert Second Life en 2007 (cinq ans avant notre entretien), il y vit trois relations amoureuses dont deux ont débouché sur des rencontres hors ligne. Sa dernière relation, aujourd'hui terminée, a débuté en 2010 et a duré un peu plus d'une année. Marquée par un partenariat officiel, elle était fondée sur des échanges sexuels et affectifs sur la plateforme, par téléphone et hors ligne – lui et son ex-partenaire se sont rencontrés à deux reprises. La découverte de cette relation par son ex-conjointe a conduit à leur divorce. Après avoir vainement espéré que sa partenaire se sépare elle aussi de son compagnon et qu'ils puissent poursuivre leur relation hors ligne, Jérôme l'a finalement quittée.

## Joël

À 43 ans, marié depuis une quinzaine d'années, Joël est électricien de formation et passe plusieurs heures chaque jour connecté à Second Life. Joueur assidu de jeux en réseau, il commence à utiliser la plateforme en septembre 2010, soit six mois avant notre entretien. Joël se crée d'abord un avatar féminin. Après une première relation avec une femme (qui ignore alors qu'il est un homme), il décide de quitter Second Life. Peu de temps après, il s'y reconnecte et crée un avatar masculin qu'il utilise depuis lors. Joël vit alors une deuxième relation, très brève, puis renoue avec une amie (Élise) qu'il connaissait par son ancien avatar. Peu après, il lui avoue son identité et ils entreprennent une relation plus intime, qui se transformera ensuite en relation «*amoureuse*». Trois mois avant notre entretien, Élise devient sa *partenaire* officielle et tous deux passent environ trois heures quotidiennement sur Second Life. Ils communiquent également par Msn et téléphone portable. Joël rêve de rencontrer un jour Élise.

## Juliane

Séparée et mère de trois enfants adultes, Juliane, 57 ans, a travaillé comme infirmière avant de prendre une retraite anticipée. Elle découvre Second Life en 2010, soit deux ans avant notre entretien, et s'y crée un avatar féminin (elle en possède plusieurs autres pour des activités de vente sur la plateforme). Au moment de notre entretien, elle y reste connectée le plus clair de ses journées. Juliane rencontre rapidement son premier partenaire, avec qui elle a une relation particulièrement intense. Celle-ci prend fin lorsque l'épouse de son partenaire découvre cette relation. Juliane rencontre ensuite son deuxième partenaire, avec qui elle entretient des échanges «*amoureux*» durant une année et demie. Après leur rupture, elle renonce à établir des rapports amoureux stables sur Second Life. Lors de notre entretien, elle vit une relation «*amoureuse et amicale*» non exclusive avec un homme rencontré sur la plateforme – à noter qu'ils ne sont pas officiellement partenaires. Leurs échanges, de nature affective et sexuelle, se font tantôt sur Second Life, tantôt par d'autres canaux tels que Skype ou Msn. Tous deux se sont également rencontrés physiquement à l'occasion d'un déplacement de cet homme dans sa région.

## Jonas

Jonas, 53 ans, est éducateur de formation, aujourd'hui musicien, marié et père de deux enfants. Avec son avatar masculin, il se connecte à la plateforme presque quotidiennement. Jonas découvre Second Life en 2009 et y rencontre, peu de temps après, sa première partenaire. Ils ne formeront pas un couple officiel sur la plateforme, mais vivent une relation particulièrement intense pendant près de trois mois et décident de se rencontrer pour passer une journée

ensemble. Cette rencontre se solde par une grande désillusion, qui signe l'arrêt de leur relation. Après avoir cessé d'utiliser la plateforme pendant deux mois, Jonas s'y reconnecte et entreprend une seconde relation, essentiellement basée sur des échanges sexuels. Insatisfait, il quitte sa partenaire et, depuis, évite de s'engager dans des échanges amoureux formalisés, recherchant plutôt des « complicités » sur Second Life.

### **Julie**

Sans emploi en raison d'un handicap, Julie, 31 ans, découvre Second Life en novembre 2008, soit trois ans et demi avant notre entretien. Elle y passe plusieurs heures quotidiennement. Pendant ses six premiers mois d'utilisation, elle entretient plusieurs relations « *amoureuses* » sur la plateforme. Parallèlement, Julie fréquente des salons de *chats*, où elle fait plusieurs rencontres. Alors amoureuse d'un homme rencontré sur l'un de ces sites, mais souffrant de la non-réciprocité de ses sentiments, Julie rencontre son partenaire en 2009. Leurs échanges, d'abord amicaux, incluent rapidement le téléphone et l'usage de la webcam. Trois mois plus tard, ils se rencontrent une première fois hors ligne. Après une deuxième rencontre, ils décident de se mettre en couple. Pendant deux ans, ils entretiennent une relation à distance ponctuée de visites régulières et nourrie par de longues conversations au téléphone et sur Second Life. Pendant cette période, ils rendent publique leur relation sur la plateforme en devenant officiellement partenaires. En juillet 2010, elle décide de s'installer avec lui et ils vivent ensemble depuis lors. Tous deux continuent cependant de se connecter à la plateforme, où ils ont plusieurs amis communs.

### **Karin**

Cadre dans l'administration publique, Karin, 48 ans, est licenciée en droit, mariée et mère d'une fille adulte. Elle découvre Second Life en 2007 et, à l'époque de notre entretien, y passe environ quatre heures chaque soir. Karin utilise un avatar féminin. Sa partenaire actuelle a été sa seule relation sur la plateforme. Elles ont entamé leur relation amoureuse en 2008, environ un an après leur rencontre. Partenaires et mariées sur Second Life, elles ne communiquent que par écrit, sur la plateforme, sur Msn et par e-mails. Cette relation, fondée sur des échanges affectifs et sexuels, a conduit Karin à reconsidérer son orientation sexuelle ; elle se considère aujourd'hui bisexuelle.

### **Kristin**

Mariée et âgée de 41 ans, Kristin est responsable de développement de logiciels. Elle découvre Second Life à la fin de l'année 2006 et s'y crée un avatar féminin. Ses premières expériences amoureuses sur cette plateforme ont été l'occasion d'expérimenter les relations homosexuelles. Kristin rencontre sa partenaire actuelle

quelques mois plus tard, soit cinq ans avant notre entretien. Elles deviennent officiellement partenaires deux mois plus tard, se marient et vivent une relation ensemble depuis lors. Leurs échanges, seulement écrits, sont devenus plus rares en raison de contraintes horaires (au plus une ou deux heures par mois).

### **Lina**

Ingénieure informatique de 28 ans, Lina est célibataire. Elle commence à utiliser Second Life en mars 2007, où elle se construit un avatar féminin. Étant homosexuelle, Lina a une première expérience amoureuse avec une autre femme, qui lui avouera par la suite être un homme. Suite à cet épisode, elle se rapproche d'une amie, Karin. Cette dernière deviendra sa partenaire un an plus tard et elles célèbrent leur union par un mariage face à leurs amis communs. Elles communiquent uniquement par écrit, sur Second Life, et passent plusieurs heures ensemble pratiquement chaque jour.

### **Manon**

Manon, 43 ans, est au bénéfice d'études universitaires et employée en gestion d'entreprise. Elle vit en couple lors de l'entretien mais était célibataire à l'époque de la relation qu'elle me narre. À sa découverte de Second Life, en 2007, Manon s'est créé un avatar féminin qu'elle utilise depuis lors. Sa trajectoire sur la plateforme est marquée par deux relations. La première était basée sur des échanges uniquement sur la plateforme et a duré deux mois. La seconde, plus longue, est pour elle « *la plus marquante* ». En 2008, elle rencontre un homme marié, avec qui elle entreprend rapidement des échanges intenses sur Second Life, par e-mail et parfois par Msn (incluant l'usage de la webcam). S'ils ne deviennent pas officiellement partenaires, ils passent le plus clair de leur temps ensemble. Leur relation sera marquée par deux rencontres hors ligne et par l'espoir, pour Manon, de le voir quitter son épouse. Face aux promesses non tenues, elle quitte son partenaire six mois après leur rencontre. Depuis, Manon évite tout usage intime de Second Life.

### **Marc**

À 52 ans, Marc, militaire à la retraite et licencié en Lettres modernes, est marié depuis plus de trente ans. Il découvre Second Life en 2006 et en a un usage essentiellement financier jusqu'en 2007 – il y exerce une activité de banquier et participe à des loteries. Lorsqu'il cesse ces activités, il supprime ses nombreux comptes et ne conserve que quatre avatars : un principal de sexe féminin et plusieurs « *alts* » qui lui servent à stocker des éléments ou à se connecter à la plateforme à l'insu de ses amis. Marc s'engage alors dans l'expérimentation des échanges sexuels en ligne. Quelques mois plus tard, il débute une première relation stable avec une femme. Après deux ans, lorsqu'il réalise que sa

partenaire est de sexe masculin, il rompt. Peu après, il fait la connaissance d'une autre femme, déjà engagée dans un partenariat officiel avec une autre utilisatrice. Cette dernière deviendra l'amie de Marc. Depuis lors, alors que toutes deux demeurent officiellement en couple, Marc et cette femme entretiennent une relation d'intimité ambiguë (« *amicale* » et « *amoureuse* »), fondée sur des échanges essentiellement écrits. Originaires de la même région, tous deux se rencontrent à plusieurs reprises hors ligne. Leur relation dure depuis deux ans au moment de notre entretien.

### Nicolas

Enseignant âgé de 49 ans, Nicolas est marié et père d'un enfant. Il découvre Second Life en 2007, soit quatre ans et demi avant notre entretien. Avec son avatar masculin, il s'y connecte quotidiennement pendant environ trois heures. Nicolas a vécu plusieurs relations « *amoureuses* » stables (la plus longue a duré trois ans) mais sans jamais établir un partenariat formel. Il rencontre sa partenaire actuelle deux mois avant notre premier entretien. Leur relation est essentiellement basée sur des échanges écrits sur Second Life et des conversations téléphoniques lors des vacances. Leurs rapports sont tumultueux : au cours des sept mois suivants, ils se séparent à trois reprises pour se réconcilier ensuite. Nicolas explique cette situation par des attentes incompatibles et le caractère « *possessif* » de sa partenaire – elle souhaite notamment rendre leur relation publique.

### Noémie

Âgée de 57 ans, cette assistante maternelle en arrêt maladie reste connectée pratiquement toute la journée à Second Life. Elle y a un avatar féminin. Utilisatrice d'autres plateformes de sociabilité en ligne, Noémie a noué plusieurs relations intimes sur internet. La dernière a d'ailleurs mené à son divorce après que son conjoint l'a découverte – elle-même envisageait de le quitter. Lorsqu'elle commence à utiliser Second Life en 2007, elle tentait cependant de se réconcilier avec lui. Sa première relation sur cette plateforme a duré six mois. Noémie rencontre son partenaire actuel quatre ans et demi avant l'entretien. Malgré plusieurs ruptures, ils ont toujours repris leur relation, qui repose sur des échanges affectifs et sexuels et est formalisée par un partenariat. Aujourd'hui, elle et son partenaire communiquent sur Second Life, Msn et, plus rarement, par téléphone. Leur relation est devenue, à ses yeux, de plus en plus platonique.

### Thomas

Célibataire, Thomas est âgé de 46 ans et employé de la fonction publique. Il découvre Second Life en 2008, mais en devient un utilisateur régulier

en 2011 seulement. Au moment de notre entretien, il se connecte quotidiennement environ une heure, davantage le week-end. Son avatar, de sexe masculin, ne date que de trois mois : il a décidé d'en changer suite à une déception amoureuse. Thomas a rencontré son ex-partenaire en octobre 2011. Très rapidement, ils communiquent par Msn, Facebook, toujours par écrit puis en incluant l'usage de la webcam – il affirme ne pas avoir de micro. Ils ont des échanges essentiellement affectifs et deviennent officiellement partenaires sur Second Life. Un soir, après avoir quitté sa partenaire, il se reconnecte à la plateforme et la découvre en train de danser avec un autre avatar. Thomas se sent alors trahi et met fin à leur relation.



# TABLE DES MATIÈRES

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>INTRODUCTION</b> .....                                               | 11 |
| <b>1 – Relations amoureuses et intimités contemporaines</b> .....       | 19 |
| Une approche par les émotions .....                                     | 21 |
| <i>Ce que font les émotions</i> .....                                   | 21 |
| <i>Culture affective et artefacts émotionnels</i> .....                 | 24 |
| <i>À propos d’amour</i> .....                                           | 29 |
| Amour et conjugalité.....                                               | 36 |
| <i>Le couple amoureux</i> .....                                         | 36 |
| <i>Changements sociaux et (nouvelles) fragilités conjugales</i> .....   | 39 |
| <i>Pluralisation des normes amoureuses</i> .....                        | 47 |
| Intimités contemporaines .....                                          | 50 |
| <b>2 – Médiations et usages intimes d’internet</b> .....                | 53 |
| Dispositifs sociotechniques de média(tisa)tion.....                     | 54 |
| Technologies de communication et construction de l’intimité .....       | 58 |
| <i>Vers une redéfinition des territoires de l’intime ?</i> .....        | 58 |
| <i>Usages des TIC, intimité conjugale et intimité personnelle</i> ..... | 60 |
| Création de liens intimes sur internet.....                             | 65 |
| <i>Les sites de rencontre</i> .....                                     | 66 |
| <i>Intimités en ligne</i> .....                                         | 69 |
| Relations intimes et « virtualité » .....                               | 74 |
| Axes de recherche .....                                                 | 76 |
| <b>3 – Aspects méthodologiques</b> .....                                | 83 |
| Enquêter à partir de Second Life .....                                  | 84 |
| <i>Les forums d’usagers</i> .....                                       | 85 |
| <i>L’observation ethnographique</i> .....                               | 90 |

|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>La découverte de Second Life</i> .....                             | 90  |
| <i>Les entretiens</i> .....                                           | 96  |
| Deux défis méthodologiques .....                                      | 104 |
| <i>Le choix d'une enquête en ligne</i> .....                          | 104 |
| <i>Enquêter sur les émotions et l'intimité</i> .....                  | 106 |
| Analyser et interpréter .....                                         | 113 |
| Prologue .....                                                        | 121 |
| <b>4 – Le dispositif et ses usages</b> .....                          | 129 |
| Une brève histoire de Second Life .....                               | 130 |
| Le dispositif .....                                                   | 136 |
| <i>Devenir résident</i> .....                                         | 137 |
| <i>Se familiariser à l'interface</i> .....                            | 139 |
| <i>Postulats ontologiques et prémisses normatives</i> .....           | 147 |
| Usages identitaires, interactionnels et affectifs .....               | 152 |
| <i>Un dispositif pour des mondes concurrents</i> .....                | 153 |
| <i>Identités en ligne</i> .....                                       | 156 |
| <i>Usager et avatar(s)</i> .....                                      | 159 |
| <i>Les voix des échanges amoureux</i> .....                           | 167 |
| <i>Émotions et langage</i> .....                                      | 168 |
| <i>Construit, vu, montré : le corps comme vecteur des émotions</i> .. | 174 |
| <b>5 – Histoires d'amour sur Second Life</b> .....                    | 181 |
| La rencontre et la construction d'une intimité à deux .....           | 182 |
| Les traits de l'expérience amoureuse .....                            | 187 |
| <i>Échanges intimes</i> .....                                         | 187 |
| <i>Publicité et intimité des rapports amoureux</i> .....              | 192 |
| L'évolution de la relation .....                                      | 200 |
| La rupture .....                                                      | 208 |

|                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>6 – Les cadres de l'expérience amoureuse .....</b>                 | <b>215</b> |
| Trois cadrages amoureux .....                                         | 218        |
| <i>L'engagement amoureux hors ligne .....</i>                         | <i>221</i> |
| <i>L'engagement amoureux en ligne .....</i>                           | <i>225</i> |
| <i>L'engagement amoureux fictionnel .....</i>                         | <i>227</i> |
| Des distinctions mouvantes.....                                       | 231        |
| <b>7 – Trajectoires amoureuses .....</b>                              | <b>237</b> |
| Entre reconnaissance d'autrui et protection de soi .....              | 238        |
| <i>Un engagement distant .....</i>                                    | <i>244</i> |
| Un apprentissage relationnel .....                                    | 253        |
| Apprentissage collectif et refus de normalisation affective .....     | 265        |
| <b>8 – Contexte relationnel et affectif des amours en ligne .....</b> | <b>271</b> |
| Un amour digital ? .....                                              | 273        |
| L'amant « virtuel » face au couple « réel » .....                     | 279        |
| <i>Les pratiques du secret .....</i>                                  | <i>279</i> |
| <i>Les arbitrages relationnels .....</i>                              | <i>284</i> |
| <i>Trois configurations du triangle amoureux .....</i>                | <i>286</i> |
| Derrière l'oubli du « réel » .....                                    | 289        |
| <b>9 – Conclusion .....</b>                                           | <b>293</b> |
| Constructions des expériences amoureuses... ..                        | 296        |
| <i>Échanges intimes .....</i>                                         | <i>296</i> |
| <i>Trajectoires amoureuses .....</i>                                  | <i>299</i> |
| <i>Les cadres de l'engagement .....</i>                               | <i>300</i> |
| ... et intimités contemporaines .....                                 | 302        |
| <i>Le dispositif .....</i>                                            | <i>302</i> |
| <i>Un révélateur de tensions normatives .....</i>                     | <i>305</i> |
| <i>Ce que « fait » Second Life .....</i>                              | <i>307</i> |

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| <i>Vers un nouvel engagement amoureux ?</i> .....       | 309 |
| <i>Pistes d'ouverture</i> .....                         | 310 |
| <b>10 – Bibliographie</b> .....                         | 313 |
| <b>11 – Annexes</b> .....                               | 331 |
| Annexe 1 – Lexique .....                                | 333 |
| Annexe 2 – Biographies des personnes interviewées ..... | 336 |



Achevé d'imprimer  
en septembre 2015  
aux Éditions Alphil-Presses universitaires suisses

Responsable de production : Inês Marques



Internet et les mondes sociaux en ligne sont devenus de véritables médiateurs des intimités contemporaines. Le présent ouvrage est le fruit de quatre années d'enquête sur Second Life, dispositif qui propose de vivre une « seconde vie » dans un univers virtuel développé par les utilisateurs. Il plonge dans les usages de cette plateforme pour comprendre l'expérience de ceux qui disent y vivre une relation amoureuse. À travers l'analyse des pratiques et récits des internautes ainsi que de la plateforme elle-même, deux questions sont explorées : Comment les outils communicationnels participent-ils à l'organisation des échanges intimes ? Qu'est-ce que ces relations révèlent de l'expérience amoureuse d'aujourd'hui ?

Cette approche met en lumière la diversité et l'ambiguïté des intimités contemporaines. Elle révèle comment l'individu amoureux est tiraillé entre un modèle romantique et des réflexions personnelles qui remettent en question plusieurs aspects de ce modèle. Cette intimité, bien qu'elle se « joue » en ligne, est inextricablement liée à la vie hors-ligne des partenaires. Si pour certains elle promet des changements biographiques, elle permet à d'autres d'éviter de telles transformations.

S'appuyant sur la sociologie du couple et des émotions et sur la sociologie des techniques et de ses usages, cette recherche considère Second Life à la fois comme révélateur et comme opérateur des intimités contemporaines. Elle aborde un sujet au cœur de l'actualité et analyse des pratiques relationnelles encore peu étudiées.



Après des études en sociologie, journalisme et communication et ethnologie, **Amaranta Cecchini** a obtenu son doctorat en sciences humaines et sociales à l'Université de Neuchâtel en 2014. Elle poursuit aujourd'hui ses activités de recherche dans le domaine de la formation et de l'orientation professionnelle à la Fachhochschule Nordwestschweiz et au Service de la recherche en éducation à Genève.

