



HAL
open science

Les amitiés virtuelles dans la vie réelle : profil, motifs et modalités de construction

Virginie Lethiais, Karine Roudaut

► To cite this version:

Virginie Lethiais, Karine Roudaut. Les amitiés virtuelles dans la vie réelle : profil, motifs et modalités de construction. Réseaux : communication, technologie, société, 2010, 164, pp.13-49. 10.3917/res.164.0015 . hal-00565721

HAL Id: hal-00565721

<https://hal.science/hal-00565721>

Submitted on 17 Jul 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les amitiés virtuelles dans la vie réelle : profils, motifs et modalités de construction¹.

Juin 2009

VIRGINIE LETHIAIS
Telecom Bretagne, CREM², Marsouin
virginie.lethiais@telecom-bretagne.eu

KARINE ROUDAUT
Telecom Bretagne, Marsouin
karine.roudaut@telecom-bretagne.eu

Résumé

Les réflexions proposées dans cet article sont issues d'une recherche interdisciplinaire en sciences sociales, s'appuyant sur une enquête de terrain qui mobilise des méthodologies quantitatives et qualitatives. L'objectif était double : d'une part faire le lien entre les caractéristiques sociales des individus et leur utilisation d'Internet comme « média relationnel », c'est à dire dans le but de faire de nouvelles connaissances ; d'autre part, cerner les différentes modalités de construction des sociabilités amicales via Internet du point de vue des acteurs sociaux, en comprendre les motivations, et faire le lien avec les amitiés « réelles ». Cette double approche nous permet de caractériser les profils sociaux des individus qui se tournent vers ce nouveau mode de sociabilité. Internet apparaît comme un moyen additionnel de rencontrer de nouvelles personnes et donc de renforcer une vie sociale le plus souvent déjà riche dans le monde réel. Les entretiens menés nous renseignent sur les motifs et les modes de construction de ces amitiés virtuelles, et montrent, en particulier, que, malgré la diversité des profils sociaux et des « types » d'amitiés, ces relations amicales via Internet répondent à certaines caractéristiques communes, qui ne diffèrent pas fondamentalement de celles des amitiés « réelles ».

1. Introduction

Internet est maintenant largement répandu auprès des ménages français et sa diffusion ne cesse de croître³. Outre le besoin de s'informer et de se divertir, l'utilisation d'Internet répond aussi à un besoin de communiquer. Des études indiquent que l'utilisation la plus fréquente d'Internet concerne la communication⁴. Internet faciliterait non seulement le maintien des

¹ Nous tenons à remercier Annabelle Boutet, pour les échanges que nous avons eus avec elle au cours de ce projet.

² CREM, UMR 6211, Centre de recherche en économie et management, Université de Rennes 1, Université de Caen.

³ Selon Médiamétrie, en février 2008, près de 32 millions de personnes âgées de 11 ans et plus se sont connectés à Internet au cours du dernier mois, quel que soit le lieu de connexion (soit 60.3% de la population). Ceci représente une croissance de 13% par rapport à février 2007.

⁴ Par exemple, une étude réalisée par Novatris/Harris Interactive en décembre 2006, montre que, parmi les internautes français, 75% des 15-24 ans et 44% des 25 ans et plus utilisent régulièrement la messagerie

liens sociaux déjà existants mais permettrait aussi de plus en plus la formation de nouvelles relations individuelles⁵.

La réflexion menée ici est celle de la création de liens amicaux dans l'environnement virtuel⁶. Elle s'insère dans une approche des Technologies de l'Information et de la Communication qui est poursuivie plus largement en termes de solidarité, d'intégration et de lien social⁷.

Ce phénomène de l'amitié virtuelle, largement exposé dans les médias, est décrit majoritairement comme une pratique adolescente ou relevant de mondes professionnels et prenant la forme de réseaux sociaux⁸. On peut d'ailleurs remarquer l'existence de deux types de discours dichotomiques sur le sujet : l'un que l'on peut qualifier de « moderniste » tend à encenser les potentiels offerts par les nouvelles technologies ; l'autre plus « traditionnel » tend à développer une vision négative sur les formes de liens sociaux engendrés par la technique, qui sont décriés comme superficiels, fragiles, faibles. Cette critique de la tendance à la « capitalisation » des « amis » par centaines ou par milliers associe, non sans raison, la qualité du lien au regard de sa force. Pour autant, elle ne nous apprend pas grand-chose des significations sociales de l'amitié.

Le débat sur le rôle social d'Internet, pose aussi la question de savoir si son usage isole ou au contraire crée des liens sociaux⁹. A l'inverse de cette approche, nous ne nous intéresserons pas à l'implication de l'utilisation d'Internet sur la sociabilité des individus, mais plutôt au rôle que va jouer cette sociabilité dans les usages sociaux d'Internet. Cette question de l'impact du capital social sur l'utilisation d'Internet est beaucoup moins traitée dans la littérature et porte plus généralement sur l'adoption d'Internet¹⁰. Notre problématique est de déterminer si l'utilisation d'Internet comme « média relationnel » est réservée à des individus ayant déjà un réseau social dense, ou si au contraire c'est un moyen de construire des liens sociaux virtuels afin de compenser une absence de relations dans la « vie réelle ».

L'objet de cet article est, d'une part, de définir, s'il existe, le lien entre la vie sociale dans le monde réel et les pratiques sociales virtuelles et, d'autre part, de cerner les différentes modalités de construction des sociabilités amicales via Internet et comprendre leurs éventuelles spécificités.

Nous considérons dans ce travail que la question de l'amitié virtuelle n'a de sens que lorsqu'elle est confrontée à son inscription dans la vie sociale réelle. A la manière de C. Bidart dans son ouvrage sur l'amitié, trois niveaux d'analyse peuvent être distingués : celui des contextes sociaux, le travail et l'habitat notamment, qui par leurs structurations et leurs modes de relations collectives favorisent ou non les rencontres et l'établissement de liens amicaux ; celui des réseaux individuels qui articulent entre elles « les potentialités relationnelles offertes par les cercles sociaux dans lesquels s'inscrit l'individu, les relations effectives qu'il élabore et les amitiés qu'il distingue »¹¹ ; et enfin celui des moments clés de l'histoire des relations amicales, de leurs circonstances et de leurs parcours.

instantanée, 29% des 15-24 ans et 16% des 25 ans et plus utilisent régulièrement les forums de discussion, et 23% des 15-24 ans et 14% des 25 ans et plus utilisent régulièrement les chats.

⁵ BOASE, HARRIGAN, WELLMAN, RAINIE, 2006, MESCH, TALMUD, 2006 ; McKENNA, GREEN, GLEASON, 2002 ; VELKOVSKA, 2002, PARKS, FLOYD, 1996.

⁶ On peut voir aussi les travaux de BOYD, 2007, et de DONATH et BOYD D, 2004.

⁷ Voir LICOPPE, 2007, et BOUTET et THEPAUT, 2007.

⁸ Voir pour exemple : le Focus « Réseaux sociaux, mode d'emploi », *Le Monde*, mardi 15 janvier 2008, p.22 ; « Internet, le meilleur et le pire moyen de se faire des amis », *Le Monde.fr*, 12.02.2008.

⁹ PENARD, POUSSING, 2006, BOASE, HARRIGAN, WELLMAN, RAINIE, 2006, FRAZEN, 2003, ATTEWELL, SUAZO-GARCIA, BATTLE, 2003, KRAUT, 1998, 2002, WELLMANN, 2001, KATZ, RICE, APSDE N, 2001, COLE, 2000, NIE, ERBRING, 2000.

¹⁰ FRANZEN, 2003.

¹¹ BIDART, 1997.

Malgré la diversité des expériences, des objectifs poursuivis par les individus et des contenus qu'ils y mettent, un type d'acteur ayant des amis virtuels est-il concevable ? Quelles sont les caractéristiques de ces amitiés ? Sont-elles les mêmes que dans « la vie réelle » ou ont-elles leurs propres spécificités ?

La recherche d'amis virtuels est bien une action réelle, qui donne lieu à des pratiques d'interaction développant une certaine « vie sociale » pour les usagers, et qui génère un espace social dans lequel se développent « des manières d'agir, de penser et de sentir »¹².

Les sociologues des réseaux, longtemps focalisés sur les sociabilités familiales, amicales, associatives et culturelles, ont pris conscience de la nécessité d'étendre leurs investigations à l'ensemble des sociabilités : lieux de sociabilité réels mais aussi virtuels. Les réseaux virtuels apparaissent désormais comme une part entière des réalités sociales, et non plus comme une fiction. Les relations au sein des réseaux sociaux réels sont d'ailleurs directement concernées par ce phénomène. Conduit-il pour autant à modifier la conception du lien social, et particulièrement du lien amical ? Le Net comme « média relationnel » est-il en train de transformer les voies de l'amitié, de bouleverser les façons de se rencontrer et de se lier ? Redéfinit-il pour autant le sens de l'amitié ?

Saisir ce qu'est l'amitié virtuelle pour ceux qui y ont recours, suppose donc, selon nous, non pas une entrée spécifique par la technique - même si les techniques orientent également les actions et ouvrent aussi un espace de possibles¹³. Cela ne suppose pas non plus de considérer cette amitié comme un concept stable, mais comme un rapport dynamique fondé sur l'interaction et inscrit dans des trajectoires individuelles. L'amitié virtuelle pose donc la question de plusieurs espaces, plusieurs temporalités, plusieurs modes d'action et interroge la création du lien social.

Ce questionnement est sous-tendu par une réflexion plus théorique en sociologie. De nombreuses études sur les réseaux sociaux et la sociologie de l'amitié ont montré que nos amis réels nous ressemblent, ce qu'on a appelé l'« homophilie ». En effet, bien que l'amitié soit décrite comme une relation choisie, elle répond à de fortes régularités sociales, comme l'ont mis en avant beaucoup d'études empiriques¹⁴. La question est alors de savoir si les amis virtuels nous ressemblent aussi.

Ce travail repose sur la construction d'un matériau original, quantitatif et qualitatif, et sur la combinaison de plusieurs méthodes de traitement des données produites.

L'approche quantitative, s'appuie sur des données d'enquête et utilise l'analyse de données pour, d'une part identifier les caractéristiques des Internautes ayant des amis virtuels, notamment en terme de vie sociale réelle, et d'autre part caractériser ces amitiés virtuelles. L'approche qualitative, basée sur des entretiens semi directifs, a pour objectif de cerner plus précisément les modes de constructions de ces amitiés virtuelles, d'en comprendre les motivations et de faire le lien avec les amitiés réelles.

Ce travail nous permet, dans un premier temps, d'aller à l'encontre de l'idée reçue d'Internet comme démultiplicateur d'amitiés dans un espace virtuel sans frontières géographiques ou socio-économiques. Les amitiés virtuelles sont généralement peu nombreuses et se limitent le plus souvent à des environnements géographique et socioculturel proches. Internet apparaît comme un moyen de renforcer la vie sociale, les internautes ayant des amis virtuels étant majoritairement caractérisés par une vie sociale riche dans le monde réel. Il n'existe pas, cependant, de profil social qui implique l'existence d'amis virtuels. En effet, la variété des

¹² DURKHEIM, 1983.

¹³ CONEIN, DODIER et THEVENOT, 1993.

¹⁴ MERCKLE, 2004 ; LAZARFELD, MERTON, 1954 ; MAISONNEUVE, 1966 ; HERAN, 1988, 1990 ; MAISONNEUVE, LAMY, 1993.

profils et celle des amitiés virtuelles sont mises en évidence. Malgré cette diversité, les entretiens font apparaître certaines caractéristiques communes à ces relations amicales. En particulier, les amitiés virtuelles sont plus fluides du fait de la disponibilité des personnes, de l'instantanéité de la communication et de la plus grande facilité à démarrer et à mettre fin à une relation. Elles répondent à un besoin de réguler les tensions de la vie de tous les jours. Tout comme les amitiés réelles, elles nécessitent un long travail de construction qui s'appuie sur des normes de sélection des amis virtuels potentiels plus fortes et explicites que dans la vie réelle, et sont basées sur la confiance.

La seconde partie de cet article posera plus clairement les questions qui nous intéressent ici et le cadre théorique dans lequel elles s'intègrent. La méthodologie utilisée sera présentée dans une troisième partie et les résultats dans une quatrième partie.

2- Questionnement : *lien social, sociabilité, amitié, force des liens*

Une grande partie des travaux empiriques qui s'intéressent au lien entre les usages d'Internet par les individus et leurs comportements en terme de vie sociale, s'attachent à mesurer l'impact de l'utilisation d'Internet (l'usage par rapport au non usage ou l'intensité d'usage) sur certaines caractéristiques de la vie sociale (les interactions sociales avec les proches, la participation à des associations et l'engagement politique, la pratique du sport chez les adolescents, ...), et ce que cette utilisation réponde ou non à une démarche de socialisation. Certaines mettent en évidence un effet négatif de l'utilisation de l'ordinateur et d'Internet sur la sociabilité des individus.

Attewel, Suazo-Garcia et Battle (2003), montrent que l'utilisation d'un ordinateur à domicile chez les adolescents se traduit par une diminution du temps passé à faire du sport ou jouer dehors, par rapport aux jeunes ne disposant pas d'ordinateur. Cole (2000) et Nie et Ebring (2000) montrent que les individus ayant une utilisation intense d'Internet passe moins de temps à communiquer avec leur famille.

D'autres, à l'inverse, font apparaître un impact positif, ou neutre, de l'utilisation d'Internet sur la vie sociale.

Wellmann et al. (2001) et Quan-Haase et Wellman (2004), constatent que les interactions en ligne ne contribuent ni à augmenter ni à diminuer la communication en face à face ou par téléphone. Boase et al. (2006) montrent que l'utilisation du mail ne se fait pas au détriment des autres modes de communication (face à face et téléphone), mais en complément. Ils montrent de plus, que pour les personnes ayant un réseau social dense, le mail facilite la fréquence des contacts. Globalement, ils concluent qu'Internet aide à construire son réseau social et à le maintenir : les utilisateurs d'Internet sont caractérisés par des réseaux sociaux plus denses que les non utilisateurs. Wellman et al. (2001) montrent que la participation à des associations et l'engagement politique augmentent avec l'intensité d'usage d'Internet, et ce car une partie de cette implication se fait par l'intermédiaire d'Internet via des communautés en ligne. Ce résultat est appuyé par les travaux de Pénard et Poussing (2006), qui mettent en évidence un effet positif de l'usage d'Internet sur l'engagement dans des réseaux sociaux.

Franzen (2003) montre, à partir d'une étude longitudinale conduite en 1998 et en 2001 sur un échantillon de citoyens suisses, que l'utilisation d'Internet ne peut pas être associée à une réduction du réseau social, ou à une diminution du temps passé avec les amis, mais que le temps dévolu à Internet viendrait se substituer au temps passé devant la télévision.

Certaines études mettent en évidence l'importance de l'ancienneté de la connexion, qui peut affecter l'impact de l'utilisation d'Internet sur la sociabilité.

On peut citer les travaux de Kraut et al. (1998, 2002), qui font apparaître, dans un premier temps¹⁵, un effet négatif de l'utilisation d'Internet sur la sociabilité et le bien-être psychologique de ménages récemment connectés¹⁶, et ce bien que l'utilisation principale d'Internet soit la communication. Des travaux plus récents¹⁷ montrent cependant que cet effet négatif se dissipe avec l'ancienneté de la connexion. Plus précisément, ils observent une croissance du cercle amical géographiquement proche et plus distant et des interactions en face à face avec les amis et les membres de la famille plus nombreuses chez les utilisateurs plus fréquents d'Internet.

De même Katz, Rice et Apsden (2001) montrent que l'utilisation d'Internet augmente la communication via le téléphone et les interactions sociales et conduit à un accroissement des amitiés en face à face, et ce d'autant plus qu'Internet est utilisé depuis longtemps.

L'idée de l'ensemble de ces travaux reste cependant de mesurer l'impact de l'utilisation d'Internet sur la vie sociale réelle des individus. Kraut et al. (2002) considèrent aussi le capital social comme point d'entrée, mais, contrairement à nous, non pas pour en mesurer l'impact sur les usages d'Internet ; ils montrent, en outre, que l'effet positif de l'usage d'Internet sur la sociabilité est d'autant plus fort que l'individu dispose d'un capital social important. Seul Franzen (2003) s'interroge sur l'effet du capital social sur l'adoption d'Internet. Il montre que les individus ayant un capital financier, humain et social élevé ont adopté Internet plus rapidement.

Nos travaux rejoignent donc plutôt cette dernière approche, l'hypothèse que nous souhaitons tester étant que la vie sociale réelle guide les pratiques sociales sur Internet, en particulier la construction d'amitiés virtuelles, et non l'inverse.

Le cadre de notre étude est donc celui du lien social. Cette notion, aisément mobilisée dans les discours, aussi bien scientifiques que plus communs, reste cependant peu précise. Son contenu décrit souvent des phénomènes émergents jugés inquiétants et connotés en négatif : en termes de crise, perte, dissolution, dégradation, abandon des valeurs de solidarité, anonymat, difficulté des « sociétés modernes » à maintenir les liens entre les individus pour les intégrer et les relier entre eux etc. Le mot sociabilité recouvre des contenus multiples qui définissent autant de formes sociales particulières de relations aux autres (sociabilité de quartier, sociabilité juvénile, sociabilité sportive, sociabilité amicale, sociabilité familiale, etc.), telles que le montrent aussi les recherches citées ci-dessus.

Comme le précise C.-A. Rivière, reprenant M. Forsé, « Dans sa définition la plus achevée, la sociabilité désigne aujourd'hui en sociologie, « l'ensemble des relations qu'un individu entretient avec d'autres compte tenu la forme que prennent ces relations »¹⁸. L'amitié est considérée « comme une spécification des relations de sociabilité »¹⁹.

Les enquêtes qualitatives réalisées soulignent aussi quelques traits essentiels, caractéristiques de l'amitié pour les interviewés. L'amitié y est définie comme une relation égalitaire, réciproque (on attend une certaine réciprocité des échanges), elle est librement consentie.

¹⁵ KRAUT, 1998.

¹⁶ L'étude consistait à suivre 93 ménages pendant les 12 à 18 mois qui ont suivis leur connexion à Internet.

¹⁷ KRAUT, 2002.

¹⁸ RIVIERE C.-A., 2004. FORSE M., 1991. DEGENNE A., FORSE M., 1994.

Plusieurs formes de sociabilité ont pu être distinguées. A. Degenne et M. Forsé (1994) en soulignent quatre fondées sur des oppositions : la sociabilité formelle / informelle (ou organisée/ spontanée) qui marque surtout une différence entre deux types de réseaux (ceux dont l'organisation est constituée de ceux dont elle n'est pas constituée) ; le caractère collectif / individuel ou strictement interpersonnel de la sociabilité ; la sociabilité à intensité forte / la sociabilité à intensité faible ; les relations électives ou affinitaires / de celles qui ne le sont pas ou moins.

¹⁹ MERCKLÉ P., 2004, p.48.

L'amitié a donc pour premier critère celui de la liberté du choix de la relation par les personnes elles-mêmes, en ce sens elle définit une relation élective ou affinitaire. Une amitié ne saurait être contrainte ou coercitive comme l'ont souligné A. Degenne et M. Forsé²⁰, ajoutant que « dans nos sociétés, l'amitié a pour caractéristique d'être faiblement institutionnalisée. Elle semble répondre à des normes « souples » ». C'est ce que laissent entendre également les discours et les sondages actuels qui sont réalisés sur l'amitié virtuelle ; l'idée de souplesse étant associée, un peu rapidement, à celle de facilité pour se faire de nouveaux amis mais aussi à la faiblesse des liens. Ce phénomène récent de l'amitié virtuelle, c'est-à-dire contractée sur Internet, transformerait les réseaux sociaux et ouvrirait le champ des échanges « spontanés et déterritorialisés »²¹. Les relations virtuelles caractérisent désormais « une forme contemporaine de l'amitié », selon le sociologue A. Mondoux²², poursuivant en ces termes : « Si l'amitié existe depuis toujours, ce sont ses modalités qui ont changé ».

Dans le cadre de ce projet de recherche, notre questionnement porte également sur les manières réelles dont les individus élaborent des « amitiés virtuelles » et les motifs de leur action. Ces quelques éléments posés, il est utile de rappeler la portée exploratoire de ce travail qui consiste à rendre intelligible des processus afin de mieux comprendre ce qui est en jeu du point de vue des acteurs plus que d'établir une définition représentative de ce qu'est l'amitié virtuelle.

La force des liens amicaux virtuels et réels

Nous interrogeons donc les modalités de construction des amitiés via Internet à partir des acteurs sociaux. Comment font-ils ? Quelles sont les raisons de leur usage d'Internet comme « outil relationnel » ? Il s'agit pour commencer de retracer l'histoire de ces relations amicales, des circonstances de leur formation jusqu'à leur fin éventuelle. Comme pour C. Bidart²³, l'amitié est analysée comme un processus actif, structuré ; le développement d'une amitié procédant dans deux dimensions complémentaires selon l'auteur : la largeur (l'amplitude des échanges) et la profondeur (l'intimité du niveau d'échange). Pour cerner les modes de fonctionnement de ces amitiés, la question des définitions de l'amitié par les enquêtés eux-mêmes est intéressante à poser. L'analyse des représentations des acteurs dans les réseaux sociaux permettra non seulement d'observer s'il y a décalage ou non entre l'idéal de la relation affinitaire amicale et les pratiques concrètes virtuelles. S'intéresser à l'amitié c'est aussi s'interroger sur ce qui caractérise un ami. Dans les investigations qualitatives menées sur ce thème²⁴, les enquêtés définissent l'amitié par « la force de leurs liens » ; l'ami caractérise une relation exceptionnellement forte qui répond à des attentes émotionnelles et de soutien. L'amitié est envisagée comme un lien de solidarité. Mais ce lien peut recouvrir différentes modalités. Ainsi, « il y a ceux qui conçoivent l'amitié comme un lien de solidarité plutôt *instrumentale* et ceux qui la conçoivent comme un lien de solidarité plutôt *expressive* »²⁵. Pour les uns, l'ami est celui sur lequel on peut compter en cas de besoin ; pour les autres, il est celui à qui l'on peut dire ce que l'on ne peut pas dire à d'autres. Ces deux

²⁰ DEGENNE, FORSE, 1994, p. 40.

²¹ On peut lire la chronique de DUMAY J.-M., « Les nouvelles amitiés », *Le Monde.fr*, 03. 11. 2007, 2 p. Sur l'étude de la « géographie » des réseaux amicaux, voir la thèse en cours de Tobias Escher (Oxford Internet Institute, United Kingdom), *The Geography of Friendship Networks in the Age of Internet*, Postersession, General Online Research 08, 10.-12 März 2008, Universität Hamburg.

²² André Mondoux, sociologue à l'Université du Québec à Montréal, interrogé par le magazine canadien *Coup de pouce.com*, Cité par DUMAY J.-M., *Ibid.*

²³ BIDART, 1997.

²⁴ BOYD, 2007 ; ALLAN, 1979, 1989.

²⁵ ALLAN, 1989. Cité par DEGENNE et FORSE, 1994, p. 42.

définitions ne sont pas exclusives l'une de l'autre. Et comme la relation est pensée comme fondamentalement réciproque, « il s'agit bien d'un lien de solidarité »²⁶.

Il apparaît alors que les relations amicales obéissent à des logiques fonctionnelles. C'est d'ailleurs dans ce sens que vont les perspectives théoriques qui ont pu être développées sur la formation de relations amicales virtuelles. Deux d'entre elles peuvent être succinctement relevées : la théorie des besoins sociaux (*social needs*), tels par exemple : l'intimité, la « confirmation de soi », et le besoin de compagnie ou d'amitié ; la théorie de la compensation sociale (*social compensation*) qui met l'accent sur la qualité des relations et le désir d'accroître son sens de l'autonomie et d'indépendance²⁷.

La littérature sur les réseaux sociaux s'est longuement intéressée à la qualité des liens que construisent les individus. Cette qualité est mesurée par la force de ces liens).²⁸ Un lien fort est généralement évalué par la signification d'une combinaison de facteurs comme la perception de l'affinité, l'intimité du lien, la confiance, la réciprocité et la durée de la relation. Les liens faibles sont davantage le fait de relations occasionnelles avec des échanges éparés et moins intimes. Les liens forts existent dans des relations avec un haut niveau d'intimité, impliquant davantage de « révélation de soi », de réciprocité, des échanges aussi bien émotionnels qu'instrumentaux, et une interaction fréquente).²⁹

Les études sur la qualité des relations virtuelles sont divisées dans leurs conclusions en regard de la force des liens sociaux qui sont créés et maintenus via Internet. Deux points de vue s'opposent sur la question, l'un qualifié de « déterminisme technique » (*technological determinism*), l'autre de « constructivisme social » (*social constructivism*)³⁰. Comme le soulignent ces auteurs, le premier point de vue suggère que la communication médiatée par Internet est moins appropriée que la relation face-à-face pour le support d'échanges émotionnels, pour faire passer une information complexe et le sens d'une présence sociale. Enfin, cette première perspective est presque sceptique sur la capacité de la communication par Internet à soutenir des liens forts. Le second point de vue argumente, au contraire, que des traits de la communication en ligne, tels que l'anonymat, l'isolement, etc., rendent propice la recherche d'autres personnes partageant les mêmes intérêts et facilitent cette quête pour les individus plus introvertis, mal à l'aise en société ou solitaires³¹. La formation de relations interpersonnelles fortes réclame l'établissement de la confiance, au sens où par exemple une information intime dans le cadre d'un échange interpersonnel n'est pas disséminée plus largement. Le relatif anonymat d'Internet réduit les risques de telles divulgations, parce que de telles informations peuvent être partagées sans se soucier de l'embarras qui peut en résulter comme dans le cas de relations face-à-face³².

Les enquêtes empiriques rapportent généralement des faits relevant de ces deux perspectives à la fois. Dans le cadre de cette recherche, nous questionnerons ces différentes dimensions, tout en montrant que la qualité des liens sociaux est le produit de plusieurs facteurs. Dans ce sens, nous nous demanderons comment les personnes interviewées investissent leur rôle dans l'interaction virtuelle et dans la formation d'une relation amicale. Quels sont les motifs qui orientent leur action ? Quels sont les objectifs explicités et leurs attentes vis-à-vis d'un tel processus ? Comment caractérisent-elles ces interactions ?

²⁶ DEGENNE, FORSE, 1994, p. 42..

²⁷ MESCH, TALMUD, 2006, p. 30-31.

²⁸ MARSDEN, CAMPBELL, 1984. Cité par MESCH, TALMUD I., *Ibid.*

²⁹ HAYTHORNTHWAITE, 2002. Cité par MESCH, TALMUD, *Ibid.*

³⁰ MESCH, TALMUD, 2006, p. 31.

³¹ *Ibid.*

³² MCKENNA., GREEN, GLEASON, 2002. Cité par MESCH, TALMUD, 2006, p. 32.

3. Données et méthodologie

3.1. Les données d'enquête

Cet article s'appuie sur deux types de données originales : des données issues d'une enquête quantitative qui a été adaptée afin de répondre à notre problématique et des données issues d'une enquête qualitative, menée spécifiquement dans le cadre de notre étude.

3.1.1. L'enquête quantitative : données et construction des variables.

Les données quantitatives ont été collectées par l'enquête « Usages des TIC par les ménages bretons » réalisée fin 2005 par MARSOUIN³³. Cette enquête, qui interroge les ménages bretons sur leurs usages des technologies de l'information et de la communication, en particulier Internet, nous fournit les éléments pour construire nos mesures d'usages. Deux volets de questions ont été intégrés dans le questionnaire. Le premier interroge les individus sur leur vie sociale. Le second introduit les questions sur les amitiés virtuelles. L'ami virtuel a été défini comme une personne (identifiée par son nom ou un pseudo) rencontrée sur Internet, avec laquelle l'interviewé a échangé plusieurs fois. L'interviewé peut avoir communiqué par la suite avec cette personne via d'autres moyens de communication qu'Internet ou l'avoir rencontré en face à face, la prise de contact ayant eu lieu sur Internet, elle reste un « ami virtuel ». Nous avons choisi d'exclure les relations professionnelles des amis virtuels.

Les usages d'Internet

Nous disposons, dans le questionnaire, des fréquences d'utilisation d'Internet pour effectuer différentes « activités »³⁴, ce qui constitue un grand nombre de variables qui sont peu discriminantes, car une grande partie des individus ne réalisent pas ou peu ces différentes opérations. Nous avons donc choisi d'agréger l'ensemble de ces variables afin de construire une mesure globale des usages d'Internet. La somme des fréquences d'utilisation d'Internet pour l'ensemble de ces activités nous a alors permis de construire 5 catégories d'utilisateurs d'Internet : les utilisateurs très occasionnels (qui représentent 15.2% des internautes), les utilisateurs occasionnels (23.3% des internautes), les utilisateurs modérés (29% des internautes), les utilisateurs familiers (22% des internautes) et enfin les experts (10.4% des internautes). Cette variable, que nous appellerons l'intensité des usages d'Internet, croise donc la diversité et la fréquence des usages. Ces usages étant en revanche nettement plus courants, sur l'échantillon des individus ayant des amis virtuels, nous les avons recodées en deux modalités : une utilisation quotidienne vs. moins fréquente pour les usages les plus courants (la messagerie électronique, la messagerie instantanée et les moteurs de recherche) et une utilisation hebdomadaire vs. moins fréquente pour les autres usages, un peu moins courants. Nous utiliserons aussi la fréquentation de différents sites Internet³⁵, chaque variable pouvant prendre deux valeurs si l'individu fréquente ou ne fréquente pas ces sites. Enfin, l'utilisation d'Internet sera mesuré par le temps qu'y passent nos interviewés (un usage non quotidien, ou un usage quotidien de moins ou de plus de deux heures par jour) et l'ancienneté de l'utilisation d'Internet (qui varie entre moins d'un an et plus de 15 ans).

³³ Môle armoricain de recherche sur la société de l'information et les usages d'Internet (www.marsouin.org).

³⁴ Echanger des courriers électroniques, converser par messagerie instantanée, utiliser un moteur de recherche, lire ou télécharger l'actualité, rechercher des informations sur la vie locale, effectuer des consultations ou opérations bancaires, utiliser des groupes de discussions sur le Web et écouter la radio ou regarder la télévision sur le Web.

³⁵ Les sites considérés sont les suivants : les sites de rencontres, les sites d'enchères, les sites thématiques, les sites de jeu en ligne et de jeu en réseau, les sites de partages de musique ou de films (peer to peer) et enfin les blogs ou wikis.

Les caractéristiques de vie sociale

La vie sociale est tout d'abord mesurée par deux variables de fréquence de sortie : l'une avec des amis et l'autre seule ou en couple et quatre variables de fréquence de rencontres qui correspondent aux différents types de personnes rencontrées (famille hors foyer, amis, relations non professionnelles, relations professionnelles) quel que soit le lieu de rencontre.³⁶

Les fréquences de communication sont aussi mesurées, d'une part en fonction de la personne avec laquelle l'individu communique (membres du foyer, famille hors foyer, amis, relations) et d'autre part en fonction du moyen utilisé (téléphone fixe ou portable, SMS, mail, messagerie instantanée). Elles peuvent être quotidiennes, au moins hebdomadaires, au moins mensuelles, ou moins que mensuelles.

Une variable de sociabilité sera utilisée, qui peut prendre trois modalités si l'individu interrogé a déclaré se faire très facilement, facilement ou plutôt difficilement de nouvelles connaissances. Alors que les premières variables présentées dans ce paragraphe mesurent objectivement la sociabilité de l'interviewé, par ces sorties, ses rencontres et ses échanges avec d'autres personnes, cette dernière variable, s'appuie sur la perception de l'interviewé de sa capacité à rencontrer de nouvelles personnes et nous a donc semblé complémentaire aux précédentes.

La vie sociale sur Internet

Dans le but de caractériser les amitiés virtuelles, nous avons intégré un volet de questions qui s'adresse spécifiquement aux individus ayant déclaré avoir rencontré de nouveaux amis virtuels dans les 12 derniers mois.

Ces individus ont été interrogés sur le nombre de nouveaux amis virtuels qu'ils ont rencontrés au cours des 12 derniers mois, sur les sites ou les outils par l'intermédiaire desquels ces amis ont été rencontrés, sur la proximité géographique de ces amis virtuels qui peut prendre 4 valeurs si les individus pensent que tous ou la plupart de leurs amis virtuels habitent en dehors du pays, dans le pays, dans la région, ou enfin dans la même ville qu'eux. Nous utilisons aussi une variable qui nous renseigne sur la fréquence des échanges avec ces amis virtuels, qui peut être plus que quotidienne, quotidienne ou presque, hebdomadaire ou moins.

Enfin, nous disposons d'une variable qui nous indique la part des amis virtuels qui ont été rencontrés en face à face (une grande partie, peu ou aucun).

L'échantillon a été obtenu suivant la méthode des quotas, les critères de représentativité retenus étant le sexe, l'âge, la profession de l'interviewé et la taille de l'unité urbaine, chacun croisé avec le département de résidence. Dans le cadre de cette enquête, 2051 individus de plus de 15 ans résidant en Bretagne ont été interrogés, dont 1179 déclarent avoir utilisé Internet durant les trois derniers mois (soit 55%).

3.1.2. Les entretiens

Afin, de compléter cette première approche, une enquête qualitative a été menée, qui s'est déroulée de fin novembre 2007 à février 2008 auprès d'une population de taille réduite.³⁷ Précisons que l'enquête a essentiellement une visée exploratoire. La définition de la population interrogée est loin d'être contenue dans le questionnement choisi. En effet,

³⁶ Chacune de ces variables de fréquence seront utilisées, en fonction de leur distribution sur les différents échantillons que nous étudierons, soit en cinq modalités : tous les jours, une fois par semaine ou plus, une fois par mois ou plus, moins de une fois par mois, jamais, soit regroupées en deux modalités : plus ou moins d'une fois par semaine.

³⁷ Voir l'annexe n°1 – *La population interviewée*.

l'enquête quantitative n'a pas établi une population type ayant des amis virtuels et les sujets potentiels n'ont pas de point de regroupement systématique. Ne s'agissant pas d'un groupe social constitué, nous n'avons pas cherché à cibler une population précise, identifiée. Douze entretiens³⁸ semi-directifs ont été réalisés. Ils ont une durée de cinquante minutes à deux heures, soit un total de quinze à vingt heures d'entretiens. Les individus rencontrés ont entre 20 et 63 ans (cinq personnes ont entre 20 et 25 ans, deux entre 26 et 35 ans, trois entre 36 et 45 ans, et deux ont plus de 60 ans). Il s'agit de cinq femmes (la plus jeune a 25 ans, la plus âgée 63 ans), sept hommes (le plus jeune a 20 ans, le plus âgé 39 ans). Ces personnes sont majoritairement de formation supérieure (professions moyennes et supérieures, étudiants, retraités). Elles sont toutes de gros utilisateurs d'Internet³⁹ et en ont des usages diversifiés, sociaux et non sociaux.

3.2. Le traitement des données

L'enquête quantitative a été analysée grâce aux outils de l'analyse de données.

Des statistiques descriptives nous permettent tout d'abord de vérifier certains faits souvent avancés dans la presse sur les amitiés virtuelles.

Afin de déterminer les caractéristiques des internautes ayant des amis virtuels, nous avons ensuite utilisé, dans un premier temps, une procédure de caractérisation des modalités, sur l'ensemble des internautes, c'est à dire les individus ayant utilisé Internet dans les trois derniers mois, quel que soit le lieu de connexion. Cette procédure permet de mesurer le lien entre le fait d'avoir des amis virtuels et toutes les modalités de réponses qui caractérisent nos individus. Plus précisément, elle fait ressortir les caractéristiques qui sont plus courantes chez les individus ayant des amis virtuels que chez l'ensemble des internautes.

Cette procédure a été complétée par une analyse des correspondances multiples (ACM) et une classification hiérarchique sur l'ensemble des internautes de notre échantillon. L'idée est de réaliser une typologie des individus en fonction de leur comportement social dans la vie réelle et de déterminer si l'utilisation d'Internet comme outil relationnel peut être associée à un ou plusieurs types de comportements sociaux. Nous avons donc considéré comme variables actives les caractéristiques des individus en terme de vie sociale : les fréquences de sorties, de rencontres, de communication et la sociabilité. L'ensemble des autres variables, y compris celles décrivant les comportements en ligne, ont été considérées comme illustratives (ou supplémentaires). Cette analyse et la classification qui en découle nous permettent d'obtenir des résultats beaucoup plus précis que les caractéristiques mises en évidence par la caractérisation des modalités sur les profils des internautes ayant des amis virtuels.

Enfin, afin de caractériser les amitiés virtuelles, nous avons réalisé une analyse des correspondances multiples (ACM) et une classification hiérarchique sur les individus ayant des amis virtuels. Les variables actives sont donc celles qui caractérisent les amitiés virtuelles : outils utilisés, nombre d'amis virtuels, localisation de ces amis, fréquence des échanges avec ces amis et part des relations ayant abouti à une relation de face-à-face. Les autres variables sont considérées comme illustratives.

³⁸ Pour plus de détails sur chaque individu rencontré, voir l'annexe n°2 – *Index biographique des personnes interviewées*, qui reprend les réponses aux questions signalétiques du guide d'entretien et d'éventuels commentaires de la part des interviewés.

³⁹ Ces personnes se connectent tous les jours, une à plusieurs heures par jour. C'est à mon sens un élément à prendre en considération dans l'analyse des entretiens mais qui ne contient pas de dimension comparative. Il montre en revanche qu'il faut déjà être un « habitué » d'Internet avant d'en avoir un usage social élargi, c'est-à-dire avec des personnes non connues dans la vie réelle, ce qui, nous le verrons, confirme les résultats de l'approche quantitative.

Cette première approche quantitative nous a permis de décrire les profils des internautes ayant des amis virtuels et de caractériser « grossièrement » ces amitiés virtuelles, mais ne nous dit rien sur le processus de construction de ces amitiés virtuelles. Nous l'avons donc complétée en utilisant la méthodologie de l'entretien. Seul l'entretien nous permet de montrer les rationalités propres aux acteurs, celles à partir desquelles ils se meuvent dans l'espace virtuel, et non pas ce qui les détermine à se mouvoir (ou non) dans un tel espace social. L'entretien permet de *dégager les logiques d'action*, ses principes de fonctionnement. Ce sont les questions des acteurs sociaux eux-mêmes, leurs points de vue sur leurs pratiques, leurs expériences vécues et le sens qu'ils en donnent qui nous intéresseront. Les entretiens réalisés n'étaient cependant pas complètement libres au sens où ils étaient adossés à un guide d'entretien⁴⁰ dont la structure reprend les dimensions suivantes : le déroulement, les étapes de ces amitiés virtuelles de leur fondation à aujourd'hui (et éventuellement à leur fin) ; la définition de l'amitié à partir de l'évocation d'amitiés particulières, de la description et des représentations de l'amitié en général, et de la comparaison et l'articulation entre sociabilité virtuelle et sociabilité réelle. A l'intérieur de ce découpage, les questions posées sont très ouvertes, laissant les personnes interviewées raconter et élaborer leurs propres questionnements, les significations qu'ils donnent de leur « usage sociable » d'Internet. Chaque entretien a été enregistré, rendu anonyme et retranscrit intégralement.

4. Résultats

Un des points forts de cette étude est la stabilité des résultats aux différentes méthodes de recueil et de traitement des données utilisées. Nous présenterons dans une première section les résultats qui traduisent le lien entre la vie sociale dans le monde réel et les amitiés virtuelles. Ces résultats, s'ils s'appuient principalement sur l'enquête quantitative, sont confirmés par les entretiens. La seconde partie a pour but de fournir une première description de ces amitiés virtuelles, et en particulier de contrer certaines idées reçues et d'élargir la vision restreinte de ces amitiés dans laquelle nous cantonne la presse. Là encore, nombre de nos résultats statistiques trouvent confirmation dans l'analyse des entretiens. La troisième partie fournit une description beaucoup plus détaillée de ces amitiés : les motifs poursuivis, et les modes de construction de ces relations. Enfin, la quatrième partie met en parallèle les amitiés réelles et virtuelles, répondant à la question de la spécificité de ces dernières ou à l'inverse de leur inscription dans un processus de construction des amitiés, qui reste commun aux différents modes de rencontre utilisés. Les résultats présentés dans ces deux dernières parties reposent sur l'analyse des entretiens.

4.1. Internet comme moyen de renforcer sa vie sociale

4.1.1. Internet pour se faire de nouveaux amis : les caractéristiques associées

Une des problématiques de ce travail est de déterminer si l'utilisation d'Internet comme média relationnel contribue à renforcer une vie sociale déjà riche dans le monde réel ou au contraire si c'est un moyen de compenser l'absence de relations dans le monde réel.

Pour cela, nous avons, dans un premier temps, utilisé une procédure de caractérisation des modalités sur les données de l'enquête quantitative afin de déterminer quelles étaient les modalités de réponses les plus souvent associées à la présence d'amis virtuels. Les résultats de cette procédure sont présentés dans le tableau 1, en Annexe 1.

⁴⁰ Voir l'annexe n°2 – *Guide d'entretien*.

La modalité qui ressort le plus est le fait de ne pas avoir de conjoint. En effet, si seulement 25% des internautes n'ont pas de conjoint, on observe que cette même caractéristique est présente chez plus de la moitié (56%) des individus ayant des amis virtuels. De même, les jeunes (entre 15 et 24 ans), les inactifs et les collégiens, lycéens et étudiants sont sur représentés au sein de la population ayant des amis virtuels.

Les variables de fréquence de sortie et de rencontre apparaissent aussi significatives, les modalités caractérisant la présence d'amis virtuels étant celles qui correspondent aux fréquences les plus élevées. De même, des fréquences de communication importantes (tous les jours ou plus d'une fois par semaine), par SMS, mail et messagerie instantanée, et principalement avec des amis, sont associées à l'existence d'amitiés virtuelles. L'utilisation d'Internet pour se faire de nouveaux amis est donc plus fréquente chez les individus ayant déjà une vie sociale riche, que chez les individus isolés socialement.

Enfin, le tableau 1 fait apparaître un lien positif entre les variables d'usage d'Internet et le fait d'avoir des amis virtuels. En effet, parmi les trois premières modalités qui caractérisent les individus ayant des amis virtuels, ressortent le temps passé sur Internet (plus de deux heures par jour) et l'intensité des usages d'Internet, les utilisateurs que nous avons qualifiés de familiers et les experts étant largement sur représentés parmi les internautes ayant des amis virtuels. A l'inverse, on observe que, parmi les utilisateurs occasionnels d'Internet, aucun n'a d'amis virtuels. On peut en déduire que l'utilisation d'Internet comme média relationnel ne se fera qu'une fois l'internaute familiarisé avec Internet, cette familiarisation passant par des usages d'Internet qui ne répondent pas nécessairement à un besoin de socialisation.

Enfin, deux caractéristiques ressortent, que l'on pourrait qualifier de conditions nécessaires à l'utilisation d'Internet pour se faire de nouveaux amis. Une utilisation d'Internet, et notamment du mail, au moins modérée et le fait de sortir, même très occasionnellement, avec des amis, apparaissent ici comme des conditions nécessaires à l'existence d'amitiés virtuelles, mais sont loin d'être des conditions suffisantes.

Un autre résultat intéressant qui ressort du tableau 1 est la répartition des individus caractérisés par chacune des modalités entre le sous ensemble de ceux qui ont des amis virtuels et le sous ensemble de ceux qui n'en ont pas (colonne pourcentage CLA/MOD). Il apparaît que seulement 4% des personnes qui ont un conjoint ont des amis virtuels ce qui implique que 96% des personnes ayant un conjoint n'ont pas d'amis virtuels. De même, près de 97% des individus qui communiquent par mail moins d'une fois par semaine ou près de 98% de ceux qui utilisent Internet moins d'une fois par jour n'ont pas d'amis virtuels. Certaines modalités peuvent donc être associées, avec un très faible taux d'erreur, à l'absence d'amis virtuels, et on peut donc en déduire un profil social qui se traduit dans 95% des cas par l'absence d'amis virtuels. Ce profil correspond aux individus vivant en couple, qui communiquent peu avec les outils modernes tels que le mail, la messagerie instantanée et les SMS, sortent peu et sont des utilisateurs occasionnels d'Internet, autant en terme de temps passé sur l'outil, que d'intensité des usages.

4.1.2. Internet pour se faire de nouveaux amis : une grande variété des profils sociaux.

Si la caractérisation des modalités nous donne un profil qui peut être associé à l'absence d'amis virtuels, elle ne permet pas de décrire un profil type unique associé à l'utilisation d'Internet pour se faire de nouveaux amis. On note, en effet, que les modalités liées positivement au fait d'avoir des amis virtuels sont caractérisés par des pourcentages qui restent inférieur à 25%. Cela implique que, parmi les individus caractérisés par ces modalités, au maximum un quart aura des amis virtuels. Il n'existe donc pas de profil social qui se traduit

nécessairement par l'existence d'amitiés virtuelles. Les caractéristiques mises en évidence favorisent l'utilisation d'Internet pour rencontrer de nouvelles personnes mais ne l'induisent en aucun cas.

Nous avons alors réalisé une ACM (Analyse des Correspondances Multiples) et une classification hiérarchique des internautes de notre échantillon afin de décrire les différents profils qui peuvent être associés, d'une part à la présence d'amis virtuels, et d'autre part, à son absence. Nous retenons une classification hiérarchique en 10 classes, qui fait apparaître trois classes caractérisées par la présence d'amis virtuels, qui regroupent au total 58% des internautes de l'échantillon ayant des amis virtuels et trois classes caractérisées par l'absence d'amis virtuels, qui regroupent 43% des internautes de l'échantillon n'ayant pas d'amis virtuels. Dans les quatre classes restantes, la variable associée à la présence ou l'absence d'amis virtuels, n'est pas discriminante.

La première classe caractérisée par l'absence d'amis virtuels, qui comprend 8.6% de notre population d'internautes, regroupe principalement des individus qui sortent peu (que ce soit seul, en couple ou avec des amis) et qui rencontrent rarement des amis ou des connaissances (moins d'une fois par semaine). Ils communiquent plus souvent par téléphone (entre une fois par semaine et tous les jours) que par mail, SMS et messagerie électronique (qui sont quand même utilisés) et plus fréquemment avec les membres du foyer qu'avec des amis. Ils utilisent Internet depuis longtemps (entre 5 et 10 ans), mais modérément. Ils déclarent être peu sociables, vivent pour la plupart en couple et ont entre 45 et 60 ans.

La seconde classe caractérisée par l'absence d'amis virtuels, qui regroupe 20.2% de nos internautes, est aussi composée d'individus qui sortent peu et qui rencontrent peu de personnes autres que la famille. Ils communiquent exclusivement par téléphone, avec les membres du foyer et la famille, les outils de communication tels que le SMS, le mail et la messagerie n'étant jamais ou presque jamais utilisés. Ils se disent peu sociables. Ils utilisent Internet depuis moins d'un an, très occasionnellement, et visiblement pour des usages très basiques : ils ne fréquentent ni sites d'enchère, ni sites de peer-to-peer, ni blogs ou wikis, ni sites de jeux, ni sites de rencontre. La plupart vivent en couple, ont entre 35 et 60 ans, ont une activité professionnelle (agriculteur, exploitant, artisan, commerçant ou chef d'entreprise), un niveau d'étude bac+1 ou bac+2 et vivent en zone rurale. La principale différence avec la classe précédente est que cette population semble moins familiarisée avec les outils de communication récents (mail, SMS et messagerie instantanée) et avec les outils Internet que les individus regroupés dans la classe précédente.

Enfin, la classification met en évidence une troisième classe dans laquelle la modalité associée à l'absence d'amis virtuels est caractéristique, qui regroupe 12% de l'échantillon. Elle réunit des individus qui rencontrent régulièrement des amis et des connaissances, mais sortent peu. Ils communiquent uniquement par téléphone et par mail, régulièrement (entre une fois par semaine et tous les jours) avec leurs amis et connaissances. Ils se disent assez sociables, ont pour la plupart plus de 60 ans, et appartiennent à la catégorie cadres et professions intellectuelles supérieures. La seule caractéristique qui ressort de cette classe en ce qui concerne les usages d'Internet est que les individus n'utilisent ni les sites de jeux, ni les sites de peer-to-peer, ni les blogs ou wikis. Ils ne sont en revanche pas caractérisés en terme d'intensité d'usages d'Internet. Dans chacune de ces classes, entre 97% et 98% n'ont pas d'amis virtuels alors que seulement 2 à 3% en ont. De plus, l'ensemble de ces trois classes réunit 43% des internautes de l'échantillon n'ayant pas d'amis virtuels et on n'y retrouve que 12% des internautes ayant des amis virtuels. On peut donc affirmer que les individus

caractérisés par ces trois profils sociaux ont une probabilité très faible d'avoir des amis virtuels, mêmes si les raisons semblent diverses. Alors que dans les deux premières classes, nous sommes face à des populations qui sont peu sociables, peu communicantes en dehors du cercle familial proche, et donc peu enclines à faire de nouvelles rencontres, quel que soit l'outil utilisé, la troisième classe regroupe des individus plus « sociables », mais pour laquelle cette sociabilité ne passe pas par Internet.

La classification fait apparaître, d'autre part, trois classes dans lesquelles la modalité « avoir des amis virtuels » est discriminante.

Les deux premières classes caractérisées par la présence d'amis virtuels, qui regroupent respectivement 7.3% et 8.7% des internautes de l'échantillon, sont très proches. Pour la première, ce sont les fréquences de sortie qui sont les variables les plus discriminantes, et pour la seconde les fréquences de communication, mais les profils des individus restent très proches. Nous sommes face à des individus qui sortent beaucoup, seul ou avec des amis, et rencontrent régulièrement des amis ou de nouvelles personnes dans le cadre du travail ou des études. Ils communiquent tous les jours avec leurs amis et leur famille en utilisant plusieurs outils, dont le téléphone, le SMS, la messagerie instantanée. L'utilisation journalière du mail n'est discriminante que dans la seconde classe.

C'est une population principalement jeune (de 15 à 24 ans), de collégiens, lycéens ou étudiants, qui vivent en famille, en zone urbaine. La sociabilité n'est discriminante que dans la seconde classe, dans laquelle les individus déclarent se faire très facilement de nouvelles connaissances. Dans les deux classes, on retrouve de gros utilisateurs d'Internet, qui fréquentent une grande variété de sites (blogs ou wikis, sites de jeux en réseaux et en ligne, sites d'enchères, de peer-to-peer).

La troisième classe, dans laquelle on retrouve aussi une plus grande proportion d'individus ayant des amis virtuels, regroupe 10.6% de notre échantillon d'internautes. Ces internautes sont caractérisés par une vie sociale un peu moins « riche » que les deux catégories décrites précédemment : ils sortent moins (moins de une fois par semaine, que ce soit seul ou avec des amis), et, bien qu'ils utilisent tous les outils de communication (téléphone, mail, SMS, messagerie instantanée), ils communiquent un peu moins fréquemment (entre une fois par semaine et tous les jours), avec leurs amis, leur famille ou les membres de leur foyer. On y retrouve majoritairement des 15-24 ans, comme dans les deux catégories précédentes, mais aussi une population un peu plus âgée (entre 25 et 34 ans). Contrairement aux deux autres classes, aucune caractéristique en terme d'activité professionnelle ou de localisation géographique n'est ici discriminante. En revanche, cette classe est aussi majoritairement constituée de gros utilisateurs d'Internet, qui fréquentent principalement des sites thématiques, des blogs ou wikis ou des sites de peer-to-peer.

Dans chacune de ces classes, on a entre 15 et 19% des individus qui ont des amis virtuels, ce qui confirme ce que nous a montré la caractérisation des modalités : les profils sociaux décrits par ces classes favorisent la présence d'amis virtuels, mais ne l'induisent pas.

Enfin, l'ensemble de ces trois classes regroupent 58% des internautes de l'échantillon qui ont des amis virtuels. La classification nous a donc permis d'associer des profils sociaux à plus de la moitié des internautes de l'échantillon qui ont des amis virtuels. Cependant, on peut noter que 12% des individus ayant des amis virtuels ont été « mal classés » dans les trois classes caractérisés par l'absence d'amis virtuels. Cela implique que certains individus, qui ont des caractéristiques le plus souvent associées à l'absence d'amis virtuels, ont quand même développé ce type d'amitiés. Finalement, il reste près d'un tiers des internautes ayant des amis virtuels qui n'ont pu être « classés » dans aucune des classes décrites ci-dessus, ce qui laisse

supposer que d'autres profils, trop variés pour constituer une classe spécifique, sont associés à la présence d'amitiés virtuelles.

4.2. Les amitiés virtuelles : du mythe à la réalité

Nous avons ensuite cherché à caractériser ces amitiés virtuelles. L'étude quantitative nous a permis, dans un premier temps, de mettre fin à certaines idées reçues, véhiculées par les médias sans validation statistique, et dans un second temps de donner une première description de ces amitiés, qui sera complétée par l'analyse des entretiens.

4.2.1. La fin des idées reçues

La première information intéressante que nous apporte notre enquête quantitative est que la rencontre virtuelle est une pratique rare. En effet, alors que, au cours des 12 derniers mois, 67% de notre population internaute a recherché des informations sur des sites administratifs, 58% a commandé des produits ou des services, dans le cadre privé, et 55% a payé un achat en ligne, seulement 7% déclarent avoir rencontré de nouvelles personnes via Internet (hors relations professionnelles)⁴¹. La thèse des amis virtuels par centaines situés en tout point du globe, du fait de la facilité de communication et de la non contrainte géographique liée au média Internet est largement démentie par nos données. Nous montrons en effet que plus de la moitié des internautes ayant rencontré des amis virtuels dans les 12 derniers mois, en ont rencontré moins de 10 et parmi eux, presque un tiers comptent moins de 5 nouvelles rencontres virtuelles. Cette tendance est de plus largement confirmée dans les entretiens, la plupart des interviewés pouvant compter leurs amis virtuels sur les doigts de la main.

En ce qui concerne la localisation des amis virtuels, l'enquête quantitative montre que, sur les 82 internautes ayant déclaré avoir rencontré des amis virtuels, tous les amis virtuels ou la plupart sont localisés dans le même pays pour 75 d'entre eux, dans la même région pour 42 d'entre eux et dans la même ville pour 18 d'entre eux. Seulement 6 personnes déclarent que tous ou la plupart de leurs amis virtuels sont localisés en dehors des frontières du pays.

Enfin, on attribue souvent la rencontre virtuelle aux sites de jeux pour les populations les plus jeunes ou aux sites de rencontres pour les populations plus âgées, ce qui est une fausse idée. Les données montrent en effet que la rencontre virtuelle passe plus souvent par des forums ou des groupes de discussion (pour 32 individus sur 82) ou par des sites de « chat » ou de messagerie instantanée (pour 34 individus) que par des sites de rencontre (13 individus) ou des sites de jeux (13 individus).

Enfin, la rencontre physique, si elle n'est pas un aboutissement systématique de la rencontre virtuelle en est l'issue la plus courante, les deux tiers de nos internautes ayant des amis virtuels déclarant que toutes ou une grande partie de ces amitiés virtuelles ont abouti à une rencontre en face à face.

4.2.2. Les amitiés virtuelles : des amitiés aux contours flous

A l'issue de notre ACM sur la population d'internautes ayant des amis virtuels, nous retenons une classification hiérarchique en cinq classes. Cependant, la population d'internautes ayant des amis virtuels ne rassemblant que 82 individus et le nombre de variables caractérisant les amitiés virtuelles étant limité, cette classification ne permet pas de mettre en évidence des profils très précis de ces amitiés. Elle donne cependant certains éclairages sur les

⁴¹ Dans le questionnaire, il était précisé : *Par « rencontré », on entend échangé via Internet plusieurs fois avec une même personne identifiée (par son nom, un pseudo), ce qui représente une définition relativement large de la rencontre.*

comportements des internautes qui utilisent cet outil pour faire de nouvelles rencontres. Les variables qui apparaissent les plus discriminantes pour la classification sont les sites sur lesquels les internautes ont rencontrés leurs amis virtuels.

On voit apparaître une première classe qui regroupe majoritairement des joueurs, qui fréquentent principalement les sites de jeux en réseau et de jeux en ligne. La totalité des individus ayant rencontré leurs amis virtuels sur ces sites de jeux est regroupée au sein de cette catégorie. Les seules caractéristiques qui apparaissent significatives sont qu'ils échangent avec leurs amis virtuels plus d'une fois par semaine, mais pas quotidiennement et qu'ils pensent que la plupart d'entre eux habitent en dehors de la région. L'objectif est donc principalement le jeu et les individus ne cherchent pas nécessairement à rencontrer physiquement ces amis virtuels, qui sont le plus souvent éloignés géographiquement.

La seconde classe s'oppose à la première car elle regroupe des individus qui ne fréquentent pas les sites de jeux, mais plus volontiers, des sites de rencontre. La majorité des individus qui appartiennent à cette classe ne sont plus ni collégien, ni lycéen ni étudiant, déclarent faire de nouvelles connaissances difficilement, ne multiplient pas les rencontres sur Internet (la majorité ont rencontré moins de cinq nouveaux amis sur Internet au cours des 12 derniers mois), et échangent moins d'une fois par semaine avec leurs amis virtuels. Internet est ici un outil relationnel, qui semble combler une difficulté à faire des rencontres dans le monde réel et est utilisé de façon mesurée.

La troisième classe regroupe principalement des individus ayant rencontré leurs amis virtuels via la messagerie instantanée ou via des blogs ou wikis. Une grande partie d'entre eux a rencontré entre 9 et 15 nouveaux amis sur Internet lors des 12 derniers mois. Enfin, un grand nombre déclarent avoir rencontré en face à face une grande partie de leurs amis virtuels, tous ou la plupart des ces amis étant localisés dans la région. Il est intéressant de noter que ces individus sont caractérisés des fréquences de sortie (seul, en couple ou avec des amis) et de rencontres avec des amis élevées. On a donc ici des personnes qui sont loin d'être isolées socialement.

Cette classe est relativement proche de la quatrième classe que nous avons identifiée, qui regroupe la grande majorité des internautes ayant rencontré physiquement la totalité de leurs amis virtuels. Ces derniers étant localisés, soit dans la même ville, soit à l'inverse à l'extérieur du pays. La plupart des rencontres virtuelles ont eu lieu par l'intermédiaire de forums de discussion, et les individus qui appartiennent à cette classe communiquent quotidiennement ou presque avec leurs amis (réels), par mail ou par SMS, et plusieurs fois par jour avec leurs amis virtuels. Ici, on a donc une population d'individus qui communiquent beaucoup quel que soit l'outil utilisé. Bien que le face à face ne semble pas être le but ultime de la rencontre sur Internet, qui émane plutôt d'un intérêt commun et donc d'échanges fréquents sur des sites de discussion, la rencontre physique est presque systématique.

Chacune de ces quatre classes regroupe entre 20 et 25% de notre population d'internautes ayant des amis virtuels, la dernière classe, regroupant un peu moins de 5% d'entre eux, étant très peu pertinente.

Cette classification nous a permis de faire le lien entre les différents sites Internet qui ont engendré la rencontre et l'objet de cette rencontre d'une part et certaines caractéristiques sociales des individus d'autre part. Trois profils bien distincts se dégagent ici. Celui du joueur, qui recherche sur Internet des partenaires de jeu, et pour lequel les échanges se limitent au jeu et donc restent virtuels. Celui de la personne qui fait difficilement de nouvelles rencontres dans le monde réel et utilise donc Internet et en particulier les sites de rencontre pour pallier cette difficulté. Et enfin, celui de la personne sociable pour qui la rencontre virtuelle semble

répondre en priorité à une volonté de multiplier les échanges et de partager ses passions, même si elle débouche le plus souvent sur la rencontre physique.

Afin de compléter cette première approche quantitative, une enquête qualitative a été menée, qui nous permettra d'une part de clarifier ces amitiés virtuelles mais aussi et surtout de mieux en comprendre le processus de construction et de faire le lien avec les amitiés réelles.

4.3. Amitiés virtuelles : pourquoi et comment ?

A partir des interviews menées, nous avons pu dégager quelques résultats, qui bien sûr n'ont qu'une valeur exploratoire. Nous voulons mettre en avant trois éléments qui nous semblent significatifs pour comprendre le pourquoi et le comment de l'amitié virtuelle, du point de vue des acteurs eux-mêmes : la naissance de relations sociales virtuelles qui deviendront ou pas des amitiés virtuelles (et/ou réelles), autrement dit les circonstances et motifs d'action ; l'existence de normes de recrutement et des valeurs de construction de l'amitié ; le fait qu'il s'agisse d'un processus de construction d'une relation de confiance.

4.3.1. Des motifs clairement identifiés

Avant d'entamer le développement de ce point, il est utile de préciser qu'il sera question dans ce paragraphe de constructions de relations dont les personnes ne savent pas, au moment de leur inscription dans la communication virtuelle, si ces « contacts virtuels » deviendront ou non des relations, puis des amitiés. Une précaution méthodologique est nécessaire : la façon dont nous avons introduit le sujet aux interviewés potentiels, à savoir qu'il s'agissait d'une recherche sur « l'amitié virtuelle », entre également ici pleinement en ligne de compte. Puisque ces individus ont répondu spontanément à notre appel, cela implique que les relations qu'ils vivaient sur Internet relèvent de leur définition de l'amitié ou d'une définition de l'amitié, lorsque celle-ci diverge de leur conception de l'amitié dans la vie réelle. Nous essayons donc ici d'explicitier leurs points de vue.

A partir du matériau recueilli, deux types de circonstances de l'inscription dans la communication virtuelle amicale peuvent être repérés. Le premier est le fait de se sentir seul ; ce qui ne veut pas nécessairement dire être seul au sens d'isolé socialement, parce que les individus que nous avons rencontrés ont, dans l'ensemble, des amis réels ou des connaissances, une famille, un travail ou un lieu d'étude, des activités sociales et culturelles. Il s'agit d'ailleurs plus souvent d'un sentiment de solitude que d'une situation d'isolement social. Ce sentiment d'être seul est inscrit à la suite d'un deuil, d'un divorce, d'un bilan de sa vie personnelle, d'un changement de situation et de lieu de vie pour ses études ou le travail. Dans tous les cas rencontrés ici, il est question d'une « rupture » ou d'une bifurcation dans un parcours biographique.

La seconde circonstance relevée est le souhait de pratiquer une langue ou le désir de partager avec d'autres une passion.

Le fait d'avoir des amis virtuels est donc inscrit dans des trajectoires individuelles. Autrement dit, les circonstances de cette action de recherche d'amis virtuels sont inscrites dans un parcours biographique, ce que relèvent tous les entretiens lorsqu'ils situent leur entrée dans la communication virtuelle avec des personnes qui leur étaient inconnues jusqu'alors. Les raisons de cette action sont explicitées par les interviewés comme correspondant à des attentes plus ou moins fortes qu'on peut appeler des « besoins ». Les différents types de motif

explicité ne sont pas étanches au sens où plusieurs d'entre eux peuvent être repérés dans le discours d'un même individu.

Nous pouvons identifier quatre types d'attentes répertoriés à partir des entretiens réalisés :

- la rencontre,
- l'échange et la compréhension,
- le fait d'apprendre...des autres,
- le fait de former des groupes.

La rencontre

La potentialité de rencontre qu'offre Internet joue bien évidemment un rôle fondamental, qu'il s'agisse d'une possibilité virtuelle ou d'une réelle éventualité que la rencontre virtuelle devienne une rencontre dans la vie réelle c'est-à-dire en face à face. Ainsi, une des raisons ou motivations signalées par les personnes que nous avons interviewées n'est autre qu'un « besoin de rencontre », et ce quelle que soit la forme que cette rencontre prendra par la suite : rester virtuelle ou devenir réelle. Ce besoin de rencontre est éclairé par exemple par un besoin d'ouverture à d'autres mondes sociaux et culturels, de curiosité, d'autonomie, de « se sentir vivant », « relié aux autres ». C'est ce que nous explique Agathe (63 ans, retraitée, veuve) :

« Rencontrer, pas pour refaire ma vie mais pour faire des rencontres, pour me sentir vraiment vivante, reliée aux autres et pour dire oui à la vie, pour rencontrer l'autre du lieu de ma recherche et non de mes manques », et elle explique à ce propos : « se limiter à une quête affective me semble illusoire et déprimant ».

La recherche d'amitiés virtuelles peut être envisagée certes comme un moyen de remédier à un certain isolement géographique, comme dans le cas d'Agathe qui vit à la campagne, ou à un faible tissu social amical de proximité lorsque l'on migre pour des raisons professionnelles ou pour ses études. Ce besoin de rencontre est un besoin de compagnie ou d'amitié. Mais plus encore, Internet donne une possibilité d'agir, de devenir acteur d'une manière inédite. Ce besoin de rencontre peut alors revêtir, comme dans le cas d'Agathe, la forme d'une « compensation sociale » prenant pour ancrage la qualité des relations et mue par le désir de conquérir une autonomie (plus ou moins contrainte par la force des choses ou voulue) et d'accroître une indépendance dans une nouvelle situation de vie.

L'échange et la compréhension

La recherche d'amitiés virtuelles correspond à celle d'une ouverture sur les autres. Pour certains il s'agissait de « sortir de son monde ». Le besoin d'échange et de compréhension est un des motifs exprimés par les personnes interviewées. Ce qui dans leurs termes veut dire : un besoin de discussion et de parole, d'être écouté et compris. Internet cristallise ici de nombreuses attentes qui peuvent aller jusqu'à prendre la forme de « droits » : « *De ce qu'on est en droit d'attendre de relations* », souligne Nadine (43 ans, chef d'entreprise, divorcée) qui s'est inscrite dans la communication virtuelle amicale avec l'idée que « *les amis virtuels n'auraient que le fond de sa pensée, le mental ; alors que les amis réels ont du mal à comprendre ce qu'elle a vécu* ». D'ailleurs, ceux qui se retrouvent dans ce type de motif recherchent auprès des amis virtuels un « soutien moral », de l'attention, de la complicité et de l'humour, et autres formes de réconfort. Dans ce type d'attente, l'action et le motif à cette action se confondent. Ce « besoin de parler », invoqué par plusieurs personnes rencontrées, fait directement référence à un « besoin d'intimité » ou d'expression sur l'intime qui est jugé impossible dans le cadre de sociabilités de groupe, de sociabilités amicales de couples ou encore de sociabilités associatives. Internet, par l'anonymat qui caractérise la communication produite en ligne, ouvre ici à la possibilité d'une parole qui serait plus « libérée », plus souple

au sens où elle est moins dépendante des carcans sociaux et peut être moins « stigmatisante ». Les personnes ici font un lien entre la forme, le contenu et le contexte de la parole échangée sur Internet : l'absence de contraintes structurales ou du moins leur plus faible poids que dans le cadre des relations aux proches (famille, amis réels, relations sociales associatives, etc.) par exemple a pour effet d'augmenter la possibilité effective de la confiance. Bref, au final, Internet permet une parole qui serait moins « embarrassée » car moins « cadrée socialement » que lorsqu'elle a lieu dans les cercles sociaux amicaux, familiaux, ou dans le cadre de toute relation de face à face.

Apprendre... des autres

Ce troisième motif identifié à partir du matériau recueilli est relatif à une découverte : celle d'une passion ou d'un thème spécifique qu'un individu souhaite partager avec d'autres qui ont le même intérêt, dans le but d'augmenter ses connaissances ; connaissances qui peuvent être sur un sujet précis ou sur d'autres mondes culturels où il s'agit alors de « se libérer des différents préjugés » comme le dit Olivier (20 ans, étudiant).

Pavel (22 ans, étudiant) souligne :

« Donc, j'ai commencé à me documenter, à faire des recherches, des travaux, à lire des articles, etc., et en fait, au fil du temps, j'ai commencé à rentrer en contact avec des gens qui étaient un peu... qui avaient plus de connaissances que moi, pour apprendre d'eux, à travers des forums, des salons de discussion, ce genre de choses, et... donc, à force de discuter, enfin, c'est des gens à qui je parlais assez régulièrement, hum... c'était tous les jours, je pense, que je passais un peu de temps avec eux, et donc, au bout d'un moment, on se rend compte qu'il y a des personnes avec qui on partage des affinités sur des points... autres que l'informatique, en particulier, donc, ça crée des échanges et... à la fin, on se rapproche un peu de certaines personnes par rapport à d'autres. Donc, ça on sait... je considère que c'est des amis virtuels, parce que c'est des personnes avec qui je peux parler de n'importe quoi, avec qui j'échange sur beaucoup de choses, mais que... enfin, je n'ai jamais rencontré et il y en a beaucoup que je ne rencontrerai jamais, je pense, pour de vrai, quoi. »

C'est un besoin d'apprendre, mais d'apprendre des autres, ce qui se traduit par la transmission de savoirs acquis par les autres, partager et approfondir des connaissances, découvrir à travers les autres en interagissant avec eux, bénéficier de l'expérience des autres, y compris pour trouver des solutions à des problèmes de toute sorte. Dans ce troisième type de motif d'action, l'« échange » est proche du partage, qu'il s'agisse d'un partage de connaissances ou de savoir faire, de solution à un problème ; il peut prendre la forme du conseil.

Former des groupes

Les usages sociaux du web sont justement sociables ; ils ont une dimension d'intégration : le quatrième besoin répertorié à partir des interviews témoigne d'un besoin de former des groupes. Plus précisément, il s'agit d'intégrer un groupe, d'être avec une communauté, d'interagir avec des humains qui sont tous engagés dans un même but : jouer avec d'autres joueurs. Comme le souligne Luigi (27 ans, enseignant-chercheur, célibataire) qui joue en réseau :

- « Donc, jeu massivement multi joueurs, jeu de rôle massivement multi joueurs en ligne. Donc, c'est typiquement un genre de jeu ou si tu y joues, c'est pour rencontrer des gens parce que tu as des serveurs où, comme je te disais, ça peut

aller de 300, au début, 300 personnes, maintenant, c'est généralement 3000 et, des serveurs où il y a 30 000 ou 45 000 personnes. »

- « C'est énorme ! »

- « C'est une ville. C'est une ville. Et, donc les gens, sont rassemblés en communauté. Et donc, pour ne pas être perdu, t'es obligé de rejoindre une communauté, c'est un passage obligé. Et, il faut vouloir avoir du contact avec les gens. Si t'as pas envie de lier des liens humains avec des gens dans le cadre du jeu, tu fais un jeu de rôle... tout seul sur ton ordinateur, il y en a plein. Donc, c'est vraiment un type de jeu qui incite les gens quand même... enfin qui attire les gens qui ont envie de jouer en groupe et pas jouer seul ou de jouer en groupe alors aussi bien de manière coopérative que compétitive, c'est-à-dire se taper les uns sur les autres. Mais, au final, ça tisse toujours... ça tisse aussi des liens et... Donc, c'est pour ça que je ne suis pas allé sur Internet pour rencontrer des gens, mais, finalement, j'ai voulu jouer à des jeux pour pas jouer seul et pour être avec une communauté. Et, à l'origine, c'était pas pour avoir des amis sur Internet, c'était pour avoir des copains avec qui jouer. Et, ça en est venu, au fur et à mesure, du fait que derrière le jeu il y a une communauté qui s'est formée, ça en est venu à avoir des amitiés. »

C'est toute la dimension sociale et humaine du jeu qui ressort particulièrement ici. Le jeu en ligne « c'est quand même dans le but d'établir des relations, l'envie de jouer avec des humains », dit Emmanuel (31, ingénieur, marié, 2 enfants), qui, en tant qu'administrateur d'un jeu en réseau, observe qu'il y a « un effet boule de neige quand il y a très peu de joueurs sur un jeu, tout le monde s'en va ». Un effet finalement assez comparable à celui d'autres espaces réels de socialisation.

Pour autant, le jeu, c'est un espace de socialisation, mais qui, pour certains, reste virtuel.

« C'est un vecteur de socialisation mais limité dans le sens où les gens veulent rester dans ce milieu virtuel mais dès qu'on va leur demander où ils habitent etc. etc. Oh la ! Ca devient du concret euh... Tant qu'ils restent dans le domaine virtuel, même des fois même ce que j'ai remarqué c'est que des joueurs masculins jouent des avatars féminins et ils ne veulent pas qu'on sache qui ils sont. Euh... Pourquoi ? Parce que simplement ils préfèrent le contact de cette façon-là, ça crée des contacts plus faciles peut-être, j'en sais rien... Globalement de savoir qui ils sont ça risque de gâcher tout le... Parce que si on apprend que c'est un mec, façon de parler, ben on ira moins vers lui. Ca s'est vérifié, il y a un gars qui a fini par dire je suis un gars et du coup son personnage qui était une fille avait perdu tout l'attrait qu'elle avait au début ! » (Emmanuel, 31, ingénieur, marié, 2 enfants).

Sans négliger toute la dimension ludique du jeu, le plaisir de jouer... C'est d'ailleurs par cette entrée du jeu (comme expérience ludique) qu'est principalement abordée dans les entretiens la question du « communautaire », de l'appartenance à une communauté et de l'identité de joueur qui se construit dans cette affiliation à un groupe. Même si en raison du matériau recueilli nous ne pouvons pas déduire que c'est une des spécificités des jeux, on est en mesure de poser la question puisque cette dimension ne ressort pas des entretiens réalisés dans le cadre de cette étude auprès des non-joueurs. Est-ce que ce serait pour autant une dimension qui ressortirait des discours des personnes qui partagent une passion ?

Plus la façon de jouer d'un individu correspond aux attentes d'un autre joueur, plus le moment passé sera considéré comme agréable et suscitera l'envie d'établir de plus en plus le contact avec le dit joueur. Les personnes rencontrées parlent d'« échanges sur des sujets », de « partage des goûts », de « délires communs », du simple plaisir à retrouver régulièrement des

gens avec qui on se découvre des affinités. Autour d'un jeu, il existe généralement un forum : une section privée du forum du jeu où les membres de la communauté peuvent dialoguer entre eux. C'est dans cet espace virtuel « *qu'on voit l'humain derrière le joueur* », précise Luigi (27 ans, enseignant-chercheur, célibataire). Des informations personnelles, le métier, la situation familiale, l'âge peuvent y figurer. Chacun peut parler de soi, donner son adresse MSN etc. C'est là une des contradictions qui émerge des témoignages recueillis : d'un côté le fait que les personnes peuvent ne pas vouloir dévoiler leur identité, voire garder une certaine distance, d'un autre côté l'idée d'appartenance à une communauté. Internet permettrait-il cette ambiguïté que ne permettrait pas le face-à-face ? Quel lien peut-on établir entre dévoiler son identité et appartenir à une communauté ? Mais ceux qui ne dévoilent pas leur identité ne revendiquent pas (nécessairement) le fait d'appartenir à une communauté. La prise en compte de ces deux dimensions et l'analyse de leur rapport devrait, il nous semble, permettre de catégoriser des types de joueurs différenciés...

Mais la dimension sociale et humaine du jeu se caractérise aussi par un besoin de reconnaissance sociale par et dans le jeu. Luigi précise d'ailleurs en ce sens :

« [...] mais finalement, le fait de pouvoir agir sur les autres, c'est quelque chose qui... qui devient assez addictif et tu cherches des jeux où tu as du contact avec des gens parce que... pourquoi ? Parce que tu peux acquérir une certaine renommée et, finalement en étant méchant, tu es craint, donc, dans le fait de ton personnage, tout le monde te connaît, te reconnaît et t'évite parce que voilà ou alors l'inverse parce que tu es gentil et tout le monde viens te demander de l'aide. Et le fait d'être reconnu, c'est quelque chose qui donne une autre dimension à un jeu sur lequel on jouerait face à son ordinateur. Et, c'est peut-être cette dimension sociale, humaine, qui attire. » (Luigi, 27 ans, enseignant-chercheur en informatique, célibataire).

Jouer serait-il alors une manière de re-négocier son identité ?

4.3.2. L'existence de normes de recrutement

Les manières dont les individus procèdent pour recruter des « partenaires » de l'échange sur Internet (qui deviendront ou pas des amis) soulignent l'existence de normes de recrutement et de valeurs de construction de l'amitié. Les personnes rencontrées disent avoir des exigences plus importantes avec les contacts virtuels. Ce résultat est déjà surprenant en soi. Il peut vraisemblablement s'expliquer par le fait que leur action (ie. la « recherche » d'amis virtuels) est orientée précisément vers la réponse à des attentes mieux identifiées. Ces exigences sont marquées socialement. Elles sont principalement de trois registres : l'écriture, la qualité des échanges, la présence de normes de « bon comportement relationnel ».

L'écriture, l'orthographe

Le premier registre concerne l'écriture. Ce sont, parmi les personnes interviewées, particulièrement les femmes qui accordent une importance, une valeur à ce que le partenaire de l'échange sache écrire. Elles soulignent les critères de l'orthographe et de l'écriture, la tournure des phrases. Ainsi trop de fautes d'orthographe est réhibitoire, comme le précise Nadine (43 ans, chef d'entreprise, divorcée). C'est un critère excluant, et ce, quel que soit l'âge. C'est un des critères de sélection qu'utilisent les femmes ; elles y sont particulièrement sensibles, alors que les hommes interviewés ne l'évoquent jamais.

Anaïs (25 ans, étudiante en master professionnel) nous dit :

« [...] c'est vrai que je cataloguais assez vite. Déjà trop de fautes d'orthographe dans la même phrase, c'est bon, tu dégages parce que moi, ça me fait mal aux yeux. »

La qualité des échanges

Le second est relatif à la qualité des échanges définie par le critère de la curiosité, le fait d'avoir des choses à raconter, savoir sortir du registre des banalités, le fait d'avoir une bonne répartie, des affinités, une capacité au dialogue. S'il y a trop de « blancs », « pas grand-chose à raconter » ou « trop de banalités » dans l'échange, celui-ci sera vite interrompu ou du moins n'aura aucune suite, comme insiste Anaïs (25 ans, étudiante en master professionnel). Agathe (63 ans, retraitée, veuve) parle d'un « niveau de qualité des échanges ». Cyril (39 ans, sociologue et coach) évoque le critère d'un échange cultivé, d'une bonne répartie, d'un « éveil » comme il dit. Enfin, Olivier (20 ans, étudiant) insiste sur « la capacité de dialogues fructueux et instructifs ».

Du « bon comportement relationnel »...

Enfin, le troisième registre rassemble des normes de ce que nous appellerons un « bon comportement relationnel », ce qui est très marqué chez les joueurs de jeux de rôle. Patrice (20 ans, apprenti ingénieur) décrit un processus de recrutement des joueurs. Il évoque l'existence d'un test.

« Sur Internet, tu as des sites web pour trouver les sites d'une guildes parce que c'est là qu'on... ça permet justement de recruter. Donc, je savais qu'il y avait des recrutements qui se faisaient comme ça. Donc, je suis allé chercher des sites Internet, j'en ai trouvé un qui m'intéressait, mais en fait, il y avait un processus de recrutement où juste on regardait si le joueur peut intervenir en tant que son personnage et vraiment jouer un rôle. On avait un premier test comme ça et ensuite, il y avait un pseudo entretien en jeu où on était... on faisait bien attention que le personnage... le joueur ne... n'essayait pas de faire des magouilles à tout va. [...]. On cherche pas de gens qui se mettent à hurler partout en courant en rond, pendant qu'on est en train de leur parler ou qui sortent des insultes à tout va parce qu'ils ont envie de se défouler ou... Même de façon (incompris), on va refuser des gens qui écrivent en SMS parce qu'on estime que c'est dur comme ça d'avoir à lire ce que les gens disent sans avoir en plus à le déchiffrer ce qui est complètement compréhensible » (Patrice, 20 ans, apprenti ingénieur).

Pour Juan (23 ans, étudiant stagiaire), l'attitude de chacun dans le jeu est un critère déterminant. La « bonne attitude » est d'ailleurs fonction de la définition de la situation par le joueur, du sens du jeu pour lui. Comme le précise Juan, pour lui dans le jeu « *il s'agit d'accomplir des objectifs en collaborant.* » Ainsi, le « bon comportement relationnel » est caractérisé par des valeurs de respect d'autrui, une logique de la discussion, des valeurs de partage et d'échange, parfois des valeurs d'entraide, un rejet de la trivialité et des obscénités (censure). Mais ces valeurs se retrouvent aussi chez certains, qui cherchent à rencontrer des personnes via des sites de rencontre. Par exemple, la trivialité des pseudonymes permet d'évincer bon nombre de personnes, comme le relève Agathe (63 ans, retraitée, veuve). Ce sont d'ailleurs surtout les femmes que nous avons rencontrées qui précisent dans leur discours exclure systématiquement toute obscénité.

4.3.3. Des relations construites sur la confiance

Les manières dont les personnes interviewées décrivent la relation virtuelle amicale mettent en avant un processus de construction d'une relation de confiance. Certes, la prise de contact via Internet est considérée comme étant plus facile et offrant plus de liberté pour commencer

une relation, comme pour l'interrompre. Mais la relation amicale virtuelle définit pour les personnes interviewées un véritable processus inscrit dans la durée, constitué d'étapes, de graduation une fois passés les premiers tris du recrutement. Cette graduation établit une véritable échelle de valeurs selon ce qu'on attend d'une relation amicale.

Se dessine un « schéma idéalisé » en trois temps : premièrement l'écrit, deuxièmement la voix, troisièmement la rencontre réelle. L'écrit est décrit comme froid ; alors que le passage à l'oral, la voix est du domaine du sensible, de l'émotion et permet le rapprochement. Emmanuel (31 ans, ingénieur, marié, 2 enfants) rapporte que la voix est un révélateur de caractère ou un trait de personnalité, et c'est parce qu'il a dialogué avec certains qu'« *ils ont augmenté dans l'échelle de valeurs* ». La rencontre réelle, quand elle a lieu (elle est loin d'être systématique et peut ne pas être souhaitée), renforce le lien ou l'arrête (définitivement).

Nous avons jusqu'à présent peu fait part de situations de tensions dans l'interaction virtuelle. Pourtant les interviewés en font état. Les conflits existent et peuvent dans certains cas rompre le processus de confiance qui s'était établi ou était en train de s'établir. Si la relation est encore relativement peu investie, elle risque alors de prendre fin (c'est la facilité d'Internet : l'absence d'embarras), mais le conflit peut également permettre de re-négocier la relation. L'exemple le plus parlant est somme toute celui dont fait part Olivier (20 ans, étudiant) à propos d'une « connaissance virtuelle qui dure ». Olivier raconte la relation virtuelle qu'il a établie avec une fille de son âge qui est aux Pays-Bas. Elle est chrétienne, lui musulman. Suite à une discussion sur les différences entre ces deux religions, elle lui a posé la question de ce qu'il pensait du terrorisme, ce qui a provoqué une tension, qui aurait pu être source de malentendu. Olivier ne saisit pas ce que cette question a à voir avec la discussion d'ensemble. Mais la question a généré un dialogue. Pour Olivier, c'est ce moment conflictuel qui a donné une autre dimension à leur relation et finalement, structuré leur amitié : depuis « on se comprend mieux », on peut « éclaircir des points et après, ça démarre... en plus clair ».

La question de la confiance se pose énormément. Comme le dit Pavel (22 ans, étudiant), si sur Internet c'est plus difficile de ressentir, cela prend plus de temps :

« ça m'a pris plusieurs années avant d'identifier les personnes qui étaient vraiment mes amies » ; c'est justement « au fur et à mesure des échanges, et c'est le rapprochement des échanges, qui fait qu'on arrive à identifier la personne, si elle est sincère ou non. »

Car comme le précise Pavel (22 ans, étudiant) : « *ne pas être sincère est une position qui n'est pas très facile à tenir* », et « *finit par se remarquer assez facilement* ».

Le travail de construction de la confiance dans la relation virtuelle apparaît comparable à celui dans une relation réelle, avec un même risque de se tromper ou de se faire avoir. Nadine (43 ans, chef d'entreprise, divorcée) souligne en ce sens : « *C'est exactement la même chose, on peut lourdement se tromper* ». Le passage d'une conversation ciblée à des échanges sur tout et n'importe quoi constitue une étape décisive, pour toutes les personnes que nous avons rencontrées. Enfin la confiance définit quant à elle un véritable principe de l'amitié : le passage aux discussions plus personnelles et intimes est un marqueur de la confiance et de l'amitié (le fait de pouvoir tout « dire », de parler de ses problèmes).

Quelques constats se dégagent, mais ils mériteraient d'être creusés et mieux identifiés car ils peuvent servir d'axes pour construire des types d'acteur ayant des amis virtuels. Il y a ceux pour qui la relation virtuelle amicale est plus amplifiée, plus rapide que dans la vie réelle, plus facile, directe ou désinhibée. Parmi les personnes rencontrées, il semble que ce soit davantage le fait des plus âgées, plus des femmes, celles qui ont le plus fort sentiment d'être seule. Il y a ceux pour qui la relation amicale virtuelle est au contraire plus lente, plus méfiante et prend

plus de temps, mais évolue comme des amitiés réelles. Parmi les personnes que nous avons rencontrées, il s'agit des plus jeunes qui ont une vie sociale plus intense, plus des hommes. Il y a ceux pour qui la rencontre dans le réel est soit un objectif, soit souhaitée, soit envisageable. Et ceux pour qui la rencontre n'est ni souhaitable, ni désirée ; ils préfèrent rester dans leur monde virtuel, d'évasion du quotidien, et ne pas faire rentrer ces liens considérés « à part » dans la vie réelle.

4.4. Amitiés réelles, amitiés virtuelles : points communs et différences

Enfin, les personnes rencontrées définissent l'amitié comme une histoire construite, entre deux personnes, caractérisée par la confiance. Selon les termes des interviewés : elle est réciproque, fondée sur l'échange et le partage, l'authenticité, la franchise, la sincérité, la loyauté. L'amitié est une relation intime, personnelle, marquée des valeurs de tolérance, de respect, d'impartialité. La compréhension et l'écoute sont parmi les attentes les plus fortes d'une amitié. Enfin, avoir un ami c'est savoir qu'on peut compter sur lui, qu'il est toujours là même quand il n'est pas là, c'est une présence. L'amitié, c'est aussi une vision du monde, une conception de la vie.

Les « vrais amis réels » sont très peu nombreux, ce sont ceux sur lesquels on peut compter, ceux que l'on connaît, ceux avec lesquels on partage un sens de l'humour, un univers, une conception de la vie, des expériences, des affinités, ceux à qui on peut parler librement, ceux à qui on ressemble.

Les « vrais amis virtuels » sont également très peu nombreux, les autres sont de bonnes relations ou des connaissances. Les vrais amis virtuels sont souvent des confidents, des rencontres qui pourraient être équivalentes aux amitiés réelles si elles devenaient réelles (mais elles ne le deviennent pas nécessairement). S'ils restent virtuels, ils ont dans l'ensemble moins de valeur que des amis réels, mais peuvent cependant être importants. Les amis virtuels sont disponibles, des contacts immédiats, qui peuvent aussi être facilement interrompus. Ils sont aussi des personnes plus détachées de notre vie réelle, donc considérées comme ayant plus d'objectivité : ils peuvent avoir un rôle de conseiller. Enfin, on ressemble aussi à ces amis virtuels, au moins sur certains points précis.

L'idée qu'Internet ouvre à d'autres mondes sociaux apparaît finalement relever davantage de l'intention que ce qui se passe réellement, du moins dans les rencontres amicales virtuelles. Certes, la possibilité de rencontrer des personnes d'un autre monde culturel et social que celui auquel on appartient ou d'un autre âge semble plus grande sur Internet qu'elle ne l'est dans la réalité, encore que ce dont témoignent les personnes rencontrées reste dans l'ensemble peu marquant en ce sens (des écarts d'âge de un à trois ans pour des plus jeunes ; la reconnaissance d'autres valeurs sociales et politiques mais un référentiel culturel commun ; des looks différents mais une même origine sociale, des origines diverses mais une socialisation étudiante commune, etc.).

5. Conclusion

Pour conclure sur nos travaux, les amitiés virtuelles sont loin d'être les relations nombreuses et superficielles, que certains détracteurs d'Internet voyaient se substituer aux amitiés profondes et réfléchies que les individus peuvent construire dans la vie réelle. « Avoir des amis virtuels », d'une part, se fonde sur les interactions sociales entretenues par les individus sur Internet, d'autre part, s'inscrit dans la durée (de quelques mois à presque dix ans), et enfin, peut comporter des situations de conflits qui sont liées pour l'essentiel à l'écrit : les messages sont décrits comme étant plus bruts, les émotions ne passent pas, il existe des

malentendus. Nombreux sont les interviewés qui nous font part de ruptures du processus de confiance à partir de points de « crise », de difficultés liées à des malentendus ou de situations de tensions dans l'échange.

On peut relever quelques traits, qui ressortent de nos travaux quantitatifs et sont de plus soulignés par les acteurs eux-mêmes. Internet, est un moyen supplémentaire de rencontre et d'échange. Il n'y a pas de substitution, puisque ce sont dans l'ensemble des personnes plutôt sociables qui ont aussi des amis virtuels, et pour les quelques rares exceptions à la règle, Internet leur permet au moins une vie sociable qu'ils n'avaient pas. Internet est dans tous les cas un moyen d'élargissement des contacts possibles et de son horizon, de sortir de son isolement. Il peut répondre à un besoin de trouver des partenaires de jeu, de rencontrer physiquement de nouvelles personnes, ou simplement de d'échanger sur des thèmes particuliers. C'est aussi et surtout pour certains un mode de régulation des tensions de la vie quotidienne : la confiance, l'évasion du quotidien, la reconnaissance, la revalorisation de soi sont des thèmes abordés par des personnes que nous avons rencontrées.

Enfin, quelques limites ont pu être identifiées. Elles sont d'une part, relatives à l'outil, en particulier à sa pratique ; Internet ne sera utilisé comme média relationnel qu'après un apprentissage de l'outil qui passe le plus souvent par des usages non sociaux. Elles sont, d'autre part, constitutives de toute relation, comme les limites de la confiance. Une part de méfiance peut en effet persister, notamment chez ceux qui ne veulent pas que ces relations entrent dans leur vie réelle. Un autre aspect est intéressant à relever ici. Il renvoie à ce qu'on peut appeler la barrière de l'écrit. Les premiers contacts se font, en effet, systématiquement par l'écriture, avant d'avoir éventuellement recours à l'oral (la voix) par l'utilisation (et l'ajout) d'autres technologies ; or l'écrit est discriminant socialement et constitue d'ailleurs, nous l'avons vu, un des critères de sélection des partenaires éventuels de l'échange.

Au final, trois logiques peuvent être décrites. Une première logique transparaît, que l'on pourrait qualifier d'*expressive*, les amitiés virtuelles répondant à un besoin d'exprimer ses opinions, ses goûts, ses sentiments, son « vécu ». Une seconde logique, *instrumentale*, fait apparaître Internet comme un moyen de faire des rencontres, de compter sur les autres, d'apprendre d'eux et solutionner des problèmes. La troisième logique, *évasive*, répond à un besoin d'évasion de la vie quotidienne, par le jeu, la régulation des tensions de la vie réelle : Internet peut aider à tenir le coup dans les périodes difficiles. Enfin, une quatrième logique se dessine en filigrane : une logique d'*exploration*, Internet permettant d'explorer d'autres mondes, de mieux se connaître.

Bibliographie

Bidart C. (1997), *L'amitié, un lien social*, Paris, La Découverte.

Boase, J., Horrigan, J., Wellman, B., et L. Rainee (2006), The strength of Internet ties: the Internet and email aid users in maintaining their social network and provide pathways to help when people face big decisions, Pew Internet and American Life Project.

Boutet A., Thépot A. (2007), "TIC et intégration sociale dans une approche organique de la solidarité", Colloque du 10e anniversaire du GET, 29 juin 2007, *La société de la connaissance à l'ère de la vie numérique*, pp. 135-143.

Boyd D. (2007), "Friends, Friendsters, and Top 8: Writing community into being on social network sites, *First Monday*, Volume 12 Number 11, 18 p.

- Cole, J. (2000), *Surveying the digital future*, The UCLA Internet Report.
- Degenne A., Forsé M. (1994), *Réseaux sociaux : une analyse structurale en sociologie*, Paris, Armand Colin.
- Durkheim E. (1983), *De la division du travail social*, Paris, PUF.
- Forsé M. (1991), « Les réseaux de sociabilité : un état des lieux », *L'Année sociologique*, 41.
- Franzen A., (2003), Social Capital and the Internet: Evidence from Swiss Panel Data, in *Kyklos*, vol. 56 (3), p. 341-360.
- Katz J., Rice R. et P. Apsden (2001), The Internet, 1995-2000 : Access, Civic Involvement and Social Interaction, *American Behavioral Scientist*, vol. 45, p. 405-419.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., et W. Scherlis (1998), Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? in *American Psychologist*, vol. 53 (9), p.1017-1032.
- Kraut, R., Kiesler S., Boneva B., Cummings J., Helgeson V., et A. Crawford (2002), « Internet paradox revisited », in *Journal of Social Issues*, vol. 58, (1), p. 49-74.
- Licoppe C. (2007), «les technologies d'information et de communication et la question du lien social», *La société de la connaissance à l'ère de la vie numérique* », pp. 97-98.
- Maisonneuve J. (1966), *Psychosociologie des affinités*, Paris, PUF.
- Maisonneuve J. (1993), *Psychosociologie de l'amitié*, Paris, PUF.
- Mercklé P. (2004), *Sociologie des réseaux sociaux*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », n°398.
- Merton R.K. (1954), « Friendship as a social process », in Berger M et al. (Eds), *Freedom and Control in modern society*, Princeton, Van Norstrand, 18-66.
- Mesch G.S., Talmud I. (2006), «Online Friendship Formation, Communication Channels, and Social Closeness», *International Journal of Internet Science*, 1 (1), 29-44.
- Nie, N. et L. Erbring (2000), *Internet and Society : a preliminary report*, Stanford Institute for the Quantitative Study of Society.
- Pénard T. et N. Poussing (2006), « Usages de l'Internet et investissement en capital social », in *Recherches Economiques de Louvain, Louvain Economic Review*, vol. 72(4), p. 413-446.
- Quan-Haase A. et B. Wellman (2004), How does the Internet Affect Social Capital?, in M. Huysman et V. Wulf (éds.), *Social Capital and Information Technologies*, MIT Press.
- Rivière C.-A. (2004), «La spécificité française de la construction sociologique du concept de sociabilité », *Réseaux*, 2004/1, n°123, pp. 207-231.

Velkovska J. (2002), L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les webchats, in *Sociologie du travail*, vol. 44, p.193-213.

Wellman B., Quan-Haase A., Witte J. et K. Hampton (2001), Does the Internet increase, decrease or supplement social capital? Social networks, participation, and community commitment, *American Behavioral Scientist*, vol. 45, p. 437-456.

Annexes

Annexe 1 : Tableau 1 : Modalités associées à la présence d'amis virtuels.

Le tableau 1 fait apparaître les modalités des variables ayant des liens positifs (valeur test positive) ou négatifs (valeur test négative) avec la modalité que l'on cherche à caractériser : avoir des amis virtuels. Nous ne présentons dans le tableau 1 que les modalités pour lesquelles le lien est significatif (probabilité inférieure à 0.01) et le lien est d'autant plus fort que la valeur test est élevée (en valeur absolue). Le tableau fait aussi apparaître pour chaque modalité, la part de l'échantillon total (ici l'ensemble des internautes) étant caractérisée par cette modalité (pourcentage GLOBAL), la part des individus ayant des amis virtuels étant caractérisée par cette modalité (pourcentage MOD/CLA) et la part des individus caractérisés par cette modalité ayant des amis virtuels (pourcentage CLA/MOD).

Modalité caractérisée : Amis virtuels = oui (6.96% de l'échantillon)

MODALITES CARACTERISANTES	V.TEST	PROBA	POURCENTAGES		
			GLOBAL	MOD/CLA	CLA/MOD
N'a pas de conjoint	6.11	0.000	25.11	56.10	15.54
Utilise Internet + de 2 heures/jour	5.87	0.000	9.33	31.71	23.64
Utilisateur d'Internet = expert	5.42	0.000	10.43	31.71	21.14
Communique avec ses amis tous les jours	5.00	0.000	15.61	37.80	16.85
Ne vit pas seul dans le foyer mais sans conjoint	4.58	0.000	15.27	35.37	16.11
Entre 15 et 24 ans	4.51	0.000	16.37	36.59	15.54
Communique + 1 fois/semaine par messagerie instantanée	4.31	0.000	14.42	32.93	15.88
Sort avec des amis + d'1 fois/semaine (2 modalités)	4.27	0.000	22.90	43.90	13.33
Inactif	4.07	0.000	37.74	59.76	11.01
Utilisateur d'Internet = familier	3.99	0.000	22.05	41.46	13.08
Communique tous les jours par messagerie instantanée	3.87	0.000	9.08	23.17	17.76
Communique tous les jours par SMS	3.53	0.000	13.40	28.05	14.56
Sort avec des amis une fois par semaine ou plus (5 modalités)	3.30	0.000	20.87	36.59	12.20
Communique +1 fois/semaine par mail	3.21	0.001	39.78	57.32	10.02
Sort seul +1 fois/semaine	3.20	0.001	17.30	31.71	12.75
Rencontre des amis tous les jours	3.14	0.001	14.67	28.05	13.29
Est seul dans son foyer	2.95	0.002	9.84	20.73	14.66

Communique tous les jours par mail	2.79	0.003	9.41	19.51	14.41
Sort seul une fois par semaine ou plus (5 modalités)	2.77	0.003	15.95	28.05	12.23
Communique avec les membres de son foyer - 1 fois / mois	2.73	0.003	26.38	40.24	10.61
Collégien, lycéen ou étudiant	2.70	0.003	11.45	21.95	13.33
Nouvelles rencontres dans le cadre professionnel - de 1 fois /semaine	2.48	0.007	63.87	76.83	8.37
Entre 45 et 60 ans	-2.33	0.010	21.20	10.98	3.60
Entre 35 et 44 ans	-2.36	0.009	25.78	14.63	3.95
Nouvelles rencontres dans le cadre professionnel + de 1 fois /semaine	-2.48	0.007	36.13	23.17	4.46
Rencontre des amis une fois / mois ou plus (5 modalités)	-2.58	0.005	23.92	12.20	3.55
Pas collégien, lycéen ou étudiant	-2.70	0.003	88.55	78.05	6.13
Sort avec des amis - de 1 fois / mois (5 modalités)	-2.73	0.003	29.09	15.85	3.79
Communique avec le foyer + d'1 fois/semaine	-2.81	0.002	41.90	26.83	4.45
Communique avec les membres du foyer 1 fois / semaine ou plus	-2.81	0.002	41.90	26.83	4.45
Ne sort jamais avec des amis (5 modalités)	-2.95	0.002	19.34	7.32	2.63
Sort seul - de 1 fois / mois (5 modalités)	-3.03	0.001	34.94	19.51	3.88
Sort seul - d'1 fois /semaine (2 modalités)	-3.20	0.001	82.70	68.29	5.74
Communique par SMS - d'1 fois/ mois	-3.60	0.000	64.46	43.90	4.74
Actif	-4.07	0.000	62.26	40.24	4.50
Usa_Int5=2Utilisateur d'Internet = occasionnel	-4.12	0.000	23.32	6.10	1.82
Sort avec des amis - d'1 fois/semaine (2 modalités)	-4.27	0.000	77.10	56.10	5.06
Utilisateur d'Internet = très occasionnel	-4.81	0.000	15.18	0.00	0.00
N'utilise pas Internet (à titre privé) tous les jours	-4.84	0.000	32.49	9.76	2.09
Communique par mail - d'1 fois/mois	-5.25	0.000	36.47	10.98	2.09
Vit en couple / avec un conjoint	-6.11	0.000	74.89	43.90	4.08
Communique par messagerie instantanée - d'1 fois/mois	-6.67	0.000	72.26	37.80	3.64

Annexe 2 : Guide d'entretien

Amitié(s) virtuelle(s)

Vous avez des amis virtuels...J'aimerais que vous me racontiez comment vous les avez rencontrés, les circonstances de la naissance de ces amitiés, que vous me disiez ce que l'amitié représente à vos yeux, celles que vous avez contractées sur Internet. Peut-être pouvez-vous commencer en me racontant quel est votre lien avec les personnes en question, sur quoi vous échangez ? ...

Décrypter :

- l'amplitude des sphères d'échange (largeur)
- l'intimité du niveau d'échange (la profondeur)
- la fréquence des échanges

Le déroulement, les étapes de ces amitiés virtuelles de leur fondation à aujourd'hui (et éventuellement à leur fin)

- A partir de quand avez-vous utilisé Internet ? Et ensuite quand a commencé à intervenir la communication sur Internet ? Et avec qui au départ ?
- A partir de quand avez-vous utilisé Internet pour rencontrer des personnes ? Pour établir des relations ?
Qu'est-ce qui vous a motivé ou incité à utiliser Internet pour établir des relations ?
- Comment cela s'est passé ?
- Où ? Dans quel lieu ? Et quel type de média : forum, blog, chat, sites ?) ? Est-ce que pour vous il y a eu des espaces spécifiques virtuels de « rencontre amicale » (de socialisation amicale) ?
- Les circonstances, pour vous, c'était à quel moment dans votre vie ?
- Comment ces relations évoluent-elles ?

Qu'est-ce que l'amitié ?

-Qui est votre ami ? (Faire évoquer des amitiés particulières)

- À partir de quel moment vous vous êtes dit « c'est mon ami » ?
- Pourquoi X est-il votre ami ?
- Qu'est-ce qui vous lie à cette (ou ces) personne(s) ?
- De quoi parlez-vous avec vos amis virtuels ? Et avec vos amis « réels » ?
- A quelle fréquence échangez-vous ?
- Quelles sont les qualités de vos amis ?
- Qu'est-ce qui fait la particularité de ces amitiés virtuelles pour vous ? (Et par rapport aux amitiés réelles que vous avez par ailleurs ?)
- Comment ces liens amicaux ont-ils émergé ? Est-ce qu'il y a eu des moments particuliers, des situations ou des événements qui ont contribué à fonder ou souder cette amitié ? Pouvez-vous me les raconter ?

-Description et représentations de l'amitié (+ général)

- Comment définiriez-vous l'amitié ?
- Qu'est-ce qui pour vous est le plus important dans une amitié ?
- Sur quoi se fonde l'amitié ? Comment ?
- Est-ce que pour vous l'amitié c'est plutôt une relation entre deux personnes exclusivement ou cela peut-être un « groupe d'amis » ? [Idée que 2 à 2 : + privé ? Et amitié dans un « groupe » serait + « publique » ?]
- Vos amis d'aujourd'hui sont-ils les mêmes qu'hier ? Qu'est-ce qui a changé ?

-Sociabilité virtuelle / Sociabilité réelle

- Pour vous, qu'est-ce qui a favorisé l'émergence de ces liens amicaux virtuels ? (Age, profession, situation sociale, lieu d'habitation, lieu d'origine, situation familiale, matrimoniale, vie associative, etc.).
- Est-ce que pour vous vos amitiés virtuelles sont équivalentes à vos amitiés réelles ?

- Est-ce que vos amis virtuels ressemblent à vos amis réels ? Est-ce qu'ils ont des points communs, des caractéristiques communes ?
- Quelle est la signification pour vous de ces amitiés virtuelles ?
- Certaines de ces amitiés virtuelles sont-elles devenues réelles, au sens où vous vous êtes rencontrés ensuite en face à face ? Est-ce que la rencontre de face à face a modifié la relation ? Pouvez-vous m'expliquer en quoi ?
- Et aujourd'hui ces amitiés virtuelles se poursuivent-elles ? Et si elles se poursuivent, se poursuivent-elles plutôt de manière virtuelle ou plutôt concrètement dans la réalité ?
- La convivialité amicale : Et vos « amis réels », est-ce que vous les voyez souvent ? (Invitations, fréquence, qui, où ?)
- Qu'est-ce qu'implique la virtualité pour vous ?
- Qu'est-ce que vous pensez de cette notion ? Et particulièrement par rapport à l'amitié dite virtuelle ?
- Est-ce qu'il vous est arrivé de ne pas pouvoir communiquer avec un ami virtuel pendant un temps ?
Et comment avez-vous fait (substitution par le téléphone, chat) ou arrêt pendant un temps ?
- Sur une semaine par exemple, est-ce que vous pouvez me dire comment vous contactez vos amis (qu'ils soient virtuels ou réels) ?

-L'enjeu identitaire

- Avez-vous une page personnelle et/ou un blog ? (Qu'est-ce qui figure dedans ? Qu'est-ce que vous y inscrivez ?)
La présentation de soi (rapport à soi et/ou à autrui, conceptions relationnelles, échanges, compétences développées, etc.)
- Est-ce que pour vous la façon dont on se présente dans l'échange avec des amis virtuels gomme (efface) ou renforce certaines choses ? Lesquelles ? Est-ce que vous pouvez m'éclairer sur ce que vous mettez en avant ou comment vous vous présentez ? Comment vous rentrez en contact avec des gens sur Internet ?

-Usages d'Internet en général

- Nature et usages d'Internet (depuis quand ? Où (lieu privé, public, seul, etc.), fréquence d'accès et temps passé par connexion ?)

Questions signalétiques :

- Âge, profession, situation sociale, lieu d'habitation, type d'habitat (collectif / individuel), lieu d'origine
- Instruction, appartenance religieuse
- Situation familiale, matrimoniale
- Participation à des associations (lesquelles ? Depuis quand ? A quel titre ? responsabilités, militantisme, etc...)
- Profession des parents
- Fratrie et position dans la fratrie