



Panorama sociologique des communautés en ligne

Introduction – l'Internet comme espace social

L'Internet a transformé l'interaction humaine en facilitant la création de **communautés virtuelles**. Ces espaces partagés rassemblent des individus autour de centres d'intérêt, d'identités ou d'objectifs, et permettent la production de codes et de normes collectives. Ce panorama explore la diversité des communautés en ligne à travers une perspective sociologique : motivations, pratiques, formes d'inclusion/exclusion et implications sociales.

1 Cybercriminalité et hacking

Communauté ou sous-culture	Caractéristiques sociologiques / activités principales	Sources
APT (Advanced Persistent Threats)	Groupes très organisés disposant de moyens techniques importants. Ils combinent des motivations politiques, financières ou idéologiques , utilisent un fort cloisonnement opérationnel et développent leurs propres logiciels malveillants. Leurs activités comprennent la vente de « malware » ou l'accès initial aux réseaux, le recrutement de partenaires et la revente de données compromises ¹ .	Bitsight (2024)
Hacktivisme (Anonymous, Cult of the Dead Cow, etc.)	Mélange d'« hacking » et d' activisme . Une définition inclusive qualifie le hacktivisme d'« action non violente dans l'espace numérique, utilisant des solutions légales ou illégales pour provoquer une prise de conscience ou diffuser des informations sociales pertinentes » ² . Le terme est apparu dans les années 1990 pour désigner les actions de groupes comme <i>Cult of the Dead Cow</i> , et le forum 4chan (2003) a favorisé la réunion d'utilisateurs partageant un radicalisme anarchiste ³ . Contrairement aux cybercriminels, les hacktivistes cherchent la visibilité pour des causes sociopolitiques plutôt que l'enrichissement ⁴ .	Hanna Gawel (2024)

Communauté ou sous-culture	Caractéristiques sociologiques / activités principales	Sources
Hackers/Crackers	Les « hackers » désignent des personnes maîtrisant les réseaux informatiques qui créent ou améliorent des systèmes et explorent les limites technologiques. Les médias confondent souvent le terme avec « crackers », qui désignent des individus animés par des intentions malveillantes ⁵ .	Hanna Gawel (2024)

Ces communautés illustrent comment l'expertise technique devient un vecteur de pouvoir. Les APT fonctionnent comme des entreprises clandestines servant des États ou des intérêts financiers, tandis que les hacktivistes mobilisent les techniques de piratage au service de causes politiques ou éthiques.

2 Sous-cultures extrémistes et subversives

Communauté / mouvement	Idéologie et structure sociologique	Sources
Manosphère (incels, MRA, MGTOW, PUA)	Réseau de communautés en ligne opposées au féminisme, présentant les hommes comme des victimes. Les sous-groupes comprennent les « involuntary celibates » (<i>incels</i>), les militants pour les droits des hommes (MRA), les <i>pick-up artists</i> et Men Going Their Own Way . Ces communautés diffusent une vision rigide de la masculinité, utilisent le jargon de la « pilule rouge » pour décrire une prétendue prise de conscience d'un ordre social anti-hommes et propagent des mythes misogynes ⁶ .	UN Women (2020)
Incels	Sous-culture misogyne issue de la manosphère. Les incels se définissent comme des hommes voulant des relations sexuelles mais incapables d'en obtenir. Ils blâment les femmes, la société et la génétique pour leur célibat, se posant en victimes et adoptant les idéologies « red pill » et « black pill » (désespoir fataliste) ⁷ ⁸ . Des études montrent que ces communautés utilisent un langage codé, des mèmes et un sentiment de persécution pour renforcer la cohésion et radicaliser les membres ⁹ .	Revue systématique sur les incels (2022) ; <i>Nature</i> (2023)
Alt-right / suprémacistes blancs	Mouvement d'extrême droite né aux États-Unis à la fin des années 2000. Il est principalement en ligne, utilise des mèmes et un humour ironique pour attirer des jeunes, promeut un nationalisme blanc et des théories pseudoscientifiques sur la race, et est lié à des plateformes comme 4chan et Breitbart ¹⁰ .	Wikipedia (2025)

Communauté / mouvement	Idéologie et structure sociologique	Sources
QAnon	Théorie du complot d'extrême droite décrivant une cabale sataniste pédophile contrôlant la politique et les médias. Un « informateur » anonyme (Q) prétend révéler une guerre secrète où Donald Trump serait l'élu chargé de détruire cette élite. Les chercheurs soulignent que QAnon recycle des récits antisémites anciens et a inspiré des violences comme l'assaut du Capitole du 6 janvier 2021 ¹¹ . Des sondages montrent que près d'un Américain sur cinq adhère à ces croyances ¹² .	Frontiers (2023) ; Harvard Gazette (2023)

Ces mouvements exploitent la viralité des réseaux sociaux pour diffuser des idées extrémistes. Leur rhétorique encourage l'adhésion identitaire en opposant un « nous » persécuté à un « eux » diabolique.

3 Communautés de fans et cultures ludiques

Jeux vidéo, e-sports et streaming

Les jeux vidéo représentent un secteur central de la culture numérique. Une analyse sociologique du jeu numérique observe que ces jeux sont des phénomènes culturels qui **réflètent et façonnent les valeurs sociales** : ils peuvent véhiculer des idéologies capitalistes (consumérisme, mérite individuel) tout en offrant un espace de subversion et d'expérimentation ¹³. Les communautés de joueurs se matérialisent sous plusieurs formes :

- **Communautés de MMO (Massively Multiplayer Online)** : Un examen systématique de 18 études signale que les MMO favorisent la **sociabilité** et la **santé mentale**. Les études révèlent que les interactions en guilde, les discussions en jeu ou sur des forums, et le temps passé avec des amis virtuels ou réels sont les caractéristiques sociales les plus fréquentes ¹⁴. La majorité des études montrent que jouer en groupe procure un soutien social et favorise des compétences de communication et de collaboration ; ces communautés créent une forme de **capital social** (liaison et pont) à travers les réseaux de guilde ¹⁵. Des recherches suggèrent que l'identification à l'avatar et la participation à une guilde augmentent l'estime de soi et réduisent la solitude ¹⁶.
- **e-sports et streaming** : Les plateformes de streaming comme Twitch rassemblent des audiences immenses, créant des communautés parasociales autour de streamers. Les interactions en direct et la culture du chat engendrent de la proximité, bien que des phénomènes de toxicité et de harcèlement soient également signalés. Les e-sports structurent ces communautés en compétitions professionnelles qui reconfigurent les notions de sport, de spectacle et de célébrité.

Fandoms et cultures populaires

Les fandoms se développent autour d'artistes, de séries télévisées ou de K-pop. Une étude portant sur les fans de K-pop montre que l'usage de **nous** dans les commentaires en ligne est devenu plus fréquent et se corrèle à un nombre accru d'interactions (likes et commentaires), soulignant la création d'une identité collective et d'un sentiment d'appartenance ¹⁷. Les pratiques de fandom (création de fanfictions, mèmes, campagnes de votes) montrent une compétence organisationnelle pouvant être détournée au service d'actions militantes ¹⁸.

4 Identité et entraide

Communautés LGBTQ+ en ligne

Les espaces en ligne jouent un rôle crucial pour les jeunes LGBTQ+. Les cliniciens et chercheurs constatent que les médias sociaux offrent **des opportunités de soutien et de développement identitaire**, notamment pour ceux qui subissent des discriminations ou ne peuvent accéder à des services adaptés¹⁹. La recherche montre que :

- Les jeunes LGBTQ+ sont plus susceptibles de rejoindre des groupes en ligne ou des chats de soutien et déclarent majoritairement disposer d'espaces affirmatifs en ligne²⁰. Ces espaces offrent un sentiment de sécurité, de connexion et d'espoir, par exemple en suivant des influenceurs trans qui renforcent la fierté et la communauté²¹.
- Cependant, ces communautés exposent aussi à des **risques élevés de cyber-harcèlement** : 76 % des personnes trans et 47 % des LGBTQ+ déclarent avoir été cyberharcelées dans l'année²². Les jeunes LGBTQ+ peuvent également faire face à la sextorsion et à des contenus haineux²³. Les chercheurs soulignent que le manque de soutien hors ligne pousse ces jeunes à s'appuyer sur des communautés en ligne malgré les risques²⁴.

Santé mentale et groupes de soutien

Les forums dédiés à la santé mentale offrent des interactions anonymes pour partager des expériences et recevoir du soutien. Une revue de littérature note que les réseaux sociaux deviennent des **espaces de partage d'expériences personnelles** et de recherche d'informations, ce qui peut combler les insuffisances des services de santé mentale traditionnels²⁵. Une étude sur un forum de santé mentale a montré que les sujets traitant des **expériences sociales** et de l'**expression émotionnelle** généraient le plus de « likes » et de partages, soulignant l'importance du soutien empathique²⁶.

5 Activisme et plaidoyer numériques

Les outils numériques ont abaissé les barrières d'accès à l'activisme mais suscitent aussi des critiques de **slacktivism** (activisme minimal). Un rapport du Digital Wellness Lab souligne qu'en 2022, **15 % des adolescents américains** ont déclaré avoir participé à une forme d'activisme en ligne, souvent via des hashtags comme #MeToo ou #BlackLivesMatter²⁷. Les auteurs montrent que :

- Le climat numérique permet à des mouvements comme *Fridays for Future* d'émerger : des analyses de tweets avec le hashtag #FridaysForFuture montrent qu'environ **62 %** des messages servent à **diffuser l'agenda** et organiser des grèves ou manifestations²⁸. La participation à la grève scolaire pour le climat est corrélée à une plus grande implication civique chez les jeunes²⁹.
- Les actions en ligne et hors ligne s'auto-renforcent : des études indiquent que l'engagement hors ligne augmente la probabilité de participation en ligne et que les deux formes d'activisme combinées forment un **activisme hybride** plus efficace³⁰.
- Des mouvements comme *March for Our Lives* montrent la puissance des réseaux sociaux pour la mobilisation rapide ; un mois après la fusillade de Parkland, les survivants ont utilisé les réseaux pour organiser une marche nationale et ont attiré des millions de followers³¹.

Le hacktivisme (voir section 1) constitue une forme radicalisée de cet activisme numérique, employant des attaques de déni de service ou des fuites de données pour des causes politiques.

6 Communautés open source et bénévolat

Les projets **Free/Libre/Open Source Software (FLOSS)** reposent sur des bénévoles et montrent comment des communautés en ligne peuvent produire des biens publics durables. Un article d'Internews explique que ces bénévoles contribuent **au-delà du code** : documentation, design, support et communication. Leur motivation inclut le développement de compétences, l'évolution professionnelle, la passion pour la technologie et l'idéologie de l'accès libre ³². Les plateformes comme GitHub ou GitLab facilitent la collaboration mondiale en réduisant les barrières de participation ; des projets emblématiques comme le noyau Linux, Apache ou Firefox démontrent la durabilité du modèle ³³.

Ces communautés fonctionnent sur la base de normes de méritocratie, de reconnaissance symbolique et de pratiques de gouvernance horizontale, mais elles sont aussi critiquées pour leur manque de diversité et la reproduction de hiérarchies informelles.

7 Communautés économiques et spéculatives

Cryptomonnaies et NFT

L'émergence du Bitcoin puis d'autres cryptomonnaies a engendré des communautés transnationales. Une étude sur la **formation des groupes** dans les communautés crypto explique que malgré le caractère pseudonyme et « sans confiance » des réseaux, des **liens sociaux robustes** se développent autour de projets précis. Basée sur des entretiens et un questionnaire auprès de 111 utilisateurs, l'étude montre que l'**identité collective** est prédictive par la **récompense sociale**, un **horizon prometteur** et le **niveau d'investissement** des participants ³⁴. Ces communautés se réunissent sur des canaux de discussion (Discord, Reddit) où se développent des langages spécialisés (« HODL », « whale », mèmes), créant un sentiment d'appartenance.

Les cryptomonnaies sont aussi associées à des comportements spéculatifs proches du jeu ; une revue systématique récente note que le trading de cryptomonnaies est comparable à des pratiques de jeu d'argent à haut risque et peut générer du stress et des problèmes de santé mentale chez les traders ³⁵. Les communautés NFT, quant à elles, fonctionnent comme des clubs exclusifs où l'accès à un jeton confère un statut social et des droits, renforçant l'orientation vers l'investissement et l'identité communautaire.

8 Autres espaces et profils

- **Communautés de mèmes et humour Internet** : Les réseaux sociaux hébergent des communautés centrées sur l'échange de mèmes ou de contenus humoristiques. Elles utilisent l'ironie et la référence culturelle pour créer une cohésion rapide mais éphémère et peuvent diffuser des discours politiques ou discriminatoires.
- **Influenceurs et micro-communautés** : Les créateurs de contenu (YouTube, Instagram, TikTok) fédèrent des communautés parasociales. Les relations asymétriques entre influenceurs et abonnés créent un sentiment de proximité ; les abonnés adoptent des comportements (consommation, engagements politiques) en fonction des recommandations des influenceurs. Les micro-communautés se structurent autour de hashtags, de salles de chat ou de plateformes de messagerie.

- **Communautés de support spécifiques** : Il existe des forums et groupes pour des passions (cuisine, jardinage, sports), des identités (communautés diasporiques), ou des situations particulières (parents d'enfants autistes, expatriés, etc.). Ces espaces créent du capital social en partageant des conseils et en normalisant des expériences vécues.

Conclusion – enjeux sociologiques

Le panorama met en lumière l'extrême diversité des communautés en ligne : certaines sont bienveillantes et centrées sur le soutien (open source, santé mentale, LGBTQ+), d'autres sont orientées vers la consommation (gaming, cryptos), et d'autres encore propagent des idéologies extrémistes (incels, alt-right, QAnon). Toutes reposent néanmoins sur des dynamiques communes :

- **Construction d'identité** : La participation à un groupe en ligne fournit des narratifs et des codes qui renforcent l'identité personnelle (par exemple l'utilisation du pronom « nous » dans les fandoms ¹⁷ ou l'identification à un avatar dans les jeux ¹⁶).
- **Capital social et soutien** : Les interactions en ligne peuvent créer un capital social significatif, comme le montrent les guildes de jeux ¹⁵, les groupes LGBTQ+ ²⁰ et les forums de santé mentale ²⁵. Ce capital peut se traduire en compétences, en sentiments de bien-être et en engagement civique.
- **Risques et radicalisation** : L'anonymat et la viralité favorisent aussi des phénomènes de harcèlement, de désinformation et de radicalisation. Les sous-cultures extrémistes utilisent des stratégies de langage codé et de mèmes pour attirer et fidéliser leurs membres ⁹. Les espaces LGBTQ+ témoignent de taux élevés de cyberharcèlement ²² et les crypto-communautés d'un potentiel de dépendance financière ³⁵.
- **Hybridation du numérique et du réel** : Les communautés en ligne ne sont pas isolées du monde physique. Les mouvements activistes montrent une articulation entre actions numériques et mobilisations hors ligne ³⁰. De même, les liens noués en ligne peuvent se prolonger en rencontres physiques (LAN parties, conventions, marches).

Les communautés en ligne sont donc des microcosmes révélant les tensions de la société contemporaine : quête de sens et de solidarité, nouvelles formes d'entrepreneuriat et de loisirs, mais aussi polarisation, exploitation et exclusion. Comprendre leur sociologie est essentiel pour saisir comment l'Internet façonne nos identités et nos rapports sociaux.

¹ APTs on the Deep and Dark Web | Bitsight

<https://www.bitsight.com/learn/cti/apts-on-the-deep-dark-web>

² ³ ⁴ ⁵ Hacktivism

<https://policyreview.info/pdf/policyreview-2024-2-1751.pdf>

⁶ What is the manosphere and why should we care? | UN Women – Headquarters

<https://www.unwomen.org/en/articles/explainer/what-is-the-mansphere-and-why-should-we-care>

⁷ ⁸ (PDF) The incel phenomenon: A systematic scoping review

https://www.researchgate.net/publication/382144878_The_incel_phenomenon_A_systematic_scoping_review

⁹ Online communities come with real-world consequences for individuals and societies |

Communications Psychology

<https://www.nature.com/articles/s44271-024-00112-6>

¹⁰ Alt-right - Wikipedia

<https://en.wikipedia.org/wiki/Alt-right>

- 11** QAnon, authoritarianism, and conspiracy within American alternative spiritual spaces - PMC
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10325789/>
- 12** Toll of QAnon on families of followers — Harvard Gazette
<https://news.harvard.edu/gazette/story/2024/08/toll-of-qanon-on-families-of-followers/>
- 13** 4454605
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/4454605>
- 14** **15** **16** Frontiers | Massively Multiplayer Online Games and Well-Being: A Systematic Literature Review
<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.698799/full>
- 17** (PDF) Fandom, Social Media, and Identity Work: The Emergence of Virtual Community Through the Pronoun "We"
https://www.researchgate.net/publication/336860809_Fandom_social_media_and_identity_work_The_emergence_of_virtual_community_through_the_pronoun_we
- 18** **27** **28** **29** **30** **31** Advocacy and Activism Online - The Digital Wellness Lab
<https://digitalwellnesslab.org/research-briefs/advocacy-and-activism-online/>
- 19** **20** **21** **22** **23** **24** The Online Experiences of LGBTQ+ Youth - The Digital Wellness Lab
<https://digitalwellnesslab.org/research-briefs/the-online-experiences-of-lgbtq-youth/>
- 25** Social Media and Mental Health: Benefits, Risks, and Opportunities for Research and Practice - PMC
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7785056/>
- 26** Why Do Users of Online Mental Health Communities Get Likes and Reposts: A Combination of Text Mining and Empirical Analysis - PMC
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8470014/>
- 32** **33** Leveraging Volunteer Contributions for Sustainability - Information Saves Lives | Internews
<https://internews.org/blog/leveraging-volunteer-contributions-for-sustainability/>
- 34** What keeps them invested? Social identity and group formation in blockchain - ORA - Oxford University Research Archive
<https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:a9c0cc68-3d6c-48e4-b0de-9edd5ae4d229>
- 35** Cryptocurrency Trading and Associated Mental Health Factors: A Scoping Review - PMC
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11826850/>