



**HAL**  
open science

# **Idéologies sociales et culturelles d'Internet : la démocratisation culturelle par les communautés virtuelles. Le cas des communautés de croquis en ligne**

Manon Delrieu

## **► To cite this version:**

Manon Delrieu. Idéologies sociales et culturelles d'Internet : la démocratisation culturelle par les communautés virtuelles. Le cas des communautés de croquis en ligne. Sciences de l'information et de la communication. 2015. dumas-01203095

**HAL Id: dumas-01203095**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01203095>**

Submitted on 22 Sep 2015

**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.



# **Idéologies sociales et culturelles d'Internet : la démocratisation culturelle par les communautés virtuelles. Le cas des communautés de croquis en ligne**

**DELRIEU  
Manon**

Sous la direction de madame Caroline ANGÉ

UFR Langage, lettres et arts du spectacle, information et communication  
Département Sciences de l'Information et de la Communication

---

Mémoire de master 1 – Information et Communication  
Spécialité Recherches et Etudes en Information et Communication

Année universitaire 2014-2015





# **Idéologies sociales et culturelles d'Internet : la démocratisation culturelle par les communautés virtuelles. Le cas des communautés de croquis en ligne**

**DELRIEU  
Manon**

Sous la direction de madame Caroline ANGÉ

UFR Langage, lettres et arts du spectacle, information et communication  
Département Sciences de l'Information et de la Communication

---

Mémoire de master 1 – Information et Communication  
Spécialité Recherches et Etudes en Information et Communication

Année universitaire 2014-2015

*Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ma tutrice de mémoire madame Caroline ANGÉ pour son aide, ses conseils et sa disponibilité.*

*Je remercie aussi pour leurs encadrements madame Viviane CLAVIER lors des cours de recherches bibliographiques et monsieur Benoit LAFON lors des séminaires.*

*Mes remerciements vont également à tous les professeurs et toutes les personnes qui par leurs paroles, leurs écrits et leurs conseils ont guidé ma réflexion.*

**DÉCLARATION**

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

NOM : DELBIEU.....

PRÉNOM : Manon.....

DATE : 6 mai 2015.....

SIGNATURE : 

# Table des matières

Introduction .....	8
Partie 1 Cadre théorique .....	10
I. D'ARPANET au Web participatif : l'imaginaire autour d'Internet .....	11
A. Petite histoire d'Internet et développement du Web participatif .....	11
B. Le Web 2.0 : l'avenir utopique.....	12
C. Les idéologies d'Internet .....	12
II. Les communautés en ligne, des valeurs sociales et culturelles héritées d'internet ?.....	16
A. La question du virtuel .....	16
B. Communauté virtuelle.....	17
C. Les valeurs véhiculées par les communautés virtuelles.....	22
III. La démocratisation culturelle .....	25
A. Petit rappel historique sur les pratiques artistiques .....	25
B. La démocratisation culturelle par la médiation pédagogique .....	26
C. Une démocratisation par les amateurs .....	26
Partie 2 Enquête de terrain : Le cas des communautés virtuelles de croquis .....	28
I. Présentation .....	29
A. Les hypothèses : .....	29
B. Définition des communautés étudiées.....	30
C. Méthodologie.....	33
D. Difficultés rencontrées .....	36
II. Résultats.....	37
A. Esquisse des premiers résultats.....	37
B. Analyse des résultats .....	50
III. Pour une étude future .....	53
Conclusion.....	54
Bibliographie .....	56
Table des Illustrations .....	61
Annexes.....	62

*« Les objets sont l'incarnation des rêves, tous les grands rêves grisants ou terribles, la technique les inscrit dans le concret »*

*Thierry Godin*

## Introduction

Les premiers dessins recensés datent de la préhistoire. Les hommes de Neandertal peignaient sur la roche avec du charbon et des végétaux de couleur afin de raconter leurs histoires. Le dessin est l'un des premiers systèmes de transmission et de communication. Avec le temps et les époques, il est devenu un art. Les rois et reines passaient des jours entiers pour se faire « tirer le portrait » pour que leur image reste éternelle. Le dessin est devenu un art savant, il est entré dans la catégorie des Beaux-Arts aux côtés de la musique. Il s'enseigne, s'apprend, se contemple, se consomme même aujourd'hui. L'art est devenu une part importante de notre quotidien. L'UNESCO lui attribue même un caractère social en le définissant comme « *mode d'épanouissement personnel, comme expression et dépassement d'une certaine angoisse collective, comme voie d'accès à des valeurs plus universelles* ».

Une véritable industrie culturelle s'est développée autour du dessin à l'image de Moleskine. Le petit carnet en toile est devenu l'allégorie de la mémoire et du voyage. Aujourd'hui, le carnet de croquis ne reste plus privé, il se montre, s'expose et se partage. Des passionnés de dessin se retrouvent et échangent sur le sujet. Ces interactions entre passionnés éloignés géographiquement sont facilitées par Internet où ils y ont créé de nombreuses communautés autour de la pratique du croquis. Il n'est pas étonnant que ces communautés aient trouvé avec Internet et plus particulièrement les réseaux sociaux et les forums, des lieux où se développer. En effet, l'objet premier du carnet de croquis est la représentation du quotidien et du voyage. Les réseaux sociaux, eux, permettent le partage. Via ce support technique, les passionnés de croquis trouvent le moyen de partager leur passion au quotidien.

Internet serait donc un moyen de partage et d'échange. Cependant le fait que ces communautés soient artistiques et culturelles, nous fait nous demander si la question de la démocratisation culturelle peut se poser. En effet, l'idéologie sociale de partage autour d'Internet entre en adéquation avec l'idéologie de démocratisation culturelle, d'accès pour tous à la culture et partage des connaissances, apparue depuis la Révolution française.

Ces communautés se disent ouvertes à tous avec le désir de mettre en relation les passionnés, mais également de diffuser la culture du dessin et engager la participation.

Peut-on considérer les communautés virtuelles comme héritières des idéologies sociales et culturelles d'Internet ? Peut-on dire qu'elles participent à la démocratisation culturelle ?

Pour tenter de répondre à ces questions, nous allons dans une première partie tenter de faire un cadrage théorique et terminologique nécessaire, selon nous, pour bien appréhender notre sujet. La première partie traitera d'Internet, le lieu d'accueil de ces communautés, qui a dès ses débuts été porteur d'espoir. Nous verrons ensuite quelles utopies et idéologies sont rattachées à l'univers numérique. Ensuite, nous aborderons le sujet des communautés virtuelles en tentant premièrement de définir les termes et de voir leurs spécificités. Puis nous allons nous pencher sur l'idéologie culturelle et notamment sur l'idée de démocratisation de la culture, développée à l'issue de la popularisation d'Internet.

Dans la seconde partie qui sera, elle, consacrée à notre étude de cas, nous poserons premièrement nos hypothèses autour de la démocratisation culturelle par les communautés de croquis en ligne, qui s'opérerait peut-être par une forme de médiation pédagogique. Nous définirons ensuite les communautés que nous étudierons (Urban Sketchers sur Flickr et Sketchcrawl sur le forum Grenoblois). Nous présenterons ensuite notre méthode d'enquête et justifierons le choix de croiser observation et entretiens et nous présenterons nos outils d'enquête. Nous aborderons ensuite les difficultés rencontrées qui tournent autour de la difficulté de prise de contact avec les membres des communautés. Nous verrons ensuite l'esquisse des premiers résultats. Nous aborderons nous interrogerons dans cette partie sur le un caractère universel dans ces communautés. Nous verrons aussi s'il y a une forme d'exclusion. Nous aborderons le fait de l'importance de la rencontre face à face entre les membres. Mais aussi le rapport entre communauté et intime. Nous parlerons ensuite de la participation et pour finir la question des valeurs de ces communautés. Puis nous passerons à l'analyse des résultats. Pour en arriver à la conclusion de ce mémoire.

## **Partie 1**

### **Cadre théorique**

## ***I. D'ARPANET au Web participatif : l'imaginaire autour d'Internet***

### ***A. Petite histoire d'Internet et développement du Web participatif***

Avec plus de 7 milliards d'internautes dans le monde (Agence We Are Social, 2014), Internet est devenu une part entière de nos vies. Il est intéressant de revenir à la base de ce dispositif technique afin de comprendre son impact, les attentes qu'il engendre et ses usages aujourd'hui.

À la base était le projet ARPANET, un grand projet de recherche militaire financé sur les fonds publics en 1969 aux Etats-Unis. Il avait pour but de tester des technologies de réseau pouvant être réutilisées dans les domaines militaires. ARPANET rencontrera un grand succès et sera vite utilisé pour relier les Universités, les centres de recherches et le Département de la défense.

C'est en 1995 que la gestion d'Internet sera privatisée et ouverte à tous. C'est à partir de cette année que de nombreuses applications et utilisations non en cohérence avec ce qui était prévu par ses concepteurs, apparaissent. La plus répandue aujourd'hui : le WEB.

Conçu par le chercheur du CERN Tim Berners Lee, le World Wide Web consiste en un système de « toiles » d'araignée permettant à deux points du réseau d'être toujours reliés par le biais d'hypertextes (Assemblée parlementaire, 1998). Grâce à la simplicité de son utilisation et de son langage (langage HTML), le Web entraîne Internet dans une « sphère commerciale et le popularise » (Clavert, 2012)

Pour le docteur en histoire contemporaine Frédéric Clavert, Internet serait issu de la culture de ses producteurs. C'est pour cela qu'il est important de distinguer les utilisateurs-producteurs c'est-à-dire ceux qui ont une utilisation qui impacte Internet et les utilisateurs-consommateurs.

Pour Manuel Castells (cité par Clavert, 2012), une culture se définit comme suit :

*« Un ensemble de valeurs et de croyances qui suscitent des comportements, dont la répétition crée des coutumes, que des institutions ou des organisations informelles font ensuite respecter. [...] C'est une construction consciente, mais collective, qui transcende les inclinations personnelles tout en influençant les pratiques individuelles – en l'occurrence, celles des utilisateurs-producteurs d'Internet. » (Castells, 2001 p. 50)*

Ainsi, selon cette définition, Castels note quatre strates se succédant et se hiérarchisant dans la culture Internet et ayant comme point commun une certaine « utopie de la liberté ».

La culture *technoméritocratie* peut être perçue dans la culture des *hackers*. Une dimension sociale est adjointe au partage de la technologie par les communautés virtuelles. Cette culture est diffusée dans la société par *les entrepreneurs*, les communautés et les hackers à des fins lucratives pour les entrepreneurs qui dès l'entrée d'Internet dans la sphère commerciale dans les années 1990, vont devenir majoritaires.

S'ensuivra ensuite le contexte de la *nouvelle économie* marqué par le développement des infrastructures d'Internet et des stock-options, l'ouverture à la concurrence du marché des télécommunications. C'est une véritable bulle spéculative qui se forme à cette époque.

De 2000 à 2005 apparaît une crise du domaine et de nombreuses entreprises subissent de grosses pertes (AOL Time Warner, Vivendi Universal...). Cependant, certaines résistent et se renforcent même. Cette réussite est attribuée par certains au fait que ces entreprises ont misé sur le Web participatif.

### ***B. Le Web 2.0 : l'avenir utopique***

C'est sur cette constatation que Tim O'Reilly va écrire en 2008 un article sur la question. D'après lui ces entreprises doivent leurs survies au Web 2.0 (O'Reilly, 2008). Les entreprises comme Amazon auraient vu et misaient sur le potentiel du Web 2.0 dans le sens du Web participatif.

Pour lui, le Web 2.0 peut être vu comme une plateforme faisant appel à l'intelligence collective, et mettrait l'utilisateur au centre même de la conception. Tout comme de nombreux « prophètes » du Web 2.0, Tim O'Reilly a l'idée d'un cyberspace social qui permettrait grâce à « l'information omniprésente » ou « nomade » (Tchhouali, 2008) de passer de l'ère des « *solitudes interactives* » à celle de la « *sociabilité et de la trouvabilité ambiante* ».

### ***C. Les idéologies d'Internet***

L'idéologie du passage de l'ère des « *solitudes interactives* » à celle de la « *sociabilité et de la trouvabilité ambiante* » via le Web participatif, peut directement être mis en relation avec l'idéologie, les espoirs et attentes qu'avait suscité Internet. Ce dernier était porteur d'un grand déterminisme technologique.

L'analyse de discours d'Aurélie Laborde (Laborde, 2013) sur les articles du journal Le Monde et du journal Le Figaro de 2000 à 2010 à propos d'Internet, fait ressortir de fortes représentations. Par exemple, la promesse d'un « *monde meilleur* », un « *village global* » ou encore une « *nouvelle aventure générationnelle* » symbole de progrès.

De ces résultats, Aurélie Laborde a classé les « mondes lexicaux de référence » trouvés en 4 thématiques.

- *Les usages et aspects sociaux du développement d'Internet (48%)*
- *Les articles économiques (26%)*
- *Les articles consacrés à la technologie (18%)*
- *Les articles consacrés à la réglementation (8%)*

De plus, différentes définitions du réseau Internet sont visibles (Schéma de la répartition des thématiques par journal en annexe n°1) :

- Internet comme « *porteur d'enjeux économiques, nationaux et internationaux* »
- Internet comme « *Porteur d'enjeu en matière de législation, de contrôle et de liberté* »
- Internet comme « *Un outil puissant de recherche et de traitement de l'info comportant des dangers* ».
- Internet comme « *Une technologie qui amène des évolutions dans plusieurs domaines : formation, enseignement, emploi, relations sociales, journalisme et politique.* »

La chercheuse a également réparti les « mondes lexicaux » en 2 groupes : de 2000 à 2005, c'est-à-dire avant le Web 2.0. Et de 2005 à 2010 c'est-à-dire après l'apparition du Web 2.0.

	2000-2005	2005-2010
<b>Monde lexical</b>	Les termes « enseignement, formation et emploi » sont associés au monde professionnel. C'est-à-dire que l'on parle de formation des salariés et que le développement des usages d'Internet et des intranets est associé aux entreprises	Les termes « enseignements, et formation » sont associés à la jeunesse. On parle de nouvelles formes de relations intimes et sociales.

Ce qu'il est intéressant de souligner, c'est l'évolution notable entre les discours de la presse autour d'Internet, avant et après le 19e siècle. En effet, avant les années 2000, il est fréquent de trouver des mondes lexicaux autour de « *merveilleux* », de « *révolution* » et de « *progrès* » pour l'humanité.

En revanche, dans les années 2000, « *la phase de découverte est passée* ». Ainsi le vocabulaire d'enthousiasme cède la place aux vocabulaires de « *certitude* » comme « *avantage* », « *confiance* », « *réussir* », « *nécessaire* ».

En effet, il semblerait qu'à partir des années 2000 la nature universelle (dans le sens de l'abolition des distances, des unités de lieu, de temps et d'action) d'Internet soit désormais une conviction.

Comme les autres technologies, Internet est malléable (Wellman et Hogan, 2012 p53). Internet aurait un caractère immanent c'est-à-dire que ses effets ne sont ni « *technologiquement déterminés ni sociologiquement prédestinés* ». Ils évoluent en fonction des utilisations et sont bouleversés en fonction des décisions des acteurs.

Son utilisation est socioculturelle puisqu'elle est le prolongement des modèles sociaux existants. Ainsi, comme le souligne Manuel Castells, les Catalans, de nature conviviale, utiliseraient Internet davantage pour la coordination et l'information que pour les interactions

en ligne (Castells et Al 2003). Et les Japonais et les Étatsuniens seraient ceux qui utiliseraient le plus leurs mobiles pour envoyer des messages très courts (Miyara et Al 2004)

En revanche, pour les contre-utopistes, « *l'humanité se trouverait engouffrée par Internet* » (Wellman et Hogan, 2012 p40). Une réelle alerte fut lancée notamment en ce qui concerne les liens et les échanges créés et leurs caractères éphémères et aliénants. Pour eux, Internet est synonyme de « duperie ». C'est en réponse à ces alertes que commencera à naître une micro industrie luttant contre les pathologies provoquées par Internet, comme par exemple les cas de dépendance à Internet (Young, 1998).

Malgré cela, Internet a très vite été suivie de représentations symboliques que l'on attribuait déjà aux technologies de l'information et de la communication comme le « *mythe de la grande famille humaine, de l'accès immédiat au savoir, d'une conception renouvelée de l'espace et du temps, ou encore de la bibliothèque universelle.* » (Laborde, 2013)

L'avènement du Web collaboratif met la place de l'homme au centre des réflexions et des valeurs démocratiques de progrès social et de paix vont être reliées et espérées. Très vite, ont lui être attribue de nombreux enjeux politiques, culturels, économiques, juridiques, éthiques, mais surtout sociaux (Assemblée parlementaire, 1998, p26). En effet, là aussi, pareillement aux autres TICs, l'usage d'Internet va faire émerger le concept d'utilité sociale « *le concept d'utilité sociale signifie que ces technologies doivent servir la promotion des libertés, l'épanouissement des citoyens et leur participation plus efficace aux affaires publiques, favoriser le développement économique et l'emploi, respecter les droits et la dignité des personnes, être des outils du progrès social et culturel, servir l'enseignement et l'acquisition des savoirs* » (Assemblée parlementaire, 1998, p29).

De plus, comme le précise Gino Gramaccia (Gramaccia, 2013, p45) Internet surprend par sa grande variété d'individus de divers statuts sociaux qui coexistent par des échanges dits « égaux ». Il semblerait donc que tout cela participe à la « *vision idéale et à l'avènement des cultes saint-simoniens* » via les réseaux sociaux et les interactions en ligne notamment celles des communautés virtuelles.

## **II. Les communautés en ligne, des valeurs sociales et culturelles héritées d'internet ?**

Nous venons de le voir dans la première partie, Internet a depuis ses débuts, jusqu'à l'apparition du Web 2.0, était porteur de nombreuses valeurs, sociales notamment. Aujourd'hui, comme le souligne Gino Gramaccia, nous assistons à une « *vision idéale* » de la « vie » sur Internet. Quand est-il des communautés présentes en ligne ? Sont-elles, héritières des valeurs d'Internet ? Ont-elles leurs valeurs spécifiques ?

*Communauté : « Ensemble de personnes vivant en collectivité ou formant une association d'ordre politique, économique ou culturel »TLF.com*

### **A. La question du virtuel**

*Virtuel : 1. Qui possède, contient toutes les conditions essentielles à son actualisation. Synon. potentiel, en puissance; anton. actuel. TLF.com*

Serge Proulx relève (Proulx, 2004), que la notion de « virtuel » a vu naître un nouveau sens ces dernières années. En effet, les philosophes opposaient le terme de virtuel à celui d'actuel. Ce qui était virtuel était donc ce qui n'est pas actualisé. Aujourd'hui, le mot virtuel a tendance à désigner ce qui n'est pas « réel », ce qui est en lien avec les dispositifs informatiques et électroniques.

Comme le souligne Hervé Fischer (Fischer, 2006, p31), le monde virtuel pose de nombreuses questions. Doit-on percevoir celui-ci comme un « *espace parallèle* » que l'on peut rapprocher du rêve et qui « vivrait » à côté du monde dit réel ? Doit-on le considérer comme une « *doublure du réel* » c'est-à-dire une sorte d'univers qui remplacerait le « vrai » monde ? Le monde virtuel est-il une sorte de simulacre qui ne renverrait réellement à aucune réalité sous-jacente ? Ou bien peut-on parler d'une réalité augmentée ? Les échanges virtuels ont-ils un impact palpable ?

Serge Proulx et Guillaume Latzko-Toth (Latzko-Toth et Proulx, 2006, p 58) se réfèrent à une étude sur 80 références en science humaine et sociale pour tenter de définir la notion de virtualité. Il observe 3 postures épistémologiques.

- « *La virtualité comme une « représentation » du réel.*
- *La virtualité comme une « résolution » d'un réel considéré comme une solution parmi d'autres à un problème à plus général et débouchant sur l'enrichissement de possibilités infinies.*
- *La virtualité comme « constitutive » du réel, comme principe d'hybridation des divers niveaux de réalité, du potentiel à l'actuel »*

Ce qu'il est intéressant de noter c'est que les premières postures sont en références avec le réel. En ce qui concerne les communautés virtuelles, cela renvoie donc à la comparaison avec les formes dites « classiques » c'est-à-dire les communautés se côtoyant en face à face.

En revanche, la dernière posture remarquée, se différencie des autres et opère une sorte de désacralisation de la communication en face à face. Et met cependant en avant le caractère passager des interactions virtuelles puisqu'elles sont vues comme une sorte d'étape dans les relations entre individus.

Pour progresser dans notre réflexion, il est important de rappeler l'étymologie du mot virtuel. Ce mot viendrait du latin médiéval *Virtualis*, qui serait lui-même issu du mot *Virtus* signifiant force et puissance. (Levy, 1995). Nous pouvons donc penser que derrière le mot virtuel, il y aurait donc l'idée d'un univers empreint d'une certaine force, ce qui rapprocherait cet univers de la définition de réalité augmentée.

Cependant, comme le souligne Margareth Morse, nous ne pouvons oublier que la notion de virtuel renvoi à l'idée de fiction, c'est-à-dire à une « *culture de la simulation* » (Morse, 1998).

En fonction de tout cela, nous pouvons utiliser comme définition de virtuel : Une sorte de réalité augmentée, c'est-à-dire, un univers non palpable qui serait l'hébergeur de certaines formes de réalités concrètes, mais qui serait empreint d'une culture de la simulation.

## ***B. Communauté virtuelle***

À partir de la définition pionnière du terme Communauté par Ferdinand Tönnies (Tönnies, 1922) caractérisant les communautés par le sentiment d'appartenance (un nous commun) grâce à la mise en relation entre des individus détenant des liens communs entre eux, et « *dont les interactions sont réciproque, soutenue et durable* » (Proulx, 2006, p18), de nombreux chercheurs se sont intéressés à ce sujet et ont intégré à la définition de Tönnies l'idée de la nécessité d'un partage de croyance et d'habitude culturelle. Cependant, comme le souligne

Sherry Turkle (Turkle, 2001), le fait que ces communautés aient un statut virtuel (dans le sens non palpable, non ancré dans une réalité physique), ne veut pas dire qu'elles soient imaginaires ou fictives. En effet, puisque ce sont les interactions qui semblent être à la base des communautés, il est essentiel de comprendre que « les messages échangés et les actions accomplies le sont en interaction avec autrui en impliquant fortement ceux qui s'y engagent. Les communautés virtuelles seraient donc « réelles » par les échanges et événements concrets qui impacteraient les individus qui y participent.

Serge Proulx donnera sa définition des communautés virtuelles en l'axant davantage sur le partage de valeurs et d'un sens de la solidarité (Proulx, 2006, p18) « *le lien d'appartenance qui se constitue parmi les membres d'un ensemble donné d'utilisateurs d'un espace de clavardage, d'une liste ou d'un forum de discussion, ces participants partagent des goûts, des valeurs, des intérêts ou des objectifs communs, voire dans le meilleur des cas un authentique projet collectif* ». C'est cette définition que nous allons prendre en considération lors de notre étude.

Pour Hervé Fischer les communautés virtuelles tout comme Internet à ces débuts, semblent être porteuses d'idéologies sociales les rendant « *fortement attrayantes* ». Nombre de ces communautés se présentent comme des « *bulles sociales dans lesquelles se réfugier pour échapper à la difficulté et aux déceptions du monde réel.* » (Fischer, 2006, p28) et ce par l'échange entre membres.

Nous y reviendrons, mais il semblerait que la pratique discursive soit donc l'élément premier des communautés. Y a-t-il des différences entre la communication en « dur » et la communication virtuelle ?

### **1. Communiquer en ligne**

Depuis les premières études sur l'information et la communication, la communication est définie comme « *processus de transmission de messages comportant plusieurs éléments, une source et un émetteur comme point d'origine du message, un code responsable de l'organisation et du potentiel de compréhension ou du partage du message ainsi qu'un récepteur sur lequel le message vise à faire un effet ou qu'il cherche à influencer* ». (Santaella-Braga, 2006, p153)

Cependant, en ce qui concerne la communication interactive notre conception de la communication doit être actualisée. En effet, ce type de communication présuppose un

échange essentiel ainsi qu'une influence mutuelle entre l'émetteur et le récepteur. Il s'agit donc d'un espace qui voit s'entremêler et s'interchanger les rôles d'émetteur et de récepteur. Nous pouvons donc distinguer 4 types de communications interactives :

- interaction face à face
- communication épistolaire
- communication téléphonique
- communication par ordinateurs interposés.

Le schéma des modalités dites « classiques » d'interactivité est modifié en profondeur par les interfaces homme-machine (Marchand cité Santaella-Braga, 2006, P155) puisque le statut même du récepteur change par sa « *participation-intervention* » ce qui modifie la nature du message. Tout comme le rôle de l'émetteur dans l'interaction. L'émetteur n'émet alors plus de message, mais il devient constructeur d'un système de routes de navigation et de liens.

En ce qui concerne les communications par ordinateurs interposés, le support technique est doublé d'un dispositif technique c'est-à-dire un environnement sociotechnique. Les communautés virtuelles utilisent les réseaux sociaux comme lieu d'existence. Serge Proulx (Proulx, 2006, p18), a déterminé 6 types d'environnements sociotechniques rendant possibles les communications virtuelles :

- « *Les réseaux locaux communautaires (local community networks) : qui desservent un village ou une municipalité en particulier*
- *Les babillards électroniques (bulletin boards) la communication se fait en temps différé : les usagers déposent et regardent les messages selon leur disponibilité. Ils sont regroupés autour d'un thème ou d'un loisir*
- *Le MUD (multi-user domain ou multi-user dungeon) : jeu virtuel peuplé d'avatars les messages sont simultanés et les usagers sont dans le même environnement (par leurs avatars)*
- *Le clavardage (chats) : conversation en temps réel par brefs messages écrits*
- *Les Listes/Forum de diffusion (listervs) : lieu d'expressions collectives où l'échange de messages en temps différé (interaction asynchrone) entre usagers, chaque abonné recevant l'ensemble des messages de la liste. Chaque abonné peut répondre soit en aparté soit en envoyant une copie de son message à la liste »*

Dans le cadre de notre mémoire, nous allons davantage développer les réseaux sociaux afin de pouvoir faire une analyse des communautés en ligne.

## 2. *Les réseaux sociaux : définition et typologie*

Pouvant être définis comme « *l'ensemble des sites qui permettent de mettre en relation des personnes (ami, connaissance, collègue...) rassemblés en fonction de centres d'intérêt communs* » (Faget, 2008) les réseaux sociaux s'inscrivent dans le Web 2.0 puisqu'ils favorisent le Web communautaire et interactif via la multiplication des communautés virtuelles.

Le premier réseau social en ligne fut lancé en 1995. Il s'agit de Classmates.com. Le but premier de ce réseau était de mettre en relation des camarades de classe. (Faget, 2008) Ce type de dispositif, était donc à la base à destination des jeunes de moins de 18 ans. Cependant, aujourd'hui, les réseaux sociaux sont de tout type (de pratique artistique, de sport, professionnel, amical...) et se sont démocratisés, popularisés auprès de tous

En effet, en décembre 2008 près de 64% des internautes français faisaient partie d'au moins un réseau social et donc par extension à au moins une communauté virtuelle avec laquelle il échange plus ou moins de manière importante (ComScore France, 2009).

Nous l'avons vu, la fonction première d'un réseau social est l'échange. Il semble donc cohérent de dire que la visibilité, le profil et un élément important dans les réseaux sociaux étant donné qu'il représente l'identité des individus. Les études du sociologue Dominique Cardon sur la visibilité numérique des individus (Cardon, 2008) ont révélé une certaine typologie ou classification des grands types de réseaux sociaux.

1. Le réseau social dit « *paravent* » avec comme exemple phare, le site de rencontre. La personne/membre se définit grâce à un certain nombre de critères objectifs le décrivant dans son profil. Cependant, souvent « caché » derrière un pseudonyme, le membre ne se dévoilera pas totalement. Ce n'est qu'après un long « *processus d'intégration progressif* » (Cardon 2008, p95) se définissant, la plupart du temps, par des échanges de mails, par messagerie instantanée, les échanges téléphoniques et enfin les rencontres dites « réelles »
2. Le réseau social dit « *Clair-Obscur* » représenté par les Skyblog par exemple. Ce type de réseau se caractérise par une visibilité de l'intime, du quotidien d'une ou de personnes s'adressant à une communauté limitée et souvent

connue en vrai. Bien souvent, l'utilisateur de ce type de réseau n'a pas conscience de la mise en réseau de ses informations, puisque seul son groupe le suit. Par ces réseaux sociaux, les liens créés dans la vie réelle sont enrichis par les échanges virtuels.

3. Le réseau dit « *modèle du Phare* » représenté par Flickr, se caractérise par une sorte d'hybridation entre le modèle Paravent (profil accessible à tout le monde) et le modèle Clair-Obscur (visibilité de leur intimité et de leur identité civile). Dans ce modèle phare, l'objectif premier est de partager des contenus (musique, photographie, dessin...) avec ses « amis » (souvent présent en quantité démesurée) afin de gagner en visibilité sur le réseau.
4. Le réseau dit « *Modèle Post-it* » représenté par Twitter. Par des indices appelés « *contextuels* », les participants rendent visibles leur disponibilité et leur présence. Mais l'accès à ces informations est restreint à un petit cercle. Ce type de réseau se caractérise par l'importance du service de géolocalisation et un fort rapport avec le temps pour faciliter la planification de rencontre dans la vie réelle par exemple.
5. Le réseau dit « *Modèle de la lanterne magique* » représenté par les jeux en ligne Second Life ou World of Warcraft Les participants prennent l'apparence d'avatars qu'ils ont personnalisés et ne correspondant pas forcément à la réalité. Dans ces univers, « *la transformation identitaire facilite et désinhibe les nouvelles rencontres en ligne* » (Cardon, 2008).

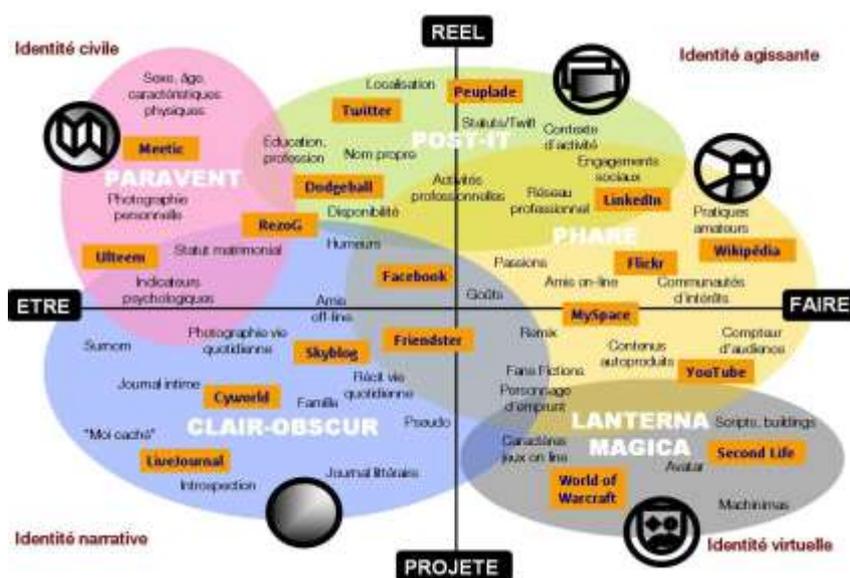


Figure 1 : D.Cardon Schéma des modèles de visibilité

Après avoir défini les communautés virtuelles ainsi que leur lieu d'existence que sont les réseaux sociaux, il est intéressant de tenter de définir les valeurs des communautés virtuelles.

### ***C. Les valeurs autour des communautés virtuelles***

Pour Hervé Fischer (Fischer, 2006, p 28) l'idée même de communauté virtuelle serait chargée d'une « *aura positive* ». Tout comme Internet à ses débuts et le Web 2.0, elles évoqueraient une sorte de « *source bienfaisante* » à l'image du Well (Whole Earth Lectronic Link) l'une des premières communautés virtuelles dans la tradition hippie, créée en 1985 par Stewart Brand et Larry Brilliant. Les discours sur les communautés virtuelles véhiculeraient l'idée d'un « *lien magique liant harmonieusement la terre entière* ». C'est pourquoi les notions de communauté et de virtualité unies ensemble connotent l'intégration et la fusion psychique permettant de sortir l'humanité de la solitude.

Cependant, « *l'imaginaire qui s'envole en apesanteur sociale avec ces ailes angéliques de l'irréel que sont l'harmonie fusionnelle du communautaire et le psychotrope du virtuel pourrait bien, comme Icare, sentir l'odeur de la cire qui fond en montant vers la fascination du soleil et retomber d'autant plus brutalement dans le désenchantement du sol dur de la terre* » (Fischer, 2006, p 28). En effet, cette idée déterministe voulant que la technique soit le « baume » permettant à l'humanité d'évoluer a été très vite réfutée. Comment un objet technique inanimé pourrait-il influencer le social ? Il serait plus juste de dire que ces nouvelles technologies sont un porte-voix des changements sociaux et qu'il y a co-construction. « *Les innovations techniques ne sont pas injectées de l'extérieur dans le corps social. Dispositif technique et collectif d'usagers se co-construisent* » (Latzko-Toth et Proulx, 2006, p3).

Néanmoins, selon le compte rendu de Haythornthwaite et Wellman en 1998, les chercheurs des années 80 pensant qu'Internet ne serait favorable qu'à l'échange d'informations, se sont mépris. Il a très vite été remarqué que même si la nature « *immanente* » d'Internet (Wellman et Hogan, 2006) ne peut déterminer les comportements et les changements sociaux, Internet serait un lieu où se développeraient les conversations à caractère social et émotionnel (Fischer, 2006, p49). Les communautés virtuelles seraient donc un moyen de sociabilité, mais également de visibilité de soi via des « lieux » de sociabilité que seraient les réseaux sociaux.

Comme nous l'avons vu, les innovations technologiques et les usages d'Internet sont influencés par les rêves utopiques des concepteurs, mais aussi des utilisateurs. Comme le

souligne François Flichy (Flichy, 2001), certains rêves proviennent du monde universitaire (échange et « *communautés d'intérêts* » entre spécialistes et circulation libre des informations sans autorité ni hiérarchie, outil travail collaboratif...). D'autres proviennent des milieux des hackers qui se sont approprié des innovations universitaires (possibilité de recréer du lien et de former de nouvelles proximités via les réseaux, importance du don, de l'absence de propriété et de législation, rejet des conformismes). C'est de ces rêves que sont chargées les communautés virtuelles.

### **1. Affranchissement des barrières géographiques**

Nous l'avons abordé, ce qui fait « communauté » dans les collectifs électroniques c'est l'intérêt partagé. Dans la communauté traditionnelle définie par Tönnies (Tönnies, 1922), la fonction communautaire est assurée par la proximité géographique.

En ce qui concerne les collectifs virtuels, la proximité géographique disparaît et cette caractéristique désignant le terme communauté au sens traditionnel disparaît de la définition au profit du partage d'intérêt ou de valeurs et croyances communes, « *de la même appartenance culturelle, nationale ou ethnique, ou encore appartenance familiale ou générationnelle ou bien sexuelle ou religieuse* » (Proulx, 2004). Les membres d'une même communauté peuvent alors enfin être dispersés dans l'espace, sans forcément la présence d'une proximité géographique. Nous pouvons voir aujourd'hui des groupes de très grande dimension et comme le dit Ducheneaut (Ducheneaut et al, 2004) par cet affranchissement des barrières géographiques, Internet aborde la caractéristique première des médias de masse.

### **2. Création de lien social**

Les réseaux favorisent « *l'inscription immédiate de soi sur une scène dont la parole n'est pas d'emblée contrainte par tous les rituels de la réciprocité sociale tels qu'ils gouvernent la vie collective* » (Illouz, 2010, p115). En effet, dans les forums et réseaux sociaux, c'est le Je qui est majoritairement utilisé par les sujets de l'énonciation qui s'engagent d'après Eva Illouz, dans une « *quête, sans effort, d'une compatibilité émotionnelle et psychologique* » (Illouz, 2010, p115). Sur ces « *supports de socialité numérique* », nous assistons à des formes différentes de socialités qui se séparent des contraintes traditionnelles de confrontation des faces (Goffman, 1974). Cette sociabilité numérique sur les réseaux sociaux permettrait de « lisser » les problématiques de la communication « *en dur* » c'est-à-dire en face à face (Casilli, 2010, p245). Effectivement, les usages de « *formes sémiotiques élémentaires* »

comme le smiley ou le langage SMS (Gramaccia, 2013, p46) chassent les « *potentiels effets de dramatisation* » et les « *effets de tension narrative* ». La vie en ligne serait donc affranchie des contraintes présentes dans le réel. Effectivement, comme le souligne Gino Gramaccia, dans les forums, l'individu est « *singularisé, différencié, identifié par son profil* ». Mais également par toutes les « *traces* » qu'il va laisser volontairement ou involontairement sur Internet.

Ce qui est particulièrement intéressant de noter, c'est que dans le monde virtuel est présenté comme « *une technologie de régulation sociale* » (Gramaccia, 2013). L'individu y est automatiquement vu comme socialement intégré dans une communauté « amicale » numérique où tous les membres sont égaux. En effet, il semblerait que cette « facilité » d'intégration sociale vue comme « garantie » en quelque sorte, par la neutralité de la technique qui permettrait la réalisation de l'utopie de l'abolition des « barrières » humaines, soit la raison du développement considérable des forums et réseaux sociaux.

Yann Moulier-Boutang (Moulier-Boutang , 2007, p96) résume parfaitement cela « *Souplesse, diversité, transparence, coopération et esprit fun autant de valeurs et de pratiques qui inspirent aujourd'hui une utopie du partage numérique du savoir* ».

### **3. *L'idéologie d'un modèle fondé sur la coopération cognitive***

Pour Yann Moulier-Boutang l'activité première des communautés virtuelles serait le partage d'informations et de connaissances. (Moulier-Boutang, 2007), ce partage de connaissances serait de l'ordre d'une « *coopération des cerveaux* ». C'est cette facette d'Internet qui est essentielle dans ces communautés en ligne, nous parlerons de coopération et non de coordination puisque le savoir dans l'utopie numérique est « *une ressource à mobiliser et à redistribuer* » (Gramaccia, 2013, p48). De plus, cette manière de transmettre le savoir serait libre et sans aucun coût de production, il n'y aurait d'ailleurs aucune valeur marchande puisque celle-ci dépend de la chaîne de production. C'est ce que Gino Gramaccia nomme la « *richesse cognitive* ». Par ces communautés, ce serait donc la liberté d'accès à la connaissance et au partage pour tout individu puisque les obstacles à l'accès seraient dissipés (prix, proximité...). Cependant, il est intéressant de souligner que l'accès aux contenus se fait avec tout de même un abonnement à Internet. La « *richesse cognitive* » ne serait alors que modérée.

### **III. La démocratisation culturelle**

Comme nous l'avons vu, Internet a, depuis ses débuts, été porteur d'espoir et de changements pour l'humanité. De plus, nous avons modifié notre accès à l'information, mais aussi à la culture (Abdelkader, 2014) et ce grâce à la facilité et à la simplicité d'accès à une quantité de données et à la richesse cognitive. C'est sur le constat que toutes les formes d'art et de culture se retrouvent sur Internet, et ce quel que soit leur support ou technique d'origine que Marion Yoccoz évoque le fait que l'écran devienne « *l'outil de convergence privilégié de la diffusion culturelle* » (Yoccoz, 2012)

De nos jours, les internautes sont totalement libres de consulter les contenus qu'ils désirent et ce en quelques clics seulement. Cette autonomie et cette aisance de consultation peut être vue comme une possible démocratisation de la culture et notamment en ce qui concerne et les pratiques artistiques.

#### **A. Petit rappel historique sur les pratiques artistiques**

Lorsque Pierre Bourdieu étudie les pratiques culturelles des Français en 1979, il va souligner le fait qu'il existe des pratiques dites « *élitistes* » et d'autres dites « *populaires* » (Bourdieu, 1979).

En effet, les pratiques culturelles seraient directement liées au niveau social des individus. Les pratiques culturelles seraient « *l'expression symbolique de position de classes* ». Par cette « classification » fruit d'un « *habitus* », les individus se rendraient, consciemment ou non consciemment, distincts (dans le sens de différents) et distingués (dans le sens d'élégants).

L'étude de Bourdieu fut prolongée par Nathalie Heinich en 1997 dans *L'art contemporain exposé aux rejets*. Pour elle, les goûts et les pratiques dépendraient des « valeurs cognitives » ou représentations que leur attribuerait chaque individu. (Heinich, 2012)

Pour Philippe Coulangeon, ces classifications et jugements culturels seraient susceptibles d'évoluer. Par exemple, la lecture qui était pour Bourdieu une pratique légitime et discriminante a perdu son « *profil de distinction* » et s'est popularisée, démocratisée (Coulangeon, 2011).

La démocratisation culturelle aurait pour vocation de passer outre ses clivages et les représentations afin de donner l'accès à tous aux formes culturelles. Comme le souligne le

rapport de Pierre Molinier pour le ministère de la Culture la démocratisation culturelle doit assurer au plus grand nombre l'accès à toutes formes de culture y compris la "culture d'héritage", c'est-à-dire à la culture "d'élite". « *Il est important que cette dernière ne soit pas réduite à un cercle restreint d'initiés. De plus, la culture n'est pas uniquement l'accès aux œuvres, mais c'est aussi l'acquisition de connaissances par un besoin de communication médiatrice.* » (Molinier, 2011),

### ***B. La démocratisation culturelle par la médiation pédagogique***

Démocratisation irait donc de pair avec médiation. Pour Jean Caune, il est essentiel de repenser la démocratisation culturelle avec une médiation non plus du côté de la production et de la diffusion de l'objet culturel, mais en la plaçant vers la réception de cet objet. C'est-à-dire qu'au cœur de la médiation, il n'y aurait plus essentiellement la culture et l'objet, mais également l'individu et les relations intersubjectives. Le cas des manifestations littéraires est parfaitement représentatif de ce changement. En effet, de nos jours un individu ne se contente plus d'être en accès direct à l'œuvre littéraire, aujourd'hui, c'est le dépassement de la médiation culturelle traditionnelle qui s'opère « *car on veut reconnaître et rencontrer physiquement l'auteur* ». C'est ce que Jean Caune d'après les écrits de Lev Vygotski appelle une « *médiation pédagogique* » (Caune, 2006, p104). Selon Jean Caune, ce type de médiation favoriserait l'expérience esthétique en engageant un sentiment d'appartenance à un groupe, « *l'art doit être redéfini en fonction de sa contribution à construire le soi* » (Caune, 2006, p. 99). Il serait donc important d'axer la médiation autour d'un univers entier plutôt qu'autour d'une œuvre particulière.

### ***C. Une démocratisation par les amateurs***

Il semble donc que l'échange soit la base de la démocratisation culturelle. En ce qui concerne Internet, nous l'avons vu, les échanges se produisent presque principalement sur les réseaux sociaux ou forums. Comment se passe la médiation artistique via ces échanges virtuels ?

Pour Marion Yoccoz (Yoccoz, 2011), l'objet artistique à une valeur subjective. C'est pourquoi il est toujours soumis au jugement. Dans son étude sur les forums de discussion de cinéphiles, elle remarque que c'est à travers l'échange et la discussion que chaque membre peut « *donner une valeur aux formes cinématographiques en soumettant son propre jugement à l'appréciation générale* ». De plus, le fait de discuter avec d'autres membres permettrait d'affiner ses propres jugements et ses « *valeurs cognitives* » (Nathalie Heinich, 2012). Dans le

cas des forums de pratique artistique, il semblerait donc que les échanges entretenus permettraient d'améliorer sa propre pratique grâce aux critiques reçues et émises. Cela peut-il s'apparenter à une forme de médiation pédagogique ?

Par ailleurs, il est intéressant de noter que par cet acte discursif sur les forums de passionnés, il y a un bousculement de ce qu'Hervé Le Crosnier appelle, d'après les écrits de Cécile Méadel, « *les hiérarchies entre savant et profane* » (Le Crosnier, 2010, p35). En effet, le savoir et les connaissances ne sont plus postés par les « *autorités compétentes et professionnelles* », mais également par des individus non professionnels qui conseillent et jugent d'autres membres, et ce de façon parfois subjective.

C'est ce que Patrice Flichy appelle la « *montée en puissance des amateurs* » (Flichy, 2010). Ces amateurs ne peuvent être considérés cependant ni comme des novices ni comme des professionnels. Patrice Flichy en parle comme des « *touche-à-tout* », des « *amateurs* ». Le fait qu'Internet soit rentré dans la vie quotidienne, des pratiques a modifié la production, la création et la diffusion des connaissances artistiques et culturelles. Une démocratisation des compétences s'engage donc.

Nous venons de l'aborder, les échanges entretenus sur les forums permettraient d'améliorer sa propre pratique grâce aux critiques et aux échanges. Cela peut-il s'apparenter à une forme de médiation pédagogique ? Quand est-il des communautés de croquis ayant pour lieux d'action Internet et plus précisément les réseaux sociaux ? Nous pouvons nous demander, si le fait d'appartenir à un groupe collectif virtuel appelé communauté, engage une médiation pédagogique dans le sens de Jean Caune. En effet, elles sont lieux de partage et d'accès d'une culture savante qu'est le dessin et sont en même temps lieux de démocratie puisqu'elles invitent tous les internautes à participer aux échanges et à faire « vivre » la communauté. Le fait qu'il n'y ait pas de réel enseignement, mais plutôt des échanges entre des amateurs, des amateurs-pro et des professionnels, peut-on tout de même parler de démocratisation culturelle ? Qui sont les membres ? Que cherchent-ils ? Comment sont utilisées les communautés de croquis en ligne ?

## **Partie 2**

### **Enquête de terrain : Le cas des communautés virtuelles de croquis**

## **I. Présentation**

Comme nous l'avons vu, les communautés en ligne seraient à priori, ouvertes et lieux de socialisation. La coopération cognitive doublée de la richesse cognitive dans les communautés virtuelles permettrait un partage des savoirs et des connaissances illimité. Nous l'avons vu, nous pouvons nous demander si cela participe à une démocratisation culturelle. En effet, bien que nous réfutions tout déterminisme technologique, il semblerait que la facilité d'accès à l'information et les valeurs qui entourent les communautés virtuelles incitent à l'échange, qui, nous l'avons abordé, participerait à une forme de médiation pédagogique qui elle-même permettrait une démocratisation de la culture.

Dans cette seconde partie, nous allons tenter de répondre à cette question. Nous allons nous pencher sur le cas de communautés de croquis en ligne.

Le dessin à, ce que Bourdieu appelle, un « *profil de distinction* ». En effet, dans son étude de 1979, il semblerait que le dessin soit, tout comme la danse ou la sculpture, une pratique artistique d'une classe sociale élevée.

Aujourd'hui, sur Internet se développent nombre de blogs, sites et forums qui lui sont dédiés. À l'heure où nous écrivons ce mémoire, Google affiche plus de 75 millions de résultats pour la recherche « Dessin ». Dans les premiers résultats affichés nous observons « Comment dessiner un mignon de Moi Moche et Méchant » (vidéo YouTube), « Dessin » (Wikipédia), « apprendre à dessiner », « cours de dessin sur Internet ».

Nous avons choisi d'étudier les communautés de croquis car il s'agit d'un art du quotidien. En effet, les personnes qui participent à ces communautés dessinent ce qui les entoure et fait partie de leurs vies. Cela nous a semblé cohérent de les étudier afin de répondre à notre problématique.

### **A. Les hypothèses :**

Nous aborderons notre analyse en fonction d'une hypothèse principale à laquelle viendraient se relier 3 sous-hypothèses.

Hypothèse : Les communautés virtuelles de croquis participent à la démocratisation de la culture.

- Elles s'adresseraient à tous. Elles seraient pour tous.

En effet, ses communautés se disent ouvertes à tous, quel que soit le niveau de dessin, la classe sociale ou l'âge. Il s'agit d'ailleurs, d'un élément mis en avant dans les pages de présentation de ces communautés.

- Une forme de médiation pédagogique serait mise en œuvre.

Nous l'avons abordé, la démocratisation culturelle ne serait pas uniquement un accès direct à la culture. Effectivement, il semblerait qu'une médiation pédagogique passant par des relations interpersonnelles permettrait un apprentissage d'un « monde » culturel ou « monde » d'un art. Sur les communautés artistiques virtuelles il y aurait peut-être une forme de médiation pédagogique qui se développerait. Nous parlerons de « forme » puisque sur ces communautés les amateurs (non professionnels) pourraient devenir eux aussi médiateurs. Ces communautés seraient lieux de ce que nous pouvons appeler la diversité d'échange et les échanges multiples (échanges multiformes) qui participerait à la création d'un sentiment d'appartenance ou du moins d'un univers commun.

## ***B. Définition des communautés étudiées***

Dans le cadre de notre mémoire, nous allons étudier les communautés virtuelles de croquis parmi les plus actives sur Internet à ce jour : Urban Scketchers et Scketchcrawl.

La particularité de ces regroupements de croqueurs, est qu'ils ont différents « lieux » d'échange (Flickr, Facebook, Blogs, Pinterest, Youtube...) et qu'ils organisent des rencontres en face à face lors de journée de croquis.

### ***a. Urban Sketchers***

USK (Urban Scketchers) est un regroupement mondial de passionnés de dessin/croquis. USK se décline dans plusieurs pays. Nous allons étudier la déclinaison française.

Différentes communautés d'Urban Schetchers France (USKfr) se côtoient :

- La communauté Pinterest
- La communauté Flickr
- La communauté Facebook

Toutes ont en commun le blog *France.urbansketchers.org* qui est en quelques sortes le pilier d'USKfr.

Ces communautés sont gérées par 4 administrateurs USK :

- Un administrateur chargé de valider les demandes d'inscriptions à la communauté USK France Facebook. Il a également le rôle de modérateur du groupe.
- Un administrateur afin de valider les demandes d'inscriptions Flickr. Lui aussi a un rôle de modérateur du groupe et organise aussi le thème du mois.
- Un administrateur en charge des entrées par mail et de la communication internationale (par exemple l'organisation d'un symposium au Brésil), mais aussi la gestion des liens avec les communautés étrangères.
- Un administrateur avec pour mission la vérification du bon fonctionnement du blog. Il doit aussi relancer les personnes qui postent le moins souvent. Les individus qui alimentent le blog sont des « membres-invités ». C'est-à-dire qu'ils sont sollicités par les administrateurs pour leur originalité, leur style hors du commun ou leurs techniques différentes, afin de poster leurs œuvres sur le blog dans le but de représenter USKfr.

USKfr se définit comme « *une organisation à but non lucratif qui met en avant la valeur artistique, narrative et pédagogique du dessin « in situ », qui en fait la promotion et crée des liens entre croqueurs dans le monde entier, qu'ils soient chez eux ou en voyage.* »

#### **« *Le Manifeste Urban Sketchers***

- 1. Nous dessinons in situ, en intérieur ou en extérieur et croquons sur le vif.*
- 2. Nos dessins sont les témoins de notre quotidien et de nos voyages.*
- 3. Nos dessins représentent des archives de lieux et d'instants.*
- 4. Nous sommes fidèles aux scènes que nous voyons.*
- 5. Nous utilisons tous types de techniques et apprécions la diversité de nos styles.*
- 6. Nous nous soutenons, aidons, et encourageons les uns les autres et dessinons en groupe.*
- 7. Nous partageons nos dessins en ligne.*
- 8. Nous montrons le monde de dessin en dessin.* » (France.urbansketchers.org)

Nous avons choisi d'étudier pour ce mémoire, la communauté présente sur Flickr étant donné qu'elle est la plus active de toutes.

## **b. Sketchcrawl**

Créés à l'initiative de l'italien Enrico Casarosa, les Sketchcrawls sont des manifestations gratuites et « *totalelement informelles* » (Sketchcrawl.org). Elles sont à différencier des Randocroquis qui sont, elles, des sortes de stages/ateliers encadrés par un professionnel Randocroquis. Un Sketchcrawl est une journée internationale du croquis. Une date est définie et les croqueurs dans le monde entier se réunissent dans leur ville pour dessiner. Les croquis sont postés le lendemain sur le forum du site Sketchcrawl.com (chaque ville à sa discussion).

L'objectif de ces Sketchcrawls est de réunir des croqueurs dans un point précis d'une ville, et de leur permettre de laisser libre cours à son imagination (dessiner ce qu'ils veulent, comment ils le veulent). Il n'y a pas de niveau en dessin exigé ni de limite d'âge. De plus, bien que ces Sketchcrawls soient organisés sur une journée, les croqueurs sont libres de rester le temps qu'ils souhaitent.

Les échanges se passent principalement sur le forum Sketchcrawl.com et, nous y reviendrons en face à face.

Comment organiser/participer à un Sketchcrawl (disponible sur Sketchcrawl.org):

- « *Connectez-vous sur le forum sketchcrawl*
- *Ouvrez la discussion se rapportant au Sketchcrawl en cours (ex. 27th World Wide SketchCrawl)*
- *Cherchez si une personne a déjà initié un Sketchcrawl dans votre ville. Pour cela, saisissez le nom de votre ville dans la case intitulée « Search this forum » puis cliquez sur le bouton Rechercher (Search)*
- *Si vous ne trouvez rien, assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres manifestations dans une ville proche. Pour cela, faites cette fois une recherche avec le nom de votre pays en anglais (France, Belgium, Switzerland, etc.)*
- *Si vous avez trouvé votre bonheur, notez simplement l'heure et le lieu de rendez-vous. Le jour J, prenez votre matériel de dessin, éventuellement un pique-nique si vous pensez y passer la journée et rendez-vous au lieu indiqué. Pensez à être à l'heure car, comme dans une randocroquis, le groupe se déplace très souvent.*
- *Si vous avez des questions à poser à la personne qui organise le Sketchcrawl qui vous intéresse, créez-vous un compte, et cliquez sur répondre (Post Reply).*
- *Le lendemain du sketchcrawl, n'oubliez pas de poster vos croquis sur le forum. »*

Nous avons choisi d'étudier la page grenobloise à propos du Sketchcrawl du 25 avril 2015. Ce rendez-vous se présente comme suit :



Figure 2 Conversation Sketchcrawl : « Grenoble-Vaujany » par Mescrobards. Sketchcrawl.com

### C. Méthodologie

Afin de vérifier nos hypothèses, nous avons réalisé une observation des faits sur les communautés Urban Sketchers Flickr et Sketchcrawl afin d'étudier leurs quotidiens pour tenter de comprendre les enjeux et les objectifs de ces groupes.

Nous avons réalisé une observation non participante. Celle-ci a davantage la fonction de « monitoring » ou de surveillance du quotidien sur la communauté observée. Nous avons suivi et étudié les discussions entre les membres et nous nous sommes intéressés au sens des propos présents.

Nous avons croisé cette observation avec des entretiens avec des membres (simples membres et administrateurs) et ce dans le but d'obtenir davantage d'information en ce qui concerne les objectifs des membres et leurs « vies » dans leurs communautés. Nous ne cherchions pas à avoir des résultats quantitatifs, mais plutôt qualitatifs. Les entretiens étaient assez longs et riches en informations. Nous avons également réalisé une classification des discours recueilli en monde lexicaux. Suite aux préférences de certains interrogés, nous avons réalisé des questionnaires et leur avons soumis par mail.

D'après Alain Blanchet et Anne Gotman (Blanchet et Gotman, 2013, p 37) le questionnaire « implique que l'on connaisse le monde de référence d'avance, ou bien qu'il n'y ait aucun doute sur le système interne de cohérence des informations recherchées à était réalisé ». Nous avons donc réalisé le questionnaire en fonction du guide d'entretien et en fonction des premières réponses obtenues lors des entretiens.

Le guide d'entretien a été réalisé au préalable (voir guide en annexe n°2). Ce guide général visant à renseigner les principaux axes de recherche, aborde les thématiques ou questions posées aux interrogés. Dans une démarche semi-directive, ce guide d'entretien n'a pas été utilisé de manière systématique ou linéaire, mais a servi de « tuteur » pour orienter la discussion. Il a également été adapté en fonction du « rôle » (administrateur, participant, organisateur) qu'avait l'interrogé dans sa communauté de croquis.

Notre guide est réparti en 6 parties :

- 1) **Vous et le dessin :** Cette partie a pour objectif d'engager la conversation, de mettre en confiance l'interrogé en le faisant parler de sa passion. Ensuite, nous cherchons à comprendre l'importance du dessin dans la vie de l'interrogé. S'il dessine régulièrement, qu'il en parle et montre ses œuvres à son entourage, s'il recherche des renseignements, cela peut vouloir dire que le dessin a une grande place dans sa vie et que l'on peut lui attribuer le nom de Passionné.
- 2) **Vous et la communauté de croquis en ligne :** La seconde partie, aborde le lien entre la communauté et l'interrogé. L'objectif est la compréhension de la communauté. Quel but, comment fonctionne-t-elle. Mais également le rôle que l'interrogé tient dans sa communauté, son implication et quelle importance la communauté a pour lui. Ainsi, nous aborderons les raisons de son inscription, les conséquences sur sa vie et les valeurs qu'il attribue à sa communauté.
- 3) **Les rencontres de croqueurs :** Cette troisième partie aborde essentiellement les rencontres en face à face. Le but ici, est de comprendre les raisons de ces rencontres et les enjeux.
- 4) **Vos pratiques culturelles :** Cette quatrième partie consiste en un état des pratiques culturelles de l'interrogé. Quelles autres pratiques artistiques a-t-il ? Quelle importance ont-elles pour lui dans sa vie ?
- 5) **Pour terminer, vous diriez que ces communautés vous apportent... ?**

La cinquième partie de notre entretien fait office de conclusion. Le but étant de revenir une dernière fois sur les raisons de l'adhésion et de la participation à la communauté. En posant cette question, nous envisageons que l'interrogé aura eu le temps de réfléchir à ce que lui apporte la communauté et pourra l'exprimer en des termes qu'il n'aurait peut-être pas eus « à froid »

- 6) **Encart sociologique**

Le premier entretien a été réalisé avec un membre-administrateur de la communauté Urban Sketchers. Ce dernier a été contacté via une connaissance commune qui lui a envoyé par mail notre demande d'entretien. Il était prévu que notre entretien soit réalisé par Skype, cependant, suite à des problèmes de connexion, l'entretien s'est au final passé par téléphone. Aucun enregistrement n'a pu être effectué. Mais des notes détaillées ont été prises et un compte rendu est en annexe (voir en annexe n°3). L'entretien a duré 1 heure 10. L'interrogée s'est prêtée au jeu des questions avec amusement. Elle a ensuite transmis notre demande d'entretien à son réseau constitué d'une cinquantaine de membres Urban Sketchers. Aucune demande n'a abouti.

Le second entretien fut réalisé avec un membre-organisateur de Sketchcrawl sur Grenoble. Cette interrogée a été contacté via son blog personnel trouvé en signature de ses commentaires sur le forum Sketchcrawl. Plusieurs possibilités de rencontre lui ont été proposées (face à face, Skype, téléphone, mail...). Elle a souhaité réaliser l'entretien par téléphone et a préféré ne pas être enregistrée. Là aussi, des notes détaillées ont été prises et un compte rendu est annexé (voir en annexe n°4). L'interrogée nous a donné, à la suite de l'entretien, les adresses mail de 2 membres Sketchcrawl et le nom d'un blog tenu par un membre afin de nous permettre de les contacter. Nous avons eu deux réponses positives. Deux entretiens ont donc pu être réalisés. Nous n'avons pas obtenu d'autres réponses malgré une relance.

Le troisième entretien a été réalisé avec un membre de la communauté Sketchcrawl. L'interrogée a été contactée via l'adresse mail que nous a communiqué notre seconde interrogée. Ce membre se dit « simple membre » c'est-à-dire qu'elle ne fait que participer aux journées croquis sur Grenoble. L'interrogée a souhaité réaliser l'entretien par mail cependant, il était complexe de réaliser les échanges de cette façon, nous avons donc réalisé un questionnaire avec des questions ouvertes et avons demandé à ce que l'interrogée n'hésite pas à développer ces propos. (voir questionnaire en annexe n°5)

Le quatrième entretien a été réalisé avec un membre de la communauté Sketchcrawl et Urban Sketchers. Nous avons contacté l'interrogé par le biais de son blog personnel. Il a souhaité lui aussi répondre à nos questions par mail. Comme pour le troisième entretien, nous lui avons envoyé le questionnaire pour qu'il puisse le remplir. (voir questionnaire en annexe n°6)

### ***D. Difficultés rencontrées***

Bien que, lors de la conception de notre plan d'enquête, nous avons prévu de réaliser 3 entretiens par communauté étudiée, nous nous sommes confrontés à la difficulté de prendre contact avec les membres. En effet, nous y reviendrons plus tard en analysant ce phénomène, les membres de la communauté USK ne s'affichent, la plupart du temps, qu'avec des pseudonymes et il est très difficile de trouver leur blog personnel afin de pouvoir les contacter. Lorsque cela a été possible, nous n'avons pas eu de réponse. La solution la plus simple aurait été de devenir membre et de les contacter via Flickr, cependant, là aussi, nous étudierons ce phénomène par la suite, l'intégration à celui-ci nous a été refusée. Nous avons également tenté de prendre contact par le biais de la messagerie Facebook via notre compte personnel, mais la politique de sécurité de la plateforme nous a sanctionnés en immobilisant l'accès à notre compte.

Quant à la communauté Sketchcrawl, nous avons réalisé 1 entretien et 2 questionnaires.

Au total, nous avons donc réalisé 2 entretiens et 2 questionnaires par mail.

<b>Interrogé</b>	<b>Information</b>	<b>Rôle et participation</b>
Interrogée n°1 Communauté : USK	Femme 40 ans Professionnel (donne des cours de dessin) Lyon	Administrateur USK Organisatrice de rencontres sur Lyon
Interrogée n°2 Communauté : Sketchcrawl	Femme 59 ans Amateur (donne des cours de dessin dans une association) Grenoble	Organisatrice de Sketchcrawl Participante au Sketchcrawl de Grenoble, de Gap et de Lyon
Interrogée n°3 Communauté : Sketchcrawl	Femme 30 ans Amateur (prend des cours de dessin dans un atelier) Grenoble	Participante à des Sketchcrawls de Grenoble

Interrogé n°4	Homme	Organisateur de Sketchcrawl
Communauté : Sketchcrawl	59 ans	Participant aux Sketchcrawls
et USK	Amateur	de Grenoble
	Grenoble	

## ***II. Résultats***

### ***A. Esquisse des premiers résultats***

Suite à notre enquête, nous pouvons faire ressortir quelques éléments essentiels concernant nos hypothèses. Nous avons également vu apparaître, notamment dans les entretiens, des redondances en ce qui concerne les discours des membres et des corrélations avec les observations faites. C'est tout cela que nous allons prendre en considération dans cette partie résultats.

#### ***1. Des communautés universelles ?***

Afin de vérifier notre première hypothèse, qui voudrait que les communautés virtuelles participent à la démocratisation culturelle premièrement par le fait qu'elles s'adressent à tous, nous avons demandé à intégrer le groupe Flickr USKfr et le groupe Facebook et avons intégré le groupe Sketchcrawl afin d'observer la diversité de leurs membres. En effet, les sites référents des communautés étudiées soulignent le fait que l'accès soit ouvert à tous les âges et à tous les niveaux en dessin.

##### ***a. L'âge***

Les avatars et pseudonymes utilisés pour représenter les membres sur les forums et les réseaux sociaux ont compliqué l'observation des âges des membres. Cependant, l'entretien avec l'administrateur d'USK nous a appris qu'effectivement tous les âges se côtoyaient (des étudiants, des adolescents, des adultes et la doyenne âgée de 80 ans). De plus, nous avons observé que les croquis d'enfants ayant participé aux Sketchcrawls sont présents sur le site. Cependant, nous ne pouvons pas dire qu'ils participent réellement à la vie de la communauté en ligne puisque nous supposons que ce sont d'autres personnes qui les ont postés en ligne.

##### ***b. Le niveau en dessin***

Nous avons ensuite tenté de voir si tous les niveaux de dessin sont acceptés. Bien que nous ne soyons pas aptes à juger de la qualité des croquis présentés sur les forums de discussion,

l'observation des messages et des dessins postés nous indique clairement une diversité de niveau. Ainsi, se côtoient des professeurs de dessin, des professionnels du dessin, des amateurs avisés et des débutants. De plus, nous l'avons dit, les dessins des enfants sont publiés.

## 2. *Ya-t-il une forme d'exclusion ?*

### a. *L'adhésion*

En ce qui concerne l'adhésion, nous avons constaté qu'il n'était pas si aisé d'intégrer le groupe Urban Sketchers. Effectivement, si l'adhésion au groupe Sketchcrawl est automatique, celle d'USK se constitue de plusieurs « phases ».

- Phase n°1 : Demande d'adhésion

Un compte Flickr a été créé spécialement pour l'observation. Une fois le compte créé, nous avons demandé l'intégration au groupe. Le nom, l'adresse mail et la création d'un message de quelques lignes sont demandés. Étant donné que nous effectuons une observation non participante, nous avons expliqué dans le message l'objet de notre demande d'adhésion en l'occurrence l'enquête.

- Phase n°2 : Validation de la demande

Comme nous l'avons précisé dans la définition des communautés étudiées, toutes demandes d'adhésion au groupe sont « traitées » par un administrateur.

- Phase n°3 : Acceptation ou refus

En ce qui concerne notre demande, elle a été traitée assez rapidement puisque nous avons reçu un mail dans la soirée.

La réponse fut négative. « *Désolée, sans aucune publication dans ta galerie nous ne pouvons accepter ta demande de joindre le Groupe USK France. À bientôt et au plaisir de voir tes publications* ». Étant donné que notre étude a été précisée dans notre message, nous pouvons imaginer que l'administrateur n'a pas lu la demande d'inscription dans son intégralité.

Ce que nous dit cette observation, c'est qu'il y a un « tri » concret des « candidatures » à l'intégration de certains groupes. Lors d'un entretien avec un des administrateurs (compte rendu en annexe n°3), ce dernier nous a confié que la validation avait pour but d'éviter ce

qu'elle nomme des « *membres fantômes* ». « *Nous ne voulons pas de personnes inactives. Le nombre de membres représente le nombre de membres qui participent, on veut éviter les membres fantômes, le but c'est de se retrouver entre passionnés* ». La sélection serait donc un moyen pour la communauté de trier les membres « passionnés » qui exposeraient leurs œuvres sur Flickr et ceux qui ne le sont à priori pas.

Il est intéressant de noter que l'interrogée a souligné le fait qu'elle a longtemps hésité à poster ses œuvres sur Internet par peur du regard et du jugement. « *C'est délicat pour un adulte [...] d'accepter de montrer ses dessins* ». Nous y reviendrons, mais nous pouvons lier cette hésitation au fait que, comme l'a évoqué l'interrogée, « *Un dessin c'est personnel, c'est une scène du réel qui est le fruit de notre propre subjectivité* ». Le dessin est donc vu comme une expression de soi. L'interrogé, a également abordé le fait que l'hésitation à poster des croquis en ligne, qu'elle avait au début de son « *aventure USK* », s'est atténuée par l'observation des échanges sur le forum « *il y a un effet bienveillant sur Internet (NDLR sur les communautés croquis en ligne), les gens t'encouragent, ils te conseillent, s'ils n'aiment pas, ils disent rien* ». Nous pouvons imaginer qu'un individu souhaitant devenir membre, mais hésitant à s'exposer par ses dessins sur Internet (par le biais d'un compte Flickr ou d'un blog) se verrait refuser l'entrée. Cet individu pourrait soit, comme notre interrogé continuer à observer les échanges jusqu'au moment où il se sentirait prêt à s'exposer. Soit il pourrait se décourager et ne plus réitérer la demande d'adhésion. Nous pouvons assimiler cela à une forme d'exclusion.

#### **b. *La nécessité de normes***

Il semblerait que la sélection sur certaines communautés en ligne de croquis ne se ferait pas en fonction de l'âge ou du niveau en dessin, mais plus en fonction de l'investissement dans l'art du dessin. En observant la vie sur ces communautés, nous avons remarqué un point important selon nous. Les échanges, que ce soit sur USK ou sur Sketchcrawl, sont toujours très polis et « bienveillants ». Aucun membre ne critique négativement. L'interrogée n°3 nous parle de critiques « *plutôt positives, limite pas forcément constructives* » (voir compte rendu en annexe n°5).

Prenons par exemple cette discussion commencée sur USK en décembre sur le thème des croquis de marché de Noël.



Figure 3 Conversation USK : sophie.valenti, michedavinroy, « l'étourdi ». "Thème décembre 2014 : croquer les marchés de Noël ». Flickr.com

Comme nous le voyons ici, les échanges autour des dessins se font sur un ton que nous pouvons appeler amical. En effet, les membres expliquent leur ressenti, détaillent leur vision parlent de leurs vies. Mais n'abordent pas réellement la pratique du dessin. Effectivement, pas de conseil technique, pas de demande d'explication de sa volonté artistique. Même si parfois nous pouvons voir des échanges de conseils techniques, il semblerait qu'USK soit un lieu permettant de côtoyer un univers non académique, mais plutôt de valeurs, d'un état d'esprit.

Nous avons également noté une certaine politesse sur Sketchcrawl, comme cet échange à propos de croquis postés lors du 46<sup>ème</sup> Sketchcrawl Grenoblois.



Figure 4 : sisat, stephan31. « Grenoble France-Results », 1<sup>er</sup> février 2015. Sketchcrawl.com

Ce qui est intéressant aussi, c'est le fait que comme nous l'avons vu, malgré qu'a, priori, sur Internet les échanges ne soient plus contrains par les rituels gouvernant la vie collective, les modalités d'échanges sont soumises à des règles (Voir charte en annexe n°7). Comme le montrent ces postes USK

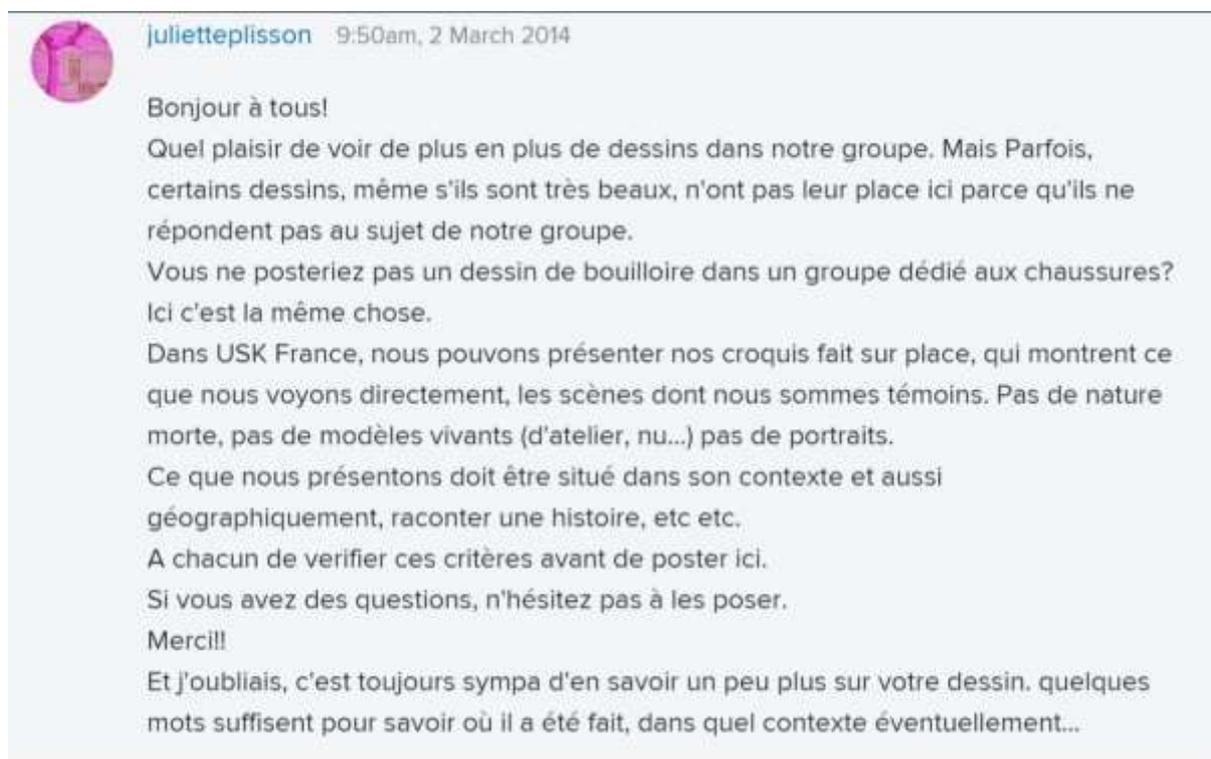


Figure 5 : Conversation USK : julietteplisson. « *Quels dessins publier dans le groupe USK France ?* », mars 2014. Flickr.com

Lors de notre entretien avec un des administrateurs USK, nous avons appris qu'il était interdit aux membres de faire leur propre publicité (via le post de l'adresse de leurs blogs personnels). Cependant comme notre interrogée nous l'a dit « *Le règlement interdit de parler de ses stages, de ses ateliers, mais on fait ce qu'on veut sur son profil. Mais oui parfois ça arrive de voir un membre attirer sur son profil dans ce but* » (voir compte rendu en annexe n°3)

D'après Serge Proulx (Proulx, 2006), le fait que 3 sphères de pratiques communicationnelles s'entremêlent sur le Web (sphère domestique, sphère pro, sphère personnelle de l'individu nomade) les communautés virtuelles seraient dans l'obligation d'élaborer des règles et un mode de neutralité permettant l'autogestion des discussions en ligne et l'aspiration à construire un « *espace impartial* » pour un « mieux-vivre ». C'est ce que Serge Proulx d'après les études de Carpentier nomme « *Neutral point of view* ».

Jean-François Marcotte, (Marcotte, 2003) parle d'un « *mécanisme de régulation* » qui serait le moyen de garantir le maintien du groupe et donc le moyen d'assurer la socialisation au sein de la communauté. Cela prendrait la forme de règles, de normes, de valeurs d'appartenance, etc., que les membres intérioriseraient et qu'il faut respecter sous peine d'être rejeté par la communauté. « *En fait, c'est à travers la culture des groupes que se déploient ces mécanismes* ». Nous pouvons relier cela à la Netiquette. Effectivement, ce code informel basé sur le respect d'autrui (règle de savoir vivre et de civisme) que tous les utilisateurs d'Internet doivent connaître et appliquer en réseau, est assimilable aux valeurs et systèmes normatifs présents dans les communautés virtuelles.

### **3. *Interaction en face à face : élément clef des communautés de croquis en ligne***

Nous venons de l'aborder, ces communautés virtuelles, permettent une socialisation dans le sens un savoir vivre ensemble sur le support numérique. Cependant, nous avons noté que les rencontres de croqueurs étaient l'élément central de ces communautés.

En effet, Sketchcrawl a pour but premier l'organisation de rencontre mondiale. De plus, nous avons pu également observer cela sur USK. Bien que, comme nous l'a appris notre entretien avec un des administrateurs USK, certains membres font également partie de Sketchcrawl pour participer aux rencontres, d'autres membres USK développent des « réseaux de croqueurs » via la communauté. Ils se réunissent ensuite pour des journées croquis. (Voir compte rendu en annexe n°3). Il semblerait donc que les relations asynchrones entretenues sur les forums de la communauté soient doublées de relations en face à face.

Comme le, souligne Maude Verdier, (Verdier, 2014), il n'y aurait pas lieu d'opposition entre relations off-line et on-line. En effet, en ce qui concerne les relations s'organisent en communauté de pratiques, il y aurait interpénétration des modes de relation. Nous pouvons même, en ce qui concerne les communautés de croquis étudiées, parler de complémentarité. Effectivement, lors des entretiens réalisés, tous nos interrogés ont évoqué le fait que leurs

inscriptions en tant que membre de communautés virtuelles virtuelle de croquis, étaient motivées par ce qu'une interrogée appelle « *un désir de rencontrer d'autre dingue de croquis* » (voir compte rendu en annexe n° 4) ou comme nous l'a dit l'interrogé n°4 « *Plus on est de fou plus on rit* » (voir questionnaire en annexe n°6).

#### 4. *Communauté et intime*

Ce qui est particulièrement intéressant d'analyser suite aux entretiens réalisés, est comment la communauté et particulièrement les forums de discussion, mêlent intime et public. En effet, nous l'avons abordé dans notre première partie, les communautés ont pour support les réseaux sociaux. Ces derniers ont une fonction de visibilité. Dominique Cardon en a réalisé la typologie (modèle paravent, modèle clair-obscur, modèle du phare, modèle post-it et modèle de la lanterne magique). La communauté USK a pour support le réseau social Flickr. Il s'agit d'un réseau par entrée thématique qui relève du modèle « *Du Phare* » ou comme le précise Dominique Cardon (Cardon, 2008), un modèle de « *Navigation à la torche* ». C'est-à-dire que les personnes pouvant accéder au profil sont celles qui ont les mêmes centres d'intérêt. Cependant, ce que nous remarquons avec USK, c'est d'abord, comme nous l'avons développé, que l'accès au groupe est privé, il s'agit de ce que Jean-Samuel Beuscart (Beuscart, 2009) appelle « *Un groupe à contrainte thématique* » c'est-à-dire un groupe « *dans lequel les individus créent des formes de différenciation et de spécialisation qui favorisent une plus grande mise en relation entre les participants* ».

Pour Jean-Samuel Beuscart (Beuscart, 2009), « *Flickr se caractérise par la très riche inventivité des créateurs de groupes pour radiographier, de manière minutieuse et continue, les objets quotidiens* ». Il prend pour exemple le groupe « *Repas d'avion* » où les participants s'échangent des photos de leurs repas d'avion. Nous pouvons facilement relier cela aux membres d'USK. En effet, comme nous l'ont appris les entretiens réalisés, les membres représentent leurs quotidiens dans leurs dessins. Le questionnaire de l'interrogé n°4 nous apprend que le croquis est pour lui « *c'est ce que je vois à un instant T, c'est une tranche de vie telle que je la vois moi* » (voir entretien en annexe n°6). Ils ont toujours un carnet sur eux et l'utilisent dès qu'ils ont le temps (salle d'attente, bouchons d'autoroute...). L'interrogé n°4 nous parle même d'un « *kit de survie : un carnet et un stylo* » qu'il a toujours lors d'une sortie (voir entretien en annexe n°6). Ces échanges nous montrent cela puisque le premier représente l'intérieur de l'appartement du croqueur, et le second représente la cuisine du deuxième croqueur avec la cuisson des artichauts.



Figure 7 : Conversation USK : Dessin : Nathalie Pavlista. « *Thème Janvier 2015 : croquer à l'intérieur !* ». Janvier 2015. Flickr.com,



Figure 7 : Conversation USK : Dessin : IB IL IL. « *Thème Janvier 2015 : croquer à l'intérieur !* ». Janvier 2015. Flickr.com,

De plus, les interrogés ont comparé l'outil Appareil Photographique avec l'outil Carnet de Dessin. Pour eux, le dessin demande une sorte d'investissement supérieur à celui que demande la photographie. Cela nous amène à imaginer que le rapport art/médié par un outil technique engage moins que l'art crayon/main directement. Tous les interrogés ont révélé que les dessins avaient quelque chose de très personnel, voire intime. En effet, les croqueurs interrogés considèrent qu'il y a d'eux dans leurs dessins. Il y aurait donc une sorte de « présentation de soi » par leurs dessins. Ils abordent également le fait qu'ils les considèrent comme des journaux intimes.

Par ces « *groupes à contrainte thématique* » comme USK, nous remarquons que le modèle phare (la personne se définit grâce à un certain nombre de critères objectifs) sur lequel est construit Flickr a tendance à s'entremêler avec le modèle Post-it dont les individus affichent

leurs quotidiens (dire où on était, ce qu'on a fait, explication de ce qu'on a vu). Comme nous le montre ce message, la géolocalisation est un élément important dans ces communautés et renforce le partage du quotidien de chacun.



Figure 8 : Conversation USK : Carnets de BRU. « *Quels dessins publier dans le groupe USK France ?* », Flickr.com

Il y aurait donc, en ce qui concerne la communauté que nous étudions, par la diffusion des croquis du quotidien une sorte d'hybridation de modèle.

De plus, il y aurait une forme, d'expression dite « *extime* » (intime-extérieur) (Rouquette, 2008) puisque les croquis « très personnels » sont postés en ligne et bien que l'adhésion à la communauté et à la fonction d'échange soit contrôlée, l'accès au forum et la lecture des échanges est publique.

##### 5. *Une participation inégale et un sentiment d'appartenance*

Nous l'avons vu dans la première partie, les communautés en ligne sont des lieux utopiques où les barrières humaines à la sociabilité tomberaient. Nous avons aussi abordé le fait que ce qui fait communauté c'est le fait que les individus se rassemblent pour partager autour d'un intérêt ou passion en commun.

Ceci voudrait dire que sur les communautés en lignes, les individus n'auraient plus de « contraintes » pour la participation. Ils seraient donc égaux quant à la réception et à la production de contenu.

Cependant, la chose que nous avons remarquée lors de notre étude de terrain, c'est que la participation aux échanges est très inégale. En effet, lorsque nous observons les échanges d'USK, nous remarquons qu'ils concernent presque toujours les mêmes membres. Cela ne semble pas un cas isolé puisque d'après Françoise-Jeanne Beylot, (Beylot, 2014), la répartition des contributeurs et des « consommateurs » de contenu, si le principe de Paréto (environ 80 % des effets sont le produit de 20 % des causes) est applicable à la « vraie » vie, sur Internet, il semblerait que ce soit la règle du 1% qui s'appliquerait et serait le reflet d'une participation inégale dans une même communauté en ligne. Effectivement, 1% des membres

participeraient activement, 9% occasionnellement et 90% seraient des « *observateurs* » et ne contribueraient jamais.

En ce qui concerne la communauté Urban Sketchers le groupe compte 387 membres. Lors de l'entretien avec l'administrateur USK, nous avons appris que la sélection évitait « *les membres fantômes* » (voir compte rendu en annexe n°3). Nous pouvons alors nous demander pourquoi la participation demeure inégale.

Pour Olivier Galibert, la participation à un dispositif communicationnel peut se faire de diverses formes. Ces multitudes de formes participatives engagent toutes un niveau différent d'engagement (Galibert, 2013).

- L'inscription au site ou les « *no-show* », (terme utilisé en hôtellerie pour désigner un client qui ne se présente pas.)
- L'intervention discursive par proposition écrite (question ou réponse) ou partage de fichier. Cette forme de participation serait l'apanage de deux types de membres :
  - o Les participants actifs
  - o Les Drop-in, (Guillaud, 2007) c'est-à-dire les participants qui ne participent qu'occasionnellement ou seulement pour certains sujets.
- Lecture passive. Bien que cette dernière puisse être considérée comme une forme de « non-participation », nous l'intégrons à la liste d'après l'étude de Michel Marcoccia. En effet, pour lui, cette forme de participation est effectuée par ce qu'il nomme « *un Luker* » c'est-à-dire un individu se « *contentant de lire les interventions sans jamais participer au forum, appartient quand même au groupe de conversation dans la mesure où le cadre participatif spécifique d'un forum prévoit la lecture "à l'insu" comme forme de participation* » (Marcoccia, 2003)

Il est donc intéressant de noter qu'au cœur de la notion de communauté intervient la problématique de la participation. En effet, une communauté sous-entend, comme nous l'avons vu, ce qu'appellent les sociopsychologues un « *sentiment d'appartenance* » (Proulx, 2006, p18) permettant la construction d'un lien communautaire. Or ce sentiment d'appartenance et à la fois la cause et la conséquence de la participation en ligne. Effectivement, sans une quelconque participation, il est impossible pour un usager d'éprouver un sentiment d'appartenance vis-à-vis de la communauté. Et vice versa, si ce sentiment n'est pas là, l'utilisateur n'engagera pas l'interaction (Bouquillion et Matthews, 2010).

### a. *La question des valeurs des communautés*

"Les membres des communautés virtuelles partagent des codes, des croyances, des valeurs, une culture et des intérêts communs." (Harvey, 1995, p75).

Nous l'avons vu dans la première partie, les communautés virtuelles sont entourées de valeurs de partage, pensée cognitive, échange, égalité...

Bien que nous n'ayons réalisé que très peu de questionnaires et que les entretiens n'aient pas pu être retranscrits, ils nous ont tout de même permis de construire, à la manière d'Aurélie Laborde (vue en partie 1), des mondes lexicaux communs dans le discours des interrogés. (classification des discours en annexe n°8)

<b>Interrogé</b>	<b>Mondes lexicaux</b>
Interrogée n°1 USK	partage, inspiration/passion, solidarité/rencontre/relation humaine/échange, fun/amitié, participation, intime
Interrogée n°2 Sketchcrawl	partage, échange, lien mondial, fun, passion/inspiration, état d'esprit, intime, amitié
Interrogée n°3 Sketchcrawl	partage/échange/rencontre, convivialité, fun, voyage, inspiration/motivation, passion/dessin/intime
Interrogé n°4 USK et Sketchcrawl	amusement, rencontre, partage, convivialité/rapport humain, amitié, passion/quotidien, voyage

### b. *L'importance du regroupement et l'esprit fun*

Les membres des communautés de croquis semblent s'inscrire pour partager leur passion avec d'autres personnes ayant la même passion. Ces communautés permettraient donc de lutter contre la solitude afin de pouvoir discuter de son art. Comme le dit une interrogée, c'est pour elle le moyen de ne plus « être idiote en dessinant seule dans la rue » (voir questionnaire en annexe n°5), ce que recherchent les membres c'est donc le groupe, plus précisément le regroupement. L'interrogé n°4 nous dit même qu'en plus d'être membre de Sketchcrawl, il est membre de la communauté USK car elles sont complémentaires et qu'il « rencontre beaucoup

*plus de personnes d'autres horizons* » (voir questionnaire en annexe n°6). Ce que nous relevons également c'est la redondance des mots du monde lexical de l'amusement, du fun. En effet, l'interrogée n°3 nous a dit que l'ambiance qui régnait sur la communauté était convivialité et amusement. De plus, l'interrogée n°1 nous dit qu'elle trouve « *rigolo* » et « *génial* » (voir compte rendu en annexe n° 3) le fait de se rencontrer en face à face puisque les pseudonymes sont parfois étranges et ne correspondent pas toujours avec l'image physique du membre. En ce qui concerne l'interrogée n°2, elle trouve amusant le fait de voir les visions différentes des croqueurs sur un même objet. Pour l'interrogé n°4 « *Plus on est de fou plus on rit* » (voir questionnaire en annexe n°6).

### ***c. Les attentes sociales : le partage humain, convivialité, inspiration et passion***

Nous retrouvons dans tous les entretiens le mot partage. Qu'il s'agisse de partage de connaissances comme nous le dit l'interrogé n°3, ou de partage dans le sens rapport humain vu dans les propos des interrogées n°1, 2 et 4, les membres semblent vouloir vivre un bon moment lors des rencontres. Les interrogés nous ont tous également parlé d'une « *ambiance* » amicale qui favoriserait l'échange humain entre les croqueurs. Comme le souligne l'interrogée n°1, il faut « *le partage et l'échange pour progresser* » (voir compte rendu en annexe n°3). Ces rencontres permettraient donc de développer des liens sociaux (les propos recueillis nous ont révélé qu'il était fréquent que de réelles amitiés soient tissées via les rencontres de croqueurs), mais également l'inspiration. En effet, les échanges entre croqueurs semblent tourner, non pas le plus souvent, autour de techniques, mais davantage autour de la vision de chacun sur un même sujet. L'interrogé n°4 nous dit que la communauté lui apporte « *des rencontres, de la convivialité, des rapports humains autour d'une passion* » (voir questionnaire en annexe n°6).

L'interrogé n°1 a évoqué le fait que la qualité artistique n'était pas importante pour les membres, mais qu'il s'agissait plus d'une question d'originalité ou d'intention. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est le fait que tous nos interrogés parlent de partage entre passionnés. Or les discussions, comme ils l'ont évoqué et notamment l'interrogée n°3, sont « *amicales et personnelles* » (voir questionnaire en annexe n°5) et comme le dit l'interrogée n°2 « *on discute plus qu'on ne dessine* » (voir compte rendu en annexe n°4). En ce qui concerne l'interrogé n°4, il nous révèle que « *on parle de tout et de rien comme des amis* » (voir questionnaire en annexe n°6). Il semblerait donc que le fait même d'être un passionné de

croquis soit l'élément permettant la rencontre puisque la rencontre se fait autour du dessin, mais que l'objet principal de ces rencontres soit le fait de se retrouver entre « amis ».

#### **d. Le lien mondial, le voyage**

Les interrogés ont également abordé le fait que ces communautés soient mondiales. En effet, nous l'avons vu, USK et Sketchcrawl ont pour but de mettre en relation les croqueurs du monde entier. L'interrogée n°2 nous dit qu'elle aime regarder les forums des autres pays après le jour du Sketchcrawl. De plus pour elle grâce à Sketchcrawl « *le plus petit village et à côté d'une ville comme Sydney* » (voir compte rendu en annexe n°4). L'interrogée n°3 nous dit qu'elle va voir les forums « *des villes exotiques* » (voir questionnaire en annexe n°5) et l'interrogé n°4 « *j'en suis pas mal, ceux des amis en priorité et ensuite ce des lieux que j'aimerais visiter* » (voir questionnaire en annexe n°6). Il semblerait que les forums des communautés de croquis en ligne soient un moyen de voyager à travers les dessins un peu comme on peut le faire avec une carte postale. Lorsque l'interrogé n°1 (voir compte rendu en annexe n°3) parle du fait que grâce à la communauté USK, elle « *mange à l'œil* » grâce aux croqueurs du monde et choisi ses destinations en fonction des croqueurs qui pourraient lui faire découvrir des lieux intéressants à dessiner et parfois même la « *loger gratuitement* » lorsqu'elle part en voyage, nous nous rendons compte de l'importance que les communautés peuvent prendre dans la vie de certains membres qui intègrent totalement leur communauté dans leur vie.

Cependant, les forums des communautés seraient également un lieu où une autre réalité s'exerce. Effectivement, lorsque l'interrogée n°2 aborde un moment fort, d'après elle, pour la communauté Sketchcrawl en évoquant le lendemain du tsunami au Japon et les dessins de la catastrophe postés sur le forum, elle nous a dit « *c'était autre chose que ce qu'on voyait à la télé, c'était plus fort* » (voir compte rendu en annexe n°4). Le dessin ne serait alors pas uniquement un moyen de voyager, mais également un moyen de retranscrire une réalité plus « *vraie* », plus sensible peut-être.

En revanche, il est intéressant de voir que ces communautés s'organisent par ville. En effet, les réseaux de croqueurs fonctionnent par localité et comme nous l'a dit l'interrogée n°3, le fait qu'une communauté ne soit pas très active dans sa ville influence son inscription à la communauté.

## ***B. Analyse des résultats***

Suite à ces résultats, nous pouvons mettre en relation les données et nos hypothèses.

Notre hypothèse première était que les communautés virtuelles de croquis participent à la démocratisation de la culture. Nous avons ensuite rattaché 2 sous-hypothèses qui tentaient de donner des explications sur les modalités de cette démocratisation culturelle.

Tout d'abord, nous pensions, que puisque le terme même de démocratisation culturelle signifiait culture pour tous, que ces communautés étaient ouvertes et sans distinction d'âge ou de culture ni même de niveau. Cette universalité est d'ailleurs un des éléments importants dans le discours de présentation de ces communautés.

Lors de notre enquête, nous l'avons vu, l'âge, la culture ou encore le niveau en dessin n'est pas un facteur d'exclusion. En revanche, en ce qui concerne USK, le fait de ne pas « paraître » passionné en exposant ses dessins sur un blog ou une page personnelle, bloque l'adhésion au groupe.

Nous avons aussi pu voir que ces communautés peuvent aussi être lieu de rejet. Elles sont très normées et leurs « vies » quotidiennes ne vont pas forcément de soi. En effet, les normes, les valeurs, les savoir-vivre, en d'autres termes la culture de la communauté, servent de régularisation du groupe et doivent être respectés sous peine d'être rejeté par les autres membres. De plus, nous soulignons le fait que pour accéder à ces communautés, il faut un accès à Internet et celui-ci est payant. L'adhésion, bien que la communauté ou le site hébergeur ne la facturent pas, n'est donc pas vraiment « gratuite » et accessible à tous.

Notre dernière hypothèse consistait en une démocratisation culturelle (dans le sens d'apprentissage d'une pratique) non pas par une forme d'accès direct à la culture, mais par une forme de médiation pédagogique permettant en quelque sorte l'immersion dans « l'univers » artistique du croquis par les échanges et les relations interpersonnelles.

Notre enquête nous a permis de comprendre que le but premier de ces communautés de croquis était la prise de contact et la mise en relation des croqueurs. Sur ces communautés de croquis, il n'y aurait pas d'opposition on-line/off-line mais une sorte de complémentarité.

Nous avons également pu voir que dans ces communautés, se présentait une forme « extime » d'expression par le dessin. En effet, les membres considèrent leurs dessins comme très personnels voir intimes, mais qu'ils les diffusent sur un lieu extérieur que sont les forums des

communautés. Nous avons abordé le fait que les croquis représentaient le quotidien des membres. Et qu'un modèle hybride de réseau social entre modèle « *Du Phare* » et le modèle « *Post-it* » dont la géolocalisation est primordiale.

En ce qui concerne la participation, nous avons remarqué qu'elle était inégale en termes de contribution et de participation aux discussions. En effet, en ce qui concerne la communauté USKfr, 387 membres sont inscrits, mais tous ne postent pas de messages ni de croquis. Même si le règlement de la communauté incite vivement à participer en postant du contenu (dessin ou texte), et que l'entretien avec un des administrateurs nous a révélé le désir de sélectionner pour ne pas avoir de « *membre fantôme* », nous pouvons penser que la participation s'effectue selon différentes modalités (l'inscription, l'intervention discursive par proposition écrite et lecture passive).

Nous avons ensuite abordé la question des valeurs de ces communautés. Nous avons pu voir que ces communautés et leurs membres partageaient les mêmes valeurs que sont le partage, le voyage, et l'esprit fun.

Rappelons que notre seconde hypothèse était que dans ces communautés se développait une forme de médiation pédagogique. D'après nous, les relations interpersonnelles et les échanges entre membres, qui se développent dans ces communautés de pratique artistique favoriseraient le sentiment d'appartenance qui permettrait de développer une sorte d'engagement plus profond dans la participation qui lui-même permettrait d'être en contact pour découvrir l'univers artistique en l'occurrence le croquis.

Cependant, comme le montrent les résultats de l'enquête, bien que les membres soient d'une certaine façon engagés personnellement par l'intime de leurs dessins publiés, qu'une évidente « conscience collective » soit en action par le partage de croyances et de valeurs communes et par l'élaboration de projets collectifs basés sur l'échange et le partage effectués au nom de la communauté, nous ne pouvons pas, d'après nous, parler de médiation pédagogique artistique.

Effectivement, les membres transmettent par les interactions davantage les valeurs humaines rattachées à la communauté plutôt que les valeurs entourant la pratique artistique. Tout comme le dit l'interrogé n°4 à propos des communautés de croquis « *c'est l'une des meilleures choses qui me soit arrivé au niveau dessin et au niveau humain* » (voir questionnaire en annexe n°6), nos recherches nous indiquent que le croquis n'est que l'élément déclencheur des rencontres, mais pas le but car celui-ci est davantage accès sur

l'humain. De plus, Internet ne serait également pas forcément le moyen de dissiper les barrières géographiques puisque les réseaux de croqueurs se fondent par ville. La communication par ordinateurs interposés aurait pour ces communautés, l'objectif d'une communication en face à face il est donc important que les membres soient proches géographiquement afin de se retrouver pour dessiner. Si comme le dit Hervé Fischer (Fischer, 2006, p 28) si « *lien liant harmonieusement la terre entière* » il y a, cela peut prendre plusieurs formes. Nous l'avons vu, certaines personnes ont réalisé des voyages à l'étranger par leurs réseaux mondiaux de croqueurs, d'autres sont davantage liés par les dessins du monde entier, comme nous avons pu nous en apercevoir en ce qui concerne les rencontres de croqueurs, il y a une sorte de lien virtuel. Un lien symbolique reliant mondialement les membres dans le fait que le même jour les croqueurs du monde entier participent à un Sketchcrawl dans leurs villes. Comme le dit Serge Proulx (Proulx, 2004) « *Il s'agit du lien qui les rattache symboliquement et socialement à la communauté que l'utilisation du dispositif leur a permis d'imaginer.* »

Comme le souligne Eva Illouz, (Illouz, 2010, p115) par l'intermédiaire d'Internet et les réseaux sociaux « *les sujets sont dans une quête sans effort d'une compatibilité émotionnelle et psychologique* » ils se dirigent donc très logiquement vers des groupes ayant les mêmes passions qu'eux. Pour le cas des communautés de croquis en ligne, les membres seraient donc animés par le « besoin » de rencontre en face à face afin de trouver d'autres individus ayant la même passion qu'eux. C'est ce que Yann Moulrier-Boutang et Michaël Vicente appellent la « *fonction communautaire* » ou « *l'effet de famille* » (Moulrier-Boutang et Vicente, 2010, p119).

### **III. Pour une étude future**

Comme nous l'avons évoqué dans la partie difficultés rencontrées, il n'a pas été aisé de prendre contact avec des membres des communautés étudiées. Cette difficulté, nous l'avons développé dans ce mémoire, est selon nous due au fait que ces communautés soient des communautés d'intérêts et que pour y accéder il faille montrer un minimum que l'on dessine. C'est pour cela que nous pourrions envisager d'approfondir cette enquête par une observation participante afin d'étudier davantage les discours des membres en recueillant plus d'informations.

Nous l'avons vu, il semblerait que le but premier des communautés de croquis que nous avons étudiées n'est pas l'apprentissage de techniques ou de connaissances autour de l'art du dessin, mais le but serait plutôt le lien social, le lien humain. Y a-t-il tout de même une forme d'apprentissage ? Si oui laquelle ? Peut-on parler d'école informelle ? En effet, ce type d'apprentissage se situe dans « *des cadres ou activités n'ayant pas de finalité éducative particulière explicite, comme les clubs, les associations, les médias, les entreprises...* » (Guérin, 2006). S'il s'exerce au sein de ces communautés quelles en sont les modalités ?

Nous avons également vu au cours de notre étude que les communautés artistiques en ligne sont chargées de valeurs intégrées par les membres et que ces valeurs utopiques sont héritées d'Internet. Par qui et comment ces valeurs ont-elles étaient conçues, intégrées et diffusées ?

Il serait également intéressant de se pencher sur le cas d'autres communautés que celles de croquis. Par exemple, nous pouvons envisager d'étudier une communauté artistique comme *Café salé* qui met également en relation des dessinateurs autour de différents modes artistiques. Les objectifs et les enjeux varient-ils de ceux des communautés de croquis que nous avons étudiées ?

## Conclusion

Au fil de ce mémoire, nous avons étudié l'histoire d'Internet, nous avons vu que ses utilisations actuelles sont influencées par les rêves utopiques de ces concepteurs et de ces utilisateurs. Les communautés en ligne sont les héritières de ces valeurs rêvées. Elles sont lieux où l'individu est automatiquement vu comme socialement intégré, où les frontières géographiques ne sont plus des barrières et où règnent souplesse, diversité, coopération, partage et esprit fun.

Nous nous sommes alors demandé si les communautés de pratiques artistiques participent à la démocratisation culturelle. Nous nous sommes intéressés à une forme de médiation particulière qu'est la médiation pédagogique qui consisterait, par des échanges et des relations interpersonnelles, à immerger l'individu dans l'univers artistique, une sorte de « choc artistique » en développant un lien de groupe. Notre hypothèse voulait que les communautés artistiques soient des lieux d'échanges et de participation menant à un sentiment d'appartenance qui mènerait lui-même à la base d'une forme de médiation pédagogique par des artistes amateurs et des professionnels.

Pour notre enquête, nous avons choisi d'étudier deux communautés virtuelles de croquis (Urban Sketchers et Sketchcrawl). Par une observation de la vie quotidienne de ces communautés, doublée d'entretiens réalisés auprès de membres, nous avons pu nous rendre compte que nous ne pouvions pas réellement parler de médiation pédagogique artistique puisque l'objectif premier de ces communautés serait la lutte contre une certaine « solitude » par la rencontre en face à face entre passionnés. À ce titre, le croquis, l'art, ne serait que l'élément commun, l'intérêt, faisant office de point commun.

Par les échanges et les interactions, les membres transmettraient davantage les valeurs humaines et sociales rattachées à leur communauté plutôt que les valeurs entourant la pratique artistique commune. Comme le souligne Adeline Clerc, (Clerc, 2012) « *l'art et la culture deviennent d'intérêt social* ».

Rappelons pour finir ce qui définit une communauté virtuelle. Un groupement d'individus ayant un même intérêt, goût, qui échange de manière régulière. Les communautés virtuelles de croquis ne seraient donc pas le moyen où l'idéologie de démocratisation culturelle se

métrait en marche, mais serait un amplificateur de liens sociaux provenant du désir de ses membres de partager et d'échanger sur une passion commune.

# Bibliographie

## Ouvrages :

Assemblée parlementaire, « *L'univers virtuel : miracle ou mythe ?* », 1998, Conseil de l'Europe, 215p

Bourdieu, Pierre, « *La Distinction* », 1979. Paris, Editions Minit,

Bouquillion, Philippe, et Matthews, Jacob. « *Le Web collaboratif : mutations des industries de la culture et de la communication* ». 2010. Grenoble, Presses universitaires de Grenoble. 150 p.

Caune Jean, *La démocratisation culturelle, une médiation à bout de souffle*. Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, coll. Arts et culture, 2006, 205 p.

Casilli, A. « *les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?* », 2010. Paris, Le seuil, p 245.

Castells, Manuel. « *La galaxie Internet* ». Paris: Fayard, 2001.

Castells, Manuel et al. "*The Network society in Catalonia : An Empirical Analysis*", 2003. Barcelone, Universitat Oberta Catalunya.

Clavert, Frédéric. « *Ma petite histoire d'Internet* », 2012 [en ligne] disponible sur : <http://histnum.hypotheses.org/997> [consulté le 17 janvier 2015]

Coulangeon, Philippe. « *Les métamorphoses de la distinction. Inégalités culturelles dans la France d'aujourd'hui* », 2011. Paris, Grasset, Mondes vécus.

Flichy, Patrice. « *Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique* », 2010. Collection La république des idées, Édition seuil

Flichy Patrice. « *L'imaginaire d'Internet* », 2001. Paris la découverte, coll. « sciences et société ».

Goffman Erving. « *Les Rites d'interaction* », 1974. Collection « Le sens commun », 240 pages.

Harvey, Pierre-Léonard. « *Cyberespace et communautaire: appropriation, réseaux, groupes virtuels* ». 1995. Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval

Heinich, Nathalie. « *L'art contemporain exposé aux rejets* ». 2012. Paris. Hachette Pluriel

Levy Pierre, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberespace*, 1994, Paris, La Découverte,

Lévy Pierre, *qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, Éditions La Découverte, (collection sciences et société), 1995 [en ligne] disponible sur [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/homso\\_0018-4306\\_1996\\_num\\_120\\_2\\_3472](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/homso_0018-4306_1996_num_120_2_3472), [consulté le 19 février 2015]

Moulier-Boutang, Yann. « *Le capitalisme cognitif* », 2007. Paris, éditions Amsterdam.

O'Reilly, Tim. "*What Is Web 2.0*". Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 2005.

Proulx, Serge. « *Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ?* », 2004. Communication, Colloque international « L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et de médiations de l'organisation », Université Jean-Moulin, Lyon, 19-20 novembre.

Tönnies, Ferdinand. « *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure.* » 1922. Paris, Retz-Centre d'études et de promotion de la lecture, 1977, collection Les classiques des sciences humaines. [en ligne] disponible sur [http://classiques.uqac.ca/classiques/tonnies\\_ferdinand/communaute\\_societe/communaute\\_soc\\_intro.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/tonnies_ferdinand/communaute_societe/communaute_soc_intro.html). [consulté le 3 février 2015]

Young, K. « *Caught in the Net : How to Recognize of Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery* », New York, Wiley. 1998

## Articles :

Beuscart, Jean-Samuel et al. « *Pourquoi partager mes photos de vacances avec des inconnus ? Les usages de Flickr* », 2009. Réseaux, 2009/2 n° 154, p. 91-129. [en ligne] disponible sur <http://www.liafa.univ-paris-diderot.fr/~prieur/Publis/beuscart-et-al-flickr-reseaux-2009.pdf>. [consulté le 16 mars 2015]

Cardon, Dominique. « *Le Design de la visibilité. Un essai de cartographie du Web 2.0* » In : la revue Réseaux : Communication,-Technologie,-Société Volume 26 n° 152/2008.

ComScore France. « *Le chiffre du jour : 64 % des internautes français fréquentent des réseaux sociaux 2009* » 01net. [en ligne] disponible sur <http://www.01net.com/editorial/403740/le-chiffre-du-jour-64-pour-cent-des-internautes-francais-frequentent-des-reseaux-sociaux/> [consulté le 16 mars 2015]

Clerc, Adeline. « Jean Caune, *La démocratisation culturelle, une médiation à bout de souffle* », 2009. Questions de communication [En ligne], disponible sur : <http://questionsdecommunication.revues.org/769>. [consulté le 19 mars 2015]

Ducheneaut et al. « *The Social Side of Gaming : A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game* », 2004. In : Computer Supported Cooperative Work. 2004. Chicago, Conference Proceedings.

Galibert, Olivier. « *L'injonction participative au débat environnemental en ligne : imaginaires d'Internet, démocratie environnementale et communication engageante* », 2015. Les Enjeux de l'Information et de la Communication, n°14/1, p.35-36, [en ligne] disponible sur <http://lesenjeux.u-grenoble3.fr/2013/Galibert/index.html>. [consulté le 14 mars 2015]

Guérin, Jean-Claude., « *Vers l'éducation partagée* », 2006. Paris, coll. «Cahier de l'action », n° 7. [en ligne] disponible sur [http://www.injep.fr/IMG/pdf/JES14\\_education\\_populaire\\_bdf.pdf](http://www.injep.fr/IMG/pdf/JES14_education_populaire_bdf.pdf). [consulté le 16 mars 2015]

Guillaud, Hubert. « *Comment résoudre l'inégalité de la participation en ligne ?* ». Internetactu.net. 2007. [en ligne] disponible sur <http://www.internetactu.net/2007/10/18/comment-resoudre-linegalite-de-la-participation-en-ligne/>. [consulté le 16 mars 2015]

Illouz, Eva, « *raison et émotion de l'individu moderne* », 2010. In : Corcuff, Le Bart et De Singly, *L'individu aujourd'hui*, 2010. Rennes, Presse universitaire de Rennes.

Jeanne-Beylot, François. « *Pourquoi le Web participatif ne fait-il pas participer ?* ». Les Echos.fr, 2014. [en ligne] disponible sur  
En savoir plus sur <http://blogs.lesechos.fr/intelligence-economique/pourquoi-le-web-participatif-ne-fait-il-pas-participer-a14193.html#YzLjFvOmU4VUDh6J.99>. [consulté le 16 mars 2015]

Le Crosnier, Hervé. « *Internet : la révolution des savoirs* ». Problèmes politiques et sociaux, n°978, 2010. Paris, La documentation française.

Marcoccia ; Michel. « *Parler politique dans un forum de discussion* », 2003. Langage et société. 2003/2 n°104.p. 9-55.

Marcotte, Jean-François. "*Communautés virtuelles et sociabilité en réseaux: pour une redéfinition du lien social dans les environnements virtuels*", *Esprit critique*, Automne 2003, Vol.05, [en ligne] disponible sur <http://www.espritcritique.fr>. [consulté le 16 mars 2015]

Molinier, Pierre. « *Histoire des politiques de « démocratisation culturelle » La démocratisation culturelle dans tous ses états* », 2012. Ministère de la Culture et de la Communication, comité d'histoire. [en ligne] disponible sur  
[https://www.google.fr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.culturecommunication.gouv.fr%2Fcontent%2Fdownload%2F44026%2F350480%2Fversion%2F1%2Ffile%2FEcrits%2520sur%2520la%2520d%C3%A9mocratisation%2520cult.pdf&ei=a8cvVdTdL4jiaKyeGbAI&usg=AFQjCNFy4gqO\\_iMbOrH4gmfEjUJnXimQMw&sig2=Et93P4LbacB3Gc3efK5a2g&bvm=bv.91071109,d.d2s&cad=rjt](https://www.google.fr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.culturecommunication.gouv.fr%2Fcontent%2Fdownload%2F44026%2F350480%2Fversion%2F1%2Ffile%2FEcrits%2520sur%2520la%2520d%C3%A9mocratisation%2520cult.pdf&ei=a8cvVdTdL4jiaKyeGbAI&usg=AFQjCNFy4gqO_iMbOrH4gmfEjUJnXimQMw&sig2=Et93P4LbacB3Gc3efK5a2g&bvm=bv.91071109,d.d2s&cad=rjt). [consulté le 3 mars 2015]

Morse, Margaret. « *Virtualities : Television, Media Art, and Cyberculture* », 1998. Bloomington, Université d'Indiana, University Press. Pp.208-211, [en ligne] disponible sur  
<http://www.immersence.com/publications/1998/1998-MMorse.html>. [consulté le 10 janvier 2015]

Moulier-Boutang, Yann et Vincente, Michaël. « *Les communautés de goût sur Internet : le cas du luxe* », 2010. In : ASSOULY, Olivier, *L'amateur : juger, participer et consommer*, Paris : Editions du Regard, 2010, p119

Miyata, K et Al. "*The mobile-izing Japanese : connecting to the Internet by PC And webphone*", 2004. In Yamanashi : In Portable, personal, intimate : mobile phones in Japanese life, Cambridge, MIT Press.

Proulx, Serge. « *Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ?* », 2004. Communication, Colloque international « L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et de médiations de l'organisation », Université Jean-Moulin, Lyon, 19-20 novembre 2004. [en ligne] disponible sur : <http://www.lcp.cnrs.fr/IMG/pdf/pro-04a.pdf> ) [consulté le 11 mars 2015]

Rouquette, Sébastien. « *Les blogs « extimes » : analyse sociologique de l'interactivité des blogs* », 2008. *tic&société*, Vol. 2, n° 1 | 2008. [En ligne] disponible sur  
<http://ticetsociete.revues.org/412> ; DOI : 10.4000/ticetsociete.412 [consulté le 15 avril 2015]

Tchehouali, Destiny, Université Toulouse II, 2008, L'apport du Web 2.0 à la solidarité numérique [en ligne] disponible sur : [http://www.memoireonline.com/09/08/1520/m\\_1-apport-du-web-2-0-a-la-solidarite-numerique2.html](http://www.memoireonline.com/09/08/1520/m_1-apport-du-web-2-0-a-la-solidarite-numerique2.html) [consulté le 20 janvier 2015]

Turkle, Sherry, *Life on the screen*. 2011, New York : Simon and Schuster [en ligne en partie], disponible sur [http://books.google.fr/books/about/Life\\_on\\_the\\_Screen.html?id=auXlqr6b2ZUC&redir\\_esc=y](http://books.google.fr/books/about/Life_on_the_Screen.html?id=auXlqr6b2ZUC&redir_esc=y) [consulté le 20 février 2015]

Verdier, Maude, « *Identités et communautés de pratiques des chatteurs malgachophones dans les cybercafés de Tananarive (Madagascar)* », 2014 *Cahiers d'études africaines*, n° 215, pp. 685-713. [en ligne] Disponible sur [www.cairn.info/revue-cahiers-d-etudes-africaines-2014-3-page-685.htm](http://www.cairn.info/revue-cahiers-d-etudes-africaines-2014-3-page-685.htm). (Consulté le 22 décembre 2014)

We Are Social. « *Rapport sur Internet* ». [en ligne] 2014. disponible sur <http://www.blogdumoderateur.com/chiffres-2014-mobile-internet-medias-sociaux/> [consulté le 16 mars 2015]

### **Travaux universitaires non publiés :**

Abelkader, Sachiko. « *L'art et Internet : vers une nouvelle démocratisation de l'art ?* ». 2014. Mémoire, sciences de l'information et de la communication. Université de Nantes. IUT La Roche Sur Yon [en ligne] Disponible sur <http://fr.slideshare.net/pachinkoiko/internet-vers-une-nouvelle-dmocratisation-de-lart>. [consulté le 16 mars 2015]

Faget, Marie. « *Les réseaux sociaux en ligne et la vie privée* ». 2008. Mémoire, Droit du multimédia et de l'informatique. Université Paris II, Paris. [en ligne] disponible sur [http://www.memoireonline.com/08/11/4699/m\\_Les-reseaux-sociaux-en-ligne-et-la-vie-privée2.html](http://www.memoireonline.com/08/11/4699/m_Les-reseaux-sociaux-en-ligne-et-la-vie-privée2.html) [consulté le 16 mars 2015]

Yoccoz, Marion. « *Les amateurs de cinéma sur le réseau Internet : peut-on parler d'une nouvelle forme de cinéphilie ? Le cas des forums de discussion* ». 2011. Mémoire, Sciences de l'information et de la communication. Université Stendhal Grenoble III. Grenoble [en ligne] disponible sur <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00683597/document>. [consulté le 16 février 2015]

### **Chapitres d'ouvrages :**

Fischer, Herve. « Des communautés virtuelles, esquisses d'une cybersociété », In : *Les communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Serge PROULX et Al, 2006, édition Laboratoire de communautaire appliqué. Chapitre 2

Gramaccia, Gino. « L'imaginaire du lien social dans les communautés électroniques », 2013. In Nicole Denoit, *L'imaginaire et la représentation des nouvelles technologies de communication*. 2013. Presse universitaire François Rabelais, Chapitre 2.

Laborde, Aurélie, (2002) *Représentation d'Internet dans la pensée généraliste*. In : *L'imaginaire et la représentation des nouvelles technologies de communication*. 2013. Presse universitaire François Rabelais, Chapitre 1

Proulx, Serge. « *Les communautés virtuelles : ce qui fait le lien* », 2006. In : Serge Proulx et Al. *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*. 2006, édition Laboratoire de communautique appliqué. Chapitre 1

Proulx, Serge et Latzko-Toth, Guillaume. « *Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë* », In ; communautés virtuelles : penser et agir en réseau serge PROULX et Al, 2006, édition Laboratoire de communautique appliqué. Chapitre 4

Santaella-Braga , Lucia. « *Penser l'interactivité à la lumière du diagnostic* », 2006. In : Serge Proulx et Al. *communautés virtuelles : penser et agir en réseau*. 2006, édition Laboratoire de communautique appliqué. Chapitre 9

Wellman Barry et Hogan Bernie (2006): *Internet une présence immanente*. In *Les communautés virtuelles : penser et agir en réseau*. 2006, Édition Laboratoire de communautique appliqué. Chapitre 3

## **Méthodologie :**

Blanchet, Alain et Gotman, Anne. « *L'entretien: L'enquête et ses méthodes* », 2010. Paris, Armand Colin, collection 128.

Seurrat, Aude. « *Écrire un mémoire en sciences de l'information et de la communication. Récits de cas, démarches et méthodes* ». 2014, Paris, La Sorbonne nouvelle, 172p

## **Sites :**

Sketchcrawl : [sketchcrawl.com](http://sketchcrawl.com)

Flickr : [flickr.com](http://flickr.com)

Urban Sketchers : [urbansketchers.org](http://urbansketchers.org)

Trésors de la langue française : [atilf.atilf.fr](http://atilf.atilf.fr)

Google France : [google.fr](http://google.fr)

## Table des Illustrations

Figure 1 : D.Cardon Schéma des modèles de visibilité _____	21
Figure 2 Conversation Sketchcrawl : « Grenoble-Vaujany » par Mescrobards. Sketchcrawl.com _____	33
Figure 3 Conversation USK : sophie.valenti, michedavinroy, « l'étourdi ». "Thème décembre 2014 : croquer les marchés de Noël ». Flickr.com _____	40
Figure 4 : sisat, stephan31. « Grenoble France-Results », 1 <sup>er</sup> fevrier 2015. Sketchcrawl.com _____	40
Figure 5 : Conversation USK : julietteplisson. « Quels dessins publier dans le groupe USK France ? », mars 2014. Flickr.com _____	41
Figure 7 : Conversation USK : Dessin : IB IL IL. « Thème Janvier 2015 : croquer à l'intérieur ! ». Janvier 2015. Flickr.com _____	43
Figure 6 : Conversation USK : Dessin : Nathalie Pavlista. « Thème Janvier 2015 : croquer à l'intérieur ! ». Janvier 2015. Flickr.com, _____	44
Figure 8 : Conversation USK : Carnets de BRU. . « Quels dessins publier dans le groupe USK France ? », Flickr.com _____	45

**Figure 1** : Dominique, Cardon. Schéma des modèles de visibilité. In “Le design de la visibilité : un essai typologique du Web 2.0”, 2008. Internetactu.net, [en ligne] Disponible sur <http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/>. [consulté le 20 mars 2014]

**Figure 2** : Mescrobards. Conversation « Grenoble-Vaujany ». 13 mars 2015. Sketchcrawl.com, [en ligne] disponible sur <http://www.sketchcrawl.com/forum/viewtopic.php?f=74&t=12502>. [consulté le 12 février 2015]

**Figure 3** : sophie valenti, michedavinroy, « l'étourdi ». "Thème décembre 2014 : croquer les marchés de Noël », décembre 2014. Flickr.com, [en ligne] disponible sur <https://www.flickr.com/groups/urbansetchersfrance/discuss/72157649219116448/>. [consulté le 3 mars 2015]

**Figure 4** : sisat, stephan31. « Grenoble France-Results », 1<sup>er</sup> fevrier 2015. Sketchcrawl.com, [en ligne] disponible sur <http://www.sketchcrawl.com/forum/viewtopic.php?f=73&t=12416>. [consulté le 10 mars 2015]

**Figure 5** : julietteplisson. « Quels dessins publier dans le groupe USK France ? », mars 2014. Flickr.com, [en ligne] disponible sur <https://www.flickr.com/groups/urbansetchersfrance/discuss/72157641740878633/?search=charte>. [consulté le 10 février 2015]

**Figure 6** : Nathalie Pavlista. « Thème Janvier 2015 : croquer à l'intérieur ! ». Janvier 2015. Flickr.com,[en ligne] disponible sur <https://www.flickr.com/groups/urbansetchersfrance/discuss/72157647790902853/>. [consulté le 2 avril 2015]

**Figure 7** : IB IL IL. « Thème Janvier 2015 : croquer à l'intérieur ! ». Janvier 2015. Flickr.com, [en ligne] disponible sur <https://www.flickr.com/groups/urbansetchersfrance/discuss/72157647790902853/>. [consulté le 2 avril 2015]

**Figure 8** : Carnets de BRU. « Quels dessins publier dans le groupe USK France ? », Flickr.com. Mars 2014. [en ligne] disponible sur <https://www.flickr.com/groups/urbansetchersfrance/discuss/72157641740878633/?search=charte>. [consulté le 10 février 2015]

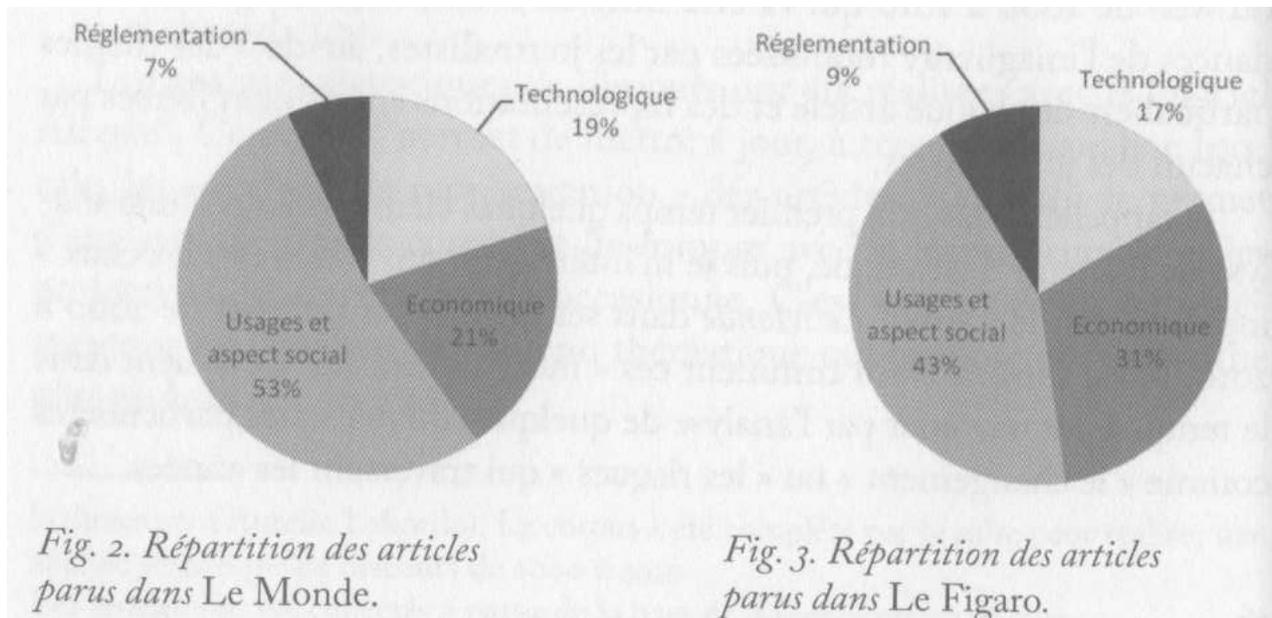
# Annexes

## Table des annexes :

<b>Annexe n°1</b> : Schéma de répartition des thématiques par journal-----	63
<b>Annexe n°2</b> : Guide d'entretien -----	64
<b>Annexe n°3</b> : Compte rendu de l'entretien téléphonique Interrogé n°1-----	67
<b>Annexe n°4</b> : Compte rendu entretien téléphonique : Interrogée n°2-----	73
<b>Annexe n°5</b> : Questionnaire : Interrogée n°3-----	77
<b>Annexe n°6</b> : Questionnaire : Interrogée n°4-----	82
<b>Annexe n°7</b> : Charte Urban Sketchers-----	86
<b>Annexe n°8</b> : Classification de discours-----	88

## Annexe n°1

### Schéma de répartition des thématiques par journal



Laborde, Aurélie, (2002) *Représentation d'Internet dans la pensée généraliste*. In : L'imaginaire et la représentation des nouvelles technologies de communication. 2013. Presse universitaire François Rabelais, Chapitre1 page 32

## **Annexe n°2**

# **Guide d'entretien**

*Dans le cadre de notre mémoire, nous avons réalisé des entretiens des adhérents des communautés de croquis en ligne. Ce guide général visant à renseigner les principaux axes de recherche, aborde les thématiques ou questions à poser aux acteurs. Dans une démarche semi-directive, ce guide d'entretien n'a pas été utilisé de manière systématique ou linéaire, mais a servi de « tuteur » pour orienter la discussion.*

### **7) Vous et le dessin :**

***Cette partie a pour objectif d'engager la conversation, de mettre en confiance l'interrogé en le faisant parler de sa passion.***

***Ensuite, nous cherchons à comprendre l'importance du dessin dans la vie de l'interrogé. S'il dessine régulièrement, qu'il en parle et montre ses œuvres à son entourage, s'il recherche des renseignements, cela peut vouloir dire que le dessin a tient une grande place dans sa vie.***

Êtes-vous artiste professionnel ? Amateur ?

Quel format utilisez-vous pour dessiner ? Quel matériel (feutre, Bic, aquarelle...)

Pratiquez-vous régulièrement ? Combien de croquis par mois ?

Montrez-vous vos dessins à d'autres personnes ? (Entourage, famille, amis, collègues, autres croqueurs...)

Vous arrive-t-il de chercher des conseils, trucs et astuces pour dessiner ?

- Sur Internet ?
- Dans des livres ?
- auprès d'autres personnes ?

Vous diriez que vos dessins :

- Représentent votre vie quotidienne
- Parlent de vous

### **8) Vous et la communauté de croquis en ligne :**

***La seconde partie, aborde le lien entre la communauté et l'interrogé.***

***L'objectif est la compréhension de la communauté. Quel but, comment fonctionne-t-elle.***

***Mais également le rôle que l'interrogé tient dans sa communauté, son implication et quelle importance la communauté a pour lui. Ainsi, nous aborderons les raisons de son inscription, les conséquences sur sa vie et les valeurs qu'il attribue à sa communauté.***

Pouvez-vous me parler un peu de la communauté ?

- But ?
- À destination de qui ?
- Par quels moyens ?
- Comment les membres utilisent-ils la communauté ?
- Comment les inscriptions des membres sont-elles validées ? Inspection du profil ? Quelles caractéristiques ? Combien de demandes d'inscription par mois ?

Pouvez m'expliquer votre rôle dans la communauté ?

- Rôle d'administrateur
- Fréquence de post

Parlez-vous de votre communauté autour de vous ? Avez-vous déjà conseillé à des personnes de s'y inscrire ?

Depuis quand faites-vous partie de cette communauté de croquis ? Faites-vous ou avez-vous fait partie d'autres communautés ? (de croquis ou autre ex : Facebook...)

Comment avez-vous connu la communauté de croquis ?

- Par quelqu'un
- Sur des sites Web
- En recherchant
- Par un événement ?

Avant de vous inscrire, regardiez-vous les échanges sur les forums ?

Qu'est-ce qui vous a poussé à participer ?

Suivez-vous tous les échanges où seulement certains ? (ceux de votre ville uniquement ?)

Ces échanges ont-ils débouché sur des rencontres en face à face (hors randonnée croquis) ?

Comment utilisez-vous ces communautés ?

- > Participation aux événements croquis (thème du mois) ?
- > Lecture des conseils ?
- > Avoir des conseils personnels ? (en privé ?) (De la part de qui ?)
- > Donner des conseils ? (à qui ?)
- > Si vous êtes professionnel, cela vous permet-il de vous faire connaître ?

Dessinez-vous plus depuis que vous faites partie de ces communautés ?

Quelle fréquence de connexion sur Internet et sur la communauté ?

D'où vous connectez-vous ?

D'après vous, quel est l'état d'esprit qui règne dans la communauté ?

Participez-vous à des ateliers dessins (ou autres) ?

### **3) Les rencontres de croqueurs :**

***Cette troisième partie aborde essentiellement les rencontres en face à face. Le but ici, est de comprendre les raisons de ces rencontres et les enjeux.***

Avez-vous déjà participé à des randonnées croquis ?

Pourquoi ?

Avez-vous échangé des conseils avec les autres participants ?

Connaissez- vous déjà des participants avant de participer ? Via la communauté en ligne ? Via la « vraie » vie ?

### **4) Vos pratiques culturelles :**

***Cette quatrième partie consiste en un état des pratiques culturelles de l'interrogé. Quelles autres pratiques artistiques a-t-il ? Quelle importance ont-elles pour lui dans sa vie ?***

À part le dessin, pratiquez-vous un autre art ? (photographie, musique, danse...)

Faites-vous des sorties culturelles ? Musée, concert, exposition, théâtre...

- Fréquence par mois?

### **5) Pour terminer :**

***La cinquième partie de notre entretien fait office de conclusion. Le but étant de revenir une dernière fois sur raisons de l'adhésion et de la participation à la communauté. En posant cette question, nous envisageons que l'interrogé aura eu le temps de réfléchir à ce que lui apporte la communauté et pourra l'exprimer en des termes qu'il n'aurait peut-être pas eu « à froid »***

Pour terminer, vous diriez que ces communautés vous apportent... ?

### **6) Encart sociologique**

Homme/Femme

Âge :

Lieu entretien :

Durée entretien :

Métier exercé :

Statut : administrateur/membre

## Annexe n°3

# Compte rendu de l'entretien téléphonique

## Interrogé n°1

*Cet entretien a été réalisé avec une interrogée que nous appellerons L. Il était convenu d'un entretien via Skype cependant suite à des problèmes de connexion, nous avons dû le réaliser par téléphone. Aucun enregistrement n'a pu être fait, cependant, des notes précises avec des citations ont été prises.*

### 1) Vous et le dessin :

L est devenue professionnel du dessin après avoir intégré le groupe Urban Sketchers. Elle n'a pas de formation en art. Elle a fait des études d'informatique pour devenir ingénieur en informatique.

Elle a intégré la communauté Flickr à l'âge de 33 ans. C'est également à cet âge qu'elle s'est « lancé » dans le dessin. Elle a toujours aimé le dessin, mais ne se trouvait pas assez bonne. « *Je ne savais vraiment pas dessiner* ». Elle pratiquait la photographie pour « *compenser* ». Elle parlait beaucoup à sa famille et ses amis de son envie de dessiner. C'est eux qui l'ont poussé à faire le premier pas et a « *prendre les crayons* ». Elle a désormais 40 ans. Elle travaille à 80% dans l'informatique et à 20% à son compte en tant que professeur de dessin. Elle anime des ateliers « *orientés carnet de voyage* » sur Lyon.

Pour se lancer dans le dessin, elle a d'abord cherché des cours sur Lyon. Mais ceux auxquels elle a assisté ne répondaient pas à ses envies. Elle souhaité « *tester, innover avec des médiums et des outils différents* ». Or les cours étaient « *très académiques* ».

Au début de son « *aventure dessin* », elle regardait le travail des dessinateurs dans les livres. Elle essayait de reproduire ce qu'elle voyait. Elle avait beaucoup de mal avec la perspective et perdait patience. L a donc très vite cherché à « *échanger et partager* » ce qu'elle ressentait à propos du dessin. Elle voulait savoir comment les « *gens qui dessinent bien* » faisaient. Dans les livres, « *il n'y avait pas d'échange possible* ». Elle s'est donc intéressée à Internet et a trouvé des blogs de dessinateurs. Elle a trouvé la communauté Flickr d'Urban Scketchers et a créé son blog pour intégrer la communauté.

Elle n'aime pas passer des jours sur un dessin. C'est pour cela que le dessin carnet de voyage lui correspond. Elle travaille essentiellement sur du format A5 (petit carnet) et utilise principalement de l'aquarelle et feutre noir waterproof. Cependant elle trouve « *rigolo* » de changer de temps en temps de support.

Elle a toujours un petit carnet à dessin dans son sac. Elle dessine tous les jours. « *À la place de jouer sur mon téléphone quand j'attends, je fais un dessin* ». L'interrogée nous a dit qu'il y avait des périodes plus propices au dessin car son inspiration vient des ambiances, des scènes et des paysages auxquels elle assiste. Par exemple, en hivers elle sort moins donc elle ne fait qu'un dessin par jour.

Au début, Internet était un outil privilégié par **L** pour la « *recherche d'inspiration* ». Aujourd'hui, elle ne cherche plus vraiment. L'inspiration (technique, couleur ...) lui vient en fonction des personnes avec qui elle échange en ligne.

Pour l'interrogée, ses dessins parlent d'elle étant donné qu'un dessin reflète celui qui l'a réalisé. « *Un dessin c'est personnel, c'est une scène du réel qui est le fruit de notre propre subjectivité* »

## **2) Vous et la communauté de croquis en ligne :**

L'interrogée utilise les différents supports en ligne de façon différente.

- Pinterest : pour « *la recherche d'inspiration* », voir le travail des autres
- Urban Scketchers : pour « *rencontrer des croqueurs* ». Par exemple, lors d'un voyage touristique à Berlin, elle a cherché des communautés Urban Scketchers allemandes afin de pouvoir se mêler à eux le temps de son voyage et pour avoir des conseils sur les coins où aller dessiner. Autre voyage, à Lisbonne dans le but de préparer un stage de dessin, elle a rencontré un professeur de dessin qui lui a proposé de faire un atelier en commun. De plus, l'interrogée se fait souvent héberger par un membre de la communauté Urban Scketchers (du monde entier) lors de ses voyages. Plusieurs fois, ces rencontres ont « *débouché sur des amitiés* ».

Lorsque nous abordons la question de l'accès à la communauté Flickr d'USK et du fait que nous ayons eu un refus, **L** nous a confié qu'il y a un « *minimum de sélection* ». C'est-à-dire qu'il faut que la personne qui demande l'intégration au groupe ait un blog ou compte Flickr

s'il s'agit de la communauté Flickr, un compte Facebook s'il s'agit de la communauté Facebook, présentant ses dessins. *« nous ne voulons pas de personnes inactives ». « Le nombre de membres représente le nombre de membres qui participent, on veut éviter les membres fantômes. » « le but c'est de se retrouver entre passionnés »*. Le but des communautés USK est d'accueillir des débutants avec *« des univers les plus riches et différents possible »*.

L'interrogée a également évoqué le refus de l'auto-promo des artistes via USK. *« Le règlement interdit de parler de ses stages, de ses ateliers, mais on fait ce qu'on veut sur son profil. Mais oui parfois ça arrive de voir un membre attirer sur son profil dans ce but »*.

En moyenne, 15 nouvelles demandes d'adhésion à la communauté Flickr USK sont enregistrées par mois. Aujourd'hui la communauté compte environs 2000 personnes et sur Facebook (qui est plus récente) environs 800. Ce que l'interrogée trouve intéressant c'est que le groupe Facebook a été créé dans le but de satisfaire les membres préférant ce support. *« Il en faut pour tous les goûts »*. Cependant, de plus en plus de membres Flickr s'inscrivent sur Facebook. Or, les informations transmises par les administrateurs sont les mêmes.

4 administrateurs USK :

- Un pour valider les inscriptions FB et pour *« voir si le contrat est respecté sur le groupe »*
- Un pour valider les inscriptions Flickr, contrôler le groupe et organiser le thème du mois.
- Un en charge des entrées par mail et la communication internationale (par exemple l'organisation d'un symposium au Brésil, la gestion des liens avec les communautés étrangères) C'est le rôle de **L**.
- Un présent pour vérifier le bon fonctionnement du blog et relancer les personnes qui postent le moins souvent. Les individus qui alimentent le blog sont des *« membres-invités »*. C'est-à-dire qu'ils sont sollicités par les administrateurs pour leur originalité, leur style non commun, leurs techniques différentes afin de poster leurs œuvres sur le blog. *« c'est pour nous représenter. C'est pour faire connaître USK. Pour donner envie de s'inscrire »*. *« Le règlement leur demande de poster au moins une fois par mois »*

**L** nous a dit que les communautés réunissent les « *vrais passionnés de croquis* ». Elle a fait des rencontres « *incroyables* » grâce à elles.

Au début, elle observait les échanges, elle n'osait pas mettre ses dessins. « *c'est délicat pour un adulte d'avouer qu'il ne sait pas et d'accepter de montrer ses dessins* ». Elle a très vite vu « *il y a un effet bienveillant sur Internet, les gens t'encouragent, ils te conseillent, s'ils n'aiment pas, ils disent rien* ».

Elle nous a confié être organisatrice de Secktchcrawl sur Lyon (via le site Sketchcrawl). Son réseau sur Lyon compte 50 personnes environs. Au début ils étaient 25 et se retrouvaient tous les 3 mois. Mais ce n'était pas assez, ils se contactaient pour les sorties (musée, parc...). Ils ont donc organisé des randonnées plus souvent. Ils sont devenus un « *réseau d'amis* ». D'ailleurs, lorsqu'ils se retrouvent, « *on parle plus que ce qu'on dessine* ».

Elle ne suit pas d'autre communauté, mais parfois des forums de dessins.

Jeune maman, **L** n'a plus vraiment le temps en ce moment de dessiner ni d'organiser des rencontres, mais essaye.

Au départ, notre **L** recherchait des personnes avec qui dessiner dans les rues de Lyon. « *C'est pas drôle toutes seules.* » Elle avait besoin de « *rencontrer physiquement les gens* », et « *d'échange* »

Les communautés USK ne sont pas restrictives en termes de qualité « *c'est la passion qui compte* ». Aujourd'hui elle ne suit que les personnes qu'elle connaît ou celle qu'elle remarque. « *Au début c'était rigolo de suivre les débutants. Ils n'étaient pas... Voilà quoi.* »

Depuis qu'elle a intégré USK, elle dessine plus puisque c'est pour cela qu'elle s'y est inscrite, cependant, depuis qu'elle est administrateur elle est sollicitée pour donner des conseils, elle travaille avec les autres administrateurs pour trouver le thème du mois.

En ce qui concerne ses stages/ateliers, ils n'ont pas été le fruit d'USK. C'est suite à une rencontre lors d'un voyage, qu'une artiste lui a demandé de l'assister pendant son stage. Et cela lui a donné l'envie de réaliser des stages de dessins.

Pour elle il faut « *le partage et l'échange pour progresser* » donc elle est parfois prescriptrice de la communauté auprès de personnes avec qui elle parle.

### **3) Les rencontres de croqueurs :**

Ce qui est le plus « *drôle et incroyable* » pour elle, c'est le mystère qui entoure les membres. « *Parfois, le pseudo est étrange. On se fait une image mentale d'une personne en fonction de son avatar et il y a un fossé avec leur image physique* ». « *Par exemple, je discutais avec Tartampion, il fait des dessins tellement délicats et créatifs. En fait c'est un gros nounours hirsute qui vit dans la montagne* ».

Lors des rencontres de croqueurs, tous les participants ont une étiquette avec leur pseudonyme. « *on se retrouve là... on se dit ah, mais c'est toi machin, ah, mais c'est toi bidule, c'est rigolo et c'est génial* ».

Avant de dessiner, elle photographiait. Mais elle a arrêté car le matériel est très couteux, pas pratique et parce qu'il n'y a pas le même lien avec les gens. « *on mange à l'œil et on échange* ». Par exemple, lors d'un voyage au Cambodge, elle est arrivée dans un village où elle dessinait « *un vieux monsieur dans une barque* », les gens du village sont venus voir ce qu'elle dessinait et lui ont demandé de rajouter les canards. « *je savais pas dessiner les canards, ça a pourri mon dessin, mais c'est un moment incroyable qui reste gravé* »

### **4) Vos pratiques culturelles :**

**L** va beaucoup au musée, une fois par semaine surtout pour dessiner (surtout le muséum d'histoire naturelle). Elle va à des concerts une fois tous les trois mois. Elle va souvent voir des expositions. Cependant, depuis la naissance de son bébé, les sorties sont réduites.

### **5) Pour terminer :**

Pour terminer, vous diriez que ces communautés vous apportent... ?

« *Richesse de toutes les relations humaines car les gens ont la même passion que nous.* » Ils n'ont pas le même âge, pas la même catégorie socioprofessionnelle. Par exemple « *il y a une mamie de 80 ans ils communiquent sur Facebook et par téléphone avec nous et on l'embarque dans les sorties* ». « *Richesse d'inspiration aussi* ». Par exemple pour le matériel.

**L** avait tendance à dessiner ce qu'elle trouvait beau « *comme tout le monde* » puis elle a rencontré une croqueuse (sur la communauté et ensuite dans une sortie croqueurs) qui dessinait des réseaux d'autoroutes et depuis **L** s'attarde sur des choses « *pas forcément belles* » par exemple les squelettes humain du muséum d'histoire naturelle.

*« Je dirais aussi qu'il y a de la bienveillance (vis-à-vis des nouveaux croqueurs) car ils sont tous passé par là ».*

*« En un mot, je résumerai la communauté USK par Effervescence. Effervescence d'esprit, effervescence de personnalité »*

Le dessin lui sert de déstressant. Après une journée de travail, **L** part une heure avec son carnet et évacue tout le stress accumulé dans la journée.

## **6) Encart sociologique**

Homme/Femme

Age : 40 ans

Lieu entretien : Entretien téléphonique

Durée entretien : 1 heure 10

Métier exercé : Ingénieur en informatique et professeur de dessin

Statut : administrateur/membre

## Annexe n°4

# Compte rendu entretien téléphonique : Interrogée n°2

*Cet entretien a été réalisé avec une interrogée que nous appellerons C. L'interrogée a souhaité le réaliser par téléphone. Elle a également souhaité qu'aucun enregistrement ne soit réalisé. Cependant, des notes précises avec des citations ont été prises.*

### 1) Vous et le dessin :

C est une artiste amateur qui donne des cours de dessin bénévolement dans une association culturelle « l'étoile de Voiron ». Elle travaille avec des adultes et des enfants.

Elle utilise principalement des cahiers type « petit moleskine » pour croquer. Elle a abordé lors de l'entretien qu'elle avait acheté 5 petits cahiers lors de son dernier voyage en Italie l'hiver dernier. Elle utilise essentiellement des stylos Bic ou crayon à papier.

Elle nous a confié qu'elle avait toujours un cahier dans son sac. Elle dessine dès qu'elle doit attendre « chez le dentiste, le docteur, dans la voiture »

C ne montre pas beaucoup ses dessins ni ses croquis. Elle les trouve « trop personnels », « c'est un peu mon jardin secret ». Pour elle, les croquis sont un « super » moyen d'échange entre dessinateurs, et ce même si tous les dessins ne sont pas tous des « œuvres » réussies, « y en a des moches et des ratés »

Parfois, C recherche des astuces pour mieux dessiner dans les livres par exemple. Elle a du mal avec la perspective et elle a trouvé un ouvrage qui l'explique parfaitement.

Elle a beaucoup suivi de cours de modèle vivant pour s'améliorer dans le trait de ses dessins.

Sa passion pour le dessin vient d'un professeur de biologie qui dessinait bien et qu'elle admirait. Elle n'écoutait pas vraiment ses cours, mais tentait de refaire les schémas chez elle. « ce qui est marrant c'est que je l'ai retrouvé dans une association de dessin plus tard »

### 2) Vous et la communauté de croquis en ligne :

Lorsque nous abordons le sujet des autres communautés de croquis en ligne, C nous parle de la communauté Urban Sketchers. Elle nous avoue qu'elle ne s'y est pas inscrite car elle ne se trouve pas assez bonne pour devenir membre. Elle nous a parlé des livres réalisés en commun par les membres USK.

La grande différence entre les deux communautés pour C est que « sur Sketchcrawl le plus petit village et à côté d'une ville comme Sidney »

Elle a également abordé une « période marquante pour Sketchcrawl ». Il s'agit du lendemain du tsunami au Japon. Pour notre interrogée, la communauté mondiale Sketchcrawl a vécu un « moment

*fort* » car des dessins de la catastrophe, du pays et des gens ont été postés sur le forum. « *c'était autre chose que ce qu'on voyait à la télé, c'était plus fort* »

Pour **C**, sur la communauté Sketchcrawl « *il n'y a plus de frontières, c'est juste le dessin qui nous réunit. On ne sait rien sur les gens, mais c'est comme ça* ».

### **3) Les rencontres de croqueurs :**

**C** a découvert la communauté Sketchcrawl en cherchant sur Internet des informations sur les sorties en région Rhône-Aples. Elle a découvert le site de Bruno Molière « rando-Croquis » et a vu qu'un Sketchcrawl avait lieu à Lyon. « *j'y suis allée pour voir comment ça se passait et ça m'a plus, du coup le trimestre suivant j'en ai organisé un à Grenoble... j'étais aussi allée voir celui de Gap* » Le premier Sketchcrawl qu'elle a organisé sur Grenoble avait pour point de rendez-vous l'office du tourisme. L'interrogée nous a confié qu'elle n'attendait que 2 ou 3 personnes (un couple d'amis), mais ils étaient plus de 25 ce jour-là.

Les Sketchcrawl Grenoblois n'étaient plus vraiment organisés avant qu'elle les relance en 2011.

Lorsque nous abordons le déroulement d'un Sketchcrawl, **C** nous explique que les croqueurs discutent beaucoup, qu'ils échangent et fonctionnent en « *groupe* » c'est-à-dire que certains partent d'un côté et d'autre d'un autre. Mais qu'ils se retrouvent tous pour le repas. « *on apporte tous un petit quelque chose, des pizzas, des quiches, du vin... je ne sais quoi... et on partage tout. Et on pose tous les carnets sur la table et on en discute* ». « *Je n'aime pas sortir mon carnet, mais là c'est pas pareil on le fait tous en plus certains sont devenus des amis.* » les discussions tournent essentiellement autour de la vision de chacun sur un même objet peint. Par exemple « *certain vont dessiner le bâtiment, d'autre la façade et d'autres juste la poignée* », souvent ils discutent autour de leur envie pour un prochain rendez-vous de croqueurs.

En général, notre **C** regarde le forum une fois par semaine. Et, elle les regarde pendant 15 jours à 3 semaines après un Sketchcrawl afin de voir les posts de l'événement. « *ce qui est marrant c'est de ce dire que le même jour ont fait tous du croquis, que certains ont chaud comme en Afrique et d'autres ont froid comme nous dans nos montagnes, on partage quelque chose sans se rencontrer* »

En ce qui concerne le but de la communauté, **C** nous dit qu'il n'est pas financier car personne ne retire du bénéfice des croquis en ligne. Mais même si dans les signatures des post il y a souvent le lien vers le blog personnel, « *je ne crois pas que ça soit pour faire sa pub en tant qu'artiste pro, c'est plus pour découvrir* ». Pour elle, le but premier est essentiellement l'échange. « *c'est sympa de se retrouver entre dingues de dessin* »

**C** participe en novembre à l'événement « carnet de voyage » organisé à Clermont-Ferrand sur le même principe que les Sketchcrawls.

Pour elle, les Sketchcrawls peuvent donner envie de se mettre au croquis. Par exemple, elle a mené sa nièce qui ne dessinait pas et depuis cette dernière lui envoie par mail des croquis et des dessins qu'elle fait. De plus, souvent, il y a souvent des enfants que les parents, les grands parents mènent

aux Sketchcrawls. « *c'est très intéressant, les enfants ont une autre vision que nous, ils verront des choses qu'on ne verra pas, c'est extra* »

Lorsqu'elle organise les Sketchcrawls, elle contacte par mail ou par téléphone les personnes inscrites sur le forum du jour ou bien celle qu'elle pense pouvant être intéressées par le Sketchcrawl. Elle n'utilise la fonction message privé uniquement pour obtenir des numéros de téléphone. Ensuite, elle envoie des mails « *piqûre de rappel* » à l'approche du jour-J

Il y a des périodes propices. Par exemple l'hiver, l'organisation de Sketchcrawl est un peu compliquée car il fait froid. Parfois, ils organisent les rencontres en intérieur. « *Mais là aussi c'est compliqué parce que par exemple quand on organise le Sketchcrawl au musée on peut être nombreux donc on prévient quand même l'établissement* ». Depuis qu'elle fait partie de la communauté, **C** ne dessine pas plus.

Elle aime particulièrement dessiner des personnages car « on se sent proche de la personne ».

Ses carnets de croquis ont une « *utilité* ». En effet, il lui arrive de les ressortir 3 ou 4 ans plus tard. « *je me rappelle de tout, les odeurs, les sensations car on savoure le moment où on dessine, c'est pas comme la photo où on appuie sur le bouton et voilà* ». Elle parle de ces carnets comme d'un « *journal intime* » elle y met tout dedans. « *J'écris très peu donc voilà* ». Elle a abordé le jour où son mari lui parlait d'un caviste qu'ils avaient visité en voyage 5 ans auparavant. Elle ne s'en souvenait plus, mais lorsqu'elle a retrouvé son carnet elle a retrouvé la cave dessinée ainsi que la carte de visite qu'elle collé. Elle colle aussi les tickets d'entrée d'où elle va croquer.

En ce qui concerne les conseils et les échanges, elle préfère en face à face « *car le dessin est plus simple lorsqu'on peut nous montrer en direct* »

L'état d'esprit qui règne sur la communauté est « *sympathique* » pour notre **C**. Elle souligne le fait que certaines personnes ne sont pas « *sympathiques* », mais « *ceux-là on les revoit pas* ». Par exemple, lors d'un Sketchcrawl, un petit groupe était venu dessiner, mais lors du repas ils ont mangé derrière une voiture et ne se sont pas mêlés aux autres croqueurs. Ils ne sont jamais revenus.

**C** parle d'un « *esprit à avoir* » « *un esprit d'avoir la même passion* » et un « *esprit de partage* ». Par exemple, lorsqu'elle parle à ses élèves des Sketchcrawls, aucun n'est venu alors qu'ils y a des passionnés. Elle parle alors de « *l'ambiance prof/élève* » des cours qui peut-être les bloque.

#### **4) Vos pratiques culturelles :**

Elle va voir ses « *amis croqueurs* » hors les Sketchcrawls. Par exemple elle est allée voir le vernissage d'un ami. « *je me suis fait des amis, c'est pas Internet anonyme* »

Elle va beaucoup voir d'exposition surtout de peinture et elle adore le théâtre. **C** va beaucoup au musée également. Mais cela reste hors du champ du dessin, c'est essentiellement pour la sortie culturelle et non pas pour dessiner même si parfois cela lui arrive.

#### **5) Pour terminer :**

Pour terminer, vous diriez que ces communautés vous apportent... ?

*« Du plaisir de retrouver la même passion que moi, le partage »*

*« On donne des coups de main à ceux qui débute et on apprend des autres par exemple j'ai appris qu'on était pas obligé de partir d'un grand truc, on peut faire un petit projet très intéressant »*

## **6) Encart sociologique**

~~Homme~~/Femme

Age : 59 ans

Lieu entretien : Entretien téléphonique

Temps entretien : 47 minutes

Métier exercé : assistante commerciale (pendant 10 ans), vendeuse de produits des beaux-arts (pendant 10 ans) et elle donne des cours à l'association depuis

## Annexe n°5

### Questionnaire : Interrogée n°3

*Bonjour, je m'appelle Manon DELRIEU, je suis actuellement étudiante en première année de Master Communication à l'Université Stendhal de Grenoble. Je suis passionnée de dessin et tout particulièrement de croquis. C'est pourquoi, j'ai choisi d'étudier les artistes croqueurs.*

#### 1) Vous et le dessin

✚ **Êtes-vous un artiste professionnel ? Amateur ?**

Amateur

✚ **Quel format utilisez-vous principalement ? Quel matériel (feutre, Bic, aquarelle...) ? Utilisez-vous de la couleur ?**

Plutôt des petits formats : 24x32, A4 ou plus petit. J'utilise mine de plomb, feutres, aquarelle, crayons aquarellables, collage.

✚ **Pratiquez-vous régulièrement le dessin/croquis ? Combien de croquis faites-vous par mois ?**

Cela dépend des périodes. Parfois j'en fais une dizaine par mois. Parfois, je ne fais rien pendant plusieurs semaines. Actuellement, je suis un atelier de dessin donc on peut dire que je dessine 4 fois par mois.

✚ **Où croquez-vous ? (dans la rue, dans les musées, dans les salles d'attentes, dans la voiture, chez vous...)**

Chez moi ou à l'atelier. Parfois dans la rue ou les musées.

✚ **Montrez-vous vos dessins à d'autres personnes ? (entourage, famille, amis, collègues, autres croqueurs...) ou bien cela reste très personnel ?**

Je montre parfois à ma famille. Plus rarement à d'autres. Je ne suis pas forcément toujours satisfaite de mes dessins. Je ne les trouve jamais assez bien et donc je suis souvent frustrée. J'ai aussi peut être peur d'éventuelles critiques négatives car je me démotive vite.

✚ **Vous arrive-t-il de chercher des conseils, trucs et astuces pour dessiner ? Sur Internet ? Dans des livres ? Auprès d'autres personnes ? Autres ?**

Oui, sur Internet ou dans les livres. J'adore acheter des livres sur l'art.

**✚ Diriez-vous que vos croquis parlent de vous, qu'ils vous représentent ? Pour quelles raisons ?**

Sans doute raison, ça a peut être un côté personnel. Mais je ne pense pas que je me sois posé la question avant. C'est pour ça que je ne sais pas trop.

C'est vrai que si l'on juge mes dessins, et les sujets qu'ils représentent, c'est un peu moi qu'on juge aussi.

## **2) Vous et la communauté Sketchcrawl :**

**✚ Depuis quand faites-vous partie de la communauté Sketchcrawl?**

J'ai connu Sketchcrawl il y a trois ans.

**✚ Comment l'avez-vous connu ? (Par quelqu'un qui vous en a parlé ? Par hasard sur des sites Web où vous cherchiez d'autres informations ? Par un de leurs événements ?...)**

Une collègue de travail m'en avait parlé et nous nous sommes inscrits à un événement.

**✚ Pour quelles raisons avez-vous décidé de vous inscrire sur Sketchcrawl et de participer aux rencontres de croqueurs ? Certaines personnes ont évoqué le besoin de partager et de ne plus dessiner seul, quelles sont vos raisons ?**

Au départ, c'était avec des collègues, donc c'était motivant. Ça permettait de ne pas dessiner seule, mais avec des gens que je connaissais. Et surtout de dessiner des choses dont je n'avais pas l'habitude : comme je dessine souvent chez moi, les sujets sont un peu limités, sinon, il faut avoir des références photo. Là, l'avantage, c'est qu'on dessine sur le vif, des choses de la vie quotidienne et il faut dessiner vite car les gens bougent (ex : dessiner une place de marché avec tous les étalages et les gens). Le fait d'être en groupe permet aussi de ne pas se sentir « idiote » à dessiner toute seule dans la rue. Avec les collègues, on n'avait pas vraiment suivi le groupe du Sketchcrawl car ils commençaient par dessiner en intérieur alors que nous voulions nous promener. Ma première expérience du Sketchcrawl était donc un peu à part du « vrai » groupe de Sketchcrawl de Grenoble.

La seconde fois où j'ai participé, je me suis inscrite pour de vrai au Sketchcrawl et je suis allée seule dans le « vrai » groupe de sketchcrawl.

**✚ Avant de vous inscrire, avez-vous hésité ? Pourquoi ?**

J'ai hésité car mes collègues ne venaient pas et je ne connaissais personne.

**✚ Regardiez-vous les échanges sur les forums avant de « franchir le pas » de l'inscription et de la participation ?**

Oui. Je pense que si j'avais vu des commentaires qui ne m'avaient pas plu, je ne me serais pas inscrite.

**✚ Qu'est-ce qui vous a fait vous décider ?**

Le fait qu'il avait l'air d'y avoir une bonne ambiance et les gens dessinaient vraiment bien.

**✚ D'après vous, quels est/sont le/les but(s) de la communauté Sketchcrawl?**

Partager une passion en toute convivialité et découvrir les lieux de tous les jours sous un autre angle.  
Faire progresser les gens et surtout, s'amuser.

**✚ En ce qui concerne les échanges et les post sur le forum, suivez-vous tous les échanges où seulement certains ? (ceux de votre ville uniquement)**

Essentiellement ceux de ma ville (pour voir les prochaines dates et lieux). Mais parfois, je vais regarder les autres villes, surtout celles un peu « exotiques » (Chine, Amérique, Australie, etc.), pour admirer les dessins.

**✚ Utilisez-vous la communauté pour avoir des conseils ? Pour donner des conseils ? De quels types ? (techniques, conseil sur des lieux à croquer ...)**

Je n'utilise pas le forum pour ça. Mais lorsque j'y étais allé pour dessiner (c'était au Muséum de Grenoble), j'avais discuté avec des croqueurs.

**✚ En quoi votre pratique du dessin a-t-elle été modifiée depuis votre inscription/participation à Sketchcrawl? Dessinez-vous plus ? Dessinez-vous autres choses ? Avez-vous testé ou adopté d'autres techniques grâce à cela ?**

Sur le coup, j'avais trouvé ça très motivant et ça m'avait donné envie de dessiner davantage : mes croquis étaient sympa et j'avais appris des petites astuces. Mais les fois suivantes, cela ne se passait pas à Grenoble, mais un peu plus loin. N'ayant pas de voiture, cela m'avait démotivé pour continuer.

**✚ D'après vous, quel est l'état d'esprit qui règne dans la communauté ?**

J'ai l'impression qu'il y a une bonne ambiance. Les gens ne sont pas là pour se juger, mais pour s'amuser. Sur le forum (où ne suis pas allée depuis un moment), les gens font des critiques plutôt positives, limite pas forcément constructive. C'est surtout de l'encouragement.

**✚ Participez-vous à des ateliers dessins (ou autres) ?**

Oui : l'atelier du petit lézard à Grenoble.

**✚ Êtes-vous inscrit à d'autres communautés de croquis par exemple Urban Sketchcrawl?**

- **Si non pourquoi ? Peut-être n'êtes-vous pas inscrit, mais que vous regardez les discussions et les post ?**

Je n'ai pas l'impression qu'il y ait une communauté active à Grenoble donc je ne suis pas cette communauté. Par contre, j'avais acheté un livre Urban Sketcher car les croquis étaient magnifiques et je souhaitais m'en inspirer.

- **Si vous êtes inscrit, pourquoi et sur quelle(s) plateforme(s) (Flickr, Facebook, Pinterest ? Le blog Urban Sketchcrawl?)**

**Que pensez-vous d'Urban Sketchers ?**

**Trouvez-vous que cette communauté soit complémentaire de Sketchcrawl? Ou bien est-elle différente ? En quoi ?**

### **3) Les rencontres de croqueurs :**

**✚ Faites-vous des sorties entre croqueurs hors Sketchcrawl organisés ? Entre amis, en famille, autre ?**

Très peu ; parfois en famille, mais la plupart du temps, personne ne veut m'accompagner.

**✚ Lors des Sketchcrawl organisés, comment se passent les échanges entre croqueurs ? Échangent-ils des conseils techniques ? Les conversations sont-elles plus « amicales », discutent-ils de leur vie ?**

Beaucoup de gens se connaissent depuis longtemps. Les discussions m'avaient paru très amicales et personnelles. De mon côté, je n'osais pas trop aborder les gens au début. Puis quand on est tous en train de dessiner la même chose, c'est plus facile de dire « Vous êtes arrivé à dessiner l'ours polaire, vous ? » (c'était au Muséum d'Histoire Naturelle). À la fin, on s'échange nos carnets pour admirer les croquis. j'avais parlé un peu technique. Par exemple, c'est là que j'ai découvert les pinceaux avec réserve d'eau pour peindre à l'aquarelle en déplacement.

**✚ En ce qui concerne les participants, connaissiez- vous déjà certains des participants avant de les rencontrer aux Sketchcrawl ? Ou les avez-vous rencontrés lors de ces rencontres ?**

À part des collègues de travail, je ne connaissais personne. Comme je n'y suis allée qu'une fois

**✚ Des amitiés se sont-elles nouées grâce aux Sketchcrawl ?**

Ça m'a permis de connaître mieux certains collègues. Mais n'y étant allé qu'une fois au final, je n'ai pas noué d'amitié. Par contre, c'est évident que certaines personnes sont devenues amis grâce à ces rencontres.

**4) Abordons maintenant vos pratiques culturelles.**

**✚ À part le dessin, pratiquez-vous un autre art ? (musique, danse, photographie, écriture...)**

J'ai débuté le Ukulele à Noël.

**✚ Quelle est la fréquence de vos sorties culturelles ? (Musée, concert, exposition...)**

Une fois par mois. Parfois moins, parfois plus.

**✚ Ces sorties ont-elles un lien avec le croquis ? Par exemple, allez-vous au musée essentiellement pour croquer ?**

Non.

**✚ En ce qui concerne les voyages, vous est-il déjà arrivé de choisir votre destination en fonction des croquis que vous pourriez y réaliser ? Ou en fonction des Sketchcrawl organisés ?**

Non

**5) Pour terminer, continuez la phrase :**

**✚ Pour terminer, vous diriez que ces communautés vous apportent...**

De la motivation.

**6) Encart sociologique**

Homme/Femme

Age : 30ans

Métier exercé : Ingénieur informatique

**Merci beaucoup pour votre aide précieuse**

**Si vous pensez connaître des personnes qui pourraient accepter de répondre à mes questions, n'hésitez pas à leur donner mon adresse mail ou à me donner leurs noms afin que je les contacte.**

## Annexe n°6

### Questionnaire : Interrogée n°4

*Bonjour, je m'appelle Manon DELRIEU, je suis actuellement étudiante en première année de Master Communication à l'Université Stendhal de Grenoble. Je suis passionnée de dessin et tout particulièrement de croquis. C'est pourquoi j'ai choisi d'étudier les communautés d'artistes croqueurs.*

#### 1. Vous et le dessin

✚ Êtes-vous un artiste professionnel ? Amateur ?

amateur

✚ Quel format utilisez-vous principalement ? Quel matériel (feutre, Bic, aquarelle...) ? Utilisez-vous de la couleur ?

A4,A5,A6,bic, aquarelle, oui

✚ Pratiquez-vous régulièrement le dessin/croquis ? Combien de croquis faites-vous par mois ?

entre 4 et....

✚ Où croquez-vous ? (dans la rue, dans les musées, dans les salles d'attente, dans la voiture, chez vous...)

Partout

✚ Montrez-vous vos dessins à d'autres personnes ? (entourage, famille, amis, collègues, autres croqueurs...) ou bien cela reste très personnel ?

oui à tous ceux qui demandent

✚ Vous arrive-t-il de chercher des conseils, trucs et astuces pour dessiner ? Sur Internet ? Dans des livres ? Auprès d'autres personnes ? Autres ?

toujours, où je peux et trouve

✚ Diriez-vous que vos croquis parlent de vous, qu'ils vous représentent ? Pour quelles raisons ?

c'est ce que je vois à un instant T, c'est une tranche de vie telle que je la vois moi

#### 2. Vous et la communauté Sketchcrawl :

**✚ Depuis quand faites-vous partie de la communauté Sketchcrawl ?**

2012

**✚ Comment l'avez-vous connue ? (Par quelqu'un qui vous en a parlé ? Par hasard sur des sites Web où vous cherchiez d'autres informations ? Par un de leurs événements ?...)**  
par hasard en recherchant des renseignements sur Internet

**✚ Pour quelles raisons avez-vous décidé de vous inscrire sur Sketchcrawl et de participer aux rencontres de croqueurs ? Certaines personnes ont évoqué le besoin de partager et de ne plus dessiner seul, quelles sont vos raisons ?**

Plus on est de fou plus on rit

**✚ Avant de vous inscrire, avez-vous hésité ? Pourquoi ?**

non, c'est un peu ce que je recherchais

**✚ Regardiez-vous les échanges sur les forums avant de « franchir le pas » de l'inscription et de la participation ?**

bien sûr, mais cela a été très rapide

**✚ Qu'est-ce qui vous a fait vous décider ?**

la rencontre et le partage

**✚ D'après vous, quels est/sont le/les but(s) de la communauté Sketchcrawl?**

montrer le monde tel qu'on le voit au jour J de la date de l'événement ( chartre USk)

**✚ En ce qui concerne les échanges et les posts sur le forum, suivez-vous tous les échanges où seulement certains ? (ceux de votre ville uniquement ?)**

j'en suis pas mal, ceux des amis en priorité et ensuite ce des lieux que j'aimerais visiter

**✚ Utilisez-vous la communauté pour avoir des conseils ? Pour donner des conseils ? De quels types ? (techniques, conseil sur des lieux à croquer ...)**

non pas vraiment

**✚ En quoi votre pratique du dessin a-t-elle été modifiée depuis votre inscription/participation à Sketchcrawl ? Dessinez-vous plus ? Dessinez-vous autres choses ? Avez-vous testé ou adopté d'autres techniques grâce à cela ?**

tous les jours on teste de nouveaux trucs

✚ Vous êtes l'organisateur du prochain Sketchcrawl Grenoble-Vaujany, quelle est votre fréquence de connexion sur le forum en ce moment ? Et d'habitude ?

1 fois par semaine

✚ D'après vous, quel est l'état d'esprit qui règne dans la communauté ?

excellent

✚ Participez-vous à des ateliers dessins (ou autres) ?

oui

✚ Êtes-vous inscrit à d'autres communautés de croquis par exemple Urban Sketchers ?

- Si non pourquoi ? Peut-être n'êtes-vous pas inscrit comme membre, mais vous regardez les discussions et les posts ?
- Si vous êtes inscrit, pourquoi ? Et sur quelle(s) plateforme(s) (Flickr, Facebook, Pinterest ? Le blog Urban Sketchers ?)

pour la convivialité, je suis sur Facebook et Flickr, sur le blog il n'y a que des invités

- Que pensez-vous d'Urban Sketchers ?  
c'est l'une des meilleures choses qui me soit arrivé au niveau dessin et au niveau humain
- Trouvez-vous que cette communauté est complémentaire à Sketchcrawl ? Ou bien est-elle différente ? En quoi ?  
différente on rencontre beaucoup plus de personnes d'autres horizons

### 3. Les rencontres de croqueurs :

✚ Faites-vous des sorties entre croqueurs hors Sketchcrawls organisés ? Entre amis, en famille, autre ?

oui entre amis croqueurs

✚ Lors des Sketchcrawls organisés, comment se passent les échanges entre croqueurs ? Échangent-ils des conseils techniques ? Les conversations sont-elles plus « amicales », discutent-ils de leur vie ?

bien on parle de tout et de rien comme des amis

✚ En ce qui concerne les participants, connaissiez-vous déjà certains des participants avant de les rencontrer aux Sketchcrawls ? Ou les avez-vous rencontrés lors de ces rencontres ?

je l'es aie rencontrés lors des sorties

✚ **Des amitiés se sont-elles nouées grâce aux Sketchcrawls ?**

oui heureusement

#### **4. Abordons maintenant vos pratiques culturelles.**

✚ **À part le dessin, pratiquez-vous un autre art ? (musique, danse, photographie, écriture...)**

non

✚ **Quelle est la fréquence de vos sorties culturelles ? (Musée, concert, exposition...)**

trop rare

✚ **Ces sorties ont-elles un lien avec le croquis ? Par exemple, allez-vous au musée essentiellement pour croquer ?**

lors d'une sortie j'essaie toujours de sortir le carnet et le stylo et j'ai toujours un kit de survie sur moi : un carnet et un stylo

✚ **En ce qui concerne les voyages, vous est-il déjà arrivé de choisir votre destination en fonction des croquis que vous pourriez y réaliser ? Ou en fonction des Sketchcrawls organisés ?**

non

#### **5. Pour terminer continuez la phrase :**

✚ **Pour terminer, vous diriez que cette communauté vous apporte...**

des rencontres, de la convivialité, des rapports humains autour d'une passion

#### **6. Encart sociologique**

Homme/Femme

Age : 59

Métier exercé : Fonctionnaire territorial

**Merci beaucoup pour votre aide précieuse**

**Si vous pensez connaître des personnes qui pourraient accepter de répondre à mes questions, n'hésitez pas à leur donner mon adresse mail ou à me donner leurs noms afin que je les contacte ;**

## Charte Urban Sketchers

Disponible sur [www.urbansketchers.org](http://www.urbansketchers.org)

### Description du groupe



« **Croquis de paysages urbains, ambiances et scènes de vie.**

Ce groupe est ouvert au « gribouilleurs », dessinateurs et artistes de tous les milieux qui cherchent à capturer en esquisse **les villes de France** et leurs instants de vie.

Nous respectons **le manifeste des Urban Sketchers** :

1. Nous dessinons *in situ*, en intérieur ou en extérieur et croquons sur le vif.
2. Nos dessins sont les témoins de notre quotidien et de nos voyages uniquement en France et dans les DOM-TOM, et bâtiments nationaux dans le monde entier (ambassades, consulats, navires de la Marine Nationale).
3. Nos dessins représentent des archives de lieux et d'instant.
4. Nous sommes fidèles aux scènes que nous voyons.
5. Nous utilisons tous types de techniques et apprécions la diversité de nos styles.
6. Nous nous soutenons, aidons, et encourageons les uns les autres et dessinons en groupe.
7. Nous partageons nos dessins en ligne.
8. Nous montrons le monde dessin par dessin.

Si vous habitez en France, ou si vous êtes simplement de passage - dessinant la vue d'une fenêtre, d'un café, un parc ou une rue - vos croquis sont les bienvenus. Pour participer, cliquer sur « rejoindre » indiqué ci-dessus, et merci de prendre un moment pour lire et accepter les règles et conditions de ce groupe.

Pour voir et partager des croquis du monde entier, visitez notre groupe Urban Sketchers ici : [www.flickr.com/groups/urbansketches/](http://www.flickr.com/groups/urbansketches/)  
Et notre blog ici <a href="http://france.urbansketchers.org" >http://france.urbansketchers.org

Urban Sketchers est une association à but non lucratif 501(c)3 (États-Unis) qui met en avant la valeur artistique, narrative et pédagogique du dessin « *in situ* », qui en fait la promotion et crée des liens entre croqueurs dans le monde entier, qu'ils soient chez eux ou en voyage.

Visitez le blog Urban Sketchers pour connaître plus : [www.urbansketchers.org](http://www.urbansketchers.org)

## Règles de groupe

Nos règles du groupe sont assez simples. Merci de bien en prendre connaissance avant de continuer :

L'album Urban Sketchers France vise à recueillir des **croquis faits à main levée** représentant soit un lieu, soit une scène de la vie quotidienne de **France**.

Le croquis doit :

- 1) avoir été fait sur le vif, et non pas à partir d'une photo ni de mémoire ;
- 2) relever de façon réaliste un lieu ou instant de vie ;
- 3) être précisé sur la carte géographique (pour plus d'aide sur la carte, voir ici).
- 4) vous pouvez poster 3 croquis par jour ;
- 5) lorsque vous adhérez au groupe, nous vous encourageons à vous présenter dans le fil de discussion « présentation » afin de mieux vous connaître, et permettre des interactions.

**Merci de garder à l'esprit l'intérêt de ce groupe et sa spécificité.**

Si vous souhaitez partager vos tableaux ou peintures, travail d'atelier, nu, ou nature morte, nous vous invitons à trouver d'autres groupes Flickr ayant cette spécificité.

Vos récits et commentaires sont les bienvenus pour situer le croquis et son environnement, ou votre expérience ou état d'esprit. N'hésitez pas à partager vos sentiments, impressions, expériences, etc. afin de rendre encore plus vivant l'instant partagé.

En acceptant ces conditions, une page de formulaire vous sera envoyée. Dans la partie "message", merci de confirmer que vous avez bien lu et accepté ces conditions et règles.

Nous nous réservons le droit de supprimer tout contenu et/ou d'exclure toute personne qui ne respecte pas les règles, ainsi que l'harmonie et l'esprit de ce groupe.

**PS : Un groupe Urban Sketchers Paris existe également, tout spécialement dédié au croquis de Paris : [www.flickr.com/groups/paris-sketchers/](http://www.flickr.com/groups/paris-sketchers/)**

**Les Parisiens sont chaudement invités à poster leur croquis également sur notre groupe, et vice versa quand la Province croque Paris.**

**Nous invitons également nos amis sketchers étrangers, à publier leur croquis de France sur ce groupe !!!**

## Informations supplémentaires

- Les membres peuvent publier chaque jour **3** éléments dans le pool.
- Types de contenus acceptés : **Photos, Images, Art, Captures d'écran**
- Niveaux de sécurité acceptés : **Sûr** »

## Classification de discours

	Autour de la communauté Motivation à la participation Comparaison avec autre forme de modalité artistique Le dessin	Mondes lexicaux
<p><b>Interrogée n°1</b></p> <p><b>Communauté :</b> USK</p> <p><b>Durée</b> <b>entretien :</b> 1h10</p>	<p>« <b>Rigolo</b> »</p> <p>-les rencontres débouchent sur des amitiés-</p> <p>« <b>minimum de sélection</b> » « <b>nous ne voulons pas de personnes inactives</b> » « <b>pas de membre fantôme</b> »</p> <p>« <b>univers artistiques riches et divers</b> »</p> <p>« <b>pas d'auto-promo</b> »</p> <p>« <b>mystère qui entoure les membres</b> »</p> <p>« <b>parfois le pseudo est étrange</b> »</p> <p>« <b>on se fait une image mentale et il y a un fossé entre l'image physique</b> »</p> <p>« <b>c'est génial,</b> »</p> <p>« <b>effervescence d'esprit</b> »</p> <p>« <b>richesse de toutes les relations humaines</b> »</p> <p>« <b>partage de passion</b> »</p> <p>« <b>richesse d'inspiration</b> »</p> <p>« <b>bienveillance</b> »</p> <p>« <b>Echanger et partager</b> »</p> <p>« <b>inspiration par les personnes avec qui j'échange en ligne</b> »</p> <p>-Pinterest pour la recherche d'inspiration-</p> <p>-Usk pour les rencontres de croqueur dans le monde entier (lien communauté mondiale)-</p> <p>« <b>se retrouver entre passionnés</b> »</p> <p>« <b>rencontres incroyables</b> »</p> <p>« <b>délicat de montrer ses dessins pour un adulte</b> »</p> <p>« <b>effet bien veillant sur internet</b> »</p> <p>« <b>encouragent</b> »</p> <p>« <b>conseillent</b> »</p> <p>« <b>s'ils n'aiment pas ils disent rien</b> »</p> <p>« <b>réseau d'amis sur Lyon</b> »</p> <p>« <b>besoin de rencontrer physiquement les gens</b> »</p> <p>« <b>le partage et l'échange pour progresser</b> »</p> <p>« <b>pas d'échange possible</b> » (en ce qui concerne les livres)</p> <p>« <b>pour compenser</b> » (en ce qui concerne la photographie)</p> <p>-au début internet était utile pour la recherche d'inspiration (via blog d'artiste)-</p> <p>-création de lien plus humain qu'avec la photographie-</p> <p>« <b>Tester, innover</b> »</p> <p>« <b>aventure dessin</b> »</p> <p>« <b>un dessin c'est personnel, c'est une scène du réel qui est le fruit de notre propre subjectivité</b> »</p> <p>« <b>inspiration,</b> »</p> <p>« <b>vient des ambiances et des scènes</b> »</p> <p>« <b>pas drôle de dessiner seule</b> »</p> <p>« <b>déstressant</b> »</p>	<p><b>partage,</b></p> <p><b>solidarité/</b></p> <p><b>rencontre/</b></p> <p><b>relation humaine/</b></p> <p><b>échange,</b></p> <p><b>fun/amitié,</b></p> <p><b>inspiration/</b></p> <p><b>passion,</b></p> <p><b>intime,</b></p> <p><b>participation</b></p>

<p><b>Interrogée n°2</b></p> <p><b>Communauté :</b> Sketchcrawl</p> <p>Durée entretien : 47 minutes</p>	<p>« Moyen d'échange entre croqueur »</p> <p>« le plus petit village et à côté d'une ville comme Sydney »</p> <p>« moment fort au lendemain du tsunami au japon »</p> <p>« il n'y a plus de frontière »</p> <p>« marrant le coté lien mondial »</p> <p>-but premier est l'échange-</p> <p>-peut donner la passion du croquis-</p> <p>« intéressant car il y a des enfants »</p> <p>« état d'esprit sympathique »</p> <p>« un esprit à avoir »</p> <p>« esprit de partage »</p> <p>« amis, plaisir de retrouver la même passion que moi »</p> <p>« Réunis par le dessin »</p> <p>« échange »</p> <p>« fonctionne en groupe réunis pour le repas, partage »</p> <p>« discussion »</p> <p>« différentes visions d'une même chose »</p> <p>« se retrouver entre dingue de dessin »</p> <p>-conseils échangés en face à face-</p> <p>-Dessin plus fort que les images de télé-</p> <p>Dessine dès qu'elle doit attendre</p> <p>« dessins sont trop personnel »</p> <p>« jardin secret »</p> <p>« journal intime »</p> <p>« dessin permet de se sentir proche de la personne que l'on dessine »</p> <p>-utilité car aide au souvenir-</p> <p>-carnet sorte de témoin du quotidien car elle y colle des cartes de visites...-</p>	<p>partage, échange, lien mondial, fun, passion/inspiration, état d'esprit, intime, amitié</p>
<p><b>Interrogée n°3</b></p> <p><b>Communauté :</b> Sketchcrawl</p> <p>Questionnaire par mail</p>	<p>« bonne ambiance »</p> <p>« qualité de dessin »</p> <p>« partager une passion »</p> <p>« convivialité »</p> <p>« s'amuser »</p> <p>« progresser avec une nouvelle vision »</p> <p>« va voir les forums des villes exotique »</p> <p>« critiques positives qui encouragement »</p> <p>« discussion amicale et personnelle »</p> <p>« Motivant »</p> <p>« ne pas dessiner seule »</p> <p>« inspiration »</p> <p>« choses nouvelles »</p> <p>« dessin sur le vif »</p> <p>« la vie quotidienne »</p> <p>« ne pas se sentir idiot en dessinant seule dans la rue »</p> <p>« attirée par les commentaires positifs du forum »</p> <p>« discussion »</p> <p>« apprentissage de nouvelle techniques et nouveaux outils »</p> <p>« découvrir davantage des collègues »</p> <p>« Pas beaucoup de sortie pour dessiner car seule »</p> <p>« Intime »</p>	<p>partage/ échange/ rencontre, convivialité, fun, voyage, inspiration/ motivation, passion/dessin/ intime</p>
<p><b>Interrogé n°4</b></p> <p><b>Communauté :</b> Sketchcrawl et</p>	<p>« Plus on est de fou plus on rit »</p> <p>« la rencontre et le partage »</p> <p>« Sur USK pour : pour la convivialité je suis sur Facebook et Flickr, sur le blog il n'y a que des invités, »</p>	<p>amusement, rencontre, partage, convivialité/</p>

<p>USK</p> <p>Entretien par mail</p>	<p>« Des amitiés se sont-elles nouées grâce aux Sketchcrawls ? oui heureusement, »</p> <p>« Pour terminer, vous diriez que cette communauté vous apporte... des rencontres, de la convivialité, des rapports humains autour d'une passion »</p> <p>« montrer le monde tel qu'on le voit au jour J de la date de l'évènement »</p> <p>« c'est l'une des meilleures choses qui me soit arrivé au niveau dessin et au niveau humain » (à propos d'Urban Sketchers)</p> <p>bien on parle de tout et de rien comme des amis, »</p> <p>« j'en suis pas mal, ceux des amis en priorité et ensuite ce des lieux que j'aimerais visiter, »</p> <p>« différente on rencontre beaucoup plus de personnes d'autres horizons » (à propos d'Urban Sketchers par rapport à Sketchcrawl)</p> <p>« c'est ce que je vois à un instant T, c'est une tranche de vie telle que je la vois moi »</p> <p>« lors d'une sortie j'essaie toujours de sortir le carnet et le stylo et j'ai toujours un kit de survie sur moi : un carnet et un stylo »</p>	<p>rapport humain, amitié, voyage, passion/quotidien</p>
--------------------------------------	---	--

**Entre guillemets « » :** Retranscription des propos de l'interrogé. Disponibles dans les comptes rendus en annexe.

**Entre deux tirets - - :** Comptes rendus des propos recueillis. Disponibles dans les comptes rendus en annexe.

**Mots clefs :** Communauté virtuelle, utopie d'Internet, idéologie d'Internet, médiation pédagogique, démocratisation culturelle

**Keywords :** Virtual community, Internet utopia, ideology of Internet, educational mediation, cultural democratization

### **Résumé :**

Les utilisations actuelles d'Internet sont influencées par les rêves utopiques de ses concepteurs et de ses utilisateurs. Les communautés virtuelles sont les héritières de ces valeurs rêvées. Elles sont lieux où l'individu est automatiquement vu comme socialement intégré, où les frontières géographiques ne sont enfin plus des barrières et où règne souplesse, diversité, coopération, esprit fun et surtout partage. Qu'en est-il des communautés artistiques en ligne, participent-elles à la démocratisation des savoirs ? Sont-elles universelles ? Nous nous sommes intéressés à une forme de médiation particulière qu'est la médiation pédagogique qui consisterait, par des échanges et des relations interpersonnelles, à immerger l'individu dans l'univers artistique, une sorte de « choc artistique » en développant un lien de groupe. Suite à une observation doublée d'entretiens réalisés auprès des membres de communautés virtuelles de croquis, nous avons tenté de répondre à ces questions.

### **Abstract :**

Current uses of the Internet are influenced by the utopian dreams of its designers and users. Virtual communities are the heirs of those dreamed values. They are a place where the individual is automatically seen as socially integrated, where geographical borders are no longer barriers and where there is flexibility, diversity, cooperation, fun, and above all sharing. What about art online communities, do they participate in the democratization of knowledge? Are they universal? We are interested in a particular form of mediation that is the pedagogical mediation that, thanks to exchanges and relationships, would immerse the individual in the art world, a kind of "artistic shock" by developing a group link. We tried to answer these questions by observing and interviewing members of sketches virtual communities.