

Connaissance *No(s) Limit(es)*

Premier Congrès de l'Association Française d'Ethnologie et d'Anthropologie

21-24 Septembre 2011

EHESS, Paris

<http://www.asso-afea.fr>

Atelier Ethnographies en ligne

Horaires :

Le 21 Septembre 2011

13h30-15h

15h05-16h35

Participants :

Vincent Berry	EXPERICE - Paris Nord	vincent.berry (à) noos.fr
Manuel Boutet (coord.)	CESAER – INRA Dijon	manuel.boutet (à) free.fr
Mélanie Gourarier	LAS – EHESS	melanie.gourarier (à) yahoo.fr
Fred Pailler	EMC2 - Grenoble 2	frederic.pailler (à) worldonline.fr
Vinciane Zabban	LATTS – Paris Est	zabban (à) univ-mlv.fr

Présentation :

L'atelier se propose de partir de l'expérience vécue par l'ethnographe sur les terrains en ligne. Certains de ces mondes donnent des formes de publicité nouvelle à des dimensions de l'expérience intime – dont le fun, la séduction et le désir ne sont pas les moindres – qui pour être désormais plus accessibles à l'ethnographie n'en ont pas moins de quoi « troubler » l'ethnographe. Les pratiques en ligne sont nouvelles, leur ontologie n'est pas établie, aussi elles désorientent. La démarche ethnographique résout ce problème : empirique, elle aborde ses terrains comme des formes de vie. Pour elle, les faits d'observation passent avant les arguments logiques tels que l'absence des corps, l'anonymat des personnes, l'inaccessibilité du contexte, ou encore le réductionnisme des hyperliens. Le champ ouvert s'étend de la communication à distance qui permet d'interagir sans partager nécessairement le même point de vue jusqu'aux formes de présence numériques qui fondent un « monde commun ».

Résumés des interventions :

Vincent Berry

Ethnographie des mondes virtuels. Rentrer et sortir du jeu

Dans le cadre d'une thèse en sciences de l'éducation consacrée à l'étude des jeux de rôles en ligne et à l'analyse des relations entre jeu et apprentissages, nous avons mené une ethnographie de deux mondes numériques : *World of Warcraft* et *Dark Age of Camelot*. Pleinement engagé dans l'activité pendant 3 ans, au rythme de 20 heures hebdomadaires, nous avons rapidement rencontré certaines limites à la méthode ethnographique strictement en ligne. En effet, contre une vision déréalisante du réseau, les pratiques ne sont pas circonscrites au cyberspace : les joueurs se rencontrent ou se connaissent dans « la vraie vie ». Ces univers s'inscrivent dans des arrière-plans sociaux et culturels, qui ne sont pas sans effet sur l'expérience et la pratique des joueurs. Le croisement de méthodes est alors apparu comme un impératif méthodologique évitant certains risques de mésinterprétations liées aux données obtenues en ligne.

Manuel Boutet

La nostalgie des jeux en ligne

Dans la tradition réflexive de l'ethnographie, nous proposons de partir d'un sentiment éprouvé par l'ethnographe – la nostalgie du terrain. Elle nous est apparue comme une qualité sensible de ces mondes qui reste attachée à ceux qui les quittent. *L'attention à la nostalgie* est une façon d'aborder les terrains des jeux en ligne qui permet d'anticiper et de résoudre la plupart des problèmes théorico-pratiques qu'y rencontre l'ethnographe.

A travers l'émotion et le souvenir se révèlent deux aspects importants du jeu : son esthétique, et ses présences hors ligne. La nostalgie déplace l'accent mis ordinairement sur le présent du jeu vers le contexte plus large des valeurs qui y ont attachées. Elle permet de dépasser la question des règles ou du calcul. Elle tranche avec les figures de la répétition auxquelles on a souvent réduit le jeu vidéo. Elle inscrit le jeu dans une histoire. Aussi proche que possible des faits d'observation, elle ouvre simultanément sur de riches interprétations.

Mélanie Gourarier

Espaces d'hommes. La « Communauté de la séduction » en France, sur Internet et « en dehors »

A partir d'une observation ethnographique réalisée de 2007 à 2010 au sein de la Communauté de la séduction en France, j'interrogerai les implications épistémologiques d'une enquête menée conjointement sur Internet et en dehors. Ce groupe, apparu en Californie à la fin des années 90, est composé exclusivement d'hommes intéressés par l'apprentissage de la séduction des femmes. Les réseaux de sociabilités entre hommes induisent à la fois une présence sur Internet, par le biais de fora, de blog ou d'articles postés par les membres du groupe, et en dehors, lors de réunions ou de séminaires organisés par les coaches ou lors des

sessions d'entraînement à la séduction. Travaillant sur des questions relatives à la production de la masculinité, comment penser ces espaces spécifiques, sans les isoler de l'analyse ? L'hypothèse d'une masculinisation du rapport à l'espace permet éventuellement de dépasser l'écueil d'une compréhension binaire et différenciée d'un terrain où pratique communautaire online et offline s'entremêlent.

Fred Paillet

Parcours ethnographique et politiques d'accès aux documents en ligne

Comment un ethnographe produit-il des données quand il enquête sur le web de la rencontre, des récits intimes, du partage et de la consommation de pornographie ? Pour collecter des documents, il doit s'inscrire sur les sites. Ceci vaut pour le décrire, et, parfois, pour qualifier ce qu'il peut ou ne veut pas voir s'afficher sur son écran : « je suis un homme », « je cherche des femmes » aident les sites à lui proposer un contenu. L'ethnographe ne peut comprendre ces logiques de suggestion qu'à la condition de déborder ses propres identifications personnelles et de créer et user de faux documents. Il trace la carte des autorisations d'accès aux documents en fonction de ce qu'il déclare sur lui-même, et expérimente, par le jeu réflexif de la falsification, l'organisation des circulations et les frontières de l'intime en ligne. Cette manière de procéder le confronte à un dispositif normatif qui mêle discours sur l'intime et sur le technique, et applique de véritables politiques des affects et des subjectivités.

Vinciane Zabban

Du studio de développement aux forums de discussion. Aller là où se font et se défont les mondes de jeu

Notre enquête sur le jeu en ligne Age of Utopia s'appuie sur les observations participantes menées d'une part au sein du studio de développement de cet univers, et d'autre part en ligne, en suivant la pratique des joueurs. Cette ethnographie menée à plusieurs niveaux : conception, animation et usage, nous permet d'interroger la négociation d'une définition commune du monde de jeu – un monde dynamique, hétérogène, conflictuel. Les développeurs proposent un espace d'activités ludique exclusif et ils veulent tenir les utilisateurs éloignés des secrets de fabrique. Quoiqu'ils travaillent à destination des joueurs, ceux-ci restent pour eux une « boîte noire », notamment du fait des dynamiques propres à la « communauté » de joueurs. Et pourtant la production de connaissance sur le monde d'Utopia est constitutive de l'activité des joueurs, à la fois en jeu et sur les forums de discussion, encyclopédies, bases de données en ligne. Partiellement contrainte et orientée par sa matérialisation et son support technologique, la connaissance des mondes de jeux est loin d'être figée.