



PRÉFACE

Grégory DHEN et Olivier SERVAIS

Un anthropologue dans Second Life : une expérience de l'humanité virtuelle est un ouvrage important de la littérature anthropologique actuelle car il offre des clés essentielles pour l'analyse et la compréhension des lieux sociaux en ligne. À la manière d'un conteur qui, dans un premier temps, esquisse le monde dans lequel ses auditeurs ne tarderont bientôt plus à entrer, T. Boellstorff décrit *Second Life* par-dessus l'épaule de son avatar qu'il a nommé Tom Bukowski et emmène les lecteurs à la rencontre de ses habitants, véritables argonautes de notre temps. Adoptant une méthode inductive, il nous livre des descriptions ethnographiques croisées qui relatent son propre vécu et rendent compte de la structure du monde virtuel comme des expériences que ses informateurs lui ont confiées.

Dès ses premiers pas en ligne, l'auteur a l'intuition que *Second Life* est plus qu'un simple programme informatique modélisé par une société de production californienne (*Linden Lab*¹) à des fins ludiques, sociales et, bien entendu, commerciales. Espace tridimensionnel composé de mots², d'images et de sons, il est investi

1. Le travail ethnographique de T. Malaby mené dans *Second Life* et dans les bureaux de *Linden Lab* offre une belle illustration des dynamiques de conception d'un monde virtuel. Il interroge, entre autres, les rapports de souveraineté qui se développent entre les concepteurs du monde et les utilisateurs. Voir Malaby T., 2009.

2. Lorsque T. Boellstorff a mené sa recherche dans *Second Life*, la communication interpersonnelle entre habitants se faisait exclusivement par messages instantanés. Depuis, un dispositif VoIP du même type que le logi-





et habité par des millions de personnes³ grâce à la médiation d'une série d'outils⁴ qui jonchent le parcours de connexion. Véritable lieu d'échanges et de médiations aux frontières redessinées, il cautionne et s'alimente à la fois d'une expressivité plurielle qui laisse à chaque habitant l'initiative de concevoir, générer et déterminer les modalités d'utilisation d'objets en tout genre. Résolument orienté vers la liberté créatrice de chacun, il y est par exemple possible de devenir propriétaire d'une parcelle de terre virtuelle, de se glisser dans la peau d'un architecte en herbe afin de construire à sa guise des maisons sur des terrains à bâtir que l'on trouve en ligne et de modifier par la même occasion le paysage d'un îlot de l'univers.

L'entrée dans cette arène d'inscriptions et de communications nécessite l'adoption de dispositions techniques et sociales inédites qui font office de passeport pour les habitants. La description de la conception de l'avatar donnée par T. Boellstorff est, à cet égard, très significative. L'avatar est la représentation numérique grâce à laquelle chaque individu se manifeste et existe aux yeux des autres quand il est connecté. Sa création, symbolisant la naissance en ligne par l'attribution d'un pseudonyme et l'élaboration de caractéristiques morphologiques, peut être assimilée à ce moment premier et, pourtant déjà décisif, du parcours de connexion au cours duquel un amas de pixels vient se substituer au corps de l'individu. Ces gestes introductifs engagent les utilisateurs dans un processus de transformation où des sentiments ambigus de présence et d'absence, parangons de l'expérience identitaire d'être soi tout en s'oubliant, émergent de ce rapport inhabituel à l'image. Unique ou multiple, personnel ou partagé, considéré en tant que canal de médiation ou comme un prolon-

ciel *Skype* a été mis en place et permet aux utilisateurs de discuter de vive voix.

3. L'auteur indique qu'à la fin de sa recherche, la population de *Second Life* avoisinait les 10 millions d'habitants (voir note de bas de page n° 5, pp. 35-36 du présent ouvrage).

4. Le travail de T. Boellstorff interroge la portée des déterminismes techniques. S'il reconnaît l'inévitable intentionnalité des dispositifs technologiques, il réfute l'idée que les habitants de *Second Life* s'apparentent à une masse d'individus-consommateurs d'un monde préfabriqué et otages d'une culture « prêt-à-porter » (voir p. 119 du présent ouvrage).





gement de soi, l'avatar offre la possibilité d'un ancrage topographique sans précédent qui introduit à un régime d'existence relativement décorporisée et déterritorialisée. Il remet en question les catégories d'objet et de sujet tout autant qu'il bouscule la dynamique des rapports identitaires et de communication sociale.

Ayant vécu l'expérience de cette personnalisation esthétique, corollaire d'une personnification symbolique, T. Boellstorff partage avec ses lecteurs les « vertus et vertiges » (Quéau P., 1993) ressentis par cette immersion en ligne. Veillant toujours à rendre compte du monde virtuel et de la culture qui en émerge en mobilisant son propre vocabulaire, il analyse, pour saisir les singularités de ce rapport aux choses, aux autres et à soi, d'autres termes clés de *Second Life* – « afk »⁵, acronyme pour la formule anglaise « away from keyboard » dont la traduction littérale est « loin du clavier » ; « lags », anglicisme traduit en français par le concept de latence⁶ ; ou encore « rez », verbe anglais inventé dans le cadre de *Second Life* qui signifie à la fois créer un objet et le faire apparaître sur l'écran d'ordinateur⁷.

À chaque fois qu'une personne entre dans cet univers, il y arrive avec ses croyances, ses pratiques et sa subjectivité héritées d'innombrables expériences vécues tout au long de sa trajectoire au sein du monde actuel (Boellstorff T., 2011). Ce *background* personnel, approfondi par E. Morin au travers du concept d'empreinte, l'*imprinting* (Morin E., 2004, p. 13), souligne combien des va-et-vient incessants se tissent entre le monde de

5. Lors de leurs communications écrites, les habitants de *Second Life* l'utilisent afin de signifier qu'ils seront absents pour une durée indéterminée bien que leur avatar reste connecté (pp. 191-200 du présent ouvrage).

6. Ce terme désigne un délai dans les communications informatiques qui, dans le cas de *Second Life*, se traduit par un blocage si pas total, du moins partiel, de l'image tridimensionnelle, blocage dû à une faille dans le processus de transmission des données. Pour T. Boellstorff, ce phénomène peut rompre la sensation d'immersion dans le monde virtuel de *Second Life* et témoigne de la résistance du temps à la compression, contrairement à l'espace (pp. 183-191 du présent ouvrage).

7. Chaque habitant a la possibilité de créer une quasi-infinité d'objets en utilisant la « sandbox ». Il s'agit d'une boîte à outils qui, à l'image d'un grand bac à sable, offre la possibilité de modeler l'apparence et de déterminer les propriétés d'artefacts numériques (pp. 44-46 du présent ouvrage).





l'actuel et du virtuel. Dans le même ordre d'idée, l'existence d'une monnaie spécifique (le *Linden Dollar*) convertible en monnaie sonnante et trébuchante, la présence de grandes marques connues, de partis politiques de même que le plaisir du shopping, mais aussi l'attention portée par les habitants à certaines valeurs comme le respect, la cordialité et la camaraderie au fil de leurs interactions, illustrent à merveille ces emprunts et inspirations de tous les instants qui rendent l'emboîtement mutuel des registres de l'actuel et du virtuel intelligible. Comme le rappelle T. Boellstorff en citant G. Deleuze: « Le virtuel s'oppose non pas au réel, mais à l'authentique. Le virtuel est tout à fait réel dans la mesure où il est virtuel; le virtuel doit être strictement défini comme une partie de l'objet réel »⁸.

Dans sa réflexion sur la nature des liens qui unissent les mondes de l'actuel et du virtuel, l'auteur revisite la notion classique de *tekhnè*, longtemps considérée comme le pôle résiduel du couple binaire qu'il forme avec sa jumelle *épistémè*. Les usages techniques, sociaux et culturels qui prennent place dans *Second Life* questionnent cette distinction. *Second Life* est un monde virtuel produit par une série de technologies et de techniques appliquées dans le monde actuel: sa programmation (son code), son serveur qui rend possible la connexion synchrone de millions d'utilisateurs, comme l'ordinateur personnel de chacun, sont quelques-uns des éléments nécessaires pour le faire exister. Cependant, une autre dimension de la *tekhnè* est également à l'œuvre: entendue comme cet art de la création et de la transformation auquel les habitants de *Second Life* s'essaient au travers de dires et de faires innovants, la *tekhnè* s'apparente aussi à ces pratiques intentionnelles qui font littéralement le monde de *Second Life*. À partir de ce constat d'une double strate de la *tekhnè*, T. Boellstorff avance l'idée qu'elle est le lieu de production d'une brèche entre l'actuel et le virtuel⁹. Les nombreuses anecdotes et descriptions fines de pratiques, de comportements et de représentations qu'il rapporte invitent le lecteur à ne plus douter de la thèse puissante exposée

8. Voir Deleuze G., 2003, p. 260, ainsi que Friedberg, 2006; Lévy, 1995; Virilio, 1988.

9. Voir pp. 118-119 du présent ouvrage.





et défendue dans l'ouvrage : à la manière du révélateur photographique qui, par un processus chimique, fait apparaître une image latente jusqu'alors potentiellement présente sur la pellicule, le monde virtuel témoigne de la composante virtuelle de la réalité humaine. Fondamentalement situé dans le registre de l'action, l'exercice de la *tekhnè* apparaît donc comme un registre de l'agir potentiel, proche de l'idée d'éventualité, et un art de la disposition à se laisser transformer, voire à se laisser créer. Pour l'auteur, il ne fait pas de doute que la malléabilité du monde virtuel entre dans un rapport de correspondance avec la plasticité de l'imagination humaine car *Second Life*, à l'image d'un espace potentiel¹⁰ se présente comme un lieu du tâtonnement qui rend visibles des expérimentations singulières du soi et de l'altérité. L'analyse brillante de T. Boellstorff montre que le registre du virtuel a toujours été intrinsèquement constitutif de l'humanité car c'est le social qui fait office de lien entre l'actuel et le virtuel.



Un anthropologue engagé



En s'impliquant dans *Second Life*, en y passant de nombreuses heures¹¹ à flâner, discuter pour de temps en temps jouer ou, tout simplement, vivre et habiter avec d'autres avatars connus et inconnus, T. Boellstorff s'est engagé dans un processus ethnographique et s'est adapté à un terrain virtuel. Fort de plusieurs années d'expérience au sein de communautés gays et lesbiennes issues de différentes îles d'Indonésie (Boellstorff T., 2005), l'anthropologue s'est ici trouvé aux prises avec ce qu'il apparente lui-même à une sorte de premier grand amour, celui des nouvelles technologies qui, dès l'enfance, ont accompagné ses multiples loisirs. Né à l'époque de l'émergence des premiers jeux vidéo à destination du grand public, l'auteur confie qu'une certaine résonance bio-

10. Voir entre autres Belin E., 1998; Winnicott D.W., 1975.

11. Les modalités particulières de connexion et de déconnexion au terrain ethnographique dont il est question ici font qu'il n'est pas aisé de mesurer précisément la durée de présence de l'ethnographe sur son terrain. T. Boellstorff évalue le temps de ses investigations en ligne à deux années.





graphique a joué un rôle important au moment de choisir le thème de sa nouvelle recherche.

«En 2004, j'ai terminé le manuscrit de mon premier livre et j'ai ressenti ce besoin de passer un cap dans le travail d'anthropologie que j'avais accompli jusqu'alors. Lorsque la question s'est posée de savoir ce qu'allait être ma prochaine recherche, je l'ai abordée en tenant compte de mon implication personnelle dans l'histoire des technologies et des mondes virtuels »¹².

Cette posture invite à réfléchir aux affinités que les anthropologues entretiennent avec leur terrain d'études et au rapport qu'il est bien souvent possible de tisser entre trajectoires de vie et trajectoires de recherche. Clairement, et de manière totalement assumée, l'auteur entretient une relation passionnée avec ses terrains de recherche. Durant son étude des mouvements homosexuels dans les archipels asiatiques, son étiquette de chercheur ne l'a pas empêché de s'impliquer auprès d'associations actives dans les campagnes de sensibilisation aux maladies sexuellement transmissibles. Dans la même veine, alors qu'il était encore un jeune *graduate student* à l'université de Stanford, T. Boellstorff s'est engagé dans les luttes pour la reconnaissance des droits des homosexuels aux États-Unis comme à Moscou, en 1991, dans une Russie en pleine crise politique et sociale. Cette posture est donc celle d'un *insider* au sens littéral du terme, c'est-à-dire d'un chercheur engagé et impliqué.

Dans le cas présent, habitant parmi les habitants de *Second Life*, c'est dans sa maison baptisée pour l'occasion « Ethnographia » que l'auteur a mené des débats et organisé des tables de discussion avec les personnes qu'il y avait rencontrées¹³. Sans doute, ce choix trouve-t-il sa motivation principale dans l'importance que l'auteur accorde au fait d'« appréhender la culture comme une expérience vécue » (Boellstorff T., 2010). Et il ne se trompe d'ailleurs pas d'angle d'attaque : si l'ethnographie de ce monde virtuel a été exclusivement traitée à l'intérieur même de ses frontières,

12. Voir Chapitre II, Une histoire virtuelle personnelle (voir pp. 91-96 du présent ouvrage).

13. Voir note de bas de page n° 3, p. 135 du présent ouvrage.





sans faire le détour par ses contours, c'est bien parce que l'ambition de la recherche était de décrire et de rendre compte des logiques et dynamiques particulières des phénomènes culturels émergeant directement du lieu que constitue *Second Life*. Le concept d'expérience, compris dans le sens de la pensée de J. Dewey comme intrinsèque à tout parcours de connaissance, se situe donc au centre de cette ethnographie impliquée de longue durée (MMM, p. 90).

Ce parti-pris d'une proximité qui appelle à son tour un engagement total n'empêche pas T. Boellstorff de souligner l'importance de la prise de distance et du travail d'autoréflexivité nécessaire à la démarche ethnographique. Car, n'est-ce pas dans ce mouvement constant de rapprochement et de distanciation que se situe la clé de la posture et du regard ethnographiques¹⁴? Cet ouvrage présente donc le travail d'un funambule oscillant entre auto-indigénisation et nécessaire réflexivité. Sans jamais perdre pied et pour renforcer cet équilibre précaire, T. Boellstorff reprend une discussion débattue en des termes différents selon l'origine anglo-saxonne ou francophone des tenants de la recherche socio-anthropologique. Au centre de celle-ci se situe le couple *emic/etic* dont la traduction et l'étude de l'opérabilité conceptuelle ont été discutées par J.-P. Olivier de Sardan (Olivier de Sardan J.-P., 2008) dans le champ de l'anthropologie francophone. Nous en exposons les enjeux dans les lignes qui suivent.

La linguistique comme regard ethnographique

Comment aborder ces cultures émergentes ? Comment analyser en profondeur l'étonnant vocabulaire partagé et inventé par les habitants de *Second Life* pour raconter leurs expériences et pour nommer les innombrables objets qu'ils créent ou manipulent en son sein sans faire le détour par C.S. Peirce et l'attention particulière qu'il accorde aux dynamiques des référents déictiques comme à l'indexicalité de toute situation de communication ? Doté de sa double casquette de linguiste et d'anthropologue,

14. Fassin D., 1998 ; voir aussi Fassin D., Bensa A., 2008.





T. Boellstorff appréhende le monde virtuel de *Second Life* comme un lieu de langage et de communication pourvu de référents linguistiques et de logiques socioculturelles inédites.

«Il n’y a plus de mots innocents», disait avec perspicacité P. Bourdieu (Bourdieu P., 1982), de telle sorte que, pour saisir ce qui se trame, l’enquêteur doit s’immerger ou, en quelque sorte, faire preuve d’une présence assidue afin de tenter d’accéder à cet univers du sens qui embrasse tout acte d’énonciation, de nomination ou encore d’identification cristallisé dès l’entrée dans ce type de monde par les notions d’avatar et de pseudonyme. Partir du constat des usages sociaux de la langue (Bourdieu P., 1982), c’est considérer que toute prise de parole est avant tout un acte¹⁵ et que les termes utilisés agissent tels des révélateurs identitaires et symboliques (Foucault M., 1966 ; Foucault M., 1969). Or, *Second Life* constitue le lieu d’une communication sociale inédite et oblige le chercheur à jongler avec des perspectives observationnelles à la fois émiques et étiques. Comme nous le rappelle J.-P. Olivier de Sardan (Olivier de Sardan J.-P., 1998 et 2008), une perspective émique vise à saisir « (...) ce qui se passe “dans la tête” des sujets, même s’il s’agit le plus souvent d’un registre de l’implicite ou de l’inconscient », ce qui revient à centrer son attention sur les représentations mentales des acteurs et à recueillir les significations culturelles liées à leur point de vue respectif. Dans un style bien à lui, l’anthropologue M. Singleton avance qu’en définitive « Tout point de vue pointe d’une vue (...) » et est producteur de ce qui est vu (Singleton M., 1998, p. 29). La perspective éthique repose, pour sa part, sur des observations externes indépendantes des significations portées par les acteurs. Si l’on s’interroge sur l’opérabilité de ces deux concepts pour rendre compte de réalités socioculturelles, nous retrouvons un point de convergence entre T. Boellstorff et J.-P. Olivier de Sardan qui, l’un comme l’autre, nous proposent de concevoir cette dichotomie (ainsi que d’autres dualismes sclérosants de la pensée occidentale) comme non dis-

15. Voir par exemple le performatisme d’Austin (Austin J.L., 1962). Avant lui, l’idée wittgensteinienne selon laquelle l’usage du langage est ce qui détermine la signification avançait la même proposition. Voir Wittgenstein L., 1986.





jonctive: ce couple d'opposition binaire gagne à être considéré comme un outil utile qui sert à garantir une analyse approfondie des phénomènes sociaux. Il n'est d'ailleurs pas absolument nécessaire de trancher une fois pour toutes en faveur de l'un ou de l'autre pôle, car, pour rendre un phénomène socioculturel intelligible et en saisir les nuances, l'adoption d'une position ambivalente semble la seule voie possible.

Un domaine d'étude en quête de légitimité

Malgré des questionnements théoriques et méthodologiques cruciaux visant à comprendre nos sociétés en transformation, et en dépit de l'intérêt prononcé d'un public qui se sent toujours plus concerné, l'anthropologie des mondes virtuels demeure un champ d'étude en quête de légitimité académique.

Dans l'ouvrage, on perçoit de façon évidente un projet de légitimation adjacent au projet ethnographique. Page après page, l'auteur nous démontre que cet objet aux apparences si honteuses, si dérangeantes, voire marginales, est en fait un objet hybride, à la fois exotique et familier situé au croisement d'une anthropologie du proche et du lointain. Or, il est encore courant que des chercheurs du domaine subissent des attaques quant à la pertinence de leurs travaux¹⁶.

Au cours de ses recherches antérieures auprès de communautés indonésiennes homosexuelles, T. Boellstorff a dû faire face à

16. Nombre de collègues ont rapporté des réactions au mieux mi-amusées, mi-gênées, au pire virulentes, lorsqu'ils présentaient leur objet de recherche ludique. Parmi eux, T. Wendling relate les difficultés qu'il a pu expérimenter lors de ses recherches sur les clubs de joueurs d'échecs du fait que la plupart de ses collègues considéraient son terrain trop « léger » ou encore « facile » (Wendling T., 2002, p. 32). De même, C. Bromberger lorsqu'il étudiait les supporters des clubs de football de Marseille, Naples et Turin a dû faire face à de nombreuses critiques émanant de ses pairs, leur argument de prédilection étant de souligner la faible légitimité et le peu d'utilité d'une telle démarche socio-anthropologique dans un contexte social, économique et politique difficile. C'est dans ce cadre qu'un de ses collègues lui décocha cette remarque lapidaire ponctuée d'un soupir: « Ah! Le foot... Vous n'avez pas mieux à faire? » (Bromberger C., 1995, p. 5.).





un type similaire de critiques, menant dans certains cas à une négation, si pas totale du moins partielle, de la légitimité à conduire des recherches sur une thématique considérée comme indigne, infondée, voire futile. Quel meilleur révélateur de l'imbrication trop souvent inavouée des sphères de la recherche et du politique que ce type de controverses et ces exemples récurrents du travail de sape que subissent les travaux qui sortent de l'ordinaire et, parfois, dérangent le *mainstream* institué académiquement ?

Récemment, le rapport Coburn, du nom d'un sénateur américain républicain, tirait à boulets rouges sur les travaux de chercheurs américains dont ceux de B. Nardi sur les communautés de joueurs de *World of Warcraft* (Nardi B., 2010) afin de passer au crible (Coburn T.A., 2011) la politique d'aide à la recherche et son système de financement. Désirant interpeller de manière explicite la population américaine et, plus spécifiquement, les contribuables quant à l'utilisation de fonds publics, le rapport s'ingénie à souligner l'inutilité, voire le non-fondement, de certaines recherches ayant bénéficié d'un support financier à partir des deniers publics. Rédigé sous la forme d'un listing, il synthétise en quelques lignes, souvent de manière très caricaturale et partielle, une série de recherches considérées comme superflues, l'auteur n'hésitant pas à taxer ceux qui les ont menées de délinquants, voire de profiteurs.

Ouvertures

Dans son récent livre, intitulé *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method* (Boellstorff T., Nardi B., Pearce C., Taylor T.L., 2012), co-écrit en partenariat avec B. Nardi, C. Pearce et T.L. Taylor, T. Boellstorff propose des clés méthodologiques et épistémologiques destinées aux jeunes chercheurs désireux de se lancer dans l'étude de phénomènes sociaux en ligne. Depuis quelques années, il assure l'enseignement de cette nouvelle branche de l'anthropologie contemporaine, la cyber-anthropologie, lors de séminaires doctoraux à l'Université de Californie à Irvine. Son auditoire pluriel mêle anthropologues, informaticiens ou encore infographistes en devenir, dont les débats se nourrissent





de l'interdisciplinarité. Car, si l'étude de ce champ ne veut pas être dépassée par l'histoire et les changements toujours plus rapides des technologies, une coopération accentuée entre chercheurs issus de différentes disciplines semble la seule solution possible. La prise de conscience aiguë des jeunes chercheurs quant à la nécessité d'étudier et d'analyser ce qui se trame en ligne est, par elle-même, révélatrice des enjeux liés aux transformations fondamentales qu'ouvrent les lieux du virtuel.

Nombre d'individus jonglent désormais avec plusieurs supports interconnectés via lesquels leurs informations s'échangent et circulent toujours plus rapidement. Après l'ère des réseaux, celle du *cloud-computing* (Boellstorff T., 2009), c'est-à-dire de l'interconnexion des réseaux, des instruments de connexion et de l'accessibilité mobile aux données, participe à ce mouvement fusionnel qui bouscule les catégories de « l'en ligne » et du « hors-ligne ». Dans ce cadre, la culture et la technologie, l'espace privé de l'intime et l'espace public ou, encore, le corps et les appareils¹⁷, apparaissent de plus en plus imbriqués les uns dans les autres, s'influençant mutuellement tout en faisant fi des frontières géographiques et physiques comme des barrières sociales et culturelles habituellement opérantes.

Alors que l'histoire des mondes virtuels n'en est encore qu'à ses balbutiements, la superbe ethnographie menée par T. Boellstorff permet de saisir les enjeux et les problématiques importantes posées par les humanités virtuelles. Ancrée dans un lieu et un temps précis, il n'en demeure pas moins qu'elle pose des questions plus larges et développe des idées importantes pour la bonne appréhension de ce qu'il adviendra dans l'aventure branchée et connectée de l'homme. En ce sens, c'est un travail précurseur qui ne manquera ni d'émerveiller ses lecteurs ni de les interroger quant aux fondements et aux singularités de l'humanité engagée dans cette grande marche du devenir numérique.

17. Voir par exemple Andrieu B., 2011.





Bibliographie

- ANDRIEU B., 2011, *Les avatars du corps – Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber.
- AUSTIN J.L., 1962, *How to do things with words: the William James lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford, Ed. J.O. Urmson, Clarendon.
- BELIN E., 1998, *Une sociologie des espaces potentiels. Logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck Université, coll. Ouvertures sociologiques.
- BOELLSTORFF, T., 2005, *The gay archipelago. Sexuality and nation in Indonesia*, Princeton, Princeton University Press.
- 2009, «Culture of the cloud», *Journal of virtual worlds research*, vol. 2, n° 5. Document en ligne, disponible sur Internet: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/792>
- 2010, «Queer techne: two theses on methodology and queer studies», in BROWNE K., NASH C. (dir), *Queer methods and methodologies: intersecting queer theories and social science research*, London, Ashgate, pp. 215-230.
- 2011, «Virtual Worlds and the Research Question», in ENSSLIN A., MUSE E. (dir.), *Creating Second Life: Community, identity and spatiality as constructions of the virtual*, New York, Taylor & Francis, Routledge.
- BOELLSTORFF T., NARDI B., PEARCE C., TAYLOR T.L., 2012, *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*, Princeton, Princeton University Press.
- BOURDIEU P., 1982, *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Paris, Fayard.
- BROMBERGER C., 1995, *Le match de football: Ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin, Bordeaux*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme, coll. Ethnologie de la France et regards sur l'Europe.
- COBURN T.A., 2011, *The national science foundation: under the microscope*, (document en ligne, disponible sur internet: <http://tinyurl.com/83396a5>).
- DELEUZE G., 2003, *Différence et répétition*, Paris, PUF, coll. Épiméthée (1969).





- FASSIN D., 1998, «L'anthropologie entre engagement et distanciation. Essai de sociologie des recherches en sciences sociales sur le sida en Afrique», in BECKER C., DOZON J.P., OBBO C., TOURÉ M. (dir.), *Vivre et penser le sida en Afrique*, Paris, IRD/Karthala/Codesria, pp. 41-66.
- FASSIN D., BENSA A. (dir.), 2008, *Les politiques de l'enquête. Épreuves ethnographiques*, Paris, La Découverte.
- FOUCAULT M., 1966, *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard.
- 1969, *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard.
- FRIEDBERG A., 2006, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MIT Press.
- LÉVY P., 1995, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte.
- MALINOWSKI B., 1922, *Argonauts of Western Pacific*, New York, E.P. Dutton and Co.
- MALABY T., 2009, *Making virtual worlds: Linden Lab and Second Life*, Ithaca, Cornell University Press.
- MORIN E., 2004, *La Méthode. 6. Éthique*, Paris, Seuil.
- NARDI B., 2010, *My life as a night elf priest. An anthropological account of World of Warcraft*, Ann Arbor, University of Michigan.
- OLIVIER DE SARDAN J.-P., 1998, «Émique», *L'homme*, tome 38, n° 147, pp. 151-166.
- 2008, «Émique ou le point de vue de l'acteur», in *La rigueur du qualitatif*, Louvain-la-Neuve, Academia-Bruylant, coll. Anthropologie prospective, pp. 105-129.
- QUÉAU P., 1993, *Le virtuel: vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon.
- SINGLETON M., 1998, *Amateurs de chiens à Dakar*, Louvain-la-Neuve, Academia-Bruylant.
- VIRILIO P., 1988, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, Paris, Galilée.
- WENDLING T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échec*, Paris, PUF.
- WINNICOTT D.W., 1975, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard.
- WITTGENSTEIN L., 1986, *Investigations philosophiques*, trad. fr. 1961, Paris (rééd.), Gallimard, coll. Tel.

