TD : La construction du terrain anthropologique. L’arbitrage de haut niveau

Introduction

* **Anthropologie culturelle :** 
  + Tout ensemble de représentation qu’à construit une société
  + Etudier en quoi ce système de représentation est représentatif de l’Homme, en quoi il permet de définir l’Homme

Le discours anthropologique :

* « Dans la construction du savoir anthropologique, il est question du cheminement qu’effectue le chercheur depuis son terrain d’observation jusqu’à l’écriture du texte scientifique dans lequel sont présentées les synthèses culturelles. »
* « Il s’agit principalement de comprendre comment l’expérience personnelle des choses « vues » sur le terrain (…) est transformées en une représentation cohérente et crédible pour le lecteur auquel on s’adresse. »

**→** Rapport ses propres compréhensions en un forme universelle de culture.

* **Anthropologie cognitive**
  + Etude des modes de connaissances en situation (dans action) des rationalités à l’œuvre
  + Prendre en compte le corps / l’autre (intersubjectivité)
  + Rendre compte de l’expérience vécue de l’autre sur le terrain à partir :
    - De ce que je partage comme expérience avec lui ? Quelles significations partagées ?
    - De ce qu’il peut partager de son expérience vécue avec moi
  + Nécessité d’expliciter la manière de rendre compte

→ Qu’est ce qui est constitutif de cette expérience ?

Obstacle culturel : on ne partage pas la même culture

* Exemple de l’arbitre : Même langue, Tous deux occidentaux mais pas le même système culturel sur certain point
* « Je ne saurai jamais ce que c’est d’être » → Il faut donc lever un obstacle culturel qu’est le corps

Cognition : Traitement d’information qui est ±localisé dans le cerveau  
→ Acte de connaitre (on s’intéresse à différents types de connaissances)

* Connaissances qui préexistent avant l‘action = on a besoin de les connaitre → Connaissances stratégiques, tactiques, expérientielles
* Connaissances dynamiques, in situ (pendant le match), qui permettent d’appliquer ses connaissances préexistantes. Elles sont spécifiques à un moment particulier.
* Connaissances inédites qui sont particulières au contexte.

Idée de l’anthropologie cognitive est d’étudier ça, les cohérences qui impliquent toutes ces connaissances.

Exemple : Conduite automobile :   
 × 5 minutes du trajet dont on ne se souvient pas  
 × L’anthropologie cognitive va aller chercher ce qui s’est passé pendant ces 5min.  
 × Construire un protocole de recherches  
 × Personne incapable de le faire seule, sans chercheur  
 × Aller chercher connaissances implicites → Pas évident

Travail de l’anthropologue cognitif est de restituer la manière dont il a construit l’expérience de l’autre.  
→ Démarche inductive (cadre pas définit à priori car questionnement vient en s’immergeant dans une société)

1. Appréhender le terrain anthropologique. Quels objets ? Quelles implications ?

* Déterminer « quoi », questionner = thématiser
  + Prendre du recul pour thématiser une recherche
  + S’implique dans un milieu culturel, dans une communauté
    - Observation participante : Méthode ethnographique
* Un questionnement itératif (théories existantes, on les confronte au terrain, on les questionne, on les reconfronte etc…) « nourri » de théorie
  + Démarche inductive
  + Une double vigilance vis-à-vis :
    - Notre regard (jamais neutre) d’anthropologue : objectiver nos catégories descriptives mondaines / théoriques
    - Des types de discours à l’œuvre sur le terrain = prescrit, convenu, théorie indigène et aussi issu de l’expérience.

***Exemple****: Pénalty sifflé car tacle dangereux → OK mais ne nous apprend rien, ne fait que restituer les règles mais pour ça il a fallu en amont appendre les règles. Cependant, si on connait les règles, ce qui nous intéresse, c’est de savoir son comportement pendant l’action*

**NB** : **Observation participante : Enquête directe conduit dans un contexte d’un relation vécue avec une société au sein de laquelle le chercheur accepte de s’immerger.**

* Poser la bonne question de recherche ?
  + S’immerger
    - Connaitre la diffusion et l’usage des études scientifiques dans la communauté arbitrale
  + Prendre du recul pour positionner son discours dans le paysage scientifique (2 types de recherche)
    - Dans une démarche explicative :
      * Des recherches normatives
    - Dans une démarche compréhensive (Rix, 2005) :
      * L’arbitre montre et impose aux joueurs ce qui est possible dans le jeu
      * La règle = une ressource
* S’impliquer dans le milieu culturel
  + Comprendre les rouages de l’institution arbitrale (DNA)
  + Comprendre le(s) « fonctionnement(s) » e la communauté arbitrale
  + Repérer les passages obligés (passer par la direction de l’arbitrage par exemple)
* Prendre du recul pour adopter des stratégies
  + Déterminer les interlocuteurs (dans une hiérarchie) permettant d’accéder à un terrain spécifique
    - Rôle des passeurs
  + S’engager
    - Démarche éthique et recherche engagée
    - Adopter un discours adapté

1. Comment construire le terrain anthropologique pour répondre à la question de recherche ?

* Anticiper ce qu’implique notre modalité d’accès au terrain pour les arbitres
* Créer avec les arbitres une situation favorable d’intersubjectivité (partage expérience)
  + Expliquer la démarche de la recherche : engagement de la recherche, objectifs pratique
  + Poser les termes éthiques de notre démarche : confidentialité protection anonymat
  + S’impliquer dans la vie du groupe : Observation participante
* Créer ou entretenir la confiance
  + Renouveller les termes du (des) contrat()s éthique(s) au fil de la recherche

→ Partager la signification VECUE SUR LE TERRAIN

Adopter des méthodes permettant de construire une situation d’intersubjectivité pour :

* Eviter discours convenus (« Je siffle car »…)
  + Discours de justifiation par rapport aux taches prescrites
* Favoriser la liberté de parole
  + Accéder aux théories indigènes des arbitres (observation participante)
  + Accéder à l’expérience vécue des arbitres (entretien d’autoconfrontation) : aux significations expérimentées in situ

1. Exemple de matériaux construits et de résultats

* Discours convenu (« **Tu suis tout le temps le** **ballon** », « Regarde ce qui se passe au point de chute »)
* Discours relatif à la théorie indigène (Doute +++, « **Tu suis pas le ballon en l’air** »)
* Discours relatif à l’expérience vécue

**Discours différents !!!**

Pour (mieux) connaitre l’activité telle qu’elle se déroule en situation.