

Humanités Numériques

Cours 12 : Phénomènes numériques, terrains numériques

Loïc Grobol

2021-11-30

Retour au manifeste

Dans le manifeste des *Digital Humanities*

1. Le tournant numérique pris par la société modifie et interroge les conditions de production et de diffusion des savoirs.

1. **Le tournant numérique pris par la société** modifie et interroge les conditions de production et de diffusion des savoirs.

- De quel tournant parle-t-on ?
 - Et qu'est-ce qu'il modifie d'autre ?
-

Transformations pour les sciences sociales

- Des modes d'études
- Des **sujets** d'étude

From cyberselves to online communities, from media war to networked inequalities, from culture to social structure, sociology and our sociological imaginations are confronted by new digital landscapes. (Orton-Johnson et Prior, 2013)

Phénomènes numériques

- Moyens de production
- Moyens de communication
- Loisirs
- Accès aux données et contenus
- Inégalités, fracture numérique *digital divide*
 - Sociale
 - Géographique
 - Générationnelle

Lieux électroniques, terrains numériques

Interfaces de communication

- Messageries en ligne
- Communication multimédia

Réseaux sociaux

- Ouverts (Instagram, Twitter, Mastodon)
- Semi-ouverts (Facebook, forums)
- Privés (Discord, Matrix)
- Généralistes vs. spécifiques à un medium : Twitter/Facebook vs. Instagram/TikTok
- Liés à des espaces existants (jeux en ligne)
- Intégrés à des réalités virtuelles (Second Life, MMO)

Communautés virtuelles

S'intersectent, mais seulement partiellement avec les points précédents :

- Les communautés naissent dans certains espaces, souvent généralistes
 - IRL
 - Réseaux sociaux
 - Mais leur cœur est un (des) intérêt(s) commun(s)
 - Extrinsèque (hobby, activisme, projet...)
 - Intrinsèque (appartenir à la communauté)
-
- Permet à la communauté d'exister sur plusieurs espaces
 - Dédiés : groupes (par exemple sur Facebook), serveurs discord, forums...
 - Comme une clique plus ou moins soudée sur des espaces généralistes
-

Certains points communs avec des communautés non-numériques :

- Mécanismes similaires de construction et de dynamique de groupes
 - Corrélations avec des proximités sociodémographiques
-

Des différences notables :

- Pas ou peu de liens géographiques
 - L'espace numérique sert de *lieu*
 - Conséquences sur l'émergence et la composition du groupe
 - Possibilité de fonctionner en vase semi-clos : la confrontation avec l'*out-group* est choisie
 - Appartenances très variables, possiblement très légères
 - Appartenances à un grand nombre de communautés / Communautés vastes
-

Travaux notables :

- *My Life as a Night Elf Priest : An Anthropological Account of World of Warcraft* (Nardi, 2010)
- *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human* (Boellstorff, 2015)

Un exemple

Politiques des émotions des fans de Pokémon : (se) mobiliser par la hype et le sel (Gervasoni, 2021)

- Lire (au moins) le résumé, l'introduction et la partie « constitution du corpus »
- Quels liens ce travail a-t-il avec les technologies numériques ?
- Quelles caractéristiques partage-t-il avec des travaux en humanités non-numériques ? Quelles différences ?
- Peut-on considérer qu'il s'agit d'humanités numériques ?

Bibliographie

Tom Boellstorff. 2015. *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press, éditions, août.

Quentin Gervasoni. 2021. Politiques des émotions des fans de Pokémon : (se) mobiliser par la hype et le sel. *Lien social et Politiques*(86):71-93.

Bonnie Nardi. 2010. *My Life as a Night Elf Priest : An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press, éditions.

Kate Orton-Johnson et Nick Prior, éditeurs. 2013. *Digital Sociology : Critical Perspectives*. Palgrave Macmillan UK, 1 éditions.