



FACULTÉ
LETTRES,
SCIENCES HUMAINES
Université Catholique
de Lille, 59632

MUSE

Programme

Ethnographie des pratiques
culturelles et artistiques numériques :
reconfigurations méthodologiques
d'un terrain transformé

Cette journée d'étude est organisée par le laboratoire MUSE (comMUnication, Société, Environnement), Faculté des Lettres et Sciences Humaines de l'Université Catholique de Lille.

Vendredi 3 avril 2026

9h00 - 17h00 | Learning-lab (HA 147)

1^{er} étage de l'Hôtel Académique, Université Catholique de Lille
60 Boulevard Vauban, 59800 Lille

Argumentaire

Depuis les premières incursions des anthropologues dans les mondes numériques (Hine, 2000 ; Boellstorff, 2008 ; Miller & Slater, 2000), les environnements en ligne sont devenus des terrains d'enquête à part entière. Loin d'être des espaces déconnectés, ces contextes numériques prolongent, transforment et redéfinissent les pratiques sociales, artistiques et culturelles contemporaines. Dès lors, s'impose la nécessité de réinterroger les outils et les approches méthodologiques de l'ethnographie classique, en particulier dans l'étude des pratiques culturelles et pédagogiques, des institutions patrimoniales, des expressions artistiques ou encore des médiations numériques de la culture.

Traditionnellement fondée sur l'immersion prolongée, la coprésence, l'observation participante et la construction d'une relation ethnographique située, l'enquête anthropologique se trouve profondément bouleversée par la nature fluide, fragmentée, souvent partiellement accessible, des terrains numériques. Les musées en ligne, les festivals numériques, les plateformes de diffusion artistique (Instagram, TikTok, SoundCloud, Twitch, etc.), les communautés créatives connectées, les dispositifs de médiation numérique du patrimoine et du spectacle vivant ou encore l'hybridation des enseignements artistiques, appellent de nouvelles formes d'enquête et de présence au terrain.

Cette journée d'étude propose de questionner ces reconfigurations méthodologiques en partant d'un angle spécifique : celui de l'ethnographie des pratiques artistiques et culturelles en ligne. Comment ethnographier un collectif d'artistes dont les interactions se déroulent majoritairement sur les réseaux sociaux ? Que signifie « faire terrain » au sein d'un musée dont la stratégie numérique dépasse les murs physiques ? Quelles postures adopter pour saisir les formes de créativité vernaculaire ou amateur en ligne ? Comment observer les situations pédagogiques mobilisant le numérique dans le cadre artistique et culturel ? Et comment renouveler la réflexivité ethnographique face à des terrains instables, hybrides, technologiques et algorithmisés ?

Dans la continuité des travaux fondateurs en anthropologie du numérique (Boellstorff et al., 2012 ; Pink et al., 2016 ; Coleman, 2010) mais aussi en dialogue avec les recherches récentes sur les médiations culturelles numériques et les pratiques artistiques connectées, cette journée d'étude vise à réunir chercheurs, doctorants et praticiens pour discuter des défis méthodologiques et épistémologiques soulevés par ces terrains d'enquête recomposés.

Ouvert à toutes et tous sur inscription



Programme de la journée

9h - Accueil

9h15 - Ouverture : Eléonore Lepers (AUPEN, Institut Catholique de Lille), Zineb Majdouli (MUSE, Université Catholique de Lille), Luigia Parlati (Centre Georg Simmel, EHES) : « Art-culture et ethnographie digitale ? »

Panel 1 - Ethnographier les pratiques des publics et de médiation numérique
Modération : Eléonore Lepers

9h40 - Corinne Baujard (Laboratoire CIREL, Université de Lille) « The Song Trapper de Jakob Kudsk Steensen à la Fondation Louis Vuitton : Rencontre ethno-artistique immersive à l'épreuve d'une pratique multisensorielle »

Originalité : Le Song Trapper est une installation vidéo immersive multisensorielle qui explore les thèmes de l'écologie en interrogeant notre relation à la conscience psychologique.

Ce traqueur de sons, animé au sein de mondes virtuels, est incapable de parler. Il parcourt l'univers en collectant des bruits environnants de la nature environnante qu'il assemble, restitués au moyen de dispositifs musicaux fixés à son corps. S'inspirant d'écosystèmes rares et menacés (lacs désertiques, volcans, zones humides, glaciers), cette application projetée construite à partir de jeux vidéo, de systèmes génératifs et de la photogrammétrie explore des mondes virtuels pour exprimer l'impact des transformations du monde.

Questions de recherche : La rencontre d'une œuvre artificielle permet-elle de renouveler la réflexivité ethnographique de notre propre identité ? Face à une installation technologique et algorithmisée, le Song Trapper, sans voix prend corps dans l'inscription d'un sous-titre narratif poétique. Il déambule selon les sons et les paysages rencontrés pour développer sa personnalité et offrir une histoire artistique qui efface la frontière entre l'humain et la machine. Méthodologie : À partir d'une approche de terrain au sein de la salle d'exposition lors de la mise en scène du personnage modélisé en 3D animé au sein de mondes virtuels créé par l'artiste, la vidéo porte en elle sa propre philosophie. La démarche poétique transforme notre propre perception entre la mémoire et l'errance immersive. On se trouve placé en situation de trouble, (Montero, 2020), les données, les sons vivants, les matériaux happés par Song Trapper transposent un environnement imaginaire propre à notre humanité.

Résultats : Que nous enseigne cette création artistique muette et artificielle qui remixe les sons de la planète ? Que pouvons-nous découvrir sur le monde, sur ce qu'il raconte en suivant les lacs asséchés, les oiseaux disparus, les volcans engloutis, les glaciers menacés de fonte ?

- 1- Le visiteur poursuit une quête spirituelle dont les souvenirs cultivent une perception nuancée de la nature.
- 2- L'interaction avec les multiples écrans de projection aborde la métaphore d'un monde post-humain pour trouver un sens relationnel en dehors de la voix.

10h00 - Sophie Herrmann (INRS, Montréal - Chaire Fernand-Dumont sur la culture / OMEC / LabCMO / CIÉCO) « Pour une ethnographie de l'usage du smartphone dans les musées d'art : une observation participante *in situ* pour mieux comprendre les pratiques des publics « dans » et « hors » les murs »

Depuis les années 2010, un nombre croissant d'études s'intéresse à la rencontre entre musée, numérique et visiteurs (Andreacola, 2014). Si la perception et l'impact des applications mobiles muséales sur les visiteurs dans les musées en constituent une dimension importante (Ben Nasr, Hallem, Lagier, 2017 ; Clauzel, Riché, Le Hegarat, 2019), d'autres approches scientifiques adoptent un point de vue situé sur les pratiques photographiques des

publics dans les institutions muséales, dont le téléphone intelligent est l'un des médiateurs privilégiés (Appiotti, 2022).

Toutefois, quels sont – en sus des pratiques déjà documentées – les usages que font les visiteurs des téléphones intelligents lors de leurs visites dans des musées d'art ?

Menée in situ auprès des visiteurs du Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM), cette recherche de doctorat a pour objectif de comprendre les différentes formes d'attentions (Citton, 2014) produites ou médiées par l'usage que font les publics de leur smartphone durant leur visite dans les musées d'art, que ces usages soient publics (usage d'une application mobile dont le musée est prescripteur) ou privés (usages créatifs, personnels et quotidiens du cellulaire [Allard, 2014 ; Nova, 2018]).

Comment ces usages du smartphone par les publics lors de leur visite dans les musées d'art reconfigurent-ils la relation des visiteurs à l'œuvre et au musée ? Quelles formes de médiation – artistique et muséale – favorise l'usage spontané du cellulaire par les publics lors de leur visite dans ces institutions culturelles ?

Cette communication sera structurée autour du terrain mené au MBAM, ainsi que sur ses premiers résultats. Réflexion sur le « faire terrain » en musée à l'ère du smartphone et sur les conditions de possibilité mêmes d'une ethnographie des usages du smartphone en contexte muséal, elle s'ouvrira sur une approche transversale de l'appareil méthodologique ([M1] : shadowing et entretiens semi-directifs ; [M2] : entretiens semi-directifs menés auprès des visiteurs à propos de leurs usages du téléphone intelligent en salle ; [M3] : visites équipées de lunettes-caméras, articulées à un visionnage en remémoration stimulée du parcours [Schmitt, Aubert, 2017]).

La présentation répondra ensuite à deux questions. Comment cette construction méthodologique permet-elle de rendre compte d'un terrain transformé, où les usages des applications mobiles muséales par les publics sont concurrencés par leurs usages spontanés du smartphone ? Dans quelle mesure cette méthode ethnographique peut-elle nous renseigner à la fois sur les usages du téléphone intelligent par les visiteurs dans l'enceinte du musée, mais aussi sur leurs usages hors les murs et en ligne ?

10h20 Isabelle Illanes LERASS (Université Toulouse - Jean Jaurès) et Elena Lapina (Université de Toulouse) « Du webdoc aux notes de programme interactives. Regards croisés sur la mise en œuvre de dispositifs de médiation numérique pour l'expérience muséale et spectatorielle »

L'enquête ethnographique, par sa nature inductive, itérative et située, est une méthode ancrée dans une conception interactionniste des rapports sociaux qui invite le chercheur à s'immerger sur le terrain pour saisir au plus près du réel les phénomènes observés (Beaud & Weber, 2012). Dès lors, le savoir ethnographique émerge de l'interaction prolongée entre le chercheur, le terrain et ses acteurs (Agier, 2015). Si l'observation *in situ* des pratiques et la tenue d'entretiens constituent les méthodes traditionnellement mobilisées (Olivier de Sardan, 1995), l'enjeu de la production de connaissances contextualisées sur un terrain numérique, réticulaire et mobile, implique de réexaminer la démarche.

Cette communication propose un regard croisé sur l'ethnographie de deux objets médiatiques : le webdocumentaire Grimoire, mon beau grimoire produit par le Muséum de Toulouse dans le cadre de l'exposition Magies, Sorcelleries, et l'application de notes de programme NEX-perience pour les concerts de musique classique De Solo à Maestro et Transfiguration. Elle expose les principales difficultés rencontrées (plasticité définitoire, visées multiples, place dans l'écosystème expographique/spectatoriel) et les réajustements méthodologiques opérés pour caractériser ces dispositifs numériques (réorientation des entretiens, constitution d'un corpus documentaire). Ces deux objets présentent, in fine, des points de convergence : prééminence de l'expérience esthétique, distanciation latente des visées initiales du projet et des formes communicationnelles associées au support.

10h40 - Claire Noy et Muriel Piqué (LERASS, Université de Montpellier Paul-Valéry UMPV) « Quand le numérique invite à danser : le récit d'expérience comme médiation »

Programme de la journée

Notre proposition s'organise autour du projet universitaire art-science COMPOSE ET DANSE (C&D) <https://compose-danse.art>, initié par Muriel Piqué. Cette application web de médiation culturelle, propose une approche expérimentale de la culture chorégraphique à travers des scénarios à danser, accessibles à tout habitant connecté. À partir de scénarios à danser, Les utilisateurs, aux profils très variés (amateurs ou publics avertis, étudiants, habitants néophytes), sont invités à créer leur propre danse, en autonomie, à partir des invitations numériques à expérimenter dans leurs lieux de vie quotidiens.

Notre recherche, menée dans une posture de co-création du dispositif, s'inscrit dans une démarche de recherche-création, conçue comme une opportunité d'innovation méthodologique en médiation culturelle. Afin de saisir les expériences vécues des utilisateurs, nous avons organisé dans le cadre du Festival Turfu 2025[i] un atelier exploratoire <https://turfu-festival.fr/ateliers/reveiller-le-subtil-sourire-de-la-danse/> réunissant participant-es, artistes et chercheur-euses. Cet espace-temps a permis de déplacer l'enquête vers un terrain de mise en commun des expériences, où les scénarios numériques étaient rejoués, interprétés et discutés collectivement.

Nous avons cherché à comprendre comment ces invitations numériques prenaient corps, donnaient lieu à des danses multiples, diverses, uniques, et transformaient le rapport des participants à leur corps. Comment les scénarios amenaient-ils un sens nouveau et entièrement personnel à la notion de danse et au fait d'habiter l'espace ?

Nous montrons que le récit d'expérience constitue ici un matériau ethnographique central, permettant d'accéder à des dimensions sensibles, incarnées et situées, souvent difficiles à saisir. À travers l'étude de COMPOSE & DANSE, cette communication propose une réflexion méthodologique sur les manières d'enquêter sur des pratiques artistiques médiatisées par le numérique, en considérant le dispositif de recherche-création comme un terrain à part entière, et la médiation expérimentale comme un espace privilégié de production de savoirs sur la fabrique du chorégraphique contemporain.

11h00 - Discussion & pause

11h30 - Atelier participatif field recording, Mélia Roger (artiste sonore et doctorante à l'Université de Lille). Modération : Meghann Marsotto

12h30 - Déjeuner

Panel 2 - Postures ethnographiques en contextes ludiques, participatifs et pédagogiques
Modération : Zineb Majdouli

13h40 - Nina Khamsy (Institut de sociologie, Université de Neuchâtel et projet AMORE, Université de Lille) « Jouer dans l'attente : une ethnographie du jeu en ligne PUBG dans les parcours migratoires afghans en Europe »

Les technologies numériques s'imbriquent de manière croissante aux trajectoires migratoires aux frontières européennes. Smartphones, plateformes de réseaux sociaux et dispositifs biométriques jouent un rôle central dans les parcours des personnes migrantes en Europe du Sud-Est. Cette communication s'appuie sur une ethnographie menée entre 2021 et 2023 auprès de personnes afghanes exilées le long de la « route des Balkans », notamment en Bosnie et en Serbie.

Elle se concentre sur une pratique numérique observée durant les périodes d'attente: le jeu en ligne PUBG. Dans le persan courant, la traversée des frontières est désignée par l'expression geym zadan (« faire un jeu »), un terme également issu du lexique des jeux vidéo. PUBG est un jeu multijoueur en ligne répandu parmi mes interlocuteurs. L'infrastructure de PUBG, connectée aux comptes de réseaux sociaux, favorise le maintien de liens sociaux à distance. Je propose de dépasser les approches qui réduisent les jeux en ligne à une simple « évasion virtuelle ».

Les pratiques numériques reconfigurent le quotidien plutôt qu'elles n'en détournent (Aouragh 2011). Les jeux en ligne participent ainsi à la socialisation, à la réactivation des liens sociaux (Bittel et Monsutti 2022) et à la production d'imaginaires sociotechniques, tout en véhiculant des esthétiques de la masculinité. Inscrite dans une anthropologie numérique attentive à l'hétérogénéité des usages (Coleman 2010), aux formations culturelles émergentes transnationales, nationales et locales, à la fois virtuelles et réelles (Boellstorff 2008: 21), cette communication invite à prendre le jeu au sérieux comme objet ethnographique des expériences migratoires contemporaines.

14h00 - Célia Bonnet-Ligeon (Elico, Université Lyon 2) « Hey Creators. Être reconnu comme créateur de métavers sur Discord »

Les métavers sont souvent définis comme des espaces virtuels immersifs partagés où les utilisateurs interagissent par le biais de leur avatar (Péquignot et Roussel 2015). Les opérateurs des plateformes qui hébergent ces espaces incitent tout un chacun à créer ses propres contenus 3D et à les publiciser, favorisant ainsi l'existence de « communautés créatives » (Wenger 2005). L'application Discord est alors mobilisée en complément de la présence immersive synchrone pour organiser les échanges entre utilisateurs et avec l'équipe officielle de chaque plateforme. Cet agencement permet de (s'auto-)distribuer des « rôles » (par exemple d'afficher ses compétences créatives) et de valoriser son statut de créateur.

Nous présenterons notre démarche d'entrée en relation avec des créateurs dans ces espaces de discussion, où leurs prises de parole alternent entre mise en visibilité de leur production, commandes UGC personnalisées, aide à la création et fidélisation de leur propre communauté. Nous discuterons de la manière d'appréhender ces amateurs parfois en cours de professionnalisation, situés au croisement des codes culturels du jeu vidéo et des formes de légitimation propres à d'autres filières artistiques.

14h20 - Sophie Hellégouarch (LABERS, Université de Bretagne Occidentale) « Observer une game jam en ligne : socialisation aux normes professionnelles dans un cadre pédagogique »

En novembre 2022, j'ai assisté à une *game jam* organisée en ligne dans un cadre pédagogique (une *game jam* est un événement où les participant-e-s forment des équipes dans le but de créer un jeu vidéo dans un temps donné, souvent un week-end). Celle-ci est organisée dans le cadre de deux formations en jeu vidéo et elle a eu lieu en ligne sur Discord, une plateforme dédiée à l'origine aux joueur-se-s pour qu'ils et elles puissent communiquer ensemble pendant leurs parties de jeu. Sur invitation des encadrant-e-s, j'ai observé pendant tout le week-end les processus de création des différentes équipes dans le but de comprendre ce que cet événement leur apporte dans un cadre pédagogique et comment, possiblement, il les socialise à des normes professionnelles de l'industrie du jeu vidéo. En tant qu'observatrice, l'intérêt de ce dispositif est de pouvoir mener une observation à la fois synchrone et asynchrone (Marcoccia, 2016), ainsi de pouvoir être présente au moment de l'événement, mais aussi de pouvoir se déconnecter sans risque de perdre les traces écrites afin de reconstituer le fil de l'activité sur les différents salons du serveur. Ce dispositif technique m'a permis de recueillir énormément d'informations : écrites, sonores, visuelles, technodiscursives (date, heure, emojis, gifs, etc.) (Paveau, 2017).

En envisageant cet « espace électronique » comme « un terrain d'enquête » plus qu'un « objet d'étude » (Pastinelli, 2011, p. 41), j'ai pu naviguer entre les différents espaces de ce serveur comme je l'aurais fait pour une observation in situ. Suivre les conversations écrites, intégrer des groupes vocaux, regarder des streams d'étudiant-e-s en train de créer sur des logiciels m'a donné accès aux outils de création et au travail en train de se faire. Cet événement, encadré par les enseignant-e-s et des bénévoles, m'a permis d'observer un continuum entre les pratiques en ligne et hors-ligne de ces étudiant-e-s et notamment des formes de socialisation anticipatrice (Merton, 1965 ; Dubar, 2022) aux normes professionnelles de l'industrie du jeu vidéo (outils utilisés, méthodes d'organisation du travail, formes passionnées du travail (Loriot et Leroux, 2015), culture geek, etc.). Comment ces normes professionnelles

Programme de la journée

se confrontent aux consignes énoncées par l'équipe pédagogique, notamment sur la question du temps de travail ? En effet, malgré un discours préventif sur les horaires de connexion, les étudiant-e-s s'engagent de manière intense dans cet événement, de manière « si passionnée qu'ils en oublient l'heure » (Legault et Ouellet, 2012). Cela a pour effet de normaliser le recours au surtravail pour boucler un jeu vidéo (« crunch » dans l'industrie) ayant cours dans les studios, pratique favorisée par certaines formes d'organisation du travail.

14h40 - Discussion & pause

15h10 - Restitution de l'expérience de field recording avec Mélia Roger

Panel 3 - Ethnographie des pratiques de production artistique, hybrides et en ligne Modération : Luigia Parlati

15h30 - Judith Moucha (Laboratoire Anthropologie Politique, EHESS) « De la rue aux réseaux sociaux. Ethnographie d'une pratique musicale urbaine hybride à Galway, Irlande »

Cette communication s'appuie sur ma recherche doctorale portant sur la pratique du busking à Galway, ville irlandaise marquée de longue date par une forte tradition de performances musicales de rue. À travers une enquête ethnographique menée auprès des musiciens jouant dans la rue, je propose lors de ma présentation d'évoquer ma méthodologie et les transformations contemporaines de cette pratique, et plus particulièrement le rôle croissant des réseaux sociaux, et notamment d'Instagram dans les carrières des musiciens (Martet, 2023) et dans l'usage de l'espace urbain.

L'intégration des réseaux sociaux modifie profondément les logiques de visibilité, de reconnaissance et de professionnalisation des musiciens. De nombreux buskers utilisent Instagram comme un outil central de promotion, allant jusqu'à afficher devant eux des panneaux munis de QR codes renvoyant vers leur compte, établissant ainsi un lien direct entre l'espace public physique et l'espace numérique, qui va parfois jusqu'à réaliser des lives en ligne alors qu'ils jouent dans la rue.

Si les réseaux sociaux ne constituent pas le sujet principal de ma recherche, ils occupent néanmoins une place structurante dans les pratiques de mes acteurs de terrains. Cette situation m'a conduit à mettre en place un terrain ethnographique hybride, articulant entretiens, observations participantes et analyse des usages numériques, récoltés dans un autre carnet de recherche. Instagram apparaît ainsi à la fois comme un support de communication (annonce des lieux de jeu, des concerts, présentation du travail artistique) et comme un espace porteur d'une possibilité de visibilité accrue, notamment à travers la recherche de viralité. Comme le souligne Amélie Ebongué (2021 :158), la viralité repose sur la circulation massive des contenus sur le web social, phénomène accentué par les dispositifs algorithmiques favorisant les vidéos courtes. En analysant ces pratiques, cette communication propose de montrer comment le busking à Galway se transforme en une activité à la fois urbaine et numérique, où la rue et les réseaux sociaux ne s'opposent pas, mais s'articulent.

15h50 - Frédéric Trottier Pistien (CITERES - COST, Université de Tours) « Virtualité et vitalisme dans l'ethnographie de pratiques musicales en régime numérique »

En 2022, j'ai publié deux enquêtes ethnographiques. Tout en développant une analyse conséquente d'une méthodologie ethnographique reconfigurée durant la pandémie mondiale de Covid-19 (on/off site ethnographie, auto-ethnographie, ethnographie virtuelle), j'ai développé deux cas d'étude sur les pratiques musicales en régime numérique : l'un auprès d'une chorale amateur, l'autre sur un festival de musiques électroniques mis en ligne sur Twitch.

Pour cette journée d'étude, je propose de faire une synthèse de ces deux études, et en tirer des fils théoriques.

Mon ethnographie numérique des pratiques musicales explore comment la musique collective et ses interactions sociales se transforment lorsqu'elles se déploient dans des espaces médiatisés par la technologie. Dans le festival Movement at Home, le livestream et le chat de Twitch deviennent le lieu central des interactions entre artistes et spectateurs, tandis que dans le projet de chorale Chantons Ensemble, la messagerie instantanée (WhatsApp) et la visioconférence servent de cadre pour la pratique collective à distance. Dans ces environnements, le terrain ethnographique n'est plus un espace physique partagé, mais un espace numérique où corps, voix et gestes sont distancés mais reliés, révélant les tensions dans cette épreuve du vivant.

Ces environnements numériques modifient profondément la corporéité, les émotions et la participation. L'ethnographie numérique permet d'analyser ces nouvelles formes d'engagement et de communauté, tout en questionnant le vitalisme de la pratique musicale — sa dimension animée, sensorielle et corporelle — face à la virtualité, où l'expérience musicale est vécue comme différée ou fragmentée en un flux. Enfin, cette approche éclaire également les dimensions institutionnelles et structurelles des pratiques musicales numériques. Les plateformes, les institutions culturelles et les dispositifs techniques redéfinissent les rapports de pouvoir.

16h10 - Rosa Bortolotti (Laboratoire École, Mutations et Apprentissages - ÉMA, Cergy Paris Université) « Observer, interroger, traduire : retour d'expérience ethnographique sur les pratiques culturelles numériques de jeunes de quartiers populaires »

Cette proposition présente un retour d'expérience de deux terrains de recherche menés auprès de jeunes de quartiers populaires relevant de la politique de la Ville en Île-de-France[1][2], portant sur leurs usages et pratiques numériques. Réalisées dans un cadre scolaire et extrascolaire, ces enquêtes ont cherché à analyser les sociabilités numériques des jeunes de façon désensibilisée, c'est-à-dire en tenant à l'écart les stéréotypes qui leur sont associés (usage démesuré, naïveté dans l'utilisation des espaces de socialisation numériques etc.). Ce sont au total soixante-dix-huit jeunes âgés de 12 à 23 ans qui ont pu être interrogés.

Au fil des recherches, il apparaît clairement que les jeunes ne se contentent pas de consommer massivement des objets culturels en ligne : certains produisent et publient également leurs propres contenus culturels, notamment des clips vidéo, des chansons ou des créations liées à la mode. Ce constat renvoie à ce que Sylvie Octobre (2018) qualifie de techno-culture, correspondant à un univers où pratiques culturelles et outils numériques s'entremêlent étroitement. Ces jeunes représentent ce que la chercheuse décrit comme des « consommacteurs » : youtubeurs, influenceurs, amateurs... Ils naviguent sur Internet et sur les réseaux sociaux tout en créant, postant et partageant des contenus culturels variés.

Cette diversité des productions artistiques et culturelles, déjà documentées (Boucher et Vulbeau, 2013 ; Fofana-Ballester, 2013), n'est pas sans effet sur les dispositifs d'enquête et les modalités d'interprétation des données (Amsellem-Mainguy et Vuattoux, 2018). Chaque contenu, produit et / ou consommé par les jeunes, appelle un travail d'analyse qui interroge directement le temps consacré à l'enquête terrain. Nous identifions au moins trois temporalités spécifiques pour une démarche d'ethnographie en ligne destinée à rendre compte de cette dynamique de production et de consommation culturelles :

- Le temps passé derrière l'écran : il consiste à observer attentivement les contenus consommés et produits par les jeunes.
- Le temps passé avec les jeunes : ce temps est consacré à échanger avec les jeunes sur leurs productions et publications en ligne afin de recueillir des explications sur les termes employés, les images utilisées, etc.
- Le temps de traduction et d'explication : il s'agit ici de restituer ces pratiques dans l'écriture scientifique et, par un travail complémentaire de recherche, de les situer dans l'univers culturel des jeunes au moment de l'enquête. Cette communication propose de revenir sur ces expériences de recherche et le travail de terrain réalisée. Elle s'appuiera sur deux exemples empiriques : d'une part, la production de clips vidéo par des jeunes garçons rappers ; d'autre part, les pratiques des jeunes filles suivant des influenceuses féministes. Nous montrerons en



FACULTÉ
**LETTRES,
SCIENCES HUMAINES**
Université Catholique
de Lille 1875

MUSE

Faculté des Lettres & Sciences Humaines

60 boulevard Vauban

CS 40109 - 59016 Lille Cedex France

T. +33 (0)3 20 13 40 50

flsh@univ-catholille.fr

www.flsh.fr | [@flsh_lille](https://twitter.com/flsh_lille)

INSTITUT CATHOLIQUE DE LILLE (ICL), ASSOCIATION 1875 RECONNUE D'UTILITE PUBLIQUE

ET ETABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR PRIVE D'INTERET GENERAL (EESPIG)

60 BOULEVARD VAUBAN • CS 40109 • 59016 LILLE CEDEX • FRANCE • SIRET 775 624 240 000 13 • CODE APE 8542 Z

N° TVA Intracommunautaire FR 66 775 624 240 • Organisme de formation, enregistré sous le n°31 59 00468 59

Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.