



De la sociolinguistique du terrain à la sociolinguistique numérique Négociant sa posture de chercheur à l'ère des humanités digitales

From field sociolinguistics to digital sociolinguistics: Negotiating
one's researcher stance in the age of digital humanities

EL FAOUKI Hasna

Maitre de Conférence en linguistique française

Laboratoire LARDIAC

Université Sultan Moulay Slimane

h.elfaouki@usms.ma

Résumé

Cet article interroge la manière dont une chercheuse formée à l'enquête sociolinguistique de terrain, au sens ethnographique et immersif du terme, négocie sa posture scientifique lorsqu'elle migre vers un corpus onomastique produit dans un environnement numérique. En prenant appui sur une double expérience de recherche : d'une part, une thèse de doctorat consacrée à l'onomastique et à la toponymie oasisienne amazighe dans le sud-est marocain, d'autre part, une collecte de données onomastiques au sein du jeu vidéo en ligne Roblox. Cet article examine les reconfigurations épistémologiques, méthodologiques et éthiques qu'implique ce passage du terrain réel au terrain virtuel. Nous montrons que les humanités digitales ne constituent pas une simple extension outillée des méthodes traditionnelles, mais imposent au chercheur une réflexivité renouvelée sur son rôle, son positionnement identitaire et les catégories analytiques héritées de la sociolinguistique classique.

Mots-clés : *sociolinguistique numérique, terrain virtuel, onomastique amazighe, Roblox, posture du chercheur.*

Abstract

This article examines how a researcher trained in ethnographic sociolinguistic fieldwork negotiates her scientific posture when transitioning to an onomastic corpus produced within a digital environment Drawing on two research experiences, a doctoral dissertation on Amazigh





oasis onomastics and toponymy in southeastern Morocco, and an onomastic data collection within the online video game Roblox. This paper analyses the epistemological, methodological, and ethical reconfigurations entailed by this shift from real to virtual fieldwork. We argue that digital humanities do not merely extend traditional methods with new tools, but require researchers to develop a renewed reflexivity about their role, their identity positioning, and the analytical categories inherited from classical sociolinguistics.

Keywords: *digital sociolinguistics, virtual fieldwork, Amazigh onomastics, Roblox, researcher posture.*

1. Introduction : deux terrains, une même chercheuse

Mon premier terrain était une carte. Pas une image numérique, mais une carte géographique, froissée par les marches et les relevés suite à l'enquête réelle. J'y traquais les noms de lieux, ces toponymes qui racontent un répertoire linguistique authentique, une mémoire orale, une appropriation du sol. Chaque nom était une strate : l'arabe dialectal, l'amazigh, l'arabe classique, le français, l'espagnol et des fois, l'anglais. Il me fallait écouter les témoins locaux, arpenter les chemins, vérifier les cadastres. Ce terrain-là était physique, au sens où mes semelles s'imprimaient peu à peu sur le gravier.

Aujourd'hui, mon terrain est une autre carte : celle d'un jeu vidéo. Des royaumes imaginaires, des cités flottantes, des forêts enchantées. Des noms, puisque c'est toujours des dénominations, mais qui ne désignent plus de lieux physiques. Ils sont nés d'un contexte virtuel, d'un code, d'une communauté de joueurs. Certes, c'est le même geste onomastique, toutefois, avec un esprit qui flotte et un physique qui s'oublie. En effet, nos corps se désincarnaient sur le virtuel et mon regard y glissait sans aspérité.

Comment négocier sa posture quand le réel n'est plus une garantie, mais un horizon ? De la toponymie des vallées à l'onomastique des mondes simulés, il m'a fallu réapprendre à écouter des noms qui ne répondent plus aux mêmes lois du sol, mais à d'autres, celles du code, du lore et du joueur. Voilà ce que je voudrais mettre en lumière : une archéologie du nom propre, du vrai terrain au terrain vécu par écran interposé.





IL semble bien admis que la sociolinguistique a longtemps construit son identité disciplinaire autour d'une conception incarnée du terrain. Héritière de l'ethnographie de la communication (Hymes, 1974) et de la dialectologie sociale (Labov, 1976), elle a érigé en norme épistémologique la coprésence physique du chercheur avec ses interlocuteurs, la durée de l'immersion et la maîtrise des codes socioculturels de la communauté observée. Or, l'essor des humanités digitales et la prolifération des pratiques langagières numériques, que ce soit dans les réseaux socionumériques, les forums, les jeux en ligne ou les métavers, imposent de repenser radicalement cette conception du terrain.

C'est précisément à cette tension que mon article est consacré. Son point de départ est autobiographique et réflexif. Formée à la collecte de données onomastiques et corpus toponymique dans les oasis amazighophones du sud-est marocain dans le cadre d'une thèse de doctorat, je me suis trouvée confrontée à la nécessité d'élaborer un autre protocole de recueil d'un corpus onomastique entièrement produit dans l'environnement numérique du jeu Roblox. Ce déplacement de terrain à la fois, géographique, culturel, technologique, a rendu incontestables des questions que la pratique routinière de l'enquête de terrain avait largement dissimulées : Qu'est-ce précisément qu'un terrain de recherche ? Qui est le chercheur face à ses données ? Quels sont les impensés méthodologiques que le virage numérique oblige tout chercheur scientifique à ressaisir ?

Après avoir posé l'assise théorique et épistémologique, je décrirai successivement le terrain oasisien amazigh et le terrain Roblox, avant d'analyser comparativement les reconfigurations de la posture du chercheur qu'implique ce passage. Je finirai par mettre en lumière les enjeux éthiques spécifiques au terrain numérique, et proposer quelques pistes pour une épistémologie de la sociolinguistique numérique.

2. Cadre théorique et épistémologique

2.1. La posture du chercheur comme objet de réflexion

La notion de posture du chercheur renvoie à l'ensemble des positionnements, épistémologiques, identitaires, éthiques, qu'un enquêteur adopte et négocie en situation de recherche (Blanchet & Chardenet, 2011). Elle est au cœur de la sociolinguistique critique et de





l'ethnographie réflexive (Bourdieu & Wacquant, 1992 ; Clifford & Marcus, 1986), qui ont toutes deux insisté sur l'impossibilité d'une observation neutre et sur la nécessité, pour le chercheur, de rendre compte de sa propre implication dans la production des données.

Dans le contexte des études onomastiques de terrain, cette réflexivité prend des formes particulièrement frappantes. L'onomasticienne qui collecte des noms de lieux ou des anthroponymes dans une communauté amazigh-oasienne comme c'est le cas dans la vallée de Drâa au sud-est marocain, doit constamment négocier son statut : insider ou outsider ? locutrice ou linguiste ? membre de la communauté ou représentante de l'institution académique ? Ces tensions, analysées notamment par Calvet (1999) et Baggioni (1997), constituent le substrat à partir duquel se déploie la comparaison proposée dans cet article.

2.2. Humanités digitales et sociolinguistique numérique : état des lieux

Le terme d'humanités digitales (ou humanités numériques) désigne un champ interdisciplinaire qui articule les sciences humaines et sociales avec les outils et méthodes du numérique (Burdick et al., 2012 ; Mounier, 2018). En sociolinguistique, ce tournant a donné naissance à ce que Sebba (2012), puis Androutsopoulos (2014), ont conceptualisé comme la sociolinguistique des médias numériques ou sociolinguistique numérique (digital sociolinguistics). Ce courant s'intéresse aux pratiques langagières médiées par les technologies : alternances codiques en ligne, construction identitaire dans les jeux vidéo, graphies vernaculaires sur les réseaux socionumériques, etc.

Dans le domaine de l'onomastique, les corpus numériques ouvrent des perspectives inédites : ils donnent accès à des pratiques de nomination qui échappent aux registres officiels, révèlent des stratégies d'identification et de distinction, et permettent d'observer des dynamiques de contact linguistique à grande échelle (Hogan-Brun & Wolff, 2003 ; de Klerk & Bosch, 1995). Les jeux vidéo massivement multijoueurs, en particulier, constituent des terrains onomastiques fertiles : les joueurs y créent des pseudonymes, des noms de personnages et des noms de lieux qui reflètent leurs répertoires plurilingues et leurs appartenances identitaires (Hagström, 2012).





2.3. Le terrain en question : du physique au virtuel

La notion de terrain a fait l'objet de nombreuses redéfinitions depuis les travaux fondateurs de Malinowski (1922). Dans la tradition ethnographique classique, le terrain implique une présence physique prolongée, une observation participante et la construction d'une relation de confiance avec les enquêtés. Cette conception a été mise à l'épreuve par l'émergence de l'ethnographie virtuelle ou cyber-ethnographie (Kozinets, 2010 ; Hine, 2000), qui a montré que les communautés en ligne produisent des normes sociales, des pratiques communicatives et des identités tout aussi réelles que les communautés géographiquement localisées.

Pour autant, le terrain virtuel n'est pas un terrain comme les autres. Il pose des questions spécifiques liées à l'anonymat, à la traçabilité des données, à la définition même de la communauté étudiée et au statut ontologique des productions langagières recueillies. C'est dans cet espace de tension que nous situons notre réflexion.

3. Le terrain oasien amazigh : immersion, corps et mémoire des noms

3.1. Le contexte de la thèse de doctorat

Mon travail de thèse de doctorat portait sur l'onomastique et la toponymie oasienne amazighe dans la vallée de Drâa, au sud-est du Maroc. Ce terrain, linguistiquement marqué par la langue amazighe, socialement organisé autour du système de l'irrigation traditionnelle et culturellement attaché à une mémoire toponymique multiséculaire, constituait un objet onomastique d'une grande richesse et d'une grande complexité.

La collecte des données a nécessité plusieurs séjours prolongés sur place, au cours desquels j'ai mené des entretiens semi-directifs avec des locuteurs de différentes générations, enregistré des récits de vie, compilé des listes de noms de lieux auprès d'informateurs privilégiés (anciens, lettrés, gardiens de mosquées) et constitué un corpus de documents écrits anciens (actes notariaux, registres fonciers, archives administratives coloniales et postcoloniales). Les périodes d'enquête de terrain toponymique et les déplacements chez les témoins locaux sur les noms de lieux varient en fonction de plusieurs facteurs tels que la taille de la commune





étudiée³²³, la disponibilité des témoins, les ressources financières et logistiques disponibles, et la méthodologie utilisée.

Ma démarche d'enquête conjugue rigueur protocolaire et souplesse adaptative face aux imprévus et aux détours. Elle se caractérise ainsi par plusieurs traits distinctifs : En premier lieu, je cite la coprésence physique puisqu'on partage l'espace et le temps des enquêtés, dans une relation d'interaction directe. En second lieu, je mets en lumière l'observation participante qui se concrétise par une immersion dans le groupe observé pour en comprendre les codes et les pratiques. En troisième lieu, j'évoque la réflexivité in situ ; A vrai dire, tous les ajustements de posture se négocient dans l'instant, en réaction aux situations rencontrées. Finalement, je m'arrête sur l'éthique de la relation. De sorte que le consentement et la protection des enquêtés reposent sur un lien interpersonnel construit dans la durée.

Lors de ce premier séjour, j'ai exploré la vallée Draa et j'ai rencontré différents interlocuteurs pour recueillir des informations sur les noms utilisés dans la région. J'ai souhaité me familiariser avec les noms communs, les noms propres et les noms de lieux qui font partie de la réalité onomastique de la vallée Draa.

Mes deuxièmes et troisièmes séjours ont eu lieu en 2020, durant les vacances universitaires. Pendant ces périodes, j'ai approfondi mes recherches en interrogeant les habitants de la vallée d'étude et en analysant des documents et des archives disponibles. J'ai également consulté des ouvrages spécialisés et des ressources en ligne pour obtenir des informations plus précises sur les noms usuels et fréquents dans ladite région.

Enfin, mon quatrième séjour, en 2021, a duré trois semaines et avait pour objectif de compléter le corpus de données onomastiques que j'ai collectées lors de mes précédents séjours.

Ces périodes d'enquête de terrain m'ont permis d'obtenir une connaissance approfondie des noms usuels et fréquents dans la vallée Draa. Les informations collectées constituent une base solide pour toute étude future sur l'onomastique de cette vallée.

³²³ Mes investigations de terrain de recherche couvrent l'intégralité des cinq communes constitutives de la vallée considérée.





3.2. La posture de chercheuse sur le terrain oasien

Sur ce terrain, ma posture a été caractérisée par ce que l'on pourrait appeler une double appartenance confuse. D'un côté, mon appartenance culturelle à cette région d'étude et ma connaissance de la langue amazighe facilitaient les premières prises de contact et créaient un sentiment de familiarité avec les enquêtés. De l'autre, mon statut d'universitaire, ma méconnaissance initiale de la toponymie vernaculaire et mon extériorité relative par rapport aux communautés oasiennes nous positionnaient comme un outsider légitime, suffisamment proche pour être acceptée, suffisamment distante pour être perçue comme une observatrice neutre.

Cette négociation identitaire a été permanente et s'est manifestée de manière très concrète : dans la sélection des informateurs, dans le choix des lieux d'entretien (espace public ou espace privé ?), dans la langue utilisée (arabe dialectal, français, amazighe) et dans la manière dont mes données étaient perçues et commentées par les enquêtés eux-mêmes.

3.3. Ce que le terrain oasien enseigne sur l'onomastique

Ce terrain m'a enseigné que les noms de lieux amazighs ne sont pas de simples étiquettes géographiques : ils sont des condensés de mémoire collective, des marqueurs d'appartenance tribale et familiale, des traces de stratifications linguistiques (amazighe, arabe, français, anglais, espagnol, langues subsahariennes). Leur collecte implique un travail interprétatif dense, inséparable de la relation de confiance construite avec les locuteurs. En d'autres termes, le nom ne se donne pas : il se négocie, dans le cadre d'une relation sociale dont le chercheur doit assumer toute la complexité.

Le corpus toponymique d'étude est un ensemble de noms de lieux de la région Draa-Dads, généralement en langue amazighe locale. Il inclut des noms de saints, marabouts, de villages, de rivières, de montagnes, de lacs et d'autres caractéristiques géographiques. Le corpus toponymique peut être utilisé pour étudier la particularité du système onomastique amazighe de l'oasis en creusant dans l'histoire, la géographie, la culture et les langues de ladite vallée.



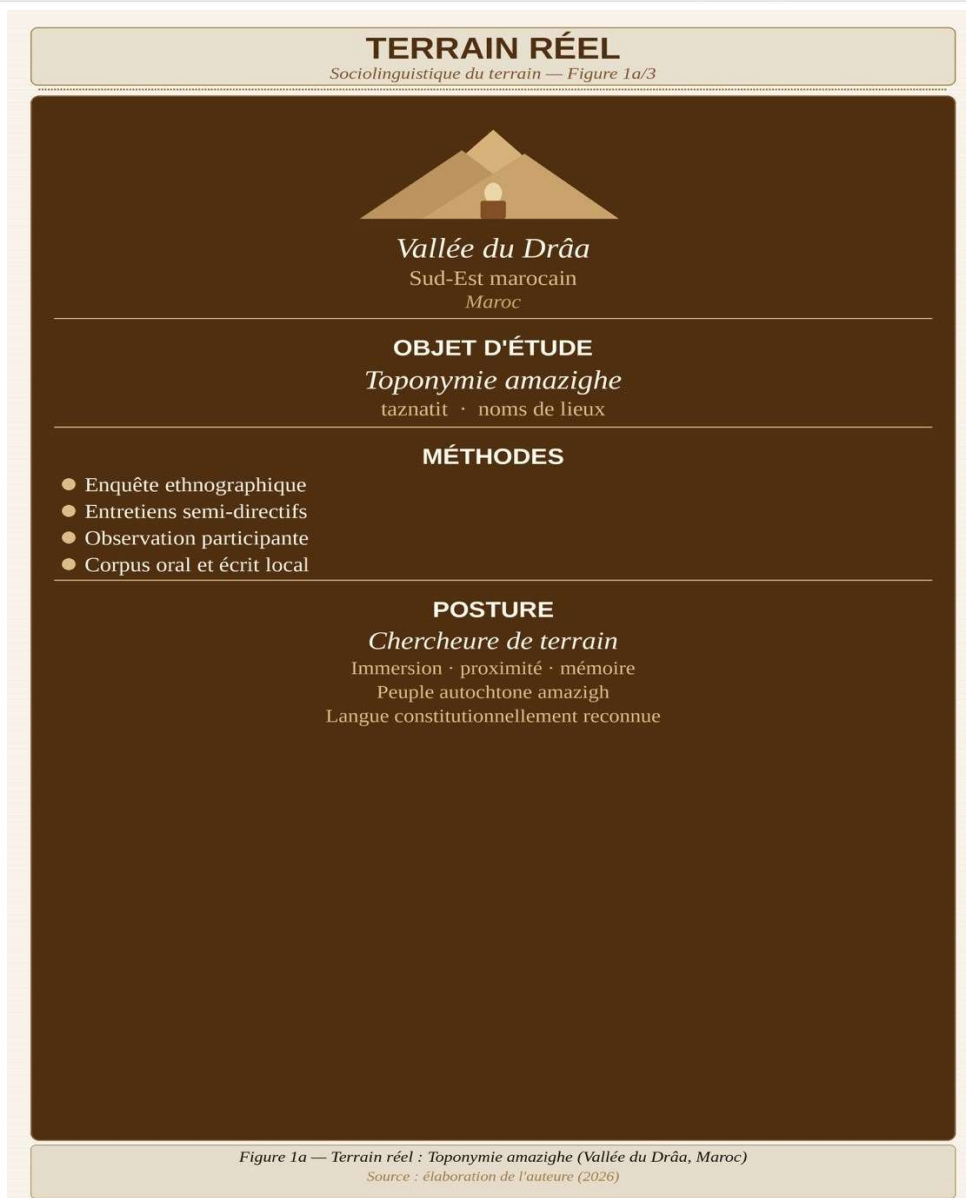


Figure n°1 : Terrain réel, Vallée Drâa, toponymie amazighe

La figure n°1 présente le premier terrain de cette recherche, ancré dans la réalité géographique et culturelle du Sud-Est marocain. La Vallée du Drâa constitue un espace sociolinguistique stratifié, où la langue amazighe s'inscrit dans les noms de lieux comme mémoire vivante du territoire oasien. Ce terrain classique de la sociolinguistique classique mobilise des méthodes éprouvées : enquête ethnographique, entretiens semi-directifs et observation participante. La posture adoptée est celle d'une immersion prolongée au sein d'une



communauté amazigh-oasienne. Ce cadre méthodologique traditionnel sert de point de référence épistémique à partir duquel sera mesurée la transition vers le terrain numérique.

4. Le terrain virtuel Roblox : noms, avatars et communautés invisibles

4.1. Roblox comme terrain onomastique

Roblox est une plateforme de jeu vidéo en ligne fondée en 2004, qui permet à ses utilisateurs à la fois de jouer à des jeux créés par la communauté et de créer leurs propres univers ludiques. Avec plus de 380 millions de comptes enregistrés et 70 millions d'utilisateurs actifs quotidiens (données 2024), Roblox constitue l'un des environnements numériques les plus fréquentés au monde, en particulier par les adolescents et les jeunes adultes. Sa dimension multilingue et multiculturelle en fait un terrain particulièrement pertinent pour l'étude des pratiques onomastiques en contexte de contact linguistique.

Sur Roblox, chaque utilisateur doit se choisir un nom d'utilisateur unique (username), irrévocable une fois fixé, et peut se donner un nom d'affichage (display name) modifiable. Les créateurs de jeux attribuent des noms à leurs univers (game titles), à leurs mondes (world names) et à leurs objets (item names). Ce triple niveau onomastique, anthroponymie avatariale, toponymie virtuelle, chrématonymie ludique, constitue un corpus d'une richesse exceptionnelle pour le sociolinguiste.

4.2. Protocole de collecte et construction du corpus

La collecte de données sur Roblox a nécessité l'élaboration d'un protocole spécifique, articulant plusieurs méthodes complémentaires : observation non participante des espaces de jeu, collecte systématique de noms d'utilisateurs via l'API publique de la plateforme, analyse des noms de jeux dans les classements de popularité, et entretiens asynchrones menés via le système de messagerie interne de la plateforme avec des utilisateurs consentants. Ce protocole multi-méthodes visait à capturer la diversité des pratiques onomastiques tout en respectant les contraintes éthiques du terrain numérique.





Sur le plan analytique, nous avons appliqué aux données collectées les catégories de l'onomastique classique (morphologie du nom, motivation onomasiologique, stratification linguistique), tout en les enrichissant des apports de la sociolinguistique numérique (Androutsopoulos, 2014) et des game studies (Consalvo, 2007 ; Taylor, 2006), notamment les notions de performance identitaire et de community of practice virtuelle (Wenger, 1998).

4.3. Ce que Roblox révèle que le terrain oasien ne peut pas montrer

Le terrain Roblox offre un accès à des pratiques onomastiques qui, par nature, n'existent pas dans les espaces physiques : noms entièrement inventés, hybridations graphiques interlinguales, jeux sur les contraintes techniques de la plateforme (longueur maximale, caractères autorisés), stratégies d'évitement des filtres automatiques. Il révèle également des dynamiques de groupe invisibles dans un terrain classique : des modes onomastiques qui circulent entre sous-communautés, des marqueurs d'appartenance à des guildes ou à des clans, des pratiques de distinction et d'imitation entre générations de joueurs.



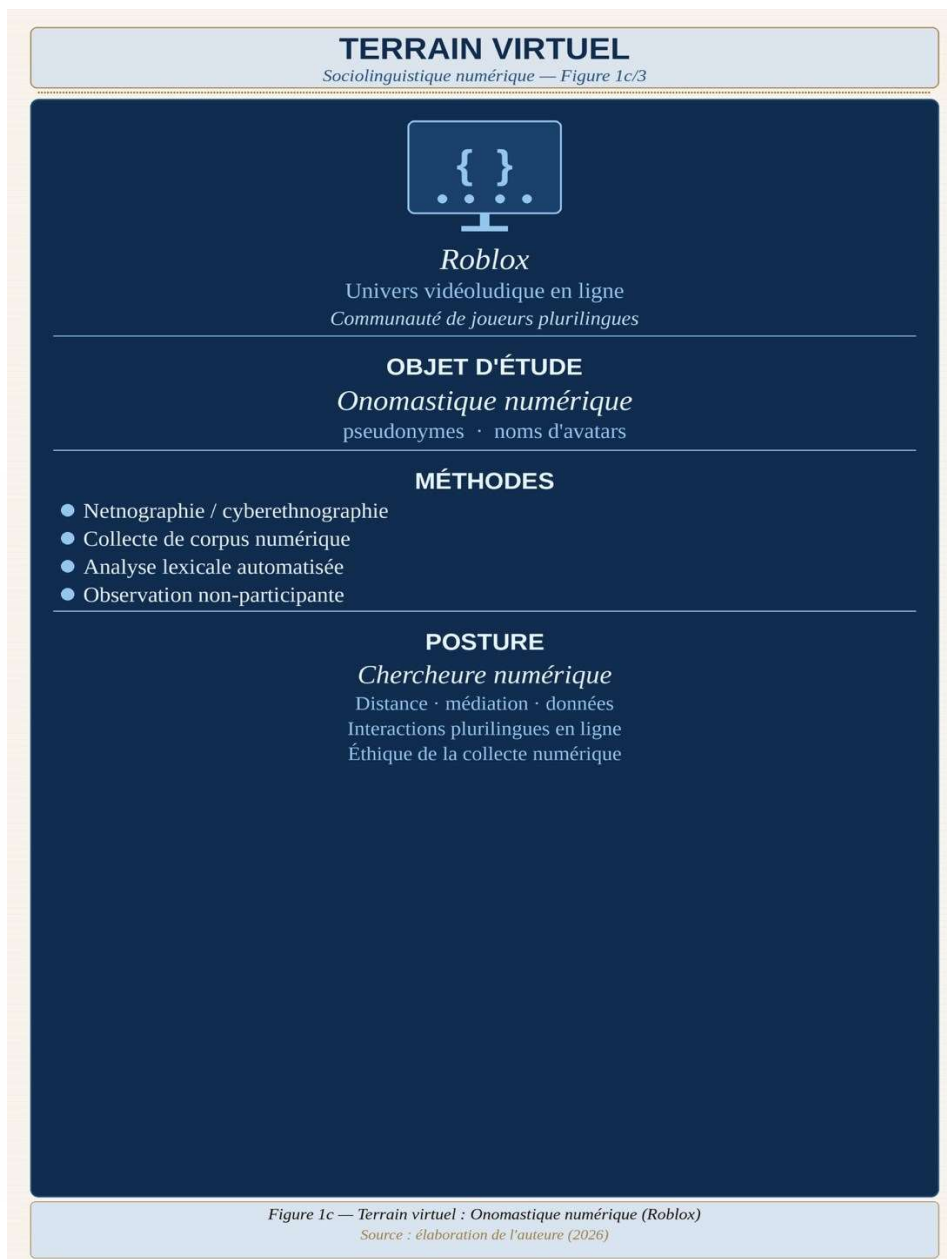


Figure n °2 : Terrain virtuel, Roblox, onomastique numérique

La figure n°2 présente le second terrain, radicalement différent par sa nature mais homologue dans sa logique onomastique. L'univers vidéoludique Roblox constitue un espace sociolinguistique numérique où les noms d'avatars et les pseudonymes fonctionnent comme des marqueurs identitaires au même titre que les toponymes du terrain réel. La démarche ethnographique mobilisée, l'observation non-participante, la collecte de corpus numérique,



l'analyse lexicale transpose les outils de la sociolinguistique classique dans un environnement dématérialisé. La posture de chercheuse y est fondamentalement différente : distanciée, médiatisée par l'écran, confrontée à des interactions plurilingues spontanées. C'est précisément cet écart de posture que cet article entend analyser et théoriser.

5. Reconfigurations épistémologiques : négocier sa posture entre deux terrains

5.1. De l'immersion corporelle à la présence numérique

L'une des différences les plus fondamentales entre les deux terrains réside dans le statut du corps du chercheur. Sur le terrain oasien, notre présence physique était à la fois une ressource (elle permettait l'observation directe, l'établissement d'une confiance fondée sur la co-présence) et une contrainte (notre extériorité visible vestimentaire, linguistique, gestuelle était constamment lue et interprétée par les enquêtés). Sur le terrain Roblox, ce corps disparaît, remplacé par un avatar et un nom d'utilisateur. Cette disparition est à la fois une libération et une perte : elle efface certains biais liés à l'apparence physique, mais elle prive le chercheur de la richesse sémiotique de la coprésence.

Cette reconfiguration conduit à repenser ce que Goffman (1963) appelle la « présentation de soi » : sur le terrain numérique, le chercheur doit construire une identité numérique crédible, choisir un nom d'utilisateur qui ne le trahisse pas comme outsider, et apprendre les codes sociolinguistiques propres à la plateforme : abréviations, argot de joueur, normes conversationnelles des chats. En d'autres termes, la compétence communicative (Hymes, 1974) requise sur le terrain virtuel est différente, mais tout aussi exigeante que celle requise sur le terrain oasien.

5.2. La réflexivité autoethnographique comme méthode

Face à ces reconfigurations, j'ai adopté une démarche autoethnographique (Ellis, Adams & Bochner, 2011), consistant à faire de ma propre trajectoire de chercheuse et des tensions qu'elle génère, un objet d'analyse à part entière. Cette approche m'a permis de documenter systématiquement mes étonnements, mes résistances et mes adaptations au fur et à





mesure du passage d'un terrain à l'autre, constituant ainsi un journal de bord réflexif qui alimentait l'analyse au même titre que le corpus onomastique lui-même.

Cette posture autoethnographique est ici revendiquée non comme un aveu de subjectivité incontrôlée, mais comme une épistémologie assumée : « the personal is analytical » (Holman Jones, 2005). En rendant visibles les conditions de production des données, on contribue à la transparence méthodologique que les sciences sociales exigent désormais à l'ère de la reproductibilité (Nosek et al., 2015).

5.3. La comparaison méthodologique comme outil épistémologique

La comparaison entre les deux terrains n'est pas, dans ma démarche, un simple exercice de style : elle est constitutive de l'analyse. En confrontant les procédures de collecte, les catégories analytiques et les postures adoptées sur chacun des deux terrains, nous faisons apparaître ce que chaque terrain présuppose et ce qu'il occulte. Le terrain oasisien présuppose la stabilité des communautés de locuteurs, la territorialisation des noms, la mémoire transgénérationnelle. Néanmoins, le terrain Roblox présuppose la fluidité identitaire, le désancrage territorial, l'éphémérité des communautés. Ces présuppositions ne sont pas des données de la réalité : elles sont des effets de la construction méthodologique du terrain.

6. Enjeux éthiques du terrain numérique

6.1. Le consentement éclairé en milieu virtuel

La question du consentement éclairé, centrale dans l'éthique de la recherche classique, se pose de manière radicalement différente sur un terrain numérique. Dans le contexte oasisien, le consentement était négocié de vive voix, inscrit dans une relation personnelle et documenté par des formulaires signés. Sur Roblox, la majorité des données onomastiques sont accessibles publiquement : les noms d'utilisateurs sont visibles de tous, les noms de jeux sont indexés par les moteurs de recherche. Faut-il pour autant considérer que leur collecte est éthiquement non problématique ?



Je répondrai par la négative, en m'appuyant sur la distinction proposée par Markham et Buchanan (2012) entre ce qui est techniquement public et ce qui est socialement perçu comme public par les acteurs eux-mêmes. Un joueur Roblox qui choisit un pseudonyme ne s'attend pas nécessairement à ce que ce pseudonyme fasse l'objet d'une analyse scientifique publiée. Cette expectation raisonnable de confidentialité relative m'a conduit à adopter une politique systématique d'anonymisation ou de pseudonymisation des données collectées et à limiter la citation de noms d'utilisateurs identifiables.

6.2. La protection des mineurs et les terrains de jeux

Roblox est fréquenté massivement par des mineurs, ce qui impose des précautions éthiques spécifiques. La collecte de données impliquant des mineurs est soumise, dans la plupart des cadres réglementaires nationaux et internationaux (RGPD en Europe, COPPA aux États-Unis), à des exigences de consentement parental qui sont pratiquement impossibles à satisfaire dans un environnement numérique anonymisé. J'ai choisi de limiter ma collecte aux données strictement onomastiques à savoir noms d'utilisateurs et noms de jeux, sans chercher à recouper ces données avec des informations personnelles identifiables.

6.3. La posture du chercheur face aux communautés marginalisées en ligne

Sur des plateformes comme Roblox, où les dynamiques de pouvoir, d'âge et de compétence technique recoupent souvent des vulnérabilités sociales (jeunes, minorités linguistiques, joueurs en situation de précarité numérique), adopter une posture de chercheur en sociolinguistique exige une négociation constante entre distance critique et implication responsable. Contrairement au terrain physique, l'observateur en ligne peut passer inaperçu ou, à l'inverse, être perçu comme un intrus selon son degré de participation. Face à des communautés marginalisées, le risque n'est plus seulement l'exotisation, mais aussi la surveillance décontextualisée ou l'extraction froide de données conversationnelles. Il devient dès lors nécessaire de repenser l'éthique du « voir sans être vu » : la présence du chercheur doit être explicitement signalée, ses interactions justifiées, et ses analyses co-construites avec les acteurs locaux, quitte à ralentir la production scientifique. En effet, la frontière entre jeu et socialisation est poreuse. Ceci dit que négocier sa posture revient à accepter une forme de vulnérabilité épistémique : ne pas tout comprendre du jargon, des codes gestuels (les avatars)



ou des hiérarchies implicites, et faire de cette incompréhension même un levier d'enquête réflexive. Ainsi, la sociolinguistique numérique ne peut se contenter d'appliquer les protocoles du terrain traditionnel ; elle doit inventer une posture hybride, entre ethnographie participative et veille technologique, pour restituer la parole sans la trahir.

7. Discussion : vers une épistémologie de la sociolinguistique numérique

Mon parcours entre deux terrains nous amène à proposer quelques jalons pour une épistémologie spécifique à la sociolinguistique numérique, qui ne soit ni un simple transfert des méthodes classiques ni une rupture totale avec elles. J'identifie trois principes directeurs.

Premièrement, le principe de continuité critique : les catégories analytiques héritées de la sociolinguistique classique à savoir la variation, le répertoire, l'identité, la communauté de pratique, restent aussi pertinentes sur le terrain numérique, à condition d'être redéfinies pour tenir compte de la spécificité des interactions médiées. Elles ne doivent pas être importées telles quelles, mais transposées de manière critique et réflexive.

Deuxièmement, le principe de réflexivité augmentée : la multiplicité des positionnements possibles sur un terrain numérique (chercheur, joueur, observateur, participant) exige une réflexivité plus systématique encore que sur le terrain classique. Le journal de bord réflexif, l'analyse autoethnographique et la documentation des choix méthodologiques constituent des outils indispensables à cette réflexivité.

Troisièmement, le principe d'éthique contextualisée : il n'existe pas de protocole éthique universel applicable à tous les terrains numériques. Chaque plateforme, chaque communauté, chaque type de données appelle une analyse contextuelle spécifique des risques et des bénéfices. La chercheuse doit développer une sensibilité éthique fine, nourrie par le dialogue avec les communautés étudiées et par la connaissance des cadres réglementaires en vigueur.



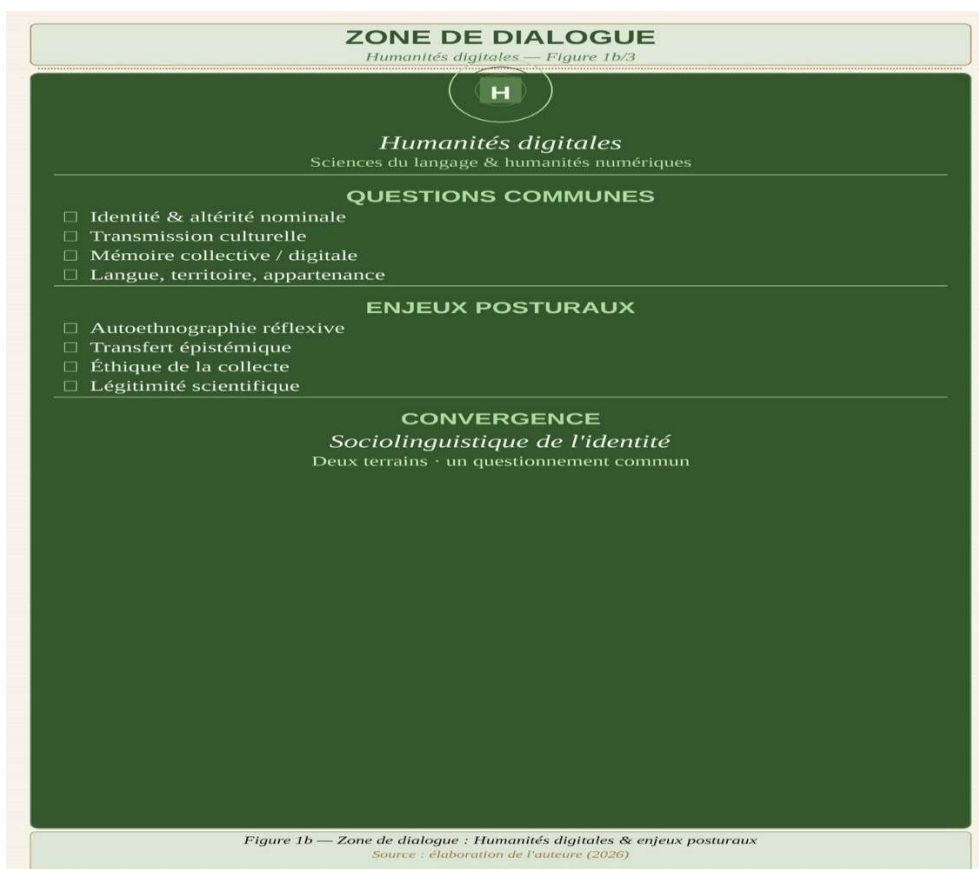


Figure n°3 : zone de dialogue, humanités digitales, questions et enjeux communs

La figure n°3 matérialise l'espace théorique et méthodologique qui articule les deux terrains de cette recherche. Loin d'être un simple espace intermédiaire, cette zone de dialogue constitue le cœur réflexif de mon article : c'est en son sein que se négocient les questions communes aux deux corpus, identité et altérité nominale, transmission culturelle, rapport entre langue et territoire. Les humanités digitales y sont convoquées non comme cadre décoratif, mais comme paradigme opératoire permettant de penser ensemble le réel et le virtuel. Les enjeux posturaux, l'auto-ethnographie réflexive, le transfert épistémique, la légitimité scientifique y sont explicitement nommés, signalant que le passage d'un terrain à l'autre n'est pas neutre et exige une posture réflexive assumée.



8. Conclusion

Cet article a tenté de montrer que le passage de la sociolinguistique du terrain à la sociolinguistique numérique n'est pas un simple changement d'outil ou de support : c'est une reconfiguration profonde de la posture épistémologique du chercheur. En prenant appui sur deux expériences de recherche radicalement différentes, l'une ancrée dans les oasis amazighophones du sud-est marocain, l'autre déployée dans l'univers du jeu vidéo Roblox, nous avons montré que les défis propres au terrain numérique (anonymat, consentement, fluidité identitaire, désancrage territorial) ne peuvent être traités qu'à travers une réflexivité renouvelée sur le rôle du chercheur.

L'onomastique, discipline en apparence conservatrice, se révèle être un observatoire particulièrement sensible de ces transformations : les noms propres, qu'ils désignent une vallée amazighe ou des avatars de jeu, sont toujours des nœuds de signification sociale, des marqueurs d'appartenance et de distinction, des stratégies identitaires. Ce qu'ils nous apprennent change selon le terrain sur lequel ils sont collectés. C'est précisément cette variabilité qui en fait des objets si précieux pour la sociolinguistique.

À terme, la comparaison entre terrain réel et terrain virtuel nous engage à ne pas opposer ces deux modes de recherche, mais à les penser ensemble, dans une complémentarité qui enrichit mutuellement leurs apports. Les humanités digitales ne remplacent pas l'ethnographie de terrain : elles l'obligent à se réinventer.





Références bibliographiques

- Androutsopoulos, J. (2014). Mediatization and sociolinguistic change. Key concepts, research traditions, open issues. In J. Androutsopoulos (Ed.), Mediatization and Sociolinguistic Change (pp. 3-48). De Gruyter.
- Baggioni, D. (1997). Langues et nations en Europe. Payot.
- Blanchet, P., & Chardenet, P. (Eds.). (2011). Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures. Éditions des Archives Contemporaines.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. (1992). Réponses : pour une anthropologie réflexive. Seuil.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). Digital Humanities. MIT Press.
- Calvet, L.-J. (1999). Pour une écologie des langues du monde. Plon.
- Clifford, J., & Marcus, G. E. (Eds.). (1986). Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography. University of California Press.
- Consalvo, M. (2007). Cheating: Gaining Advantage in Videogames. MIT Press.
- de Klerk, V., & Bosch, B. (1995). Nicknames as sex-role stereotypes. Sex Roles, 32(9-10), 525-541.
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An overview. Forum: Qualitative Social Research, 12(1), Art. 10.
- Goffman, E. (1963). Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity. Prentice-Hall.
- Hagström, C. (2012). Playing with names: Gaming and naming in World of Warcraft. In L. Proceedings of the Names in Games Conference. Uppsala University.
- Hine, C. (2000). Virtual Ethnography. Sage.
- Hogan-Brun, G., & Wolff, S. (Eds.). (2003). Minority Languages in Europe: Frameworks, Status, Prospects. Palgrave Macmillan.
- Holman Jones, S. (2005). Autoethnography: Making the personal political. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), Handbook of Qualitative Research (3rd ed., pp. 763-791). Sage.





- Hymes, D. (1974). Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach. University of Pennsylvania Press.
- Kozinets, R. V. (2010). Netnography: Doing Ethnographic Research Online. Sage.
- Labov, W. (1976). Sociolinguistique. Éditions de Minuit. (Trad. de l'anglais, éd. orig. 1972.)
- Malinowski, B. (1922). Argonauts of the Western Pacific. Routledge.
- Markham, A., & Buchanan, E. (2012). Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0). Association of Internet Researchers.
- Mounier, P. (2018). Les humanités numériques : une histoire critique. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Nosek, B. A., et al. (2015). Promoting an open research culture. Science, 348(6242), 1422-1425.
- Sebba, M. (2012). Orthography as social action: Scripts, spelling, identity and power. In A. Jaffe et al. (Eds.), Orthography as Social Action (pp. 1-20). De Gruyter Mouton.
- Taylor, T. L. (2006). Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. MIT Press.
- Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge University Press.

