

Publictionnaire

Dictionnaire encyclopédique et critique des Publics

Plateforme contributive culturelle

Marta Severo

Référence électronique

Marta Severo, Plateforme contributive culturelle. *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 03 mars 2021. Accès : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/plateforme-contributive-culturelle/>

Le Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics est un dictionnaire collaboratif en ligne sous la responsabilité du Centre de recherche sur les médiations (Crem, Université de Lorraine) ayant pour ambition de clarifier la terminologie et le profit heuristique des concepts relatifs à la notion de public et aux méthodes d'analyse des publics pour en proposer une cartographie critique et encyclopédique.

Accès : <http://publictionnaire.huma-num.fr>

Cette notice est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-ncnd/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



Plateforme contributive culturelle

Le terme « plateforme contributive culturelle » identifie tout dispositif numérique où le public, appelé contributeur dans ce contexte, peut reconnaître, définir ou créer les objets qu'il considère comme faisant partie de sa culture. Le phénomène des plateformes contributives culturelles s'est développé en lien avec la diffusion du web 2.0 qui a offert aux amateurs de nouveaux espaces numériques d'expression. Comme le souligne Patrice Flichy (2010), le numérique permet la mise en place de dispositifs innovants de construction de connaissance où professionnels et non-professionnels peuvent participer au même titre. Les contenus des pro-amateurs (Leadbeater, Miller, 2004) et des professionnels se mélangent sur les sites web, les blogs et les forums, ainsi que, plus récemment, sur les médias sociaux et les plateformes contributives. Ces dernières années, la diffusion d'une injonction participative (Proulx, 2020) dans tous les secteurs de la société, y compris celui de la culture, a donné un nouvel essor à ces dispositifs qui se sont répandus dans tout type de milieu : associatif, commercial et institutionnel.

Il est important de souligner qu'il n'y a pas d'accord autour du terme « contributif ». Selon les contextes, il est possible d'employer « participatif » ou « collaboratif » comme synonymes. Nous choisissons ici d'adopter le terme « contributif », en cohérence avec son emploi dans les travaux des chercheurs de l'Institut de recherche et d'innovation (IRI) du Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou (notamment Bernard Stiegler [1952-2020] et Vincent Puig). Dans ces recherches, le mot « contributif » est identifié comme le degré maximal de participation et implique l'encapacitation (*empowerment*) complète du citoyen non seulement d'un point de vue intellectuel, mais aussi économique (Puig, 2017).

La recherche autour des plateformes contributives culturelles tend à identifier et décrire deux phénomènes opposés : d'un côté, les plateformes amateurs et, de l'autre, les plateformes contributives institutionnelles.

Les plateformes amateurs

Les plateformes amateurs sont des initiatives numériques portées de manière spontanée par des groupes d'amateurs, artistes ou fans, qui peuvent s'appuyer sur des dispositifs commerciaux (ex. Babelio, Soundcloud, YouTube, etc.) ou associatifs, comme Wikipédia. Ces supports offrent non seulement des outils de construction identitaire et de définition de l'autorité adaptés au besoin de reconnaissance de l'amateur, mais aussi des possibilités d'écriture et d'éditorialisation de contenus qui se sont montrées très adaptées à ses exigences expressives (Allard, 2007).

La plateforme numérique qui a le plus attiré les passionnés est sans aucun doute Wikipédia. Wikipédia occupe le premier rang, que ce soit du point de vue de la masse de contenus créés de manière participative ou par le nombre de contributeurs ayant pris part à cette aventure. Lancée en 2001, cet espace web rassemble aujourd'hui (février 2021) plus de 2,3 millions d'articles et plus de 23 000 rédacteurs actifs, seulement pour la version française. Par rapport à d'autres initiatives, sa particularité est son caractère généraliste : elle se positionne comme

la première encyclopédie en ligne. Ses contenus doivent être neutres, soutenus par des sources et non originaux, comme le sont les contenus d'une encyclopédie.

Au-delà de Wikipédia, des milliers d'autres plateformes ont été créées (et ont souvent déjà disparu) pour répondre aux besoins de passionnés dans un domaine spécifique, qu'ils soient artistes ou fans. Pour ce qui concerne la musique, nous pouvons citer les espaces de création et d'autopromotion des artistes comme MySpace ou SoundCloud (Beuscart, 2008) ainsi que ceux de consommation, notamment les plateformes d'écoute en streaming (Beuscart J.-S., Coavoux S., Maillard S, 2019). En ce qui concerne la photographie, les figures d'artiste et fan souvent se chevauchent. Maxime Crépel a observé sur Flickr l'émergence de folksonomies comme outils de sociabilité et de structuration sociale (Crépel, 2008). Si l'on considère les mondes de la littérature, il faut distinguer les plateformes pensées pour les auteurs comme Wattpad (Candel, 2007) de celles consacrées aux critiques comme Babelio (Deley, 2019). Enfin, les passionnés de télévision et de cinéma ont déplacé leur attention depuis les forums (Beaudouin, Pasquier, 2014) vers les plateformes dédiées aux critiques de produits audiovisuels comme SensCritique (Bonaccorsi, Croissant, 2017).

Plus récemment, les études sur les plateformes amateurs se sont intéressées à de nouvelles figures de fans, les influenceurs. Ces amateurs, qui s'expriment principalement sur les médias sociaux, se caractérisent non seulement comme étant d'excellents connaisseurs de leur objet de prédilection, mais aussi comme des producteurs de connaissances autour de cet objet. À ce propos, il faut noter la pratique des tutoriels sur YouTube. Qu'elles aient pour sujet la mode, le bricolage ou la beauté, ces vidéos jouent un rôle primordial dans la diffusion des connaissances et dans la construction des savoirs. Ce phénomène a aussi eu un impact important dans le champ culturel. On pense notamment aux Youtubeurs qui donnent des conseils de lecture, d'art ou de voyage.

L'attention des chercheurs qui travaillent sur ces plateformes amateurs se déplace de plus en plus, abandonnant les pratiques des contributeurs pour se concentrer sur les politiques de plateformes (Gillespie, 2010). À ce propos, les chercheurs se sont intéressés à différents aspects. Certains ont porté l'attention sur le modèle socio-économique sous-tendu. On peut notamment se reporter aux travaux de Philippe Bouquillion (2013), Jacob Matthews (2015), Lucie Alexis (2019) et Vincent Bullich (2019). Mentionnons également le modèle des plateformes alternatives d'accès aux contenus culturels étudiées par Olivier Thuillas et Louis Wiart (2019). Elles cherchent à construire des modèles économiques alternatifs à ceux des plateformes dominantes, notamment les Gafam, en s'appuyant généralement sur des structures de coopération, qui parfois engagent aussi des amateurs dans leur fonctionnement. Un autre aspect ayant attiré l'attention des chercheurs concerne leur pouvoir de prescription. Loin d'être des espaces neutres d'expression, celles-ci déterminent non seulement les modes d'écriture des amateurs, mais aussi leur impact sur le secteur culturel à travers leurs algorithmes de classification (Croissant, 2018). Enfin, certains travaux se sont concentrés sur le statut de travailleurs de ces plateformes qui risquent d'engendrer des formes d'exploitation du type *digital labor* (Casilli, 2019).

Les plateformes contributives institutionnelles

Dans le contexte institutionnel, le terme « plateforme contributive » identifie la plupart du temps un dispositif numérique (mis à disposition par une institution) où le contributeur bénévole non-professionnel peut contribuer à la construction des connaissances liées aux

objets culturels gérés par l'institution. Ce type d'application s'est développé dans le cadre des sciences participatives, un mouvement scientifique visant à intégrer des membres du public dans les processus de construction de connaissances scientifiques (Irwin, 1995 ; Houllier, Merilhou-Goudard, 2016) et s'est affirmé en France dans le cadre des recherches culturelles participatives (Chlous, 2018). Ces plateformes institutionnelles se sont développées à côté des plateformes amateurs comme un phénomène complètement autonome. En effet, les institutions culturelles préfèrent les construire *ad hoc* plutôt que s'appuyer sur des dispositifs préexistants. Les plateformes amateurs ne semblent pas adaptées aux objectifs scientifiques que les institutions s'imposent dans la construction de nouvelles démarches participatives. Il devient alors nécessaire de construire des supports institutionnels qui puissent permettre d'engager l'amateur dans des missions collectives.

De nombreuses institutions ont lancé de véritables applications de sciences participatives. Cela est le cas des projets hébergés sur la plateforme Zooniverse, notamment le projet AnnoTate qui permet de retranscrire des documents d'artistes conservés dans les archives de la Tate, ou Shakespeare's World qui propose la retranscription de documents manuscrits des contemporains de Shakespeare (1564-1616). Par ailleurs, les principales bibliothèques internationales ont leur portail de transcription, par exemple la British Library propose de nombreux projets sur LibCrowd. De même, la base de données Europeana, qui fédère des ressources d'institutions culturelles de toute l'Europe, a ouvert son volet participatif sur le site Europeana Transcribe, consacré aux documents de la Première Guerre mondiale.

La modalité de contribution institutionnelle la plus populaire est une forme de *crowdsourcing*, c'est-à-dire de dispositifs numériques qui permettent au public de réaliser des tâches simples, comme retranscrire des textes manuscrits ou indexer des documents, pour aider l'institution à construire des bases de données concernant le patrimoine culturel, utiles pour sa sauvegarde. Les plateformes de *crowdsourcing* ont comme objectif principal de produire des données standardisées intégrables aux bases de données de l'institution. Cela est le cas des projets du Muséum national d'Histoire naturelle de Paris, par exemple la plateforme Les herbonautes, qui a été déployée pour répondre au défi de l'informatisation de millions de spécimens de collections d'histoire naturelle numérisées (Chupin, 2016). Aussi, de nombreuses archives municipales et départementales ont-elles lancé des projets d'indexation collaborative. Par exemple, les Archives nationales (France) ont lancé en 2018 le projet Testaments de Poilus, une plateforme où les amateurs peuvent transcrire les testaments des Poilus de la Grande Guerre. Même si la demande institutionnelle est très exigeante, car les bénévoles ne doivent pas simplement transcrire, mais aussi encoder les documents en format TEI (format de balisage pour documents textuels), le personnel des Archives nationales n'a pas même le temps de mettre en ligne de nouveaux documents qu'ils sont déjà transcrits, et la transcription est souvent validée ou corrigée par les pairs, sans besoin d'intervention des conservateurs professionnels. Toutes ces plateformes institutionnelles ont en commun le fait de définir un protocole *top-down* qui norme de manière précise la participation de l'amateur de manière à garantir la qualité scientifique des contributions.

Le succès du terme *crowdsourcing* est tel qu'il a souvent été employé pour indiquer d'autres formes de collaboration, comme les folksonomies. Particulièrement populaire dans les années 2000, le terme « folksonomie » a été utilisé pour indiquer des initiatives où des non-professionnels participent de manière décentralisée et spontanée à la construction d'un système de classification pour des objets culturels. Cette pratique a été proposée par certains

musées américains sur leurs sites web (le Metropolitan Museum of Art, le Minneapolis Institute of Arts, le Rubin Museum of Art ou encore le Powerhouse Museum, etc.) pour inviter les publics à ajouter des mots clés (*tags*) aux œuvres de leurs collections, souvent trop nombreuses pour être toutes taguées par les personnels du musée. En France, l'IRI du Centre Pompidou a lancé plusieurs expérimentations de ce type, par exemple la plateforme JocondeLab, qui permet d'ajouter des mots clés temporaires de la part des utilisateurs aux œuvres de la base de données officielle Joconde, et IconoLab, qui introduit un système de folksonomies et de commentaires pour l'annotation d'images. Cependant, ces initiatives contributives, plus ouvertes par rapport au *crowdsourcing* classique, ont eu du mal à trouver des participants et à les fidéliser.

L'intérêt d'une perspective croisée entre plateformes amateurs et institutionnelles

Plateformes amateurs et institutionnelles ont rarement été mises en relation. Les chercheurs qui se sont intéressés à l'un ou à l'autre phénomène en ont généralement accentué les spécificités, et non les traits communs. Pour ce qui concerne les plateformes institutionnelles, l'attention est portée surtout sur la standardisation, la structuration de données produites ou le statut juridique et éthique du travail du contributeur. Au contraire, les travaux qui s'intéressent aux plateformes amateurs (dans le cadre des études sur les fans, sur la culture participative, sur la production artistique amateur, etc.) s'intéressent plus au profil des acteurs, à la forme des écritures numériques et aux dynamiques sociales de reconnaissance et de notoriété.

La définition que nous proposons ici de plateforme culturelle contributive vise à aller au-delà de cette opposition. En rejetant l'idée de plateforme comme un environnement numérique isolé et séparé des autres, nous proposons de considérer la plateforme contributive comme un environnement multi-espaces. Avec le terme « plateforme contributive culturelle », nous nous référons à tout environnement numérique qui permet aux publics de contribuer à la construction de savoirs liés à des objets culturels en interaction avec une ou plusieurs institutions culturelles. Cette définition ne vise pas seulement à inclure le cas de dispositifs numériques créés et pilotés par une institution (ex. Testaments de Poilus ou Les herbonautes), mais également des initiatives spontanées et auto-organisées qui peuvent s'appuyer sur des outils collaboratifs existants comme Wikipédia, sur des plateformes commerciales (ex. Babelio) ou sur des médias sociaux, pour créer un espace élargi d'échange en connexion à une plateforme institutionnelle. Ces plateformes cross-média mettent à disposition plusieurs espaces numériques, adaptés aux besoins des institutions et des amateurs, qui permettent l'écriture collaborative de plusieurs acteurs appartenant à différents mondes sociaux. Nous pouvons citer l'exemple du projet 1 Jour 1 Poilu, qui fait le lien entre la plateforme institutionnelle Mémoire des hommes, un hashtag twitter, une page et un groupe Facebook (Severo, 2018).

L'intérêt d'une définition multi-espaces est de complexifier la vision des relations entre acteurs sociaux qui s'instaurent autour du dispositif et de suivre les changements d'agencement entre acteurs d'un espace à l'autre, en posant l'accent sur l'impact des affordances de chaque espace sur la structure coopérative qui se met en place (Zacklad, 2013). La rencontre entre institution et amateur se concrétise avec des modalités et des objectifs différents selon l'espace où elle a lieu. Chaque espace fournit un cadre fonctionnel à la réussite de la liaison. Le terme « contributif », plutôt que celui de « participatif », vise justement à souligner l'engagement de différents acteurs dans l'écriture et la possibilité que

plusieurs définitions puissent cohabiter. Le terme « participatif », avec son pouvoir plus englobant (Zask, 2011), tend à identifier aussi des plateformes où la participation reste passive et ne correspond pas à une véritable contribution active du public. Du coup, il ne faut pas concevoir la plateforme comme une base de données unique ou comme un système d'information unique, mais comme un facilitateur de dialogue entre acteurs sociaux.

Bibliographie

Alexis L., 2019, « Culturebox, le portail culturel au cœur de la stratégie numérique de France Télévisions », *Tic&société*, 13, pp. 159-193. Accès : <https://journals.openedition.org/ticetsociete/3226>.

Allard L., 2007, « Émergence des cultures expressives, d'Internet au mobile », *Médiamorphoses*, 21, Malakoff/Paris, A. Colin/Institut national de l'audiovisuel.

Beaudouin V., Pasquier D., 2014, « Organisation et hiérarchisation des mondes de la critique amateur cinéophile », *Réseaux. Communication, technologie, société*, 183, pp. 125-159. Accès : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2014-1-page-125.htm>.

Beuscart J.-S., 2008, « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », *Réseaux. Communication, technologie, société*, 6, pp. 139-168. Accès : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-139.htm>.

Beuscart J.-S., Coavoux S., Maillard S., 2019, « Les algorithmes de recommandation musicale et l'autonomie de l'auditeur. Analyse des écoutes d'un panel d'utilisateurs de streaming », *Réseaux. Communication, technologie, société*, 213, pp. 17-47. Accès : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2019-1-page-17.htm>.

Bonaccorsi J., Croissant V., 2017, « L'énonciation culturelle vidée de l'institution ? Qualifier les figurations de l'autorité dans des sites web contributifs », *Communication & langages*, 192, pp. 67-82. Accès : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages1-2017-2-page-67.htm>.

Bouquillion P., 2013, « Socio-économie des industries culturelles et pensée critique : le web collaboratif au prisme des théories des industries culturelles », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, supplément A, pp. 55-67. Accès : <https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2013/supplement-a/05-socio-economie-des-industries-culturelles-et-pensee-critique-le-web-collaboratif-au-prisme-des-theories-des-industries-culturelles/>.

Bullich V., 2019, *Contributions à la théorie des industries culturelles*, Habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université Grenoble Alpes.

Candel E., 2007, *Autoriser une pratique, légitimer une écriture, composer une culture : les conditions de possibilité d'une critique littéraire participative sur Internet. Étude éditoriale de six sites amateurs*, Thèse en sciences de l'information et de la communication, Université Paris-Sorbonne.

Casilli A. A., 2019, *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éd. Le Seuil.

- Chlous, F., 2018, « Recherche culturelle et sciences participatives », *Culture et recherche*, 137, pp. 39-40.
- Chupin L., 2016, « Documentarisation participative et médiation du patrimoine scientifique numérisé. Le cas des herbiers », *Études de communication. Langages, information, médiations*, 46, pp. 33-50. Accès : <https://journals.openedition.org/edc/6499>.
- Crépel M., 2008, « Les folksonomies comme support émergent de navigation sociale et de structuration de l'information sur le web », *Réseaux. Communication, technologie, société*, 152, pp. 169-204. Accès : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-169.htm>.
- Croissant V., dir., 2018, *L'Avis des autres. Prescription et recommandation culturelles à l'ère numérique*, Paris, Éd. des archives contemporaines.
- Deley N., 2019, « L'indexation amateur des œuvres littéraires au service des algorithmes de recommandation sur Babelio », pp. 109-130, in : Croissant V, dir., 2018, *L'Avis des autres. Prescription et recommandation culturelles à l'ère numérique*, Paris, Éd. des archives contemporaines.
- Flichy P., 2010, *Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Éd. Le Seuil.
- Gillespie T., 2010, « The politics of 'platforms' », *New Media & Society*, 12 (3), pp. 347-364.
- Houllier F., Merilhou-Goudard J. B., 2016, *Les Sciences participatives en France: États des lieux, bonnes pratiques et recommandations*, rapport de recherche, Paris, ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.
- Irwin A., 1995, *Citizen Science: A Study of People, Expertise and Sustainable Development*, Londres, Routledge.
- Leadbeater C., Miller P., 2004, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are changing our Economy and Society*, Londres, Demos Éd.
- Matthews J., 2015, « Passé, présent et potentiel des plateformes collaboratives. Réflexions sur la production culturelle et les dispositifs d'intermédiation numérique », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 16 (1), pp. 57-71. Accès : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2015-1-page-57.htm>.
- Proulx S., 2020, *La Participation numérique : une injonction paradoxale*, Paris, Presses des Mines.
- Puig V., 2017, « Web herméneutique et production de savoir : l'approche des *Digital Studies* », *Mélanges de la Casa de Velázquez*, 47 (2), pp. 307-314. Accès : <https://journals.openedition.org/mcv/7955>.
- Severo M., 2018, *Plateformes contributives patrimoniales. Entre institution et amateur*, Habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lille.
- Thuillas O., Wiart L., 2019, « Plateformes alternatives et coopération d'acteurs : quels modèles d'accès aux contenus culturels ? », *Tic&société*, 13, pp. 13-41.
- Zacklad M., 2013, « Le travail de management en tant qu'activité de cadrage et de recadrage du contexte des transactions coopératives », *Activités*, 10 (1). Accès :

<https://journals.openedition.org/activites/650>.

Zask J., 2011, *Participer. Essai sur les formes démocratiques de la participation*, Lormont, Éd. Le Bord de l'eau.