

23^{ÈME} CONGRÈS DE LA
SFSIC

SOCIÉTÉ FRANÇAISE DES SCIENCES
DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

LA NUMÉRISATION
DES SOCIÉTÉS

ACTES

Volume 2

14-16 JUIN 2023

À L'IUT BORDEAUX-MONTAIGNE

Sous le patronage de
la Commission nationale
française pour l'UNESCO





Responsabilité scientifique du congrès de la SFSIC 2023

Sarah Cordonnier

Édition des actes

Axelle Hypolite Martin, Sarah Cordonnier



VOLUME 2

Éditorial

Chaleureusement accueilli à Bordeaux par le laboratoire Médiations – Informations – Communication – Arts (MICA), notre congrès était consacré à « la numérisation des sociétés », qui affecte et transforme en profondeur l'ensemble de nos pratiques, privées et publiques, personnelles et professionnelles, individuelles et collectives.

Depuis plusieurs décennies, les sciences de l'information et de la communication ont contribué de manière significative et plurielle à l'identification, à l'analyse et, parfois, à l'accompagnement des processus liés à la numérisation des sociétés. Pour ce faire, elles ont constitué et fait évoluer des outils théoriques et méthodologiques ; elles ont construit des objets de recherche novateurs, tout en revisitant des domaines de connaissance déjà parcourus par les SIC ou d'autres disciplines ; et elles ont initié des dialogues féconds avec différents acteurs professionnels, au sein des environnements académiques et au-delà. Le XXIII^{ème} Congrès de la SFSIC fut l'occasion de faire le bilan des apports des SIC françaises à la recherche sur la numérisation des sociétés et ses enjeux épistémologiques, méthodologiques et politiques. Quatre axes thématiques ont organisé les échanges : Dispositifs médiatiques ; Culture(s), création et innovation ; Accès à l'éducation, à l'information et aux médias ; Écologie numérique : développement social et durable.

En ouverture du congrès, et parce que la Commission Nationale Française nous faisait l'honneur d'en être partenaire, nous souhaitons donner toute leur visibilité aux chaires UNESCO inscrites dans le périmètre des sciences de l'information et de la communication. Les titulaires des chaires représentées ont discuté les formes et les enjeux de la numérisation des sociétés dans une perspective internationale. Puissent la SFSIC et l'UNESCO prolonger ces retrouvailles dans un partenariat fécond pour notre discipline et les humanités dont elle est une contributrice active. Et de contributions, il en fut de nombreuses – 143 pour être exact – dans ce Congrès à l'audience record ! Conférence invitée de notre collègue Andreas Hepp, communications individuelles et collectives présentées dans 25 sessions thématiques, et encore 24 panels aux formats et objectifs variés – mais aussi expositions, mapping vidéo et autres interventions artistiques du programme Arts • SIC • Culture... Cette édition a été marquée par la créativité, la vivacité et la qualité des échanges. Preuve, s'il en était besoin, de la capacité de notre société savante à rassembler, et de la nécessité de se retrouver physiquement – après que les mesures sanitaires liées à la pandémie de COVID aient entravé nos réunions de famille des dernières années.

Les présents Actes rassemblent ces contributions constituant des ressources scientifiques précieuses, tout en essayant de garder une trace du moment où elles sont advenues. Le résultat est là, mis en page, en texte et en images. Formidable édition, dans tous les sens du terme. Nous vous invitons à y plonger, et vous souhaitons bonne(s) lecture(s) !

Patrice de la Broise, Président honoraire
Sarah Cordonnier, Vice-Présidente Recherche
de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication

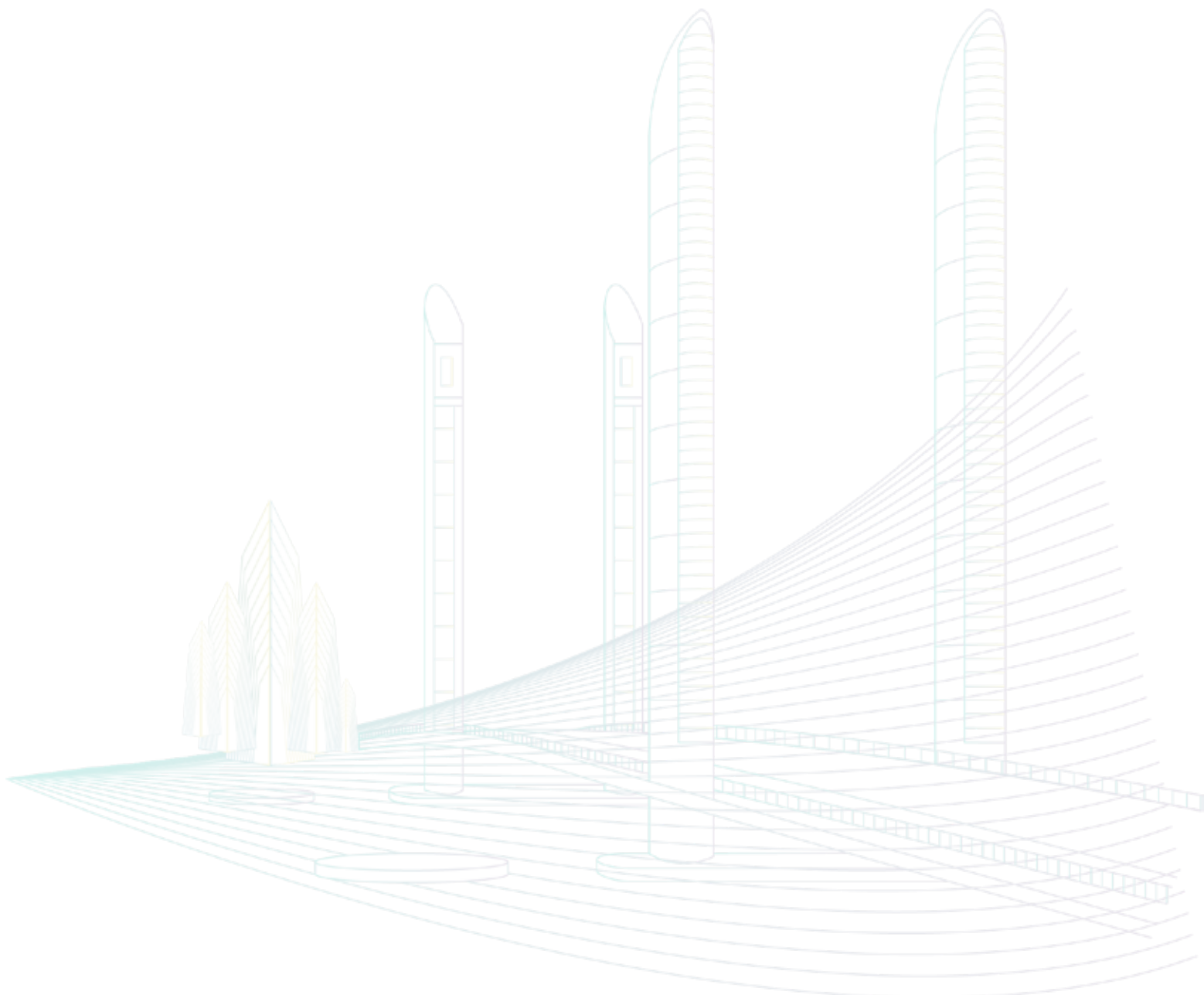
SOMMAIRE

Volume 2

Éditorial	4
2.0 - Introduction axe 2 - Culture(s), création et innovation	9
2.1. Colonisation numérique des espaces culturels	11
Médias de service public, auditoires et numérisation : les stratégies de (re)conquête des publics de la Société	
Radio-Canada, Ba Mahi Alpha, Bizimana Aime-Jules, Kane Oumar	12
Évolutions techniques du documentaire et des pratiques touristiques, Cyrunik Natacha	20
Les catalogues cinéphiles en ligne, des médias alternatifs ? Étude des pratiques contre-hégémoniques des services de vidéo sur demande par abonnement dédiés au cinéma d'auteur, Dorval Justine	28
Données «publics» et billetterie dans les scènes subventionnées : pratiques de communication et relation aux publics à l'âge des mutations numériques du spectacle vivant, Pamart Émilie, Quidu Pascal	40
« La voix d'un pays en détresse ». Critique culturelle amateur comme articulation du contre-public dans les commentaires sur les vidéos du groupe Shortparis, Vokuev Nikolai	51
2.2. Plateformisation et hybridations numériques de la culture	60
La numérisation « avancée » du spectacle sportif : les jeux de pari sportif, nouveau pôle du complexe culturel sport-média, Lupien Philippe-Antoine	61
Comment réussir son (ses) crowdfunding(s) ? La web-série Noob : 10 ans de cercle vertueux en régime hybride numérique-IRL, Péquignot Julien	69
La circulation des films français dans le monde à l'heure des plateformes VOD : nouveaux enjeux et défis, Renoir Simon	79
La plateformisation de la chaîne éditoriale, Roucan Carine	87
2.3. Circulation et médiation des substituts numériques culturels	96
La culture de l'archive et de l'annotation vidéo, Bourgatte Michael	97
Les substituts numériques des collections impressionnistes. Une fabrique scénographique de deux maisons-musées en bords de Seine, Brianso Isabelle	104
Que propose la numérisation des artefacts audiovisuels ? Une étude de cas interrogeant les pratiques collectives sur les images d'archives numérisées, Shen Shiming	115
2.4. Culture numérique et enjeux de médiation artistique	131
Proche et lointain : pour une contribution sémiotique à la conception d'interfaces pour la visualisation du patrimoine culturel, Biggio Federico	132
Entre l'art et la technique, un principe d'équivalence à l'ère du numérique et de l'internet, Moreau Antoine	138
La numérisation des espaces muséaux : art numérique et enjeux communicationnels de l'Atelier des Lumières, Novello Paglianti Nanta	146
2.5. Réception et pratiques culturelles numériques	154
Qualifier le partenariat Netflix-Brooklyn Museum par le prisme de sa réception. Étude de cas autour de l'exposition virtuelle The Queen and the Crown, Appiotti Sébastien, Sandri Eva	155
Renégociations des pratiques numériques et culturelles à l'usage de dispositifs de réalité virtuelle en contexte muséal, Balcon Fourmaux Sophie	166
Enjeux de la numérisation de la participation culturelle : le cas des listes participatives dans les plateformes de critique culturelle, De Togni Irene	174
3.0. Introduction axe 3 - Accès à l'éducation, à l'information et aux médias	186
3.1. Esprit critique et éducation aux médias et à l'information	188
Éduquer à l'analyse critique des médias : vers la figure de « l'étudiant expert », Aroufoune Billel, Durampart Michel	189
S'informer en temps de crise sanitaire - pratiques informationnelles et représentations des médias et du journalisme par des étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s, Bosler Sabine	198
L'éducation à l'esprit critique : une approche pragmatique centrée sur les cultures de l'information, Lehmans Anne	206
Penser une culture critique de l'information en Education à l'information et aux médias, Mahmoudi Kaltoum	216
L'EMI face à ses défis dans les politiques publiques en France, Picard Ariane	224
3.2. Stratégies numériques et numérisation des organisations	231
Quelles prescriptions des ressources numériques de l'apprentissage du français dans la société ouzbèque ? Ayme Catherine	232

L'adaptive learning dans les produits d'alphabétisation pour enfants aux États-Unis : enjeux socio-économiques autour des « algorithmes de réquisition éducative », Boët Hubert	237
Faire du lien entre numérique et société, un impondérable de l'éducation numérique pour les enseignants et futurs enseignants, Bugmann Julien, Gautschi Heidi	247
Les Communs numériques en éducation : de « l'utopie-projet » à l'idéologie opérationnalisée ? Cordier Anne, Massou Luc	257
Comment favoriser le développement des apprentissages pour la compétence informationnelle dans l'enseignement supérieur ? Deviillard-Goetgheluck Nicole	268
3.3. Information, recherche, culture des données	278
Mise en débat de la participation autour du projet de « vie militante démocratique et digitale » d'Amnesty international France, Brulois Vincent	279
Numérisation dans l'enseignement supérieur : quelles transformations, quelles stratégies et quelles incidences pour les enseignants-chercheurs en 71ème ? Gallot Sidonie, Lepine Valérie, Paganelli Céline, Dillaert Hans, Omrane Dorsaf	287
L'e-ETP dans le cadre de l'obésité : un outil adapté pour gagner en compétences et en autonomie ? Journot Julie	300
Analyse de la régionalisation d'une structure de santé - la place du numérique dans les transformations organisationnelles, Sampic Maureen, Mignot Pierre	307
3.4. Culture de la participation et engagements numériques	316
Le parcours de participation : une proposition pour analyser l'évolution des formes d'engagement numériques, Alomran Manar	317
Communautés de fans en ligne et folklore numérique : Pour une anthropologie des publics, Andolfi Léa	327
Devenir créateur de contenus : les spécificités de la publication de fanfictions en ligne, Deramond Aurore	337
Culture de participation et créativité sur Wikipédia. Quelles habiletés pour l'exercice de l'esprit critique chez les lycéens ? Fagadé Carole Natacha, Hounnou Cédric	345
La co-création fanique : une forme d'empowerment, Leboeuf Coralie	356
3.5. Données numériques et éducation	363
Former à la littératie de données : les stratégies de réduction de la complexité, Capelle Camille, Chagnoux Marie	364
L'être-au-monde-informationnel : Une proposition épistémologique et méthodologique pour explorer les pratiques informationnelles, Cordier Anne	372
Enjeux et limites de la zététique dans l'éducation aux médias et à l'information, Dauphin Florian	381
Communicologie de la documentation personnelle, Perret Arthur	388
4.0. Introduction axe - Écologie numérique : développement social et durable	398
4.1. Durabilité sociale et territoires : localiser	401
L'intelligence territoriale comme clé de lecture pour appréhender le développement de la destination touristique intelligente, Aïdi Naïma	402
Cultures et relations de la transition hybride par les territoires projets, Camp Johanna, Zacklad Manuel, Arruabarrena Béa	409
Tiers-lieux : des espaces pour expérimenter les transitions socio-environnementales ? Fournier de Crouy Nathalie, Martin Corinne, Raguenaud Gautier	424
Les tiers-lieux culturels comme fabriques de communs : laboratoires d'expérimentation des transitions ? Pelissier-Thieriot Maud, Magkou Matina	431
4.2. Environnement et communication: conceptualiser	438
La culture numérique face à l'effondrement du vivant : une analyse des mêmes, Botero Nataly, Siguier Marine	439
Numérique et société. De quelle manière les sciences de l'information et de la communication intègrent la relation à la « nature » ? Passage d'une dyade à une triade, Carré Dominique	451
Perspectives sur l'Anthropocène au prisme du Web. Cartographie de controverse et enjeux interdisciplinaires, Colombo Fabien	458
Mêmes et engagement climatique : une analyse discursive et mémétique, Lippert Erica, Wagener Albin	469
4.3. Écologie et communication: médiatiser	483
Paradigme écologique, une nouvelle manière de « faire SIC » ? Hoang Thomas	484
Stéréotypes de genre et vulgarisation scientifique : les vidéos sur les questions environnementales sur YouTube, Lartigue Cecilia, Lefebvre Muriel	493
La communication institutionnelle des start-ups peut-elle renouveler le rapport à l'éthique d'entreprise ? Malaterre Florian	501
#COP26. Polarisation des instances discursives sur Twitter, Radut-Gaghi Luciana, Boursier Axel	515

4.4. Sobriété numérique et communication : dématérialiser	525
De la sobriété numérique à l'innovation par retrait : repenser les usages du smartphone à la croisée des sciences de l'information et de la communication et du design, Catoir-Brisson Marie-Julie, Bobroff Julien	526
La numérisation de la société selon deux think tanks français, entre opportunités et impératifs, Defilippi Fabrizio	535
Vers une sobriété alternative ? Une approche communicationnelle des plateformes coopératives à l'heure de la sobriété numérique, Peirot Nicolas, El Bourkadi Salma	544
Art•SIC•Culture	552
Sommaire général	560
Sommaire volume 1.....	561
Sommaire volume 2.....	564





AXE 2
CULTURE(S),
CRÉATION ET INNOVATION

Axe 2. Culture(s), création et innovation

Coordination scientifique :

Anne Beyaert-Geslin, Université Bordeaux Montaigne

Jessica De Bideran, Université Bordeaux Montaigne

Fabien Bonnet, Université de Bourgogne

Cécile Croce, Université Bordeaux Montaigne

Nathalie Pinède, Université Bordeaux Montaigne

Daniel Raichvarg, Université de Bourgogne

Les nœuds entre les cultures et les techniques sont anciennes et la technique apparaît tour à tour objet, sujet et support de création, mais aussi de diffusion et de circulation sociale des formes culturelles. Mais que deviennent ces liens et ces imbrications entre technique et culture quand le recours au numérique et l'injonction à l'innovation s'imposent comme normes ? Qu'elle soit appréhendée selon les secteurs concernés et leurs questionnements (culturel et les questions de transmission ; patrimonial et les questions de conservation ; artistique et les questions de création...) ou selon les domaines d'applications technoscientifiques (intelligence artificielle et dispositifs interactifs ou génératifs, robotique, réseaux sociaux numériques...), la numérisation des sociétés a un effet de transformation des cultures qui reste à penser en termes info-communicationnels. Nous proposons de l'aborder sous trois angles.

1. Que dit la numérisation des sociétés aux cultures (par la voix de l'art et de la création) ?

Penser la numérisation des sociétés oblige à revisiter les rapports entre science et technique et leurs intrications avec les dynamiques culturelles contemporaines. Ces rapports sont souvent réfléchis avec l'art ou, plus généralement, des pratiques créatives de tous ordres : en (dés)articulant art et science selon différents courants, en reprenant la genèse de la technicité, en relevant un nouveau paradigme de notre façon d'être au monde, en simulation, etc. Les processus créatifs, à l'écoute des innovations technologiques, accomplissent également leur propre transformation, sourcée et sourçante de nos cultures (net art, digital art, mobile art, living art...). Cela ne va pas sans poser problème, ne fût-ce que celui du repérage du champ artistique, confondu avec celui de la culture, du spectacle ou des médiations par exemple. Mais il est aussi possible que l'art permette de penser des créations, dispositifs, processus, projets numériques - qu'il relève, voire exerce une pensée critique sur cette même numérisation. De quels outillages théoriques et méthodologiques disposent les SIC pour rendre compte de ces processus complexes ? Et comment sont-elles, parfois, susceptibles d'y contribuer ?

2. Que propose la numérisation de la culture ?

La culture peut également être entendue au sens anthropologique du terme, comme ce qui relève à la fois de notre imaginaire commun, de notre être-au-monde partagé et de notre volonté, de notre capacité à nous projeter vers un avenir dont on peut espérer qu'il soit, lui aussi, commun. En cela, il est possible d'envisager la numérisation des sociétés sous l'angle des glissements, des mutations, des transitions affectant notre capacité à nous projeter, à anticiper, à configurer l'avenir, notamment à travers les pratiques de patrimonialisation, de création, ou celles tournées vers un objectif d'« innovation ». Quelle représentation du numérique se trouve donc mobilisée dans les projets des artistes, des créateurs et créatifs dont on a pu dire qu'ils s'étaient constitués en classe créative, et plus généralement des opérateurs culturels ? Cette classe serait-elle

marquée par une culture commune, une vision finalement partagée des apports du numérique aux projets et a fortiori aux projets de société ? Quels peuvent être les apports de la recherche en SIC en matière d'élucidation et d'accompagnement de ces projets censés être portés, facilités, amplifiés par le numérique ?

3. Que fait la numérisation de la culture aux publics ?

Le phénomène de convergence engagé par la numérisation des contenus et des biens culturels et accéléré par la crise sanitaire prolonge et redessine les médiations à l'œuvre, entre voies nouvelles d'action et accès diversifiés à des publics multiples. Dans un contexte de profondes mutations (économique, politique, institutionnelle, sociale et bien sûr, technique), où se font jour nombre d'injonctions (à l'innovation, à la participation), quelles lignes de force, mais aussi quelles tensions émergent ? Comment la question du public, ou plutôt des publics, dans toutes leurs diversités et singularités, est-elle repensée, revisitée, à l'aune de dispositifs et d'artefacts numériques complexes ? Quelles réalités face aux promesses d'une « démocratisation culturelle » portée par le numérique ? Mais on peut aussi renverser la lecture : dans une vision protéiforme des médiations numériques autour de la culture, portées ou non par des institutions, que font les publics à la culture et à la création ?



2.1.

Colonisation numérique des espaces culturels

Médias de service public, auditoires et numérisation : les stratégies de (re)conquête des publics de la Société Radio-Canada.
Public Service Media, Audiences and Digitization: The CBC's strategies for (re)winning audiences
Mahi Alpha Ba
Université du Québec à Montréal, CRICIS
ba.mahi_alpha@courrier.uqam.ca
Aimé-Jules Bizimana
Université du Québec en Outaouais, CRICIS
aime-jules.bizimana@uqo.ca
Oumar Kane, professeur titulaire,
Université du Québec à Montréal, CRICIS
kane.oumar@uqam.ca

Résumé

Les changements provoqués par internet et les technologies numériques dans les modes de consommation et la migration des publics vers les plateformes de streaming constituent un véritable enjeu pour les services publics médiatiques et leurs usagers. L'objectif de cette communication est d'analyser les stratégies numériques du diffuseur public Radio-Canada en vue de s'adapter à un nouvel environnement en profonde reconfiguration. Nous nous proposons d'étudier les actions mises en œuvre et les investissements de la société médiatique pour (re)conquérir des publics hyperconnectés et fragmentés par la numérisation des contenus informationnels et culturels. Cette étude se concentre sur une période de douze ans (2010-2022) et exploite des documents institutionnels publiés par la Société Radio Canada. L'analyse de contenu thématique de type qualitatif nous sert de méthode d'examen des données.

Mots-clés : Médias de service public, auditoires, numérisation, Société Radio Canada, public

Abstract

The changes brought about by the Internet and digital technologies in consumption modes and the migration of audiences to streaming platforms constitute a real challenge for public media services and their users. The purpose of this paper is to analyze the digital strategies of the public broadcaster Canadian Broadcasting Corporation to adapt to a new environment in deep reconfiguration. We propose to study the actions implemented and the investments made by the media company to (re)conquer hyperconnected and fragmented audiences through the digitization of informational and cultural content. This study focuses on a twelve-year period (2010-2022) and uses institutional documents published by the Canadian Broadcasting Corporation. Thematic content analysis of a qualitative type is used as a method for examining the data.

Keywords: Public service media, audiences, digitization, Canadian Broadcasting Corporation, public

Médias de service public, auditoires et numérisation : les stratégies de (re)conquête des publics de la Société Radio-Canada.

Mahi Alpha BA, Aimé-Jules BIZIMANA, Oumar KANE

Une reconfiguration des services publics médiatiques à l'ère du numérique

Aujourd'hui, internet et les objets connectés sont omniprésents dans presque toutes les activités de la société (Donnat, 2010). En effet, l'essor et « *la croissance des nouveaux outils et modes de diffusions (notamment via les dispositifs connectés, smartphones et tablettes) induisent de nouvelles pratiques* » d'usage et de consommation, en particulier, dans la sphère médiatique (Lafon, 2013 : 11). Dans un contexte mondial marqué par l'hyperconnectivité (Carré et Vidal, 2018), la captation des audiences reste l'un des plus grands défis des médias dits traditionnels, en l'occurrence la radio et la télévision. Au Canada où 95% des personnes sont connectées à internet (CBC/Radio-Canada, 2021a), tout comme en Europe et aux États-Unis, la perte progressive de l'audimat au profit de plateformes numériques émergentes vient s'ajouter à la rude concurrence entre médias publics et privés. L'industrialisation du secteur médiatique corrélée au « *volume considérable des connexions au quotidien* » des usagers (Carré & Vidal, 2018 : 11) amorce ainsi une révolution numérique. En conséquence, les rapports de forces deviennent plus importants dans les industries culturelles et entraînent des changements majeurs pour les médias de service public (Tremblay *et al.*, 2019).

Pour le radiodiffuseur public canadien, c'est ce qui explique en partie une constante recomposition du paysage médiatique avec la hausse de la proportion de la consommation de contenus numériques qui égale celle de la télévision, soit 43% en 2021 (CBC/Radio-Canada, 2021 : 7). La numérisation de la société (Miège, 2020 ; George, 2019) a également ouvert la voie à un foisonnement des plateformes de *streaming* avec un contenu diversifié. Ce qui pourrait être assimilé à une intrusion silencieuse et progressive des géants du numérique qui contrôlent l'essentiel du marché de distribution des productions culturelles (Carré et Vidal, 2018). Cette situation semble avoir été accélérée par la crise sanitaire. En 2020, les abonnements des Canadiens sur les plateformes de vidéo sur demande ont presque atteint les 80% dont environ 20% sur Netflix et Prime Video, selon l'étude *envirosca* (CBC/Radio-Canada, 2021 : 11). Ce qui occasionne, au même moment, une baisse des abonnements à la télévision traditionnelle à 68% (*ibid.* : 10).

Cette migration continue du public (Lecolle, 2016) entendu au sens d'auditoire (Bonhomme, 2015 ; Tindale, 2009) vers les dispositifs connectés remet en perspective la notion même de service public audiovisuel. Dans son acception fonctionnelle (Derieux, 2017), ce service est assuré par les médias publics à travers leurs missions d'information, d'éducation et de divertissement (Tremblay *et al.*, 2019). Au début des années 2010, la Société Radio-Canada¹, le radiodiffuseur public canadien, devait faire face à d'importants défis financiers pour rester dans la logique de son mandat de service public. Compte tenu de la réduction en 2012 de son financement par le gouvernement fédéral à hauteur de 115 millions de dollars pour trois ans (CBC/Radio-Canada, 2012), le radiodiffuseur public devait composer avec une compression budgétaire de 200 millions de dollars. Ce qui venait s'ajouter à la concurrence déjà très marquée avec les sociétés médiatiques privées tant dans le marché anglophone que francophone. Cette situation appelait alors à redéfinir les rapports entre le média et ses différents auditoires (CBC/Radio-Canada, 2011b).

Dans notre communication, nous chercherons à répondre à la question de recherche suivante : Comment et pour quel(s) public(s) la SRC adapte-t-elle ses offres de contenus informationnels

¹ Dans la suite du texte, nous allons utiliser le sigle SRC pour désigner la Société Radio-Canada

et culturels dans un paysage médiatique en profonde numérisation ? Notre intérêt porte sur une stratégie numérique qui conjugue une logique classique de programmation et une logique de délinéarisation (Lafon, 2021) et de numérisation avec une personnalisation des contenus afin de toucher les différentes tranches d'âge des auditoires canadiens dans leur diversité.

Le corpus de cette étude est composé essentiellement d'un ensemble de documents institutionnels produits par la SRC. Il englobe principalement les plans stratégiques, les plans d'entreprise et les rapports annuels d'activités produits par le radiodiffuseur public au cours de la période 2010-2022. À partir d'une analyse thématique de nature qualitative du corpus (Paille et Mucchielli, 2021), nous avons identifié des thèmes et des sous-thèmes qui seront développés à travers une perspective d'économie politique. Cette analyse thématique est ponctuellement accompagnée de données chiffrées qui nous permettent de consolider notre perspective.

La stratégie 2015 : *Partout, Pour tous.*

L'intérêt de la SRC pour les opportunités du réseau internet n'est pas nouveau. Si son déploiement sur la toile a débuté à la fin des années 1990 (Tremblay *et al.*, 2019 : 27-28), la période 2010-2022 marque un tournant important pour les producteurs et diffuseurs de contenus au niveau mondial d'abord, canadien ensuite. Cette période reflète l'émergence et la forte concentration d'industriels qui ont complètement bouleversé les pratiques de consommation médiatique. Conscient des enjeux et des possibilités qu'allait offrir la vague de numérisation, le radiodiffuseur public a très tôt opéré un virage conséquent. Ainsi, sa stratégie 2015 prenait déjà en compte le développement de nouvelles plateformes de diffusion qui vont plus tard devenir centrales dans son évolution. Trois axes prioritaires sont à la base de la première stratégie numérique lancée en 2011 (CBC/Radio-Canada, 2011b : 4) : 1) une programmation réseau plus distinctive au niveau national ; 2) une présence plus accentuée dans les communautés régionales ; et 3) un contenu davantage numérique avec de nouvelles plateformes.

En déclinant ces priorités de la sorte, la SRC avait tenu compte de la situation des habitudes de consommation des auditoires au début des années 2010 ; laquelle était encore dominée par la télévision et la radio. Le numérique étant considéré comme une possibilité d'avenir par le diffuseur public (CBC/Radio-Canada, 2011b : 32). Malgré l'influence des compressions budgétaires sur l'ensemble de ses services, la SRC avait déjà pris conscience du poids du numérique sur les activités de production et de diffusion de contenus, dans un futur proche. En termes d'investissements, il a ainsi été prévu de consacrer une hausse de 5% du budget de contenus numériques sur la période 2011-2015 (CBC/Radio-Canada, 2012 : 14). Ce qui équivaut à 90 millions de dollars (CBC/Radio-Canada, 2011a). La vision du radiodiffuseur public étant de se positionner en première ligne dans un marché qui s'agrandit à vitesse exponentielle. L'un des enjeux derrière cet important investissement était alors l'exploration de modèles économiques adaptés avec des offres de services payants en ligne et sur demande, notamment pour amortir le choc de la réduction du financement fédéral et faire face aux multiples défis du marché publicitaire (CBC/Radio-Canada, 2013).

Le développement de nouvelles plateformes devant être accompagné d'un contenu qui doit intéresser le public, la stratégie du radiodiffuseur relevait de deux ordres : la production et la plateformes. L'émission transculturelle et multiplateforme 8th fire/8^e feu (CBC/Radio-Canada, 2012 : 1) constitue un brillant exemple du mixage des logiques de programmation et de délinéarisation des contenus. Sur le plan numérique, le lancement d'Ici.Tou.tv en 2010, plateforme de visionnement par contournement, a démontré un franc succès pour les services français de la SRC. Rapidement, cette plateforme « *est devenue l'une des applications les plus populaires* » (Tremblay *et al.*, 2019 : 48) au Canada avec 536.000 visites par mois entre l'automne 2011 et l'hiver 2012 (CBC/Radio-Canada, 2012 : 1). En 2013, elle comptabilisait

plus d'une cinquantaine de producteurs nationaux et internationaux (CBC/Radio-Canada, 2013). L'un des éléments qui ont facilité ce succès est la disponibilité de plus de 2000 heures de contenus, doublée d'une facile intégration de l'application sur les postes de téléviseurs et la multiplication des points de contact avec les auditoires. En effet, le radiodiffuseur public avait signé des ententes avec des partenaires nationaux de services par contournement comme Rogers et Bell et les américains Apple et Netflix (CBC/Radio-Canada, 2012 : 11). Ce qui aurait contribué également au succès d'Ici.Tou.tv. Dans un autre registre, diverses autres applications thématiques pour divers publics ont été lancées, en l'occurrence, CBC News, Hockey Night in Canada, Les Parent etc. Cette dernière étant inspirée d'une série canadienne (*ibid.*). D'autres initiatives ont également été mises à profit du numérique.

Le déploiement de la stratégie *Partout, Pour tous* a été accompagné d'un plan d'évaluation de la satisfaction des publics sur la programmation réseau. Les plateformes numériques sont, quant à elles, évaluées en fonction des visites (sites) et des téléchargements (applications). En matière de programmation, le contenu canadien représentait 91% de la grille d'Ici Radio-Canada et 86% de celle de CBC Television aux heures de grande écoute (CBC/Radio-Canada, 2014a). Ce qui dépassait largement les recommandations du Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC) qui en avait préconisé 80% au même créneau horaire (*ibid.*). Du point de vue des publics, les sondages avaient montré un niveau de satisfaction élevé sur la qualité des contenus jugée informative, distinctive et disponible sur les différentes plateformes avec des scores qui varient entre 7,8 et 8,2 sur 10 pour les services français. De même, pour les services anglais, le niveau de satisfaction était resté entre 7,3 et 8,2 sur 10 (CBC/Radio-Canada, 2013 ; 2014). Ces résultats ont conforté la vision du diffuseur public de « rencontrer les [auditoires] là où ils se trouvent » (CBC/Radio-Canada, 2011c : 2).

Radio-Canada a aussi vu augmenter les visites sur ses plateformes numériques en langues française (15%) et anglaise (12%) entre 2010 et 2014. Les sites de CBC et d'ICI Radio-Canada avaient, pour leur part, été mensuellement consultés par près de 8 millions de Canadiens au courant de l'exercice 2012-2013 (CBC/Radio-Canada, 2014a). De manière ponctuelle, les Jeux olympiques de Sotchi en 2014 avaient permis au radiodiffuseur public d'attirer environ 10,7 millions de Canadiens pour plus de 14 millions d'heures de contenus vidéos en ligne avec à la clé, un nombre record de téléchargements de l'application mobile olympique, soit plus de 2,5 millions de fois, durant la période de l'événement (*ibid.*). La SRC s'inscrivait dans une logique visant à « créer de nouveaux liens [avec] le public » (CBC/Radio-Canada, 2011c : 2). L'essor continu du numérique oriente, dès lors, les services publics médiatiques vers un nouveau tournant.

La stratégie 2020 : *Un espace pour nous tous.*

Les habitudes de consommation de contenu médiatique ne changent pas aussi rapidement que l'évolution des technologies. En tenir compte devient donc primordial pour la SRC dans sa dynamique d'évolution vers le numérique. En 2014, les auditoires canadiens passaient encore plus de temps devant la télévision que sur internet avec en moyenne 27 heures par semaine (CBC/Radio-Canada, 2015 : 15). Dans le marché francophone, la prédominance de la télévision reflétait les constats du contexte national. En revanche, la réalité était tout autre dans le marché anglophone où internet dominait dans la catégorie de la consommation médiatique des usagers (*ibid.* : 16). Pour prendre la pleine mesure du virage au numérique, le radiodiffuseur s'était fixé deux importants objectifs à l'horizon 2020 (CBC/Radio-Canada, 2014b : 2) : 1) doubler sa portée numérique en ayant un Canadien sur deux qui utilise les services numériques de CBC/Radio-Canada chaque mois, soit 18 millions de personnes et, 2) avoir trois Canadiens sur quatre qui répondent que Radio-Canada ou CBC est très importante pour eux, personnellement.

De telles visées impliquaient la restructuration des modes de production et de diffusion de l'information et de la culture au sein du média public. Les options de celui-ci étaient alors de passer d'une programmation généraliste à des offres de contenu ciblées, de transiter des services traditionnels aux ressources numériques, de réduire ses investissements de production au profit d'un rôle de radiodiffuseur moderne et multiplateforme (*ibid.* : 29). L'enjeu qui sous-tendait ces choix stratégiques était de rester agile et souple dans un marché très changeant, mais aussi et surtout de garder une viabilité financière.

La logique de programmation n'était cependant pas abandonnée par le diffuseur public, car comme nous l'avons rappelé plus haut, une grande partie du public utilisait encore ses services traditionnels. En revanche, les investissements sur le numérique devenaient plus importants. En ce sens, les initiatives de la stratégie *Un espace pour nous tous* étaient focalisées sur le développement et le déploiement de solutions numériques pour être en phase avec la personnalisation de l'expérience des auditoires. La plateforme Ici.Tou.tv était la pierre angulaire de cette migration vers le numérique avec sa version payante Ici.Tou.tv Extra qui offrait un contenu original et exclusif aux abonnés. L'application était aussi accompagnée d'une zone dédiée à la jeunesse avec un espace parent (CBC/Radio-Canada, 2018). Dans la même veine, la plateforme CBC Gem, appelée à jouer un rôle similaire à Ici Tou.tv dans le marché anglophone, fut lancée en 2018 (CBC/Radio-Canada, 2019a). Pour mieux attirer les auditoires, l'offre de CBC Gem proposait 4000 heures de contenu avec une version gratuite et une autre, payante. Cette dernière donnait accès au visionnement sans publicité (Tremblay *et al.*, 2019). Le déploiement de CBC Gem a été accompagné par le lancement de son application mobile pour faciliter son accessibilité auprès du public.(CBC/Radio-Canada, 2019a)

Aussi, le diffuseur avait lancé un projet de développement d'une plateforme commune concernant son offre musicale pour CBCMusic et ICIMusique en vue d'une expérience plus agréable aux usagers avec l'ajout d'une fonctionnalité semi-interactive (CBC/Radio-Canada, 2017). Entre autres projets de plateformes, nous pouvons remarquer l'importance accordée à la jeunesse, notamment avec la redynamisation de CBC Kids qui participe à informer les enfants de manière adaptée (CBC/Radio-Canada, 2018).

On peut constater globalement un important usage des services numériques déployés par la SRC. La programmation événementielle y a certainement joué un rôle crucial en permettant la découvrabilité des sites et applications. D'une part, la stratégie multiplateforme pour la couverture des Jeux olympiques de Rio 2016 montre que 92% des Canadiens ont suivi l'événement via les canaux du diffuseur public. D'autre part, elle révèle 13,3 millions de pages internet consultées et 2,2 millions de vidéos visionnées par jour, au cours de l'événement (CBC/Radio-Canada, 2017 : 3). Relativement aux objectifs de ce plan et à sa mise en œuvre, il est manifeste que les Canadiens ont adopté les services numériques du radiodiffuseur public, qui a ainsi dépassé sa cible de départ de 18 millions. En termes chiffrés, pour l'année 2018-2019, ils étaient à 20,2 millions d'utilisateurs générant environ 163 millions d'interactions par mois (CBC/Radio-Canada, 2019 : 23). Le passage d'une logique de production à celle de la diffusion de contenus a permis à la SRC de réduire ses coûts de 104 millions de dollars en 2019 (*ibid.*). Le virage numérique semble ainsi atteindre sa vitesse de croisière et fortifie la relation entre le radiodiffuseur public et ses auditoires.

La stratégie 2022 : *Entre nous, c'est pour la vie.*

Dans le prolongement des précédents plans, la stratégie numérique 2022 cherche à consolider les acquis, notamment ceux de la personnalisation des services numériques. La vision de la stratégie triennale *Entre nous, c'est pour la vie* est triple : 1) placer les auditoires au cœur des actions ; 2) bâtir une relation avec les Canadiens qui durera toute leur vie et ; 3) demeurer la marque médiatique qui inspire le plus de confiance au public (CBC/Radio-Canada, 2019b). Une

attention particulière est accordée à la jeunesse, laquelle constitue le cœur de cible de la SRC. Justement parce que les manières de consommer du contenu médiatique avaient connu une rapide évolution. Déjà en 2018, 24% des publics canadiens consommaient des contenus exclusivement en ligne alors que 45% de la population combinait les supports traditionnels et les plateformes numériques (*ibid* : 7). Rappelons aussi que le marché mondial et canadien est dominé par des géants du numérique qui dépensent des dizaines de milliards de dollars en production de contenu international alors que les investissements de l'industrie canadienne du contenu ne dépassent pas les deux milliards (CBC/Radio-Canada, 2020). Pour rester fidèle à son mandat de promotion de la culture nationale, la SRC mise sur la narration d'histoires typiquement canadiennes. Elle met en avant la jeunesse qu'il convient de convaincre avec des projets captivants qui lui parlent.

Familiariser davantage ce pan de l'auditoire à des contenus canadiens tant informationnels que culturels apparaît ainsi comme un enjeu de taille. En ce sens, le diffuseur public a investi dans l'évolution de l'infrastructure d'abonnement, l'analyse des données de navigation et les recommandations (*ibid.*). Dans la foulée, des applications sont lancées pour le secteur audionumérique : OHdio pour les services français et CBCListen pour les services anglais. Deux applications qui regroupent tous les contenus parlés, baladodiffusés et musicaux en un seul endroit. CBCListen offre, quant à elle, la fonctionnalité de géolocalisation afin de proposer aux utilisateurs des contenus régionaux (*ibid.*). Sur le plan informationnel, des projets comme MAJ (Mon Actualité du Jour) permettent de renseigner les jeunes de 13 ans et moins sur des sujets d'actualité à partir du site de Radio-Canada et des médias sociaux comme YouTube et Instagram. Son équivalent des services anglais RECAP est diffusé de manière hebdomadaire sur CBC Television et sur YouTube.

L'exécution de la stratégie 2022 a coïncidé avec la pandémie de COVID-19 qui a bouleversé le secteur des médias et accéléré les changements des modes de consommation des usagers. Ces derniers sont devenus plus connectés que jamais. Les recherches de nouvelles sur les plateformes numériques de la SRC ont connu une hausse considérable à l'instar des taux d'engagement. Pour sa part, le radiodiffuseur public a augmenté ses programmes jeunesse sur l'ensemble de ses plateformes. L'accès à sa plateforme éducative Curio.ca a été rendu gratuit aux Canadiens (*ibid.* : 11).

La mesure du rendement de la stratégie 2022 révèle une courbe ascendante de la portée numérique des sites et des applications du diffuseur public avec un temps d'engagement estimé à 36 minutes et 63 minutes par visite respectivement pour les services anglais et français. (CBC/Radio-Canada, 2021b). Les plateformes dédiées à la jeunesse ont largement dépassé les attentes avec une moyenne mensuelle de 2,74 millions de consultations de CBC Kids, CBC Kids News et CBC Gem pour les services anglais. Pour le marché francophone, les chiffres montrent 510.000 visites de la zone jeunesse de l'application Ici.Tou.tv (CBC/Radio-Canada, 2021b).

Conclusion : les auditoires au cœur des stratégies numériques

La numérisation est un processus complexe qui ne dépend pas seulement de la volonté des médias de service public. Elle implique la prise en charge des paramètres d'un marché constamment reconfiguré par les géants de l'industrie du numérique et par l'évolution des habitudes de consommation des usagers. La SRC a su se positionner très tôt pour continuer d'assumer son mandat malgré les défis financiers et la chute de ses revenus publicitaires. La rhétorique de l'ensemble des stratégies montre que les auditoires ont été au cœur de l'argumentaire du radiodiffuseur et ont contribué à guider ses choix dans la programmation comme dans la plateformes. Les trois stratégies numériques ont cherché à renouveler la relation entre la SRC et ses auditoires en créant de nouveaux liens avec eux. À l'heure de

l'hyperconnectivité des publics, la numérisation intégrale des services publics médiatiques est devenue un horizon envisageable. Catherine Tait, la présidente-directrice générale de CBC/Radio-Canada a annoncé que la SRC s'y prépare déjà (Woolf, 2023).

Bibliographie

- Bonhomme, M. (2015). Auditoire. *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Consulté sur <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/auditoire/>.
- Carré, D., & Vidal, G. (2018). *Hyperconnectivité. Enjeux économiques, sociaux et environnementaux*. ISTE Éditions.
- CBC/Radio-Canada. (2011a). *Rapport annuel 2010-2011*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2011b). *Sommaire du plan d'entreprise. Partout, Pour tous 2011-2012 à 2015-2016*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2011c). *Stratégie 2015. Partout, Pour tous, Plan stratégique quinquennal de CBC/Radio-Canada*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2012). *Sommaire du plan d'entreprise 2012-2013 à 2016-2017*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2013). *Sommaire du plan d'entreprise. Partout, Pous Tous 2013-2014 à 2017-2018*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2014a). *Sommaire du plan d'entreprise 2014-2015 à 2018-2019*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2014b). *Stratégie 2020. Un espace pour nous tous – Plan stratégique de CBC/Radio-Canada*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2015). *Sommaire du plan d'entreprise 2015-2016 à 2019-2020*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2017). *Sommaire du plan d'entreprise 2017-2018 à 2020-2021*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2018). *Sommaire du plan d'entreprise 2018-2019 à 20122-2023*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2019a). *Sommaire du plan d'entreprise 2019-2020 à 2023-2024*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2019b). *Stratégie 2022 : Entre nous, c'est pour la vie · Notre nouvelle stratégie pour les trois prochaines années*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2020). *Sommaire du plan d'entreprise 2020-2021 à 2024-2025*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2021a). *Enviroscan. Analyse de l'environnement médiatique*. CBC/Radio-Canada.
- CBC/Radio-Canada. (2021b). *Sommaire du plan d'entreprise 2021-2022 à 2025-2026*. CBC/Radio-Canada.
- Derieux, E. (2015). Service public de l'audiovisuel. *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Consulté sur <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/service-public-de-laudiovisuel/>.
- Donnat, O. (2010). Les pratiques culturelles à l'ère numérique. *L'Observatoire*, 2(37), 18-24. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/lobs.037.0018>.
- George, É. (dir.) (2019). *Numérisation de la société et enjeux sociopolitiques 1. Numérique, communication et culture*. ISTE Éditions.
- Lafon, B. (2013). Les services publics de radio-télévision à l'orée du XXI^e siècle. Entre (non)conceptions politiques, industrialisation et techniques numériques : *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2(14), 3-14. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/enic.015.0003>.

- Lafon, B. (2021). Identités télévisuelles. Les stratégies de marque des groupes de télévision face à l'extension du domaine médiatique (TF1, France Télévisions, Canal+, M6). *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 6(230), 39-80. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/res.230.0039>.
- Lecolle, M. (2015). Public (lexique). *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Consulté sur <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/public-lexique/>.
- Miège, B. (2020). *La Numérisation en cours de la société. Points de repères et enjeux*, Presses universitaires de Grenoble.
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2021). *L'Analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (5^e éd.). Armand Colin, coll. « U ».
- Tindale, C. W. (2009). L'argumentation rhétorique et le problème de l'auditoire complexe. *Argumentation et analyse du discours*, (2). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/aad.493>.
- Tremblay, G., Bizimana, A.-J. et Kane, O. (2019). *Le Service public médiatique à l'ère numérique. Radio-Canada, BBC, France Télévisions : expériences croisées*. Presses de l'Université du Québec.
- Woolf, M. (2023, 7 février). CBC Signals Plans to go Full Streaming, Ending Traditional TV and Radio Broadcasts [article]. *The Globe and Mail*. Consulté sur <https://www.theglobeandmail.com/politics/article-cbc-digital-streaming/>.

Évolutions techniques du documentaire et des pratiques touristiques
Technical developments in documentary and tourism practices

Natacha Cyrulnik
Aix-Marseille université, UMR 7061 Prism, CNRS
natacha.cyrulnik@prism.cnrs.fr

Résumé

Le documentaire de création insuffle une nouvelle manière d'analyser les sites touristiques, dans une approche à la fois artistique et anthropologique. L'objet documentaire se positionne comme un outil de recherche pour une autre appréhension territoriale. Les nouvelles pratiques touristiques s'accompagnent de nouvelles formes audiovisuelles liées aux techniques, dans la série documentaire « sortir de la carte postale », pour témoigner de ces sites, qui peuvent aussi faire évoluer les usages des touristes.

Mots-clés : Documentaire, tourisme, représentations, méthodes, pratiques.

Abstract

The creative documentary instills a new way of analysing tourist sites, in an approach that is both artistic and anthropological. The documentary object is positioned as a research tool for a different territorial understanding. The new tourist practices are accompanied by new audiovisual forms, in the documentary series "getting out of the postcard", to bear witness to these sites, which can also change the uses of tourists.

Keywords: Documentary, tourism, representations, methods, practices.

Évolutions techniques du documentaire et des pratiques touristiques

Natacha CYRULNIK

Le tourisme évoque des sites patrimoniaux à visiter, des attractions, une manne économique au niveau territorial, etc. Le questionner par le biais du documentaire de création (Niney, 2000 & 2002) insuffle une nouvelle manière d'analyser ces sites, dans une approche à la fois artistique et anthropologique. L'objet documentaire se positionne ici comme un objet et un outil de recherche. Il favorise une nouvelle appréhension territoriale. Nous partons de l'hypothèse que les nouvelles pratiques touristiques s'accompagnent de nouvelles formes audiovisuelles liées aux techniques pour témoigner de ces sites, et/ou que ces propositions cinématographiques peuvent faire évoluer les usages sur ces sites. Au croisement des « médiacultures » (Maigret et Macé, 2005), le documentaire, avec les évolutions techniques du matériel numérique, s'offre comme un témoin de ces évolutions.

Dépassant les clichés sur ces lieux et autres selfies, une série documentaire est mise en oeuvre pour aider le spectateur à expérimenter ces territoires particuliers par l'art, en référence à John Dewey (1934) et à Tim Ingold (2013). Loin des reportages formatés ou des films publicitaires, le documentaire permet une nouvelle forme de *storytelling* (Lits, 2015 ; Le Corf, 2015) de ces sites. L'appréhension est souvent proche du *marketing* dans les représentations audiovisuelles de ces sites (Cyrulnik, 2017) afin d'attirer le plus de touristes possible. Pour autant, les pratiques et usages de ces sites évoluent, tant au niveau des représentations filmiques qu'au niveau des comportements des touristes. C'est ce que propose de questionner la série « Sortir de la carte postale ».

L'analyse des trois premiers films de cette série documentaire sur des sites de Marseille et de Martigues témoigne de différentes formes de tourisme qui évoluent au niveau international, encore plus depuis la crise sanitaire (Andrade, 2022) ! Cette collection de courts films d'une dizaine de minutes s'attache à relater l'ambiance des lieux, avec les sons des pratiques locales mélangés aux langues parlées ou avec des plans relativement longs qui témoignent des déambulations des touristes ou des usages des habitants. Si la démarche ne semble pas forcément novatrice au prime abord dans la mesure où l'invention technique n'est pas spectaculaire, elle n'en demeure pas moins originale pour questionner la vie au quotidien d'un site touristique, afin de mieux le comprendre (Niney, 2002), et surtout elle s'adapte techniquement aux nouvelles pratiques touristiques. Elle offre un moyen d'analyser les évolutions des pratiques touristiques en même temps que ces documentaires en donnent une appréhension sensible. Le fond s'allie à la forme. Cette méthode (Cyrulnik, 2018) permet de penser la manière de représenter le monde et témoigne de ce qui s'y joue, en même temps qu'elle offre une expérience au spectateur qui favorise une pensée critique. La proposition de ce nouveau dispositif audiovisuel, technique et pratique, permet d'acquérir de nouvelles connaissances sur les usages touristiques en mutation (Cyrulnik, 2020).

Technique et narration audiovisuelles

La numérisation de la culture au prisme des codes audiovisuels publicitaires est questionnée à travers cette série. Loin des normes audiovisuelles qui pouvaient paraître imposées pour ce qui concerne le tourisme, avec des représentations proches d'un clip constitué de belles images et d'une musique plus ou moins envoutante par exemple, la pratique revendiquée plus « authentique » de certains touristes (Cravatte, 2009) suggère également de nouvelles formes de représentations filmiques. Des guides et autres blogs proposent des alternatives aux voyages organisés et aux selfies pris dans l'axe du bâtiment patrimonial qui correspondent aux

représentations sociales auxquelles le tourisme fait référence au prime abord. La plupart des films publicitaires touristiques, ou la pratique presque systématique des selfies, implique une forme de formatage audiovisuel quant à la représentation de ces sites. Pour autant, cette série va dans le sens de ces nouveaux usages plus « authentiques ». D'un comportement touristique revendiqué, un esprit critique transparait dans ces nouvelles représentations audiovisuelles. Et la dimension artistique est un plus pour cela.

La série de documentaires « Sortir de la carte postale » a été mise en œuvre afin de proposer des films courts qui témoignent de l'ambiance d'un site touristique. Loin des interviews et d'un discours affirmé, le fait de travailler sur l'atmosphère d'un lieu (Samurtojo & Pink, 2019) offre une approche sensible du territoire. Les pratiques des touristes évoluent et impulsent de nouveaux codes communicationnels qui peuvent être retranscrits de manière audiovisuelle : prendre le temps sur un site ; écouter toutes les ambiances, expressions, langues et situations ; capter des interactions caractéristiques du site, etc. L'art associé à l'anthropologie s'offre ici comme une opportunité pour une approche sensible (Pink, 2015).

Prendre le temps sur ces sites suggère au spectateur de faire l'expérience de passer du statut de touriste à celui de voyageur (Paquot, 2014). Cette association entre anthropologie et création à travers le documentaire permet une expérience encore plus forte pour le spectateur et propose une méthode pour appréhender le site autrement.

L'apport technique de l'appareil photo

Le fait d'utiliser un appareil photo numérique permet de se fondre parmi les touristes pour capter des images et des sons. Cet objet du quotidien pour un visiteur est ici utilisé à des fins professionnelles avec une excellente qualité d'image : un Lumix GH5 en 4K qui permet aussi de capter du son synchrone. Il favorise ainsi une approche immersive parmi ces visiteurs.

Des micros peuvent être ajoutés pour travailler sur l'ambiance, avec un zoom H2 notamment : objet discret qui tient dans une main et capte des ambiances ou des sons particuliers pour relater l'atmosphère du lieu dans le film. La technique suscite une forme en accord avec le fond du sujet. Une méthode pour filmer apparait par la technique pour témoigner au mieux de l'ambiance d'un site touristique.

La technique du site et ses pratiques

Les pratiques touristiques des sites évoluent, avec la création architecturale de Norman Foster architecte de renom qui a proposé de construire une « ombrière » sur le vieux port à Marseille, par exemple. L'effet de miroir au-dessus de la tête des touristes fait que les gens se filment à l'envers, la tête tournée vers le haut avec leur téléphone portable, souvent en marchant... une situation originale à filmer. L'architecture du lieu insuffle donc des séquences à filmer. A cela s'ajoute le jeu entre les pêcheurs du vieux port vendant leurs poissons aux touristes qui attendent, à l'ombre du bâtiment, leur navette pour se rendre sur d'autres sites touristiques de la ville. Touristes et habitants se mêlent et jouent l'un avec l'autre.

Dans le deuxième film sur Marseille, au petit port de pêche du Vallon des Auffes, les Marseillais finissent par être ensemble le soir avec les touristes pour boire un verre, alors que leurs pratiques différaient dans la journée (Cyrulnik, 2022). Et, l'ambiance sur le quartier de l'île à Martigues témoigne d'une vie paisible, avec des touristes qui déambulent aussi tranquillement.

Ces exemples de films témoignent d'un point de vue anthropologique de différentes pratiques touristiques en même temps que de différents modes de vie au quotidien sur ces sites.

La méthode qui en découle pour filmer

L'appareil photo décrit plus haut détermine une méthode à mettre en œuvre pour cette série, inspirée de la méthode du documentaire de création (Cyrulnik, 2018) basée sur le choix d'un dispositif (Agamben, 2007) et d'une observation participante (Winkin, 2001) avec une

immersion du filmeur par rapport au filmé pour entrer dans une approche compréhensive (Mucchielli, 2004) du lieu et de ses pratiques. Le choix du matériel résulte de l'intention de réalisation du départ qui vise à faire expérimenter un quotidien du site filmé.

L'immersion parmi les touristes grâce au matériel numérique favorise ainsi la réflexion sur la complexité de la situation et des évolutions touristiques en prenant principalement le temps (une dizaine de minutes de film plutôt qu'un selfie) et en travaillant sur l'ambiance pour une approche sensible (Samurtojo & Pink, 2019). Cette méthode contribue à témoigner des processus complexes (Morin, 1990) à prendre en compte pour mieux comprendre ces sites et leur vie au quotidien.

Les récits qui se composent

Le parti-pris de travailler exclusivement sur l'ambiance du lieu suscite une forme de narration proche de la déambulation. Ce que l'on appelle parfois les « films mosaïques » s'écrit ici en proposant au spectateur un cheminement des situations captées, qui s'enchainent au fil du temps du film (que ce soit une journée ou une saison), et qui participent à l'immerger aussi. Un fil conducteur accompagne le spectateur de manière plus ou moins perceptible. La narration n'est pas explicitement lisible, c'est l'approche sensorielle du lieu qui prime (Pink, 2015). Ce parti-pris implique de composer un récit plutôt qu'un discours directement incarné par une personne (Genette, 1990). Le processus d'immersion que propose le réalisateur d'un point de vue technique se prolonge pour le spectateur de manière sensible. Ainsi, cette approche à la fois anthropologique et sensible place le documentaire de création comme un outil et une méthode adaptés pour expérimenter cela.

Apprentissage, connaissance et esprit critique

La réception des publics et des chercheurs est analysée au moment de la projection des films de cette série. Si tout documentaire favorise l'acquisition d'une connaissance (Niney, 2002), il permet aussi de faire une expérience qui suscite un esprit critique par rapport à la situation dont le film témoigne.

La pédagogie du documentaire au service de l'analyse des usages des touristes

D'un point de vue anthropologique, une meilleure connaissance de la vie au quotidien de ces sites est réalisée par cette expérience documentaire (Niney, 2009) pour l'ensemble des spectateurs, quel que soit leur statut. Le partage et l'échange lors du débat à l'issue de la projection suscitent une reformulation phénoménologique pour les spectateurs qui incitent à la réflexion et à l'esprit critique, et impliquent encore plus le spectateur dans ce qu'il vient de voir (Cyrulnik, 2015). L'expérience de spectateur développe ce que Philippe Meirieu et Isabelle Stengers appellent un « savoir vivant » (2007), qui correspond ici à un processus original d'engagement du spectateur : parce qu'il en a fait l'expérience, le spectateur appréhende par le corps (Bellour, 2009) et l'esprit, la vie de ces sites.

En regardant ces films, puis en échangeant à leur sujet, l'évolution dans les pratiques des touristes apparait. Par exemple, alors que sur le premier volet de cette série tourné sur le vieux port à Marseille les touristes affluaient et les marseillais jouaient avec eux pour vendre leur poisson dans un registre pittoresque proche du *marketing*, dans le deuxième volet, tourné après le troisième confinement, les touristes et les habitants se mêlaient dans les bars au bord de l'eau dans le petit port du vallon des Auffes, comme si le plus important après ces périodes de confinements qui isolaient, était pour tous de prendre le temps de partager des moments ensemble. Ils se fondaient les uns avec les autres ayant le même but, la même priorité de convivialité (Cyurulnik, 2022). Ainsi, dans une approche anthropologique revendiquée tant dans la forme cinématographique que dans l'analyse de ce qui est montré dans les films, les usages

et leurs évolutions sont décryptés. Et ceux-ci restent au cœur des échanges après le visionnage, qu'ils soient expérimentés seul derrière son ordinateur (mais échangés via internet ou *de visu* plus tard) ou dans une salle de cinéma (dans le cadre d'un colloque en 2022 ou lors de la fête du court métrage en 2023). Ainsi, les propos tenus à l'issue de la projection de ces documentaires témoignent d'une situation qui est reformulée lors des débats (Cyrulnik, 2015).

Une prise de recul

Une prise de recul est suscitée par le documentaire. Le « re » de « représentation » qu'analyse Daniel Bounoux (2006) permet de prendre une certaine distance par rapport à la situation présentée. Par le documentaire en tant que représentation filmique, l'esprit critique des spectateurs est ici favorisé : que ce soient les touristes qui découvrent une vie au quotidien à côté de l'image de carte postale, l'habitant qui voit ses usages valorisés, le chercheur qui peut en tirer des conclusions sur les nouvelles pratiques touristiques, etc. La nouvelle forme de connaissance acquise ainsi relativise la compréhension du lieu.

L'apport de la création cinématographique à travers le parti-pris de l'ambiance d'un lieu dans un film aiguise aussi cette approche sensible et suscite une impression forte à valoriser lors du débat à l'issue de la projection (Cyrulnik, 2015).

Ces sites touristiques le sont précisément parce qu'ils suscitent un imaginaire en amont. Ces visiteurs viennent voir un bâtiment patrimonial avec toute l'histoire qu'il véhicule, le lieu d'un événement passé, ou le plateau de tournage d'un film, par exemple. Par les documentaires de cette série, le spectateur prend le temps de les percevoir autrement, ancrés dans une vie quotidienne qui se mêle à ces pratiques touristiques souvent fugitives.

Pour autant, par le choix de l'ambiance, la démarche devient plus immersive. L'approche compréhensive du film se prolonge dans la salle, et les interactions humaines à travers les propos reformulés ensemble ancrent encore plus une nouvelle perception de ces sites et de leurs usages (Cyrulnik, 2017). Les récits qui en sont fait à ce moment-là aident à en acquérir une nouvelle connaissance. L'immersion que propose cette forme de documentaire suscite d'autres approches narratives : celle du film comme celle présente dans les propos des spectateurs. Cette correspondance entre les deux permet d'affirmer que la forme du film aide à mieux cerner le fond de la situation.

Alors que les touristes bousculent les usages de ces sites, ils révèlent en même temps une évolution de la société, d'un point de vue touristique comme d'un point de vue social et sociétal.

Diffusion et circulation sociale

Enfin, la diffusion de ces films, que ce soit sur les sites de villes ou de La compagnie des Embruns en tant que producteur, dans les réseaux sociaux, ou lors de projections dans des festivals ou dans des salles de cinéma, permet d'échanger, à distance ou *de visu*, afin de formuler ensemble ce qui est en évolution dans les pratiques touristiques.

Les reformulations phénoménologiques (Paillé et Mucchielli, 2005) sont d'autant plus importantes que selon les situations, elles se nuancent. Les représentations évoluent. Dans une approche anthropologique, une forme de synthèse du vécu (Paillé et Mucchielli, 2005) s'opère à chaque projection (Cyrulnik, 2015). Ainsi lors de la projection du premier film à l'occasion d'un colloque à Lisbonne¹, les chercheurs analysaient l'architecture et la circulation des usagers tout en vantant l'ambiance comme une force pour mieux cerner cela. Les Marseillais lors de la projection du deuxième volet au cinéma La Baleine à Marseille² témoignaient à la fois de la radicalité du parti-pris de ne filmer que l'ambiance du lieu, tout en affirmant une forme

¹ A l'occasion du colloque "Back to the human scale, rethinking living spaces for tomorrow" organized by Universidade Lusófona of Lisbonne, le 24 November 2022 à 19h15, suivi d'un débat avec la réalisatrice Natacha Cyrulnik.

² Au cinéma La baleine à Marseille, le 16 mars 2023 à 19h et 21h dans le cadre de la fête du court-métrage et de la carte blanche à l'Aarse, Association des Auteurs Réalisateurs du Sud-Est.

d'immersion qui les replongeaient dans la vie qui s'y déroule au quotidien, espérant que les touristes la comprendraient mieux ainsi³. Enfin, d'autres en parlaient entre eux lors d'un repas alors qu'ils avaient tous vu ces films sur le site de la Compagnie des Embruns, et affirmaient à cette occasion leur intérêt pour cette série afin de sortir la ville de Marseille de la caricature dont elle est souvent victime dans les médias traditionnels.

Ces différentes réflexions montrent à quel point un film documentaire suscite une prise de recul sur la situation filmée, et révèlent l'acquisition de nouvelles formes de savoirs qui émergent selon les modes de projections expérimentés. Cette diversité, tout en offrant plusieurs vies à ces films, affirme l'intérêt de la mise en production de ces autres formes filmiques afin que les représentations sociales évoluent aussi, que ce soient pour les habitants, les touristes ou les chercheurs. Loin du reportage caricatural, ces documentaires qui immergent le spectateur dans l'ambiance du site offrent donc bien une approche sensible qui implique encore plus le spectateur.

Conclusion

Cette série documentaire permet d'appréhender un site de manière différente en associant des facteurs techniques, narratifs, expérientiels et immersifs. Elle pose des questions à la fois d'ordre patrimoniale, économique, anthropologique, touristique et artistique. Elle permet d'analyser de nouvelles façons d'être au monde quand on voyage. L'approche numérique de l'appareil photo permet une immersion dans les sites touristiques qui en changent les récits possibles.

A l'heure où l'Unesco entend faire une plus grande place aux « *paysages culturels* » et où la Convention européenne du Paysage réaffirme que le « *paysage [...] représente une composante fondamentale du patrimoine culturel et naturel de l'Europe* », nous pouvons transposer les bouleversements que suscitent les touristes sur les lieux patrimoniaux à l'échelle urbaine et humaine de villes comme Marseille ou Martigues. L'ensemble de ces villes est impacté, avec leur ambiance et leur manière d'y vivre au quotidien. Ainsi le tourisme « *hors des sentiers battus* » est à déconstruire. Ces nouvelles offres touristiques se multiplient dans le monde et rencontrent les pratiques et les imaginaires des touristes (Gravari-Barbas & Delaplace, 2015), qui conjointement tendent à renouveler le système touristique, par ses pratiques, ses acteurs, ses espaces, ses temporalités et ses formes (Cyrulnik, 2022).

Le tourisme devient un enjeu sociétal et change l'appréhension des territoires. Ces documentaires deviennent des témoins et des catalyseurs de réflexion sur l'impact du tourisme dans nos sociétés. En innovant par des documentaires qui prennent le temps de découvrir un site touristique dans une approche sensible, de nouveaux codes audiovisuels sont pensés pour expérimenter ces sites en accord avec de nouvelles pratiques touristiques qui émergent. Ils permettent d'ouvrir d'autres questionnements, d'autres compréhensions et d'autres enjeux sur notre monde en évolution.

Bibliographie

- Agamben, G. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Rivages Poche, coll. « Petite bibliothèque ».
- Andrade, P., & de Lemos Martins, M. (2022). *Handbook of Research on Urban Tourism, Viral Society, and the Impact of the COVID-19 Pandemic*. IGI Global.
- Bellour, R. (2009). *Le Corps du cinéma, hypnoses, émotions, animalités*, P.O.L., coll. « Trafic ».

³ Pour l'instant, il n'y a pas encore eu de projections organisées pour les touristes aussi, ce qui devraient être le cas à Martigues dès juillet 2023.

- Cyrułnik, N. (2015). Le documentaire, un espace de liberté pour une nouvelle communauté, *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (7).
- Cyrułnik, N. (2017). *Représenter le territoire, filmer la cité* [thèse en vue de l'habilitation à diriger des recherches, dirigée par A. Kiyindou, soutenue le 6 novembre 2017]. Université de Bordeaux Montaigne, laboratoire MICA. Consulté sur <https://shs.hal.science/tel-01790301>.
- Cyrułnik, N. (2018). [Visual methods, communication analysis of a documentary method](#), *Revista Latina de Comunicación Social*, (10) (Spain).
- Cyrułnik, N. (2020). Documentary Narrative for a New Understanding of a Stigmatized Public Space, *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 7(1), université de Minho (Portugal), 227-241. Consulté sur <https://rlec.pt/article/view/2121/2678>.
- Cyrułnik, N. (2022). To Identify the Evolution of Tourism Practices in a Sensitive Way Through Documentary. Dans P. Andrade et M. de Lemos Martins, *Handbook of Research on Urban Tourism, Viral Society, and the Impact of the COVID-19 Pandemic, op.cit.*
- Bougnoux, D. (2006). *La Crise de la représentation*, La Découverte.
- Cravatte, C. (2009). L'anthropologie du tourisme et l'authenticité. Catégorie analytique ou catégorie indigène ? *Cahiers d'études africaines*, 193-194. Consulté le 21 avril 2022 sur <https://journals.openedition.org/etudesafriaines/18852>.
- Dewey, J. (1934). *L'Art comme expérience [Art as Experience* (trad. de l'américain de J.-P. Cometti *et al.*)]. Gallimard, coll. « Folio essais », 2005.
- Genette, G. (1991/2004). *Fiction et diction*. Points, coll. « Essais ».
- Gravari-Barbas, M., & Delaplace, M. (2015). Le tourisme urbain « hors des sentiers battus ». *Téoros*, 34(1-2). Consulté le 7 février 2022 sur <http://journals.openedition.org/teoros/2790>.
- Ingold, T. (2013). *Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*, Routledge.
- Le Corf, J.-B. (2015). Le récit métropolitain, composante de la communication touristique. Les cas de Marseille et d'Istanbul face au label « capitale européenne de la culture ». *Synergies Monde Méditerranéen*, (5), 145-161. Consulté sur https://gerflint.fr/Base/MondeMed5/le_corf.pdf.
- Lits, M. (2015). Storytelling : réévaluation d'un succès éditorial. Dans N. Péliissier et M. Marti (dirs.), *Le storytelling. Succès des histoires, histoire d'un succès* (pp. 35). L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation ».
- Maigret, É., & Macé, É. (2005). *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Armand Colin / INA.
- Meirieu, P. et Stengers, I. (2003). *Quel « savoir minimum » dispenser à l'école ?* [débat public]. Consulté le 26 avril 2007 sur <http://www.meirieu.com/POLEMIQUES/stengersmeirieu.pdf>.
- Morin, E. (1990). *Introduction à la pensée complexe*. ESF.
- Mucchielli, A. (dir.) (2004). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*, Armand Colin, coll. « Dictionnaire ».
- Paillé, P., & Mucchielli A. (2005). *L'Analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Armand Colin, coll. « U ».
- Niney, F. (2000). *L'Épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*. De Boeck Université.
- Niney, F. (2002). *La poétique documentaire comme forme de connaissance*, États généraux du film documentaire.
- Niney, F. (2009). *Le Documentaire et ses faux-semblants*, Klincksieck, coll. « 50 questions ».
- Paquot, T. (2014). *Le Voyage contre le tourisme*. Etérotopia, coll. « Rhizome ».
- Pink, S. (2015). *Doing Sensory Ethnography*. SAGE Publications.
- Samurtojo, S., & Pink, S. (2019). *Atmospheres and the Experiential World. Theory and Methods*. Routledge.

Winkin, Y. (2001). *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*. Seuil, coll. « Points essais ».

Filmographie

Cyrulnik N. (2020). [« Sortir de la carte postale #1 - L'ombrière, Marseille »](#), 10'.

Cyrulnik N. (2021). [« Sortir de la carte postale #2 - Le vallon des Auffes, Marseille »](#), 11'.

Cyrulnik N. (2022). [« Sortir de la carte postale #3 - L'île, Martigues »](#), 12'.

Les catalogues cinéphiles en ligne en tant que médias alternatifs : étude des pratiques contre-hégémoniques des services de vidéo-sur-demande par abonnement dédiés au cinéma d'auteur.
Online cinephile catalogs as alternative media: A study of the counter-hegemonic practices of subscription video-on-demand services dedicated to auteur cinema.

Justine Dorval
Université du Québec à Montréal ; CRICIS
dorval.justine@courrier.uqam.ca

Résumé

Comment un média peut-il être décrit comme alternatif du moment qu'il emploie les mêmes dispositifs que les grands médias desquels il cherche à se distinguer ? Cette présentation se penchera sur le cas des services de vidéo sur demande par abonnement (VSDA) qui proposent majoritairement du cinéma d'auteur : ONF.ca, Tënk, Mubi, The Criterion Channel et Kanopy. Notre objectif est d'observer leurs pratiques de diffusion et d'en dégager l'idée d'une alternativité qui sous-tendrait un décentrement des approches hégémoniques des plateformes les plus populaires au Canada (Netflix, Disney+, etc.), en proposant d'autres expériences du cinéma. Nous avons divisé les pratiques de ces services en quatre grands axes : modèles socioéconomiques; formation des catalogues; approches de médiation; espaces de parole citoyenne. C'est à travers ceux-ci qu'a été explorée la notion d'alternativité vis-à-vis les pratiques des cinq services étudiés.

Mots-clés : médias alternatifs, vidéo sur demande par abonnement (VSDA), catalogues cinéphiles, médiation, cinéma d'auteur.

Abstract

How can we describe a media as alternative if it uses the same devices and interfaces as the mainstream media from which it seeks to distinguish itself? This presentation will examine the case of subscription video-on-demand (SVOD) services that mainly offer auteur cinema: ONF.ca, Tënk, Mubi, The Criterion Channel, and Kanopy. Our objective is to observe their broadcasting practices and to draw from them the idea of an alternativity which would underlie a certain decentering from the hegemonic broadcasting approaches of the most popular platforms in Canada (Netflix, Disney+, etc.) by offering other experiences of cinema. We have divided the practices of these cinephile catalogs into four main areas: mediation approaches, catalog formation, socio-economic models, and spaces for citizen speech. It is through these that the notion of alternativity was explored within the practices of the five services we studied.

Key words: alternative medias, subscription video on demand (SVOD), cinephile catalogs, mediation, art film.

Les catalogues cinéphiles en ligne en tant que médias alternatifs : étude des pratiques contre-hégémoniques des services de vidéo sur demande par abonnement dédiés au cinéma d'auteur.

Justine DORVAL

En 2007, le service de location de DVD Netflix amorce sa transition vers la diffusion numérique en lançant son service de vidéo sur demande par abonnement (VSDA). Le « phénomène Netflix » s'étend rapidement : de grands noms de la production audiovisuelle traditionnelle (Disney, HBO) ainsi que des acteurs des GAFAM (Apple, Amazon) se lancent aussi dans la (co)production et la diffusion audiovisuelle sur leurs propres services. Ils adoptent tous des modèles relativement similaires : abonnement, absence de publicités, présence d'exclusivités, classification algorithmique. Pourtant, en 2007 est également lancé Mubi (alors nommé The Auteurs – Hessler, 2018, p.3), spécialisé dans le cinéma d'auteur et de création. Dès ses débuts, Mubi se distingue de Netflix tout en usant des mêmes techniques de diffusion ; dans les deux cas, le cinéma se transporte vers le domicile ou l'appareil mobile via un dispositif qui permet l'ubiquité de l'expérience de visionnement (Dorval, 2020). L'expérience proposée est comparable sans être tout à fait la même : sur Netflix sont majoritairement mises de l'avant des productions grand public et populaires, alors que Mubi opte plutôt pour la mise en ligne d'œuvres choisies pour leurs qualités cinématographiques et pour leur vision d'auteur.ice. Plusieurs catalogues cinéphiles (Bonnard, 2022) ayant la même approche que Mubi lui ont depuis emboîté le pas, notamment Tënk, The Criterion Channel, ONF.ca et Kanopy.

Ainsi, historiquement, une alternative cinéophile aux services *mainstream* de VSDA a toujours existé. Les approches qui y sont préconisées peuvent être envisagées comme opposées aux pratiques des plus gros acteurs de la diffusion numérique, puisqu'ils ne courtisent pas le même public et visent des objectifs différents : au-delà d'un nécessaire besoin de rentabilité, ceux-ci s'octroient une mission de médiation et de démocratisation du cinéma qui dépasse les objectifs purement mercantiles des plateformes plus populaires. D'où l'idée de les envisager comme des *alternatives*. Cela étant, comment un média peut-il être décrit comme alternatif du moment qu'il emploie les mêmes dispositifs que les médias desquels il cherche à se distinguer? Dans le cadre d'une recherche financée par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), nous nous sommes, en parallèle d'un portrait des plateformes les plus répandues au Canada (Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, Crave, etc.), penchée sur le cas de cinq catalogues cinéphiles : Tënk.ca, Mubi.com, Criterionchannel.com, ONF.ca et Kanopy.com. Notre objectif était d'y observer leurs pratiques de diffusion et d'en dégager l'idée d'approches sous-tendant un décentrement des pratiques hégémoniques via la proposition d'une autre expérience du cinéma « maison ».

Nous proposons donc d'envisager ces plateformes en nous appuyant sur les écrits portant sur les organisations et médias alternatifs, pour en arriver à une définition des pratiques alternatives en contexte de diffusion audiovisuelle numérique. La méthodologie employée pour les étudier est à la fois déductive et inductive, car elle repose tant sur la lecture d'écrits s'intéressant à ce qui peut être considéré comme alternatif que sur un travail empirique consacré à l'observation concrète des plateformes, dans l'objectif de repenser la notion de ce qu'est un média alternatif à l'ère numérique. Notre méthodologie s'appuie sur une recherche documentaire fondée sur l'analyse de certains éléments de la plateforme, enrichie par l'étude de la documentation officielle et médiatique

entourant ces services. C'est ainsi que, pour le bien d'une analyse comparative des approches alternatives des catalogues cinéphiles étudiés, nous avons divisé leurs pratiques en quatre grands axes : 1) modèles socioéconomiques; 2) formation des catalogues; 3) approches de médiation; 4) espaces de parole citoyenne.

Questionner la notion d'alternatif en contexte numérique

Explorons d'abord ce qui peut être décrit comme une organisation alternative. Selon Parker et al. (2014), sa caractéristique principale se situe dans sa dimension contestataire, contre-hégémonique : elle se doit d'être « préfigurative » (p. 35) et de représenter une « autre option possible » à une norme dominante (Del Fa, 2019 : 28). Barin Cruz et al. (2017) rappellent toutefois qu'il existe plus d'un degré d'alternatives, avec d'un côté ce qui renvoie à différents modèles socioéconomiques (coopératives, OBNL, etc.), et de l'autre les organisations d'abord définies par leur mode oppositionnel avec le système économique dominant (Del Fa, 2019 : 32). Cela dit, l'idée circule abondamment qu'on ne peut définir une organisation alternative comme intrinsèquement « contre » ce à quoi elle s'oppose, puisqu'elle s'y inscrit aussi (Del Fa, 2019 : 27). Bref, si elle peut exister, l'organisation alternative est à la fois *engendrée par* et *en opposition avec* le système qu'elle tente de contourner : il serait impossible pour une organisation d'être entièrement alternative (Bohm, Dinerstein et Spicer, 2010) ou « pure » (Holloway, 2010 : 64). Dans ce contexte, « le caractère alternatif d'une organisation réside dans sa capacité à identifier de manière réflexive comment elle construit son altérité (par quels pratiques et discours des acteurs), et comment ce « dehors » altère son identité organisationnelle » (Dorion 2017 : 155). L'organisation doit donc consciemment expliciter ce qui la rend alternative.

Faisant suite à ces réflexions, Ferron (2006) souligne le besoin d'aller au-delà de l'idée que le média alternatif représente l'inverse d'un média traditionnel, en explorant plutôt ses multiples conceptions. Ce faisant, le caractère « alternatif » d'un média peut dépasser sa structure par l'inclusion des services de diffusion axés sur le cinéma indépendant, *underground* ou d'avant-garde (Fuchs, 2010 : 187). Il serait donc possible d'envisager qu'un média alternatif se positionne en opposition aux grands médias à travers une offre cinématographique qui, pour des raisons esthétiques (avant-garde et expérimental), politiques (cinéma engagé), de genre (documentaire de création, film d'animation) ou industrielles (cinéma indépendant, formats moins traditionnels), se présente en marge d'une offre jugée grand public ou dont la diffusion sert avant tout des objectifs de rentabilité. Les pratiques alternatives renverraient aussi aux approches de médiation, en ce qu'elles doivent faire résonner chez les récepteurs une forme de pensée critique complexe ainsi que faire travailler leurs imaginaires (*Ibid.* : 179), dans l'idée que la citoyenneté doit être « quelque chose de construit et non d'empiriquement donné » (*notre traduction*, Mouffe, 1992 : 231, dans Vatikiotis, 2008 : 115). La mobilisation des usagers et leur appropriation des médias est donc centrale dans l'idée d'un média alternatif (Hadl et Dngwon, 2008 : 18).

Concrètement, cela nous mène à penser qu'il serait « plus utile d'élaborer des modèles théoriques pour les médias alternatifs et radicaux [...] à partir des pratiques de médias qui proposent une *opposition* [aux médias dominants] » (Atton, 2002). Ainsi faut-il nous intéresser aux pratiques des cinq catalogues cinéphiles qui opèrent un décentrement des normes de médiation culturelle numérique et qui témoignent de leur *alternativité*, soit de leur caractère alternatif. Surtout, il nous faut nous intéresser à l'hybridité des pratiques qui font qu'un média « habite un champ de relations

partagé, négocié, soumis à des "pressions et tendances contradictoires" » (*notre traduction*, Atton, 2004 : 9, citant Benett [1986], 1995 : 350). Outre l'interface des différents services étudiés et tel que mentionné plus haut, il nous faut donc situer chacune de ces plateformes dans le spectre des médias alternatifs en les distinguant des grands médias, soit des « entreprises axées sur le profit et non sur la rupture d'avec le statu quo » (Langlois et Dubois, 2006 : 11).

Modèles socioéconomiques

Alors que certains des services étudiés répètent les modèles socioéconomiques employés par les grands acteurs de la diffusion numérique, d'autres se tournent au contraire vers d'autres formes juridiques et de financement, avec des objectifs dépassant ceux de la rentabilité. Mubi et The Criterion Channel adoptent un modèle similaire aux plateformes hégémoniques, puisque l'accès à leurs catalogues respectifs nécessite un abonnement mensuel des usager.ères. Tënk est aussi accessible moyennant un abonnement mensuel, mais la plateforme opère sous une forme juridique différente, étant au Canada une coopérative de solidarité : son objectif n'est donc pas de générer des profits. De son côté, Kanopy opère sous un modèle payant, mais pas pour ses usager.ères : celui-ci est plutôt un service institutionnel auquel s'abonnent les bibliothèques publiques et universités. La facture de l'abonnement au service, dont l'objectif est de combler les lacunes du marché de l'éducation en ce qui concerne la diffusion numérique de productions audiovisuelles (Smith, 2013), revient ainsi aux institutions dédiées au savoir, ce qui répond à la mission de démocratisation d'une offre à la fois culturelle, sociale et éducative de la plateforme. Pour sa part, ONF.ca est le seul service entièrement gratuit, financé en totalité par les contribuables Canadien.nes. L'Office national du film du Canada étant un producteur et distributeur d'État, sa mission de produire et de faire rayonner des œuvres canadiennes justifie que son modèle soit gratuit et largement accessible. Par ailleurs, aucun de ces services n'a recours à la publicité, ce qui est assez répandu pour les services de VSDA, mais moins pour les services gratuits.

Formation des catalogues

Chaque plateforme possède sa ou ses niches en ce qui concerne les œuvres qui composent son catalogue. Mubi et The Criterion Channel s'orientent résolument vers le cinéma d'auteur.rice et indépendant international. Leur premier public visé est d'abord cinéphile, ce qui correspond à l'identité de Criterion depuis sa création en 1984 (The Criterion Collection, Our Mission) et ce qui a positionné Mubi en opposition à Netflix lors de leurs mises en lignes simultanées. L'aspect esthétique et cinématographique des œuvres est donc central en ce qui concerne le choix des contenus proposés. Les deux services proposent majoritairement des longs-métrages de fiction, mais Mubi semble avoir un catalogue légèrement plus diversifié en ce qui concerne les genres et les formats, en laissant plus de place au documentaire et au court-métrage. De plus, les plateformes entretiennent des partenariats avec plusieurs festivals (du côté de Mubi) ou avec des cinéastes (du côté de Criterion Channel) pour la programmation de certaines sections thématiques.

THE CRITERION CHANNEL BROWSE SEARCH ALL FILMS CRITERION.COM START FREE TRIAL SIGN IN

Ari Aster's Adventures in Moviegoing

With the indelibly disturbing nightmares *HEREDITARY* and *MIDSOMMOR*, Ari Aster has already established himself as one of twenty-first-century cinema's most audacious auteurs. In this edition of *Adventures in Moviegoing*, Aster sits down to discuss the unforgettable films that have shaped his life and work. Many of his choices—including Julien Duvivier's moody noir *PANIQUE*, the twisted psychological shocker *LADY IN A CAGE*, and Lucille Marsh's unnerving mystery *THE HEADLESS WOMAN*—quiver with the same sense of dread that runs through Aster's own work.

Show less

SUBSCRIBE SHARE

ARI ASTER'S ADVENTURES IN MOVIEGOING













 Ari Aster in Conversation 22:36	 Ari Aster on PANIQUE 05:36	 Panique 1:36:44	 Ari Aster on HOBSON'S CHOICE 04:17
 Hobson's Choice 1:42:18	 Ari Aster on SANSHO THE BALIFF 04:12	 Sansho the Bailiff 2:04:26	 Ari Aster on HIROSHIMA MON AMOUR 03:28
 Hiroshima mon amour 1:32:29	 Ari Aster on AUTUMN SONATA 04:44	 Autumn Sonata 1:33:23	 Ari Aster on SONGS FROM THE SECOND FLOOR 04:47

Figure 1 – Une sélection de films sur The Criterion Channel par Ari Aster, avec commentaires du cinéaste

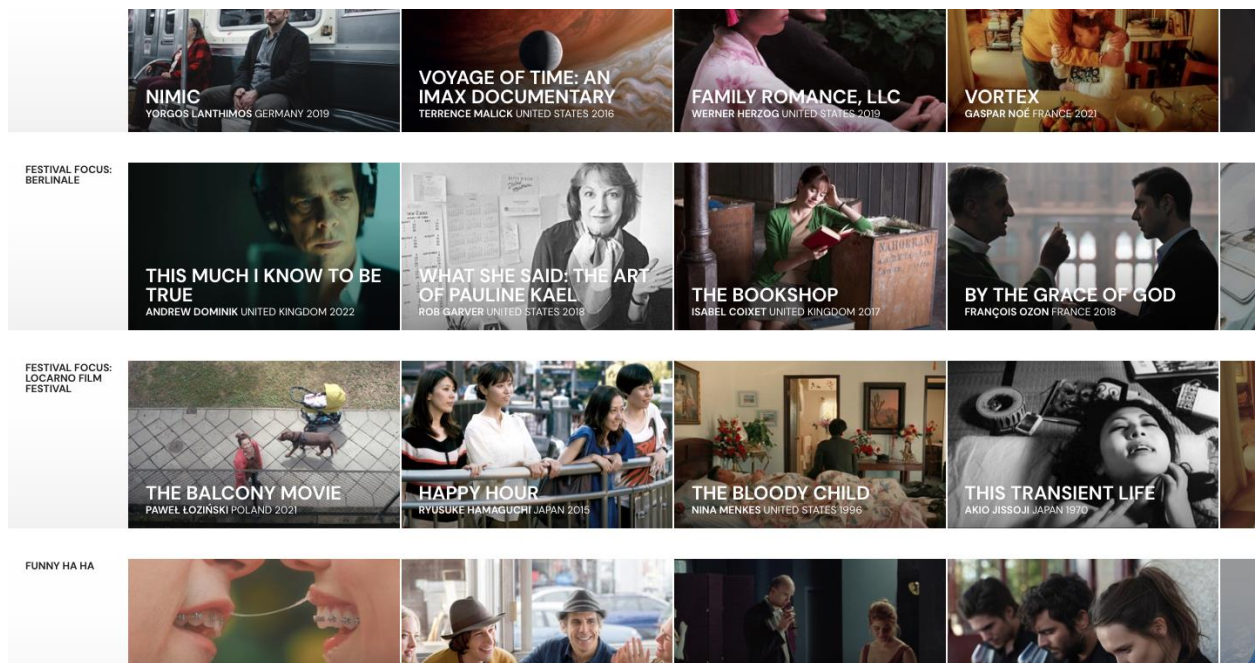


Figure 2 – Sélections de films ayant été programmés à la Berlinale et au festival de Locarno sur Mubi

À l’opposé, Tënk ne s’intéresse qu’aux documentaires et cinémas dits du *réel*, qui, selon la plateforme, « font figure d’exception dans le flot des images qui traversent nos sociétés [...] en faisant appel à notre intelligence du sensible [...]. Ce sont des films qui nous invitent à penser » (Tënk.ca, Manifeste). Cette dernière composante de leur manifeste n’est pas sans rappeler l’idée de médiations faisant appel à l’intelligence humaine dans une perspective émancipatoire (Fuchs, 2010 : 179). Par ailleurs, la parité des genres est un élément central chez Tënk, autant du côté de la formation des catalogues que de la composition de l’équipe de travail et de programmation, qui change à chaque année afin de diversifier les regards et points de vue (Lévesque, 2020). Ces considérations le rapprochent de l’idée d’un média alternatif, en ce que les œuvres proposées et les décisions à l’interne reflètent un désir de s’insérer de manière politique dans l’espace médiatique.

Le documentaire constitue aussi une importante partie du catalogue de ONF.ca, aux côtés des films d’animation, des œuvres interactives et de quelques films de fiction, ce qui en fait le seul service étudié qui attribue une place de choix à l’animation ainsi qu’aux formats courts. Contrairement aux autres services, l’offre de l’ONF ne provient que de l’interne et est composée de ses productions et co-productions, représentant des genres peu soutenus par l’industrie privée canadienne. Par ailleurs, onf.ca mise beaucoup sur la diversité des expressions culturelles et des identités : le site propose notamment un large éventail de films autochtones, sur l’histoire des noirs au Canada, sur des thématiques LGBTQ+ ou encore sur les identités québécoises et acadiennes. Une partie de son catalogue touche aussi un public jeunesse ou propose des films sous un angle éducatif.

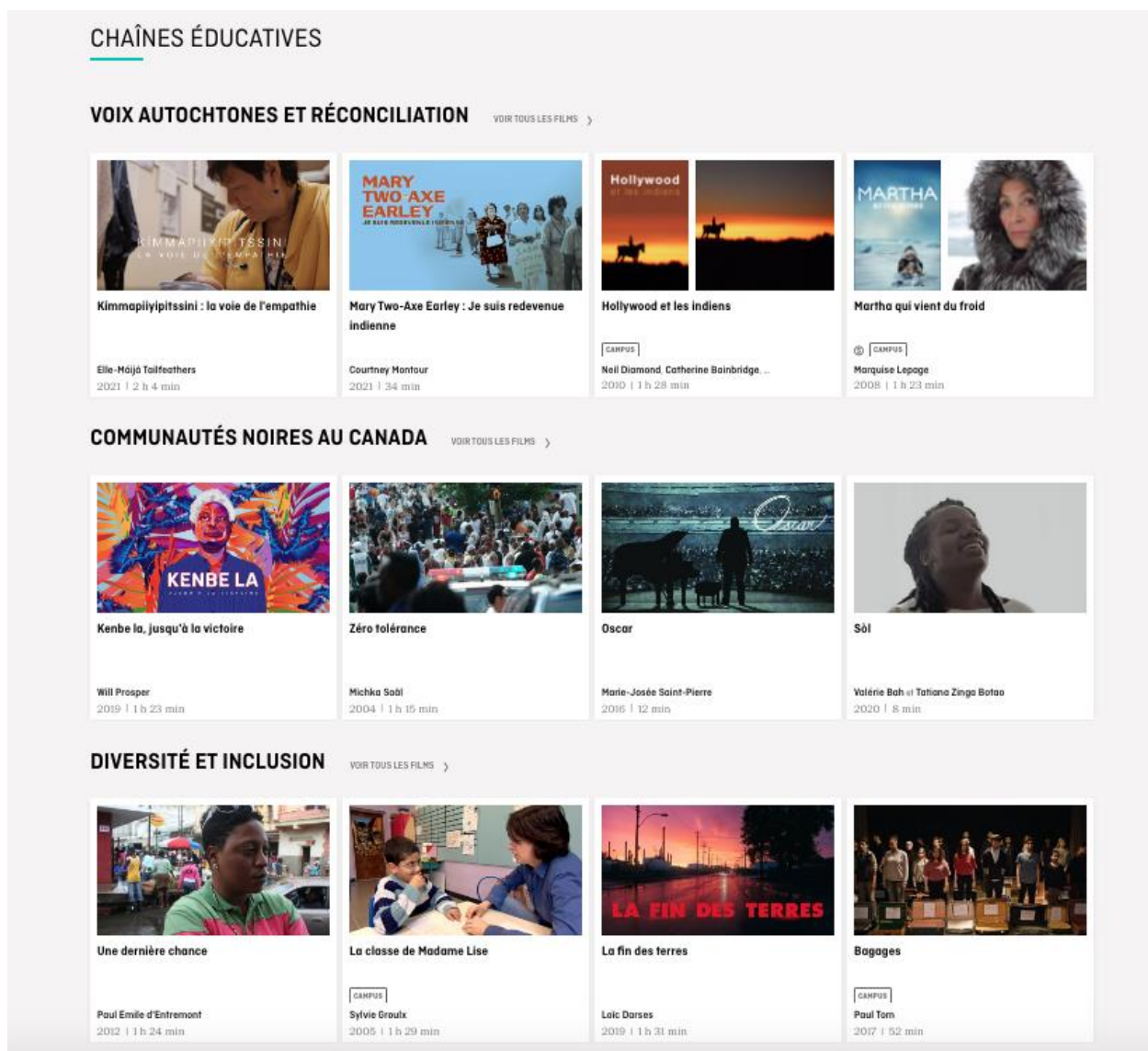


Figure 3 – une catégorisation à visée éducative sur onf.ca

Cela est également le cas pour Kanopy, qui se distingue par les liens qu'elle fait entre cinéma et apprentissage en proposant un nombre important de productions audiovisuelles qu'elle qualifie de « Thoughtful Entertainment » (Kanopy.com, page d'accueil). C'est aussi la seule plateforme du corpus qui laisse une grande place aux séries documentaires. Par ailleurs, les cinq plateformes n'hésitent pas à mettre de l'avant des œuvres du passé, que ce soit dans un effort de revalorisation cinéphilique, comme avec Mubi, The Criterion Channel ou Tënk (Lévesque, 2020), ou à travers une stratégie de patrimonialisation du côté de l'ONF (Garneau, 2015).

Approches de médiation

Les cinq services étudiés ont tous comme particularité qu'ils s'appuient sur une approche de médiation résolument humaine pour orienter les usagers sur leurs interfaces de diffusion : les films proposés sont choisis par une équipe de programmation et présentés à travers une prise de position « anti-algorithmique ». Sur Tënk, chaque film est tiré de listes thématiques proposées par

les équipes de programmation et est accompagné de deux notices : une d'un.e programmateur.rice et une de la direction artistique de la plateforme. Des contenus complémentaires sont parfois apportés aux films présentés (i.e. des entrevues avec leurs réalisateur.rices). Par ailleurs, les thématiques s'éloignent des méthodes de référencement traditionnelles (fiction, documentaire, série, etc) : Tënk fait état de ses partenariats (*Festivals*), y met de l'avant le travail de cinéastes (*Fragments d'une œuvre*) ou des films adorés par l'équipe de programmation (*Coups de cœur*). La plateforme propose aussi quelques mots-clés, qui font souvent appel à la charge poétique des films proposés : *environnement, intime, politique, mémoire*, etc.

Thèmes et formes

Tout voir

Formes

Portrait Grand entretien Archives Essai Expérimental Animation

Thèmes

Société Intime Psychologie Politique Luites Histoire Environnement Mémoire Arts
 Genres et sexualités Humour Travail Féminismes



Figure 4 – des thématiques liées au genres cinématographiques et à la charge poétique des films sur Tënk.ca

Cinq nouveaux films sont proposés chaque semaine et restent sur la plateforme pour deux mois : la stratégie de Tënk, qui valorise quarante œuvres en roulement sur son service, s'avère à l'inverse de l'approche des plateformes telles Netflix, qui misent sur une vaste quantité de contenus et sur des productions populaires susceptibles d'attirer un vaste bassin d'abonnés, peu importe leur qualité esthétique ou leur intérêt social (Lévesque, 2020).

Kanopy est la seule plateforme qui affirme s'inspirer du « data-backed user feedback » (Kanopy, Press) pour orienter la formation de ses catalogues, liant une dimension technique aux formes de médiation humaines. De plus, bien que les films de fiction soient fortement mis de l'avant en page d'accueil, l'offre de Kanopy est composée en grande partie de contenus documentaires, et l'ensemble est réparti à partir d'une catégorisation d'une part relativement traditionnelle, usant d'expressions misant sur la nouveauté et/ou la popularité de certaines productions (*Newly Added, Popular, Spotlight*), d'autre part très ancrée dans le potentiel éducatif de ses contenus (*Gender Studies, Media Studies, In the News*).

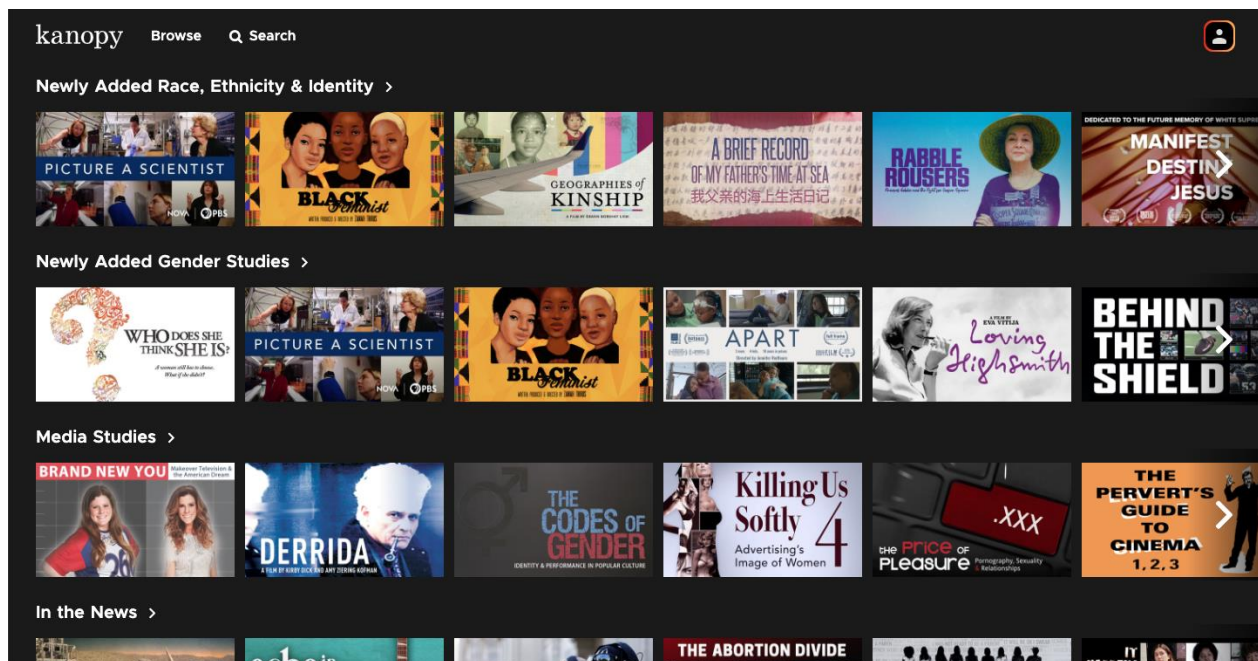


Figure 5 – quelques catégories à visée didactique sur Kanopy

La répartition des contenus de Kanopy se complexifie sous la section « Browse », qui s'apparente au modèle d'une bibliothèque : l'onglet regroupe douze thématiques (*Movies* (fictions), *Documentaries*, *The Arts*, *Education*, *Global Studies & Languages*, *Health*, *Media & Communications*, *Sciences*, etc.), chacune ayant entre 3 et 13 sous-thématiques. Sur ONF.ca, c'est généralement la pluralité des expériences dites « canadiennes » et des thématiques sociales qui est mise de l'avant dans la catégorisation des œuvres : *Espace francophonie*, *Les femmes cinéastes*, *Grands enjeux*, *Cinéma d'animation autochtone*, etc. La catégorisation des films est régulièrement modifiée par l'équipe : si certaines thématiques ne sont jamais retirées de la page d'accueil (*Portraits*, *Classiques*), l'objectif semble être de mettre en valeur le plus d'œuvres possible parmi les 5000 films qui composent le catalogue numérique.

Le modèle de Mubi est celui qui a le plus changé depuis son lancement en 2007. Jusqu'en 2012, la plateforme proposait un modèle de catalogue ouvert (Hessler, 2018 : 10). Par la suite, le service a mis en ligne un nouveau film par jour pour 30 jours, ce qui permettait un renouvellement constant de son offre limitée. Au tournant des années 2020, Mubi a encore changé son modèle, en rouvrant son impressionnant catalogue et en le présentant comme une « base de données ». La plupart des films s'y retrouvent encore pour un temps limité, quoiqu'étendu, mais leurs contenus complémentaires (fiches descriptives, critiques médiatiques, listes associées) restent disponibles gratuitement pour consultation, incluant l'ensemble des articles rédigés par l'équipe interne de Mubi, dans la section *Notebook*. Il y a donc dans cette nouvelle approche un désir de démocratisation des savoirs entourant les films, ainsi qu'une mission fédératrice autour de la plateforme qui se présente comme une référence numérique en matière de cinéphilie.

The Criterion Channel adopte une approche similaire (ayant historiquement toujours proposé des contenus extras à son offre de DVD et Blu-ray), en s'inspirant fortement des pratiques de programmation des cinémathèques et salles à vocation *art et essai* : des « programmes doubles », « matinées du samedi » ou « weekly listings » sont proposés à partir de ses films accessibles en

tout temps sur l'interface de diffusion. Des rétrospectives sont également offertes, ainsi que des listes par thématiques. La plateforme semble s'en remettre à l'intelligence des usager.ères à travers un travail de médiation continu qui insiste particulièrement sur leur cinéphilie, les incitant à « explorer » les œuvres en ligne plutôt que de simplement les visionner, via la consultation des contenus *extras* propres à l'offre du service, « for context that no other service can match » (Criterion Channel, accueil). Ces différents contacts privilégiés autour des films sont centraux en ce qui concerne l'expérience de la chaîne, de la même manière que les « special features » ont construit l'image de marque hautement prisée de Criterion. C'est donc une *expérience de cinéma* plutôt qu'une *expérience de divertissement* qui est ici mise de l'avant, à l'instar de Tënk et Mubi.

Espaces de parole citoyenne

C'est sous cet aspect que les plateformes étudiées peuvent être le moins considérées comme alternatives, en ce qu'elles limitent énormément la place accordée aux interventions qui ne viendraient pas de leurs propres équipes de programmation, de professionnel.les ou d'« expert.es », entretenant ainsi un rapport *descendant* avec les usager.ères. Le service ayant historiquement accordé le plus de place à la parole du public est Mubi, qui jusqu'en 2015 tenait en parallèle de son interface de diffusion un forum, Mubi Social, à travers lequel les cinéphiles pouvaient interagir entre eux et avec les employé.es, établir des listes de films et débattre sur des œuvres ou des courants cinématographiques (Hessler, 2018 : 4). La fermeture du forum, très populaire tant chez les abonné.es que les non-abonné.es, serait attribuable au fait que son entretien nécessitait des ressources à la fois humaines et monétaires importantes sans toutefois générer de revenus (*Ibid.* : p.13). Avec la nouvelle interface, il n'est possible pour les abonné.es que de commenter un film dans la section « ce que vous en pensez » de la page lui étant dédiée, ainsi que les articles publiés dans la section *Notebook*.

Ce modèle pourtant limité est celui qui laisse le plus interagir les usager.ères : autant sur Tënk que sur Kanopy ou encore The Criterion Channel, aucun espace n'est alloué à la parole publique. Seul ONF.ca donne la possibilité aux internautes s'étant créé.es un profil (gratuit) sur la plateforme de commenter les films proposés. Ainsi donc, la majorité des cinq services ne cherchent pas à créer des espaces de dialogues entre le public, les films et l'équipe de programmation, laissant à cette dernière le plein contrôle dans le rapport entretenu par les usager.ères avec les films qui leur sont proposés. C'est en cela que ces catalogues cinéphiles se rapprochent le plus des services hégémoniques, car ils ne remettent pas en question leur posture de *prescripteur*, en imposant plutôt une vision des œuvres mises en valeur. S'il fallait ainsi imaginer un catalogue cinéophile qui soit réellement alternatif, il faudrait en premier lieu envisager un modèle qui puisse favoriser des espaces de co-construction de sens autour des films à l'intérieur de celui-ci, à l'instar de Mubi Social.

Pour une conception des catalogues cinéphiles comme espaces de négociation des alternatives

À quelques exceptions près, les catalogues cinéphiles étudiés ne peuvent pas être considérés comme alternatifs, puisqu'ils s'ancrent généralement dans des modes de gestion et d'organisation correspondant à la norme hégémonique. Cela dit, ils peuvent proposer des *méthodes* alternatives à l'intérieur de leurs structures, à partir desquelles penser un média qui pourrait s'opposer

directement aux pratiques dominantes. Notons plusieurs éléments à garder en tête pour un catalogue cinéophile alternatif se détachant des normes imposées par les plus grandes plateformes de diffusion numérique : une approche de médiation humaine permettant à l'utilisateur de coconstruire le sens autour des œuvres et des contenus extras qui lui sont proposés; une programmation diversifiée, établie par une équipe elle-même diversifiée; des catégorisations dépassant les genres et formats traditionnels, qui incitent à faire entrer en dialogue les films proposés; une prise de position politique par rapport aux films, sélectionnés pour leur richesse esthétique ou thématique plutôt que pour leur potentiel de « consommation »; un lien entre le service cinéophile et d'autres organisations partageant des visées similaires ou complémentaires (festivals, organismes engagés, etc.); l'adoption d'un modèle socioéconomique qui ne repose pas (que) sur une implication financière des usagers.

Bibliographie

- Atton, C. (2002). *Alternative Media*. Thousands Oaks.
- Barin Cruz, L., Aquino Alves, M., & Delbridge, R. (2017). Next Steps in Organizing Alternatives to Capitalism: Toward a Relational Research Agenda. Introduction to the Special Issue. *M@n@gement*, 4(20), 322-335.
- Bohm, S., Dinerstein, A. C., & Spicer, A. (2010). (Im)possibilities of Autonomy: Social Movements in and beyond Capital, the State and Development. *Social Movement Studies*, 9(1), 17-32.
- Bonnard, M. (2022). *Regarder le cinéma en ligne. L'expérience cinéma actualisée par les catalogues cinéophiles de vidéo par abonnement* [thèse de doctorat, dirigée par V. Paci]. Université du Québec à Montréal, 421 p.
- Del Fa, S. (2019). *Ce que différer veut dire : absences, présences et processus de différenciation dans deux universités alternatives* [thèse de doctorat, dirigée par C. Vasquez]. Université du Québec à Montréal, 407 p.
- Dorion, L. (2017). Construire une organisation alternative. *Revue française de gestion*, 3(264), 143-160.
- Dorval, J. (2020). De la salle au cell : réflexions sur une présence cinématographique en ligne. *Cahier d'école*, (5), septembre 2020, 39-52.
- Ferron, B. (2006). « Les médias alternatifs : entre luttes de définition et luttes de (dé)légitimation », in *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, n°07/2, 2006 [en ligne] URL : <https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2006/supplement-a/16-medias-alternatifs-entre-luttes-de-definition-luttes-de-de-legitimation>
- Fuchs, C. (2010). Alternative Media as Critical Media. *European Journal of Social Theory*, 13(2), 173-192.
- Garneau, M. (2015). La mise en patrimoine sur ONF.ca. *Imaginations*, 6(1), 9-22.
- Hadl, G., & Dongwon, J. (2008). New Approaches to Our Media: General Challenges and the Korean Case. Dans M. Pajnik et John D. H. Downing (dir.), *Alternative Medias and the Politics of Resistance* (pp. 81-110). Peace institute.
- Hessler, J. (2018). Quality You Can't Touch: Mubi Social, Platform Politics, and the Online Distribution of Art Cinema. *The Velvet Light Trap*, (82), 3-17.
- Holloway, J. (2010). *Crack Capitalism*. Pluto Press.
- Langlois, A., & Dubois, F. (dirs.) (2006). *Médias autonomes*. Lux Éd.
- Lévesque, F. (2020, 21 mars). Tënk, du documentaire pour l'art et le savoir [article]. *Le Devoir*.

Consulté sur [Tënk, du documentaire pour l'art et le savoir | Le Devoir](#).

Parker, M., Cheney, G., Fournier, V., & Land, C. (2014). *The Routledge Companion to Alternative Organization*. Routledge.

Semprini A. (2007). *Analyser la communication, vol. 2. Comment analyser la communication dans son contexte socioculturel*. L'Harmattan, coll. « Champs visuels ».

Smith, S. (2013, 12 septembre). Kanopy Concept created in Garage [article]. *The West Australian*.

Vatikiotis, P. (2008). Challenges and Questions for Alternative Media. Dans M. Pajnik et John D. H. Downing (dir.), *Alternative Medias and the Politics of Resistance* (pp. 111-123), *op.cit.*

Plateformes abordées

Kanopy, *Stream Classic Cinema, Indie Films and Top Documentaries*. <https://www.kanopy.com/fr>.

Mubi, *Profitez du meilleur du cinéma*. <https://mubi.com/fr/fr>.

Office national du film du Canada. <https://www.onf.ca>.

Tënk. *Le meilleur du cinéma documentaire*. <https://www.tenk.ca/fr>.

The Criterion Channel. *A movie lover's dream*. <https://www.criterionchannel.com>.

Données « publics » et billetterie dans les scènes subventionnées : pratiques de communication et relation aux publics à l'âge des mutations numériques du spectacle vivant.
Audience data and ticketing in subsidized theatres: communication practices and audience relations in the age of digital mutations in the performing arts.

Émilie Pamart
Avignon Université, Centre Norbert Elias
Emilie.pamart@univ-avignon.fr

Pascal Quidu, Avignon Université, Laboratoire Culture et Communication
Pascal.quidu@univ-avignon.fr

Résumé

Dans un contexte de profonde transformation des institutions culturelle du spectacle vivant par le numérique, notre réflexion va porter sur la manière dont ces lieux formulent la question des publics au regard de l'évolution des outils numériques – en particulier la billetterie – qu'ils ont à leur disposition et le processus complexe par lequel ils se les approprient. En prenant appui sur une enquête de terrain menée auprès de plusieurs acteurs culturels de scènes conventionnées, par entretien et questionnaire, nous tenterons de montrer que l'outil « billetterie intelligente », d'une part, est au cœur d'une mutation interne et fonctionnelle de ces institutions, d'autre part, participe à la mise en œuvre d'un véritable « système de relation aux publics », enfin, son évolution s'accompagne et est encouragée par les tutelles des lieux subventionnés dans des logiques d'évaluation des politiques publiques.

Mots clés : données des publics, billetterie, spectacle vivant, communication culturelle, mutations numériques.

Abstract

In a context of profound transformation of cultural institutions of the performing arts by digital technology, our reflection will focus on the way in which these places formulate the question of the public with regard to the evolution of digital tools - in particular ticketing - that they have at their disposal and the complex process by which they appropriate them. Based on a field survey conducted with several cultural actors of subsidized venues, through interviews and questionnaires, we will try to show that the "intelligent ticketing" tool is at the heart of an internal and functional mutation of these institutions, and that it participates in the implementation of a real "system of relationship with the public". Finally, its evolution is accompanied and encouraged by the supervisory bodies of subsidized venues in the logics of evaluation of public policies.

Keywords: audience data, ticketing, performing arts, cultural communication, digital mutations.

Données « publics » et billetterie dans les scènes subventionnées : pratiques de communication et relation aux publics à l'âge des mutations numériques du spectacle vivant.

Émilie Pamart et Pascal Quidu

« Musées, théâtres, festivals, clubs de sport, producteurs de spectacles... vous êtes assis sur une mine d'or ! Votre métier, c'est de créer de la magie et, nous, de la décupler grâce à la data ! Et oui, à chaque fois que vos publics achètent un billet, un t-shirt à la boutique ou s'inscrivent à notre newsletter, ils sèment des données de grande valeur. Le problème : des données complètement éparpillées entre différentes équipes, différents outils, différents fichiers Excel, impossible de mettre la main dessus ! Conséquence : une connaissance imprécise de vos publics. (...) Arenamétrie veut révolutionner cela. Connectée à toutes vos sources, la plateforme rassemble et transforme les données de vos publics en information exploitable. »¹

Le propos retranscrit ci-dessus est issu d'une vidéo promotionnelle de l'application web Arenamétrie. Cet opérateur de web-marketing y fait la promesse² d'une amélioration du processus d'adresse aux publics des lieux de spectacle (culturel ou sportif, publics ou privés), amélioration reposant sur le déploiement d'une stratégie cross-média au sein de laquelle la collecte, la gestion et le traitement des données sont devenus essentiels.

Cet exemple est révélateur de l'importance de l'enjeu communicationnel de la *data* et de ses outils de collecte, dans un contexte de numérisation du spectacle vivant. « Mines d'or », « planche à billets »³, les données extraites des logiciels billetterie, mais aussi celles issues des autres dispositifs et artéfacts numériques (réseaux sociaux numériques par exemple) sont présentées comme essentielles à la communication de ces institutions du spectacle vivant. Le contexte de crise que traverse le secteur, au lendemain de la pandémie et de mesures sanitaires particulièrement restrictives, explique en grande partie l'intérêt pour la billetterie, et les données qui en sont extraites. Faire venir ou revenir les publics, les renouveler, les faire participer ; les structures subventionnées sont donc soumises à de nombreuses injonctions reprises également par leurs financeurs (État et collectivités territoriales). Il s'agit bel et bien de répondre à ces injonctions par l'exploitation raisonnée - voire rationalisée - des données portant sur les publics et participer d'un véritable système de relation aux publics associant connaissance des spectateurs et modalité stratégique de communication culturelle⁴ (Caune, 1991) et de « développer différemment les publics »⁵.

Pour cette communication, notre réflexion visera à décrire le processus complexe d'appropriation des outils numériques – en premier lieu, la billetterie – outils avec lesquels les lieux subventionnés formulent la question des publics, c'est-à-dire cherchent à les connaître, les définir et à agir sur eux. La première partie décrira le contexte de numérisation du secteur du spectacle vivant, la démarche, le cadre de définition de la notion de données. La deuxième partie présentera les premiers résultats de notre enquête, en délimitant la place de ce que nous appellerons la billetterie intelligente dans les structures culturelles, en soulignant comment la

¹ L'application web *Arenamétrie* propose de combiner dans une logique cross-média l'ensemble des données produites par une institution culturelle : logiciel billetterie, contrôle d'accès, CRM, emailing, newsletter, livre d'or numérique. Cette solution a été adoptée par de grandes institutions culturelles subventionnées comme par exemple Le théâtre des Célestins (Lyon) ou Le grand T (Nantes). <https://arenametrie.com/solutions/crm/>.

² Au sens qu'Yves Jeanneret donne à ce terme, comme « expression explicite d'une proposition sur la communication et ce qu'elle peut apporter à ses publics. » (Jeanneret, 2014 : 14).

³ Voir *Le Monde* du 18 janvier 2019, intitulé « Le big data, planche à billets du spectacle ».

⁴ Jean Caune définit la communication culturelle comme productrice « d'un rapport social qui anticipe le rapport créé par l'objet artistique » (Caune, 1991).

⁵ Livre blanc, *Les relations aux publics connecté(e)s*, Artishoc, avril 2016, p. 3

mise en forme des données contribue à revisiter la relation aux publics et à optimiser leur « performance communicationnelle » (Davallon, 1992).

Pour ce travail, nous avons croisé les méthodes d'enquête en menant, d'une part, une quinzaine d'entretiens semi-directifs auprès de responsables des publics ou de billetterie de structures de spectacle vivant subventionné (Scènes Nationales, Centres Dramatiques Nationaux ou Festivals). S'ajoute à cela, des temps d'observation ethnographique (en particulier à La Garance de Cavaillon et au Festival de Marseille) et une enquête par questionnaire diffusée par e-mailing auprès de 113 lieux labellisés⁶.

Comment la billetterie est devenue un enjeu. Démarche et contexte.

« Mise en en données » des publics : définition et démarche

Avant toute chose, il semble nécessaire de préciser la définition de la notion de données dans un contexte d'accélération de la numérisation des activités humaines. Celle-ci concerne aussi les mondes de la culture, la collecte, le stockage, l'analyse et l'exploitation de données représentant un ensemble de défis économiques, éthiques et politiques pour les acteurs de ce secteur.

La diversité des données produites et collectées en contexte numérique implique d'en décrire les différentes formes pour savoir ce dont on parle précisément. Dans cette communication, la « donnée » renvoie à « *tout fait ou renseignement qui est sous forme numérique et qui peut être transmis ou traité* » (Wylie, Sculthorp, Gagnon-Turcotte, Chatwin, 2021). Elles peuvent se rapporter aux métadonnées générées par les organisations et leurs sites Web, aux données démographiques sur le public et aux habitudes d'achat, mais aussi aux données récoltées à partir des usages des réseaux sociaux numériques, les montants des financements publics, les types de projets et activités, etc. Parmi ces différents types de données, qui peuvent constituer des volumes suffisamment importants pour être qualifiés de « big data » (Cardon, 2015 ; Menger, Paye, 2017), la littérature permet d'identifier deux grandes catégories : les données descriptives et les données d'usages (Casemajor, Sirois, Mathieu, Morin, Melançon, 2021). Les données descriptives peuvent relever des publics et usagers d'institutions culturelles et couvrir des données de type socio-démographique (âge, revenu, activité socio-professionnelle, etc.). Les données d'usages sont directement issues de l'activité numérique des usager.e.s, c'est-à-dire de l'interaction entre un individu, l'interface d'un système et ses contenus (Casemajor, Sirois, Mathieu, Morin, Melançon, 2021). Ces données reposent sur les « traces d'activité » ou les « traces numériques » (Mille, 2013) caractérisant le comportement numérique des publics.

Les données dont il sera question dans cette communication relèvent de la catégorie des « données fermées » qui sont des données conservées à l'intérieur d'une organisation ou d'une équipe, issues de la vente de billets (au guichet ou en ligne) ou des listes des spectateurs, participants à des ateliers, etc. Contrairement aux données ouvertes ou partagées, ce type de données ne va circuler et être utilisé par un petit nombre seulement de personnes qui ont en commun d'être membres d'une même organisation.

« L'analyse du procès concret de production des dispositifs constitue une étape indispensable à la connaissance du type de société qu'ils seraient à même de produire. Or, cette analyse passe l'étude des instruments et techniques mobilisés, par celle des activités des intervenants qui les conçoivent et les mettent en œuvre, par la prise en compte des discours qui orientent et accompagnent leur ancrage social, ainsi que par l'éclairage des conditions institutionnelles dans lesquelles il se réalise »

⁶ Ce questionnaire a été réalisé et administré par les étudiants du Master 2 Arts et Techniques des Publics d'Avignon Université que nous avons encadrés pour ce faire. Nous les remercions pour cette précieuse collaboration.

La démarche adoptée pour cette communication consiste à passer par la compréhension de « la manière dont les données sont construites, traitées et utilisées » (Bullich, Clavier, 2018 : 6) pour mieux saisir les effets sociaux des dispositifs numériques - dont fait partie la billetterie au sein des mondes de l'art et de la culture :

Au cœur de notre propos donc, se situera l'outil billetterie comme « instrument et techniques » de production, collecte et d'analyse de données, mais aussi les acteurs qui s'en saisissent et l'utilisent ainsi que les discours qui encadrent leurs pratiques dans un contexte de numérisation du secteur et de ses effets sur le développement de la fonction de communication (Davallon, 1992) dans ces lieux dédiés au spectacle vivant.

Les éléments de contexte.

La numérisation du secteur du spectacle vivant, un « investissement d'avenir ».

En septembre 2021, à la suite d'une démarche de réflexion sur la filière des ICC (audiovisuel, cinéma, spectacle vivant, musique enregistrée, musées et patrimoine, architecture, etc.)⁷, un appel à manifestation d'intérêt a été diffusé conjointement par l'État et la Caisse des dépôts pour « Favoriser le développement d'infrastructures ouvertes et pérennes permettant de réserver et de payer l'ensemble des offres culturelles du territoire ? ». Cet appel s'inscrit dans le cadre de la « stratégie d'accélération pour l'innovation » du PIA 4 (2021-25). Cette stratégie a vocation à accompagner le secteur des arts et de la culture dans son processus de transformation numérique⁸, notamment du point de vue des « infrastructures permettant de réserver et de payer des offres artistiques et culturelles ». L'intérêt porté à l'outil billetterie par la Ministère n'est pas nouveau, mais se manifeste au moment même où la diffusion dématérialisée de billets est un phénomène qui prend de l'ampleur et qui, selon les professionnels interrogés, a été accéléré par la crise sanitaire. Si l'on se réfère aux résultats de notre enquête, réalisée par questionnaires entre octobre et fin novembre 2022 auprès de 113 scènes subventionnées, 65% des répondants évaluent la part occupée par la vente en ligne entre 50 et 70% de la totalité des achats en billetterie. Autrement dit, la part occupée aujourd'hui par la billetterie sur site, « au guichet », est de plus en plus réduite par rapport aux achats effectués en ligne. C'est dire que l'enjeu de la dématérialisation de cette opération est grand pour les institutions culturelles de spectacle vivant et annonce des mutations profondes en matière de collecte, de traitement et d'exploitation de données, mais aussi en matière d'organisation des services voire de leur interconnexion. À tel point que la question du maintien des permanences « au guichet » par les équipes de billetterie et de relations avec les publics, pour continuer à offrir un service sur site, peut être posée.

Cet investissement dit « d'avenir » dans les « solutions de billetterie innovantes » a pour objectif de faciliter, d'une part, la visibilité dans l'offre des plateformes commerciales de billetterie et, d'autre part, l'acquisition de solutions de billetterie, aux normes standardisées, souveraines, performantes, simples d'usages, multi-canal, favorisant le partage des données (interopérabilité entre les bases de données de différents services) à destination des institutions culturelles pour accroître la diversité et la diffusion culturelles, en particulier pour les « petits acteurs » de la filière qui représentent une grande part des entreprises culturelles⁹.

⁷ AMI, Solutions de billetterie innovantes, Ministère de la culture et de la communication : <https://www.culture.gouv.fr/Aides-demarches/Appels-a-projets-partenaires/Appel-a-manifestation-d-interet-AMI-Solutions-de-billetterie-innovantes>

⁸ Sur l'engagement des théâtres dans l'usage des outils numériques, voir le travail d'état des lieux conduit régulièrement par le TMN Lab 2016 et 2021 : http://www.tmnlab.com/wp-content/uploads/2016/11/Etatdeslieux2016_TMNlab_Theatres-et-numerique.pdf

⁹ Selon le DEPS et les chiffres clés 2022 sur les entreprises culturelles, en 2019, la part des entreprises culturelles ne comptant aucun salarié était de 69% contre 53% pour le reste de l'économie. Les très petites entreprises de 1 à 9 salariés représentent 28% des entreprises contre 41% du secteur marchand. https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/Chiffres-cles-2022-Entreprises-culturelles_Fiche.pdf2

La situation actuelle du secteur est marquée par l'opposition entre des solutions locales et des solutions externalisées auprès d'acteurs fortement concentrés¹⁰. Si le spectacle vivant reste largement en dehors du champ d'action de ces « grands noms du marché », cette initiative est donc le moyen dont se dote l'État pour faire converger « les intérêts des acteurs de billetterie et les institutions culturelles au service du développement de l'offre artistique et culturelle et de sa transmission auprès d'un large public. »¹¹

L'intérêt du ministère de la Culture et du gouvernement pour la billetterie du spectacle vivant n'est pas récent et s'inscrit dans le cadre d'une réflexion globale sur l'économie de ce secteur et son inscription dans le champ des Industries culturelles et créatives : en 2004, une étude était confiée par le DEPS au cabinet *Ithaque* pour décrire les profils des lieux de diffusion du spectacle vivant leurs pratiques et stratégies en matière de billetterie et dessiner les contours d'une « nouvelle économie de la billetterie » ; en 2011, le ministère de la Culture prend l'initiative de commander une mission d'étude sur la situation de la billetterie du spectacle vivant physique et dématérialisée, en réponse au développement de pratiques illicites qui affectent le secteur. La numérisation du secteur, non seulement du point de vue des pratiques de consommations culturelles et d'achats, mais aussi du point de vue des pratiques des réseaux sociaux numériques, conduit les acteurs de la communication des institutions culturelles à s'interroger sur les mutations à l'œuvre et ses effets sur les lieux et leur organisation.

Nouveaux enjeux des politiques culturelles en matière de publics : fréquentation, vieillissement, diversification.

La dernière enquête *Pratiques culturelles des Français* datant de 2018 souligne l'augmentation exponentielle de la consommation de contenus en ligne par les jeunes publics et ses conséquences potentielles en matière de fréquentation des lieux du spectacle vivant (Donnat, 2016). À ce phénomène, s'ajoute celui du vieillissement des publics qui a commencé bien avant le développement du numérique dans les consommations de biens culturels que ce soit pour les sorties dans le domaine du spectacle vivant ou dans le domaine du cinéma.

De plus, malgré certains discours enthousiastes vantant les vertus démocratiques du développement du numérique (Donnat, 2016), la numérisation n'a pas réduit les inégalités d'accès en termes géographique, de genre et de catégories sociales. Au contraire, les effets d'âge ont été accentués du point de vue des pratiques, avec l'augmentation du temps passé par les moins de 25 ans sur les écrans mobiles, tandis que les professionnels du spectacle vivant et des salles de cinéma observent le vieillissement accéléré de leurs publics (Alexandre, Algan, Benhamou, 2022). Par le croisement des effets de la numérisation du secteur culturel avec la crise sanitaire, il devient de plus en plus complexe de penser la question des publics, sachant que les catégories et les frontières qui permettaient jusque-là d'y réfléchir ont été fortement ébranlées (Donnat, 2016). Cette redistribution des comportements culturels sous l'effet, entre autres, de la diffusion numérique et de l'internet produit un véritable désarroi des professionnels qui s'interrogent sur le risque d'obsolescence qui guettent aujourd'hui les institutions subventionnées¹².

¹⁰ Selon l'étude Xerfi, Marché billetterie, Fnac-Darty a repris Billettereduc pour se positionner sur le « last minute » et Vivendi a mis la main sur le néerlandais Paylogic pour étendre son réseau mondial de billetterie. D'autres grands groupes comme Lagardère (Digitick), Fimalac(Kyro Concept) ou encore Vente-privée (Weezevent) ont fait des rachats ou des prises de participation dans des sites de billetterie. En parallèle, tous les grands noms du marché renforcent leurs solutions CRM et de marketing digital pour répondre aux enjeux cruciaux des producteurs et organisateurs, à savoir améliorer leur connaissance des publics et la gestion de la relation clients. Sur ce terrain, ils doivent composer avec de nouveaux entrants comme Arenamatrix ou Delight, qui peuvent également constituer des partenaires privilégiés.

https://www.xerfi.com/presentationetude/Le-marche-de-la-billetterie-a-l-horizon-2022_9SME52 (consulté le 30 février 2022)

¹¹ Voir page 4 de l'AMI "Billetterie innovantes", Investissement d'avenir

¹² « Sommes-nous en train de devenir obsolètes ? Des lieux réservés aux artistes et à un "public professionnel" d'habités ? Pour qui existons-nous ? » Propos tenus par la directrice du Théâtre Le Grand T à Nantes, cités par Latarjet, Marguerin (2022).

Face au constat largement partagé concernant la nécessité de « développer », « capter », « fidéliser » les publics pour continuer à exister, l'objectif de connaissance des publics intégrant les usages du numérique s'affirme comme une priorité absolue dans un secteur souffrant encore d'un manque de compétences et parfois même d'une certaine forme de résistance vis-à-vis de la culture numérique voire de la « culture des données », ses dispositifs et ses pratiques. La connaissance des publics devient ainsi un passage obligé pour la plupart des responsables culturels. Des observatoires sont créés, des services de développement des publics sont mis en place dans les grands équipements, et les enquêtes de fréquentation se multiplient (Donnat, 2016). C'est d'ailleurs l'enjeu principal de l'usage des données de billetterie que de faciliter la production d'une connaissance des publics allant jusqu'au déploiement d'outils marketing. L'importance prise par l'analyse des données dans les stratégies de communication des institutions culturelles conduit les acteurs à bricoler des dispositifs. C'est ce que s'attache à décrire la seconde partie.

Reconfiguration de la place de la billetterie dans les structures de spectacle vivant.

La numérisation du secteur du spectacle vivant que nous venons de décrire octroie une place cardinale à l'outil billetterie. Il est possible d'extraire de notre enquête plusieurs éléments soulignant la forme prise par cette redéfinition. Nous allons faire l'exposé de ce matériau collecté et mis en ordre afin d'en tirer quelques analyses.

L'autonomisation (en cours) de la fonction billetterie

Nommer, repositionner la billetterie

Le processus d'évolution de la place et fonction de la billetterie dans les institutions s'observe à l'endroit de l'opération de sa qualification, de sa nomination par les professionnels interrogés. Longtemps, nous raconte les témoins d'une époque remontant aux années 1990, les mots « caisse » et « guichet », suffisaient à désigner un lieu de transaction et d'accueil du public. Il est alors question de billetterie *in situ*. Le terme de billetterie s'est peu à peu imposé, accompagnant la nouvelle délimitation des tâches à accomplir¹³. L'usage du terme « billetterie » est révélateur d'une autonomisation de cette fonction. Si, dans l'organigramme de nombreuses structures, elle reste rattachée au secrétariat général ou à une direction de la communication et des publics, elle constitue de plus en plus un pôle ou une fonction à part entière (dans près d'un tiers des structures interrogées). Une telle autonomisation est accompagnée de l'apparition de niveaux hiérarchiques : responsable de billetterie, chargé de la billetterie, hôte ou hôtesse de caisse.

L'enrichir, la légitimer

À cette division verticale du travail s'ajoute une division horizontale, la billetterie étant souvent associée à des tâches jugées complémentaires. Un tel enrichissement de ces dernières confiées à la billetterie est un autre effet collatéral de cette autonomisation. L'évocation du profil des tâches à accomplir avec les personnes interrogées permet d'en identifier un certain nombre : le recrutement, la planification du travail des hôtes de caisse, la gestion de salle, mais également l'organisation de visites du lieu et du parcours spectateur sur site. La liste n'est d'ailleurs pas exhaustive.

En plus des missions rattachées à l'accueil, nous identifions également, et c'est ce qui nous intéressera le plus, le paramétrage du logiciel billetterie, une participation à la politique tarifaire

¹³ Dès le début des années 2000, le ministère de la culture se saisit d'une mutation qui n'en est qu'à ses débuts. La question de l'exploitation des données collectées auprès des utilisateurs n'est bien évidemment pas encore évoquée. *Développement culturel*, Bulletin du département des études, de la prospective et des statistiques, N°146, octobre 2004.

et l'exploitation des données collectées. Dans notre enquête, la gestion du logiciel incombe à la billetterie dans 96% des cas, 83% des répondants déclarent prendre en charge l'analyse des données.

Traditionnellement rattachée à la fonction « publics » ou à « l'administration générale », la fonction billetterie va sortir de sa position subalterne pour devenir un pôle central du fonctionnement d'une salle de spectacle, capable de fournir de l'information au service des relations publiques, de la communication, de l'administration. C'est bien de la construction de sa centralité dont il s'agit ici. Elle n'est plus seulement pensée en termes de *front-office*, comme un point de contact avec le public ou la clientèle. Elle est vécue comme un organe central agissant, avant, pendant et après le spectacle. Avant, car elle assure la vente des titres. Pendant, car elle permet de gérer non seulement l'arrivée du public, le remplissage de la salle mais aussi le démarrage du spectacle en lien avec les personnels techniques et les artistes. Après, car elle permet de tirer des bilans (d'un spectacle, d'une saison), d'exploiter la venue de spectateurs par des messages de remerciement ou d'incitation à revenir pour d'autres propositions artistiques. Ce que nous expliquent les personnes interrogées c'est, qu'en parallèle à la redéfinition et l'enrichissement des missions, il leur a fallu convaincre le reste des équipes du caractère stratégique de la billetterie. C'est à une véritable entreprise de légitimation de la fonction billetterie que se livrent souvent les plus jeunes responsables, en créant des groupes de travail au sein d'instances professionnelles (ACDN, TMNLAB) aptes à formuler des enjeux, donner de la visibilité et également à faciliter l'échanges de pratiques dans un domaine où l'autodidaxie est largement la règle.

Cette complexification croissante des tâches est l'indice d'un repositionnement radical de la fonction dans l'organisation du spectacle vivant, petite révolution qui s'est opérée à bas bruit, dans tous les lieux, qu'ils soient permanents ou festivaliers, qu'ils concernent la musique, le théâtre ou la danse et qu'ils soient privés ou publics.

Au cœur de la production de data.

La fonction de billetterie produit un service impliquant la fabrication d'une multitude de données qui sont autant de traces de la venue du spectateur sur l'espace de vente virtuel ou réel d'une salle de spectacle vivant.

La billetterie se voit d'abord confier une mission de production d'informations au profit d'autres pôles de la structure culturelle.

L'émission d'un billet s'accompagne d'abord de la collecte d'informations relatives à la gestion de la jauge et des recettes générées par spectacle, en prenant en compte la part des invitations et exonérations. Ces informations intéressent principalement l'administration du lieu. Elles constituent une information collectée de manière routinisée et intégrée de façon systématique dans les rapports d'activité proposés aux tutelles et cela bien avant la numérisation des outils de billetterie.

En externe, ces informations sont destinées à répondre aux demandes du ministère de la Culture. La dernière en date, SIBIL, relève d'une demande de l'État censée donner une vision précise et actualisée de l'état du spectacle vivant en France. La transmission d'information est obligatoire, avec sanction financière en cas de non remontée. Mais malgré cela, seul un tiers des structures la réalise¹⁴ et aucune synthèse n'est produite par le ministère en retour.

L'émission de billets permet également de collecter des variables d'identification de l'acheteur. Ces données sont généralement simples, eu égard aux contraintes légales (RGPD) et pratiques (on ne peut demander raisonnablement à un spectateur de renseigner plus de quatre ou cinq champs sans que cela ne fasse intrusif ou chronophage) qu'imposent la collecte d'informations personnelles. Il s'agit principalement de données relatives à la commune de résidence,

¹⁴ Selon le ministère de la Culture. Nous ne sommes pas en mesure de confirmer ce chiffre.

l'adresse, le numéro de téléphone et l'adresse mail, le genre, et parfois l'âge. De façon beaucoup plus rare, des données de catégories socioprofessionnelles peuvent être collectées. L'identification sociographique est donc très limitée.

À partir de ces données brutes, il est possible de reconstruire des données agrégées permettant de fournir une information plus fine, susceptible de produire une connaissance des publics. Il est aussi aisé de dégager l'historique de billetterie par spectateur pour le service des relations publics ou de la communication. Même chose concernant l'origine résidentielle des publics¹⁵. Les données collectées découlent d'abord d'un acte d'achat et permettent aussi d'identifier un ordre de préférences comme disent les économistes. Préférence pour le théâtre ou la danse, le cirque ou le métal, le jazz ou le groove, ces données permettent donc de définir des profils d'utilisateur.

Certains logiciels de billetterie, fonctionnant à partir de serveurs externes, proposent des prestations plus complètes exploitant les traces numériques des acheteurs de billets à l'aide de cookies « tiers » à des fins de suivi et de ciblage marketing. Ces prestations s'accompagnent d'un abandon de la base de données « clients » avec toutes les possibilités d'exploitation commerciale que cela peut impliquer. La prestation fournie par ces éditeurs de logiciels est plus complète, pouvant inclure une analyse des données sous la forme de datavisualisation, automatisée.

Nous n'évoquons pas ici l'externalisation de la billetterie vers des opérateurs marchands, dits distributeurs. Cette solution est très limitée dans le spectacle vivant subventionné, à l'exception de certains festivals.

La billetterie produit donc des données numériques dont les fonctions sont de deux natures : 1) des données comptables et financières permettant de chiffrer les recettes de billetterie, le niveau de remplissage des salles et des spectacles. Elle est en cela, un outil de gestion, dont le fonctionnement est automatisé et exempt d'incertitude. La publicisation de ces données, via les rapports d'activité fournis aux tutelles ou via SIBIL, est à l'évidence performative et peut servir à créer une injonction à stimuler la fréquentation, réduire les invitations ou les billets gratuits. Elle accroît la transparence de la communication entre financeurs publics et produit en retour, sans même avoir recours à la contrainte, l'impératif catégorique du remplissage ou de la limitation des invitations. Il s'agit là de données descriptives établies à des fins de bilan d'activité.

2) des données d'identification et de comportement des spectateurs. Elles sont censées apporter une valeur instrumentale à l'action menée en direction des publics. Par exemple, en croisant l'historique de billetterie et les préférences des spectateurs, on peut mettre en œuvre une communication ciblée qui, potentiellement, serait plus efficace. La valeur instrumentale de ces données d'identification concerne également la connaissance des publics. Cette connaissance ne nourrit pas directement l'action des structures culturelles, mais peut servir à sa valorisation. Par exemple, en mesurant la part des locaux dans le public d'un théâtre, celui-ci peut valoriser son bilan et son ancrage territorial auprès des tutelles municipales, départementales voire régionales.

	Valorisation du bilan	Préparation des actions de communication
Données descriptive	Données de jauge ; données tarifaires	Données tarifaires ; données de préférences

¹⁵ Dans un contexte où les structures sont financées par des tutelles nationales ou territoriales, l'information a évidemment une importance décisive au sein des conseils d'administration des structures.

Données d'identification	Code postal déclaré par les spectateurs ; genre ; âge ; CSP	Historique billetterie ;
---------------------------------	---	--------------------------

Figure 1 : Tableau des données

Exploitation, valorisation des données, des attentes et des résultats limités et contraints.

- une exploitation ritualisée

Le paramétrage, la collecte (l'extraction comme on la désigne souvent) et la publicisation des données suivent un protocole standardisé qui est dicté par les nécessités internes (l'ouverture de la billetterie est un moment clé de l'ouverture de la saison d'un lieu permanent ou de l'édition d'un festival), les injonctions ministérielles (les remontées de données SIBIL, aujourd'hui bimensuelles) et les échéances de calendrier propres aux structures du spectacle vivant (en particulier la préparation des informations à fournir aux tutelles lors des conseils d'administration). Cette procédure s'apparenterait à une forme de ritualisme, la mise en œuvre des moyens tendant à devenir une fin en soi¹⁶.

Comme toutes données collectées, celles extraites de l'outil billetterie du spectacle vivant peuvent apparaître incomplètes ou mal renseignées. De plus, elles souffrent de biais assez banals vis-à-vis desquels les personnels de billetterie montrent une parfaite connaissance tout en admettant une impuissance à les corriger. Ces biais d'enregistrement (un acheteur n'est pas forcément un spectateur, un acheteur peut acheter plusieurs billets) n'entachent nullement la confiance que les personnes chargées de la billetterie expriment dans les potentialités d'usages que recèlent ces datas.

- Des attentes démesurées.

Ce rapport quelque peu idéalisé aux données est souvent associé au constat des limites de l'exploitation qui en est faite. Ce travail d'analyse est une tâche à part entière des responsables de billetterie. Elle est appréciée, valorisante, associée à la montée en compétences qui accompagne l'autonomisation des billetteries.

Cependant, face à la technicité des opérations à mener pour faire « parler » les données, des attentes démesurées et déçues semblent apparaître. Cette masse d'informations, malgré les potentialités qu'elle recèle n'est qu'incomplètement et qu'imparfaitement exploitée. À l'évidence, les compétences techniques en statistiques descriptives ou inférentielles manquent dans les structures pour faire fructifier totalement ces datas. Par ailleurs, les données mises en forme sont prioritairement destinées à la constitution de bilans d'activité. On préfère produire des informations standardisées destinées à illustrer les rapports annuels et parfois nourrir les discussions au sein des conseils d'administration au détriment de l'exploration des publics, de ses préférences, de ses habitudes. Dans un contexte où le renouvellement, la diversification et la fidélisation des publics constituent des enjeux majeurs pour les structures de diffusion du spectacle vivant, il est jugé regrettable de ne pas suffisamment exploiter les datas de billetterie pour améliorer la fréquentation et diversifier les publics.

En fin de compte, cette attitude accueillante vis-à-vis de la « datafication » de la billetterie semble être un indice de la plus grande réflexivité des structures culturelles vis-à-vis de leur action. Penser son action, la décrire, la critiquer, la faire évoluer, c'est à cet ensemble d'opérations décisives que participent les chargés de billetterie. Ceux-ci sont chargés de traduire et de concilier des finalités diverses voire antagonistes. Elle est en cela une démarche porteuse de controverses dans le spectacle subventionné, car elle est suspectée de mettre en cause le

¹⁶ Référence à Robert K. Merton et à l'usage qu'il fait du ritualisme pour analyser les effets pervers de l'organisation bureaucratique (Merton, 1997, 1^{ère} édition 1949)

service public de la culture, la démocratisation culturelle et pourquoi pas l'autonomie de création. Il ne nous appartient pas de répondre à la question de savoir si cette conception civique de la culture pourrait être mise en cause par cette exploitation des données de billetterie, lorsqu'elle est mise au service d'une visée marchande. Nous souhaitons simplement apporter une contribution à la description de la construction de l'arrangement qui, nécessairement, accompagne la « dataification » de la billetterie du spectacle vivant subventionné.

Conclusion

La billetterie intelligente apparaît ainsi comme un instrument au service de fins diverses, pas toujours facilement conciliables, mais qui peut être résumée par l'expression de « politique des publics ». Une telle politique des publics implique de mettre en œuvre une démarche réflexive au sein de laquelle les données seront pensées comme des ressources à paramétrer en amont, en pensant à leur usage en aval, afin d'améliorer ce que certains ont pu nommer la « performance communicationnelle » (Davallon, 1992), voire d'ajuster la production et d'individualiser la diffusion (Alexandre, Algan & Benhamou, 2022).

Le processus de « dataification » qui se déroule sous nos yeux, relève de pratiques assez empiriques, menées par des professionnels autodidactes. Il se présente comme une des solutions permettant de résoudre l'équation complexe qui se pose actuellement au spectacle vivant subventionné (baisse de fréquentation, manque de diversité des publics, injonction des tutelles à améliorer l'efficacité de la diffusion des spectacles).

Les données collectées apparaissent sous la forme d'un nombre limité de variables permettant d'obtenir des données descriptives de l'activité théâtrale et des données d'identification des spectateurs. Extraites, elles servent d'abord le bilan d'activité des structures, n'entrant que partiellement dans une véritable stratégie de communication à l'adresse des spectateurs. Malgré cela, les attentes sont fortes. Elles sont à la hauteur des interrogations que suscitent une telle mutation, interrogations mettant en tension une conception marchande et une conception civique de la culture.

Bibliographie

- Alexandre, O., Algan Y., Benhamou, F. (2022). La culture face aux défis du numérique et de la crise [notes]. *Conseil d'analyse économique*, 1(70), 1-12.
- ARTISHOC (avril 2016). *Livre blanc. Les relations aux publics connecté(e)s*.
- Bardou-Boisnier, S., & Pailliat, I. (2012). Information publique : stratégies de production, dispositifs de diffusion et usages sociaux. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2(13/2), 3-10.
- Bullich, V., & Clavier, V. (2018). Production des données, « Production de la société ». Les Big Data et algorithmes au regard des sciences de l'information et de la communication. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2(19/2), 5-14.
- Caune, J., (1991). De l'influence de la communication sur la diffusion artistique. *Études de communication*, (12), 97-114.
- Charest, F. & Cotton, A.-M. (2018). Pratiques de la communication et Big Data. *Communication & organisation*, 54(2), 15-28.
- Chevallier, P. (2018). Les données au service de la connaissance des usages en ligne : l'exemple de l'analyse des logs de Gallica. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2(19/2), 57-67.
- Chiappello, È. (1998). *Artistes versus managers. Le management culturel face à la critique artiste*. Métailié, coll. « Leçons de choses ».
- Davallon, J. (1992). Introduction. Le public au centre de l'évolution du musée. *Culture &*

- Musées*, (2), 10-18.
- Denizot, M. (s.d.). *État des lieux du numérique dans les théâtres en 2016 : infographie et rapport complet* [enquête]. TMNlab, ministère de la Culture et de la Communication.
- Donnat, O. (2017). La question du public, d'un siècle à l'autre. *Culture et recherche*, (134), hiver 2016-2017, ministère de la Culture et de la Communication.
- Guibert, G. (2020). Le tournant numérique du spectacle vivant. Le cas des festivals de musiques actuelles. *Hermès, La Revue*, 1(86), 59-61.
- Jeanneret, Y. (2014). *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Éditions Non Standard.
- Latarjet, B., & Marguerin J.-F. (2022). *Pour une politique culturelle renouvelée*. Actes Sud, coll. « Manifeste ».
- Menger, P.-M., & Paye, S. (dirs.) (2017). *Big data et traçabilité numérique. Les sciences sociales face à la quantification massive des individus*. Collège de France.
- Miège, B. (2017). *Les Industries culturelles et créatives face à l'ordre de l'information et de la communication*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication en + ».
- Mille, A. (2013). Traces numériques et construction de sens. Dans B. Galinon-Melenec et S. Zlitni (dirs.), *Traces numériques. De la production à l'interprétation* (pp. 111-128). CNRS Éd.
- Octobre S. (2014). *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*. Ministère de la Culture, coll. « Questions de culture ».
- Wylie, M., Sculthorp, M., Gagnon-Turcotte, S., & Chatwin, M. (2021). *Une voie prometteuse pour promouvoir la gouvernance des données dans le secteur des arts de la scène. Analyser les chartes et les principes pour la gouvernance des données*. Nord Ouvert / Association canadienne des organismes artistiques (CAPACOA).

« La voix d'un pays en détresse ». Critique culturelle amateur et contre-discours dans les commentaires sur les vidéos du groupe *Shortparis*
“The voice of a country in distress”. Amateur cultural criticism and counter-discourses in the comments on *Shortparis* videos

Nikolai Vokuev
Université du Québec à Trois-Rivières
Nikolai.Vokuev@uqtr.ca

Résumé

L'étude est basée sur l'analyse des commentaires sur quatre vidéos anti-guerre du groupe russe *Shortparis* publiées sur YouTube après le début de la guerre russo-ukrainienne. Une attention particulière est accordée aux commentaires qui combinent des éléments de discours politique et de critique culturelle amateur. Ils sont considérés comme une forme de contre-discours, dont l'espace est réduit au minimum dans les conditions de la censure militaire.

Mots-clés : *Shortparis*, contre-public, contre-discours, sphère publique culturelle, critique culturelle amateur

Summary

The study is based on the analysis of comments on four anti-war videos of the Russian group *Shortparis* published on YouTube after the beginning of the Russian-Ukrainian war. Special attention is paid to comments that combine elements of political discourse and amateur cultural criticism. They are seen as a form of counter-discourse, the space for which is reduced to a minimum under the conditions of military censorship.

Keywords: *Shortparis*, counter-public, counter-discourse, cultural public sphere, amateur cultural criticism

« La voix d'un pays en détresse ». Critique culturelle amateur et contre-discours dans les commentaires sur les vidéos du groupe *Shortparis*

Nikolai Vokuev

Les transformations contemporaines de la sphère publique sont parfois comparées à la situation de l'émergence de la sphère publique bourgeoise telle que décrite par Jürgen Habermas¹. L'avènement du numérique a entraîné une démocratisation de certaines pratiques culturelles et discursives, auxquelles nous pouvons inclure la critique culturelle. Les « profanes sans compétences particulières » d'aujourd'hui (Habermas, 1993 : 50) maîtrisent « l'art du raisonnement » non pas dans les cafés et les salons, mais dans les médias sociaux et les blogs. Les « experts amateurs quotidiens », comme les nomment Kristensen et From (2017), offrent des opinions subjectives et représentent « un goût culturel basé sur l'expérience et une autorité profane » (Kristensen et From, 2017 : 95, ma traduction). Ils se caractérisent également par « l'absence de la légitimité et de l'autorité institutionnelles qui découlent de l'affiliation à une organisation médiatique établie » (Kammer, 2017 : 115, ma traduction).

Les commentaires sur YouTube ne sont généralement pas considérés comme un média de critique culturelle. Ainsi, Ryan Gillespie (2012 : 61-62) a suggéré de distinguer la critique des revues et du *feedback*, auxquels il associe les commentaires sur les vidéos. Les auteurs d'études sur les « experts amateurs quotidiens » (Kristensen et From, 2017 ; Kammer, 2017) sont plutôt ambigus sur ce point. Nous montrons ci-dessous que les commentaires sur YouTube forment un espace hétérogène, dans lequel on rencontre aussi des énoncés dont le genre pourrait bien être défini comme une critique amateur. Cette dernière, selon Maarit Jaakkola,

« ne consiste pas seulement à produire un message, mais aussi à s'engager et à s'impliquer dans un processus de création de sens où le sujet prosommateur doit se positionner activement vis-à-vis de l'industrie, des infrastructures de production et de ses publics » (Jaakkola, 2021 : 3-4, ma traduction).

Les commentaires sur les vidéos sont donc plus qu'un simple *feedback* ; ils influencent souvent la perception des vidéos, devenant une extension de celles-ci. Le rôle des commentateurs dans la création du sens augmente lorsque la production culturelle est essentiellement polysémique et ouverte à l'interprétation, comme dans le cas du groupe russe *Shortparis*. Ce cas montre également que la « sphère publique culturelle » (McGuigan, 2005) peut devenir un espace alternatif de jugement politique lorsque la critique politique directe devient illégale.

C'est exactement ce qui s'est passé en Russie après le début de la guerre russo-ukrainienne. En 2022, l'installation de la censure militaire a criminalisé la critique publique des autorités et de la guerre que le régime de Vladimir Poutine avait déclenchée (Oleinik, 2022). De nombreux citoyens ont été condamnés à de lourdes amendes ou emprisonnés pour leur position antimilitariste. Néanmoins, dans ce contexte, *Shortparis* a publié quatre vidéos musicales sur sa chaîne YouTube (152 000 abonnés), que beaucoup de commentateurs ont interprétées comme des prises de position contre la guerre.

¹ Selon Seeliger et Sevignani (2022), la numérisation, la marchandisation et la mondialisation constituent la troisième transformation structurelle de la sphère publique, les deux premières étant la formation et la désintégration de la sphère publique bourgeoise décrites par Habermas.

Échantillon et méthode

Cette recherche est basée sur l'analyse des commentaires de quatre vidéos de *Shortparis* : «Яблонный сад» (*Verger des pommes*, 6926 commentaires au moment de l'analyse)², «Гетто в озере» (*Ghetto dans un lac*, 1936 commentaires)³, «О, как хотела мама», (*Oh, comme la mère voulait*, 1326 commentaires)⁴ et «Новое новое» (*Le nouveau nouveau*, 2023 commentaires)⁵. Après avoir lu ces 12211 commentaires nous avons identifié ceux qui proposaient une interprétation articulée des vidéos ou des paroles sous une forme concise ou détaillée, c'est-à-dire qui répondaient à l'un des objectifs de la critique culturelle. Le nombre de ces commentaires dans notre échantillon n'est pas très élevé, 74 au total. Dans la dernière partie de cette étude, nous présentons les résultats d'une analyse discursive de ces commentaires. En les analysant, nous avons prêté une attention particulière à la façon dont les éléments d'interprétation sont articulés avec des contre-discours politiques, examinant ainsi la communication culturelle en tant que politique (Kristensen et Roosvall, 2021; Riegert, Roosvall et Widholm, 2017).

Tétralogie antimilitariste

Shortparis s'est formé en 2012 et est devenu célèbre à la fin des années 2010 dans le contexte de l'intérêt croissant pour la musique politisée en Russie. Le groupe est connu non seulement pour ses expérimentations musicales, mais aussi pour ses paroles, vidéos et performances conceptuelles. Son œuvre combine des éléments de différents discours critiques : anticapitaliste, postcolonial, *queer* (Field of Pikes, 2019). En même temps, les significations politiques des chansons et des vidéos de *Shortparis* ne sont pas exprimées explicitement, mais sous forme d'allusions, de citations cachées, de symboles et d'allégories, ce qui crée la possibilité d'interprétations différentes. Ce rejet des déclarations politiques explicites est souvent à l'origine de critiques du groupe (Makarskiy, 2021). En même temps, comme le note Wojciech Siegień (2019),

L'œuvre de Shortparis est gênante pour les autorités parce que leur ingénieuse combinaison d'images résonne dans l'imaginaire collectif. Elle est également difficile à censurer parce que ce qu'elle présente a plus à voir avec un sentiment qu'avec ce qui peut être expliqué par des mots. Cela pourrait s'avérer être le meilleur modèle pour créer une stratégie de résistance à l'autoritarisme croissant de Poutine (ma traduction).

La vidéo de la chanson « Verger de pommes », parue sur l'album du même nom à l'été 2021, a été publiée le 11 mars 2022. Dans sa nouvelle version, la Chorale des vétérans F.M. Kozlov s'est jointe au groupe. Dans le clip, les musiciens du groupe habillés en prisonniers performant au milieu d'un champ enneigé, aux côtés de choristes âgés portant des vêtements d'anciens combattants (les vétérans de la Seconde Guerre mondiale sont activement exploités en tant qu'image par la propagande du Kremlin, notamment pour justifier la guerre en Ukraine). À ce moment-là, deux hommes creusent un trou pour « enterrer » des pommes éparpillées dans la neige (figure 1).

Dans ce nouveau contexte, les vers de la chanson acquièrent de nouvelles connotations. En particulier, la chanson évoque les images d'un jeune soldat, d'un pays endormi, d'une « soirée mutilée » et de cendres s'élevant au-dessus de la cathédrale du Kremlin. Le vers « Les pommiers fleurissent avec le sang » associe l'image des pommes au thème des victimes.

² <https://www.youtube.com/watch?v=12CsEuxN5vQ>

³ <https://www.youtube.com/watch?v=OjAo8PyzLwM>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=6es0Uw0644I>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=96W2jzaXc38>



Figure 1 - Extrait de la vidéo «Яблонный сад» (Verger de pommes).

Les 11 et 18 juillet, le groupe a publié le diptyque « Зов озера » (*Appel du lac*). Les chansons, écrites sur des poèmes d'Andreï Voznessenski, ont été incluses, tout comme les poèmes eux-mêmes, dans le spectacle « Prenez soin de vos visages ». La production originale du Théâtre de la Taganka a été interdite par les autorités soviétiques en 1970. Cette nouvelle version a été la dernière production du Gogol Center (le théâtre dirigé par le metteur en scène Kirill Serebrennikov) avant sa fermeture en juin 2022. Dans le contexte de la vidéo, ainsi qu'à travers certaines transformations du texte, les poèmes de Voznessenski ont reçu une nouvelle signification. Dans la première vidéo, « Ghetto dans un lac », les musiciens interprètent la chanson dans une pièce ressemblant à une caserne, au milieu de jeunes hommes que l'on peut reconnaître comme des conscrits. Sur l'écran, comme dans le texte, l'image symbolique d'un poisson apparaît régulièrement (figure 2).



Figure 2 - Extrait de la vidéo «Геммо в озере» (Ghetto dans un lac).

Le poème de Voznessenski était dédié aux Juifs fusillés par les nazis sur le territoire de l'actuelle Ukraine et enterrés au fond d'un lac artificiel. En même temps, les soldats conscrits du clip prononcent non seulement les noms des morts du texte original, mais aussi d'autres

noms avec des dates de naissance relativement récentes (probablement, les noms de soldats russes réels ou fictifs qui sont morts en Ukraine).

La vidéo soulève donc à nouveau le thème des victimes, les victimes de la nouvelle guerre s'ajoutant aux victimes du nazisme. Le fait que ces victimes puissent également être des soldats de l'armée du pays agresseur a suscité une controverse dans les commentaires. Il s'agit d'une image intrinsèquement ambivalente : elle semble faire référence aux victimes du régime de Poutine, envoyées à une guerre absurde, mais elle peut également être interprétée dans le discours de la propagande du Kremlin, qui construit la menace du « nazisme ukrainien » (on peut également trouver une telle interprétation dans les commentaires).

Dans la seconde vidéo du diptyque, des enfants en uniformes d'écolier soviétiques se joignent aux conscrits. Les paroles sont un montage de deux poèmes de Voznessenski qui ne sont pas thématiquement liés à la guerre. Cependant, certaines modifications du texte lui donnent une forme qui pourrait être interprétée comme un appel à s'opposer à la guerre : « Levez-vous en Sibérie, levez-vous à Moscou. Nous avons tué tant de choses sans les faire naître en nous » (une autre variante de traduction : « Nous avons tué tant de gens... »).

Le dernier clip, « Le nouveau nouveau », est apparu le 17 novembre. Les paroles sont une fois de plus chargées de symboles inquiétants : « En silence, la patrie a aiguisé le couteau. Le couteau, c'est le pouvoir. Chantez, les jeunes. [...] Agonie. Le soleil doré brille dans les plumes d'une grue abattue ». Dans le clip, les musiciens et des acteurs, incarnant des ouvriers, dansent devant un chantier de construction sous la supervision de trois hommes ressemblant à la fois à des apparatchiks soviétiques et à des hommes d'affaires post-soviétiques. Dans le final, tout le monde s'agenouille devant un hybride de divinité aztèque et de général russe au visage et à l'estomac ensanglantés, qui s'avance à la lumière d'une étoile rouge (Figure 3). Le titre final lit : « Nouvel Ordre ».



Figure 3 - Extrait de la vidéo «Новое новое» (Le nouveau nouveau).

Critique culturelle dans l'espace discursif des commentaires

Les commentaires sur les vidéos forment un espace discursif hétérogène, très éloigné de l'image idéalisée de la sphère publique décrite par Jürgen Habermas. La plupart d'entre eux sont des répliques laconiques des fans passionnés du groupe (« Génial ! », « Un chef-d'œuvre ! »). Tout

aussi souvent, il s'agit de réactions affectives, indiquant l'effet thérapeutique de l'œuvre du groupe. De nombreux commentateurs admettent avoir pleuré en regardant la vidéo, notant que les musiciens ont réussi à exprimer leur douleur et leur désespoir. De nombreux fans ukrainiens du groupe écrivent également à ce sujet (sous la première vidéo, il y a des témoignages selon lesquels les gens ont regardé ce clip dans un abri anti-bombes). L'effet thérapeutique du visionnage de la vidéo et de la lecture des commentaires réside également dans le fait que ces pratiques permettent aux gens de se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls (« Cela donne de l'air et un peu d'espoir »). La co-présence de citoyens de deux pays en guerre génère inévitablement des conflits, mais il y a aussi des tentatives d'établir un dialogue et de « partager la douleur ».

En même temps, l'architecture même du site ne permet pas de créer des espaces où tout le monde s'entend. Premièrement, le nombre croissant de commentaires incite la plupart des gens à ne lire que ceux que les algorithmes de YouTube placent en haut de la page (d'où viennent les demandes répétées des commentateurs « allophones » de publier des traductions des chansons). Deuxièmement, au fur et à mesure que le nombre de vues augmente, la vidéo se retrouve dans les recommandations de YouTube, ce qui attire un grand nombre de personnes incapables de décoder ce qu'elles voient et qui postent des commentaires péjoratifs sur les musiciens et les autres commentateurs. Les spectateurs occasionnels peuvent ne pas partager non seulement des codes esthétiques mais aussi des points de vue idéologiques avec d'autres commentateurs. C'est ainsi qu'apparaissent les commentaires sur « l'art dégénéré » des libéraux et les accusations selon lesquelles les musiciens ont trompé les vétérans en ne révélant pas l'intention de la vidéo. Cela dit, il est possible que nombre de ces commentaires soient le produit de propagandistes des « usines à trolls », comme en témoignent les comptes « vides » et récents de certains utilisateurs. L'inverse est également possible : les rares commentateurs qui apprécient le travail des musiciens mais ne partagent pas leurs positions anti-guerre sont probablement de vraies personnes, contrairement aux propos de ceux qui les qualifient de « bots ».

A cette polyphonie s'ajoutent ceux qui ne partagent pas l'enthousiasme suscité par les dernières vidéos du groupe. Certains critiquent, par exemple, les aspects techniques des vidéos, d'autres – leur « caractère secondaire » (ces commentaires sont les plus nombreux sous la dernière vidéo). Malgré tout, le nombre de commentaires positifs dépasse nettement le nombre de commentaires négatifs. En outre, la plupart des commentateurs interprètent les vidéos comme étant anti-guerre d'où les slogans « Non à la guerre ! » et les critiques directes du régime de Poutine dans les commentaires. Cette interprétation est souvent renforcée par l'histoire du leader du groupe, Nikolai Komyagin, arrêté lors d'une manifestation anti-guerre. Cependant, il y a aussi des tentatives très rares d'interprétation militariste, ce qui pourrait n'être qu'une forme de trolling.

Les interprétations des vidéos apparaissent souvent en réponse à d'autres commentateurs. Il peut s'agir d'une demande d'explication du sens de la chanson et de la vidéo de la part d'un étranger ou d'un russophone qui ne parvient pas à décoder le message. Dans ce dernier cas, ils utilisent souvent la formule « Appel à l'équipe d'explication » (« Вызываю объяснительную бригаду »). L'accent est le plus souvent mis sur des images clés tirées de textes et de vidéos, qui accumulent différentes connotations à la suite de la discussion. Par exemple, les « funérailles de pommes » sont interprétées comme des funérailles de la Russie, de « l'empire du mensonge » et de « notre avenir ». Les pommes deviennent un symbole d'êtres humains, de soldats et, plus largement, d'opportunités non réalisées, d'espoirs d'après-guerre (car elles sont enterrées par des vétérans de guerre). Le poisson du diptyque « Appel du lac » devient encore plus polyvalent grâce à l'interprétation collective. Dans le texte original, les poissons symbolisaient les victimes du nazisme. D'autres explications apparaissent dans les interprétations de la vidéo : un symbole du Christ, du mutisme (apparemment de la société

russe) et même une référence à l'expression « le poisson pourrit par la tête », c'est-à-dire une allusion à la dégradation qui commence à partir des structures du pouvoir. Nous voyons ici comment les interprétations des vidéos s'inscrivent dans une représentation du monde dans laquelle le régime de Poutine, en déclarant la guerre à l'Ukraine, a déclenché une catastrophe, y compris en Russie. Cette interprétation a été formulée de la manière la plus succincte par une commentatrice sous le clip « Le nouveau nouveau » : « La voix d'un pays en détresse » (« Голос страны, попавшей в беду »).

La perception de la guerre en Ukraine en tant qu'une catastrophe est devenue un élément clé du contre-discours qui réunit des différentes sous-cultures politiques opposées au régime. Le fait que la critique culturelle amateur des vidéos de *Shortparis* s'articule le plus souvent autour de ce contre-discours est mis en évidence par le passage régulier de discussions sur l'interprétation à des discussions politiques sur la guerre et le régime de Poutine. En outre, ces interprétations elles-mêmes contiennent un vocabulaire typique du langage des contre-publics. C'est le cas, par exemple, de l'expression « coopérative Ozero » (« lac » en russe), qui fait référence à la coopérative de datchas créée en 1996 par Vladimir Poutine et ses amis, qui sont devenus par la suite le noyau de l'élite dirigeante en Russie. Cette expression est souvent utilisée dans le discours anti-Poutine pour désigner le régime au pouvoir. C'est dans cet esprit que de nombreux commentateurs interprètent « Appel du lac ». Dans ce cas, le « ghetto dans un lac » semble être une métaphore pour le pays, un grand ghetto sous la férule d'un régime criminel.

Cependant, il existe également de nombreuses contradictions entre les publics qui partagent ce contre-discours. C'est ce que montre la dernière vidéo, sous laquelle les commentateurs donnent les interprétations les plus contradictoires à l'image de la « divinité de la guerre ». Certains y voient Poutine ou ses subordonnés qui jouent un rôle important dans le contexte de la guerre, le co-fondateur de l'organisation paramilitaire *Wagner*, Evgueni Prigojine, et le général Sergueï Sourovikine, qui commandait les troupes russes en Ukraine au moment où la vidéo a été publiée⁶. D'autres devinent les traits du visage du premier président russe, Boris Eltsine, que les nostalgiques de l'Union soviétique accusent souvent d'être responsable de l'effondrement de cette dernière. Cette contradiction persiste à un niveau d'interprétation plus abstrait : la figure de la « divinité » sanglante incarne soit une dictature militaire, soit le capitalisme qui génère l'impérialisme.

Cette contradiction est en partie due au groupe lui-même, qui est activement promu par les médias libéraux d'opposition et qui, dans le même temps, utilise activement un discours anticapitaliste. Les symboles soviétiques que l'on retrouve dans la plupart de leurs vidéos peuvent être interprétés différemment : certains y voient une critique du passé soviétique, tandis que d'autres les interprètent dans le cadre du discours nostalgique sur l'Union soviétique. Les uns et les autres font partie des fans de *Shortparis* et des critiques du régime de Poutine.

Conclusion

Selon Jim McGuigan (2005 : 435, ma traduction),

la sphère publique culturelle fournit des véhicules pour la pensée et le sentiment, pour l'imagination et l'argumentation controversée, qui n'ont pas nécessairement de mérite inhérent mais qui peuvent avoir une certaine conséquence.

Nous trouvons tout cela dans les commentaires sur les vidéos de *Shortparis*. La critique culturelle amateur n'est qu'une petite partie de cet espace complexe et hétérogène dans lequel les arguments rationnels se mêlent aux réactions émotionnelles, les affects aux idées, l'analyse esthétique à la critique politique. Le politique et le culturel sont ici inséparables, comme dans la forme initiale de la sphère publique bourgeoise. Mais dans ce cas, c'est aussi le résultat d'une

⁶ Avant la mutinerie organisée en juin 2023 par Evgueni Prigojine et ses militaires, ces figures pouvaient encore être perçues comme des symboles d'un même ordre social.

censure, qui pousse les contre-publics à habiller leurs énoncés politiques d'images plus allégoriques et artistiques, à faire passer le contenu politique à travers un « filtre culturel » (Riegert, Roosvall et Widholm, 2017).

Les publics, selon Michael Warner, sont des relations entre étrangers, médiatisées par le discours et les formes culturelles (Warner, 2002). Les inconnus qui commentent les vidéos de Shortparis sont réunis par leur amour pour l'œuvre du groupe, mais ils ne partagent pas toujours les mêmes opinions politiques. Nombre d'entre eux attendent avec impatience les nouvelles œuvres et suivent la chaîne du groupe, tandis que d'autres sont guidés par les algorithmes de YouTube et les liens publiés par des journalistes et des blogueurs populaires. Quoi qu'il en soit, la communication dans les commentaires forme une communauté interprétative et affective, un public qui, à l'instar de Nancy Fraser, peut être qualifié de faible (Fraser, 2001 : 147)⁷. Elle est constituée par l'interprétation de la guerre russo-ukrainienne comme une catastrophe et par une expérience commune de désespoir, de douleur et d'horreur. L'échange public de ces interprétations et de ces expériences, violant effectivement l'interdiction d'exprimer tout mécontentement à l'égard de la guerre, permet au contre-public et au contre-discours de persister face à la répression politique organisée par le régime de Poutine.

Bibliographie

- Field of Pikes (2019, 1^{er} novembre). Shortparis и фальсификация критики капитализма [Shortparis et la falsification de la critique du capitalisme]. *Syg.ma*. Consulté sur <https://syg.ma/@fieldofpikes/shortparis-i-falsifikatsiia-kritiki-kapitalizma>.
- Fraser, N. (2001). Repenser la sphère publique : une contribution à la critique de la démocratie telle qu'elle existe réellement [extrait de *Habermas and the Public Sphere*, sous la dir. de C. Calhoun, MIT Press, 1992 (pp. 109-142)]. *Hermès, La Revue*, 3(31), 125-156. Consulté sur <https://doi.org/10.4267/2042/14548>.
- Gillespie, R. (2012). The Art of Criticism in the Age of Interactive Technology: Critics, Participatory Culture, and the Avant-Garde. *International Journal of Communication*, 6, 56-75. Consulté sur <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/936>.
- Habermas, J. (1993). *L'Espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise* [*Strukturwandel der Öffentlichkeit* (trad. de l'allemand de M. B. de Launay)]. Payot.
- Jaakkola, M. (2021). *Reviewing Culture Online. Post-Institutional Cultural Critique across Platforms*. Springer.
- Kammer, A. (2017). Post-Industrial Cultural Criticism. The Everyday Amateur Expert and the Online Cultural Public Sphere. Dans N. N. Kristensen et U. From (dirs.), *Cultural Journalism and Cultural Critique in the Media* (pp. 113-130). Routledge.
- Kristensen, N. N., & From, U. (2021). From Ivory Tower to Cross-Media Personas: the Heterogeneous Cultural Critic in the Media. Dans *Cultural journalism and cultural critique in the media* (pp. 94-112), *op.cit.*
- Kristensen, N. N., & Roosvall, A. (2021). Cultural communication as political communication. Dans E. Skogerbø, Ø. Ihlen, N. N. Kristensen et L. Nord (dirs.), *Power, Communication, and Politics in the Nordic Countries* (pp. 177-196). Nordicom. Consulté sur <https://doi.org/10.1515/commun-2021-0055>.
- Makarskiy, A. (2021, 21 juin). Сад чужой: новый альбом Shortparis как музыка богатых [Jardin étranger : le nouvel album de Shortparis comme une musique de riches]. *Afisha-Daily*. Consulté sur <https://daily.afisha.ru/music/20126-sad-chuzhoy-novyy-albom-shortparis-kak-muzyka-bogatyh/>.

⁷ Ce public est faible dans un sens plus intense : de nombreux commentaires sont empreints d'un sentiment d'impuissance face à la catastrophe.

- McGuigan, J. (2005). The Cultural Public Sphere. *European Journal of Cultural Studies*, 8(4), 427–443. Consulté sur <https://doi.org/10.1177/1367549405057827>.
- Oleinik, A. (2022, 4 avril). War-time media reporting is shaping opinions about Russia's Ukraine invasion. *The Conversation*. Consulté sur <https://theconversation.com/war-time-media-reporting-is-shaping-opinions-about-russias-ukraine-invasion-180107?utm>.
- Riegert, K., Roosvall, A., & Widholm, A. (2017). The Political in Cultural Journalism: Fragmented Interpretative Communities in the Digital Age. Dans *Cultural Journalism and Cultural Critique in the Media* (p. 14–31), *op.cit.*
- Seeliger, M., & Sevignani, S. (2022). A New Structural Transformation of the Public Sphere? An Introduction. *Theory, Culture & Society*, 39(4), 3–16. Consulté sur <https://doi.org/10.1177/02632764221109439>.
- Siegień, W. (2019, 8 octobre). There Will Be No Singing Revolution in Russia. *Eurozine*. Consulté sur <https://www.eurozine.com/there-will-be-no-singing-revolution-in-russia/>.
- Warner, M. (2002). Publics and Counterpublics. *Public Culture*, 14(1), 49–90.



2.2.

Platformisation

et hybridations numériques de la culture

Les publics en jeu : les jeux de pari sportif, branche prospère du complexe sports-média
Audiences at stake: sport betting games, a blooming branch of the sports-media complex

Philippe-Antoine Lupien

Université du Québec à Montréal, CRICIS

lupien.philippe-antoine@uqam.ca

Résumé

Ces dernières années, le développement des technologies de captation, de traitement et de transmission des données sportives, combiné à un assouplissement marqué des réglementations dans ce domaine, a favorisé l'émergence des sites web de jeux de pari sportif. Ces pratiques représentent de nouvelles formes de valorisation économique pour les organisations sportives et médiatiques historiquement liées au sport-spectacle, et contribuent à redéfinir les imaginaires produits par le spectacle sportif. Nous articulons les notions issues des travaux sur le complexe sports-média à celles sur les industries culturelles afin d'observer l'intégration de cette branche aux configurations historiques de l'industrie du sport-spectacle, de manière à interroger les nouveaux imaginaires proposés au public à travers la mise en données du sport.

Mots clés : sport spectacle, données, pari sportif, sports fantastiques, imaginaires sportifs

Abstract

In recent years, online sports betting sites have flourished building on the development of sports data capture, processing, and transmission technologies, combined with a marked relaxation of regulations in this area. These practices represent new forms of economic valorization for sports and media organizations historically linked to sports showbusiness, and contribute to redefining the imaginaries produced by sport spectacle. We draw on concepts from studies on the sports-media complex and cultural industries to examine the integration of this sector into the historical configurations of the sports entertainment industry, in order to investigate the new imaginaries offered to the public through the datafication of sports.

Keywords: sport spectacle, data, sports betting, fantasy sports, sports imaginary

Les publics en jeu: les jeux de pari sportif, branche prospère du complexe sport-média

Philippe-Antoine Lupien

Le 2 novembre 2022, défiant les pronostics, le joueur de tennis canadien Félix Auger-Aliassime remporte une 14^e victoire consécutive contre le suédois Mikael Ymer au second tour du Masters de Paris. Tout au long du match, la probabilité d'une victoire d'Auger-Aliassime semble irriter plusieurs spectateurs, qui manifestent leur mécontentement à chaque point marqué par le jeune Québécois résident de Monte Carlo. À la fin du match, interrogé sur les réactions hostiles de la foule à son endroit, il émet le constat suivant : « Il y a de l'argent, il y a des paris en jeu. C'est comme ça. On doit vivre avec, nous les joueurs, [même si] des fois ça crée des situations où il y a un peu de tension. On doit s'y habituer, j'imagine. » (Auger-Aliassime, dans Brunet, 2022). Ce phénomène auquel les athlètes devraient désormais s'« habituer » n'est pourtant pas nouveau, le pari sportif étant plausiblement aussi ancien que le sport lui-même (Matheson, 2021). Or, depuis quelques années, l'expansion considérable des sites de jeux de pari, favorisée par un assouplissement des réglementations en matière de jeux de hasard sur internet et par les nouvelles modalités de jeu en temps réel, ont nettement modifié les pratiques des parieurs tout en augmentant sensiblement leur nombre. Auraient-elles aussi modifié l'attitude des spectateurs par rapport à l'un des aspects fondamentaux du spectacle sportif, la « glorieuse incertitude » du sport ?

Nous analyserons ici l'essor récent de cette branche encore peu étudiée du complexe sport-média afin d'interroger les imaginaires produits par les spectacles sportifs. D'abord, nous observerons comment le sport et les médias ont noué une relation très particulière autour des données produites par le sport-spectacle, ces données ayant nourri un ensemble de pratiques populaires, comme le pari sportif. Ensuite, nous verrons comment l'exploitation des données issues du spectacle sportif constitue aujourd'hui une nouvelle forme de valorisation économique pour les organisations du complexe sport-média, en analysant les caractéristiques d'une branche en plein essor, celle des jeux de pari sportif. Nous explorerons enfin comment ces jeux d'argent modifient le rapport du public au spectacle sportif, en interrogeant les notions d'incertitude, de risque et de compétition qui caractérisent leur relation.

Le sport, les médias et la culture des données

Les historiens du sport (Guttman, 1978 ; Thomas, 2006) ont montré comment les pratiques sportives modernes, celles qui ont vu le jour principalement à partir du 19^e siècle, ont intégré dans leur développement les aspects de quantification, de rationalisation et de standardisation propres à la modernité capitaliste. Ainsi considéré, le déploiement du sport moderne a largement profité du développement des capacités de collecte, de comptabilisation et de communication des données quantitatives et qualitatives issues des compétitions sportives. La saisie, le traitement et la diffusion des données caractérisant les athlètes (âge, poids, nationalité, etc.) et les épreuves sportives (distances, durées, résultats des compétitions, etc.), compilées dans différents tableaux ou classements publiés et mis en récits par la presse, ont soutenu l'engouement pour la pratique et le spectacle sportif, en permettant d'étendre la portée des événements au-delà des limites du stade et de la durée du match (Stauff, 2018).

Pour être considérés comme *modernes*, les athlètes doivent non seulement « participer à des compétitions de manière rationnelle et sérieuse, mais s'exposer à une évaluation publique régulière dans des compétitions publiques régulières »¹ (Werron, 2010 : 37). Le succès du spectacle sportif repose, selon cette perspective, sur la capacité des publics à saisir et maîtriser

1. Pour faciliter la lecture, nous traduisons les extraits cités des textes de Hutchins (2016), Stauff (2018) et Werron (2010).

des ensembles complexes de critères d'observation et d'évaluation, comme des statistiques et des informations diverses, ainsi que des récits et des mythes qui élargissent et raffinent la portée de la comparaison entre les athlètes, les équipes, ou les nations compétitrices.

S'appuyant sur les travaux de Patrice Flichy (1995), Tobias Werron (2010) suggère ainsi que l'alliance entre la presse et le télégraphe constitue « la plus importante innovation médiatique de l'histoire du sport moderne » : en permettant la diffusion rapide et étendue des données permettant d'évaluer et de comparer les compétitions tenues sur de larges distances, le télégraphe a encouragé la création de nouvelles formes de compétitions nationales et internationales, tout en accélérant la standardisation des règles à l'échelle globale (Werron, 2010 : 39). Cette alliance a également contribué à stimuler diverses pratiques liées au sport, comme le pari sportif (Rowe, 2013).

L'usage des données numériques dans le sport, et particulièrement dans le sport-spectacle, s'est intensifié depuis le début du 21^e siècle, favorisé par l'augmentation des capacités et de la vitesse de capture, de collecte et de transfert des données colligées par des dispositifs technologiques en rapide évolution, permettant de constituer des banques de mégadonnées sportives qui ne cessent de croître (Millington et Millington, 2015). Comme le suggère Hutchins (2016), pour saisir les transformations provoquées par cette intensification de la mise en donnée du sport, il faut porter notre attention sur la valeur associée à la production de ces données, ainsi que sur les opportunités commerciales et les services que l'accessibilité à ces données suscite.

Les sites de jeux de pari sportif, nouvelle branche du complexe sport-média

Si, historiquement, les données ont surtout été valorisées à l'étape de la production du spectacle sportif, afin d'améliorer les performances athlétiques et d'attirer des spectateurs, ainsi qu'au moment de sa diffusion, afin de nourrir le récit spectaculaire, elles occupent désormais une place importante lors de sa réception, pour des publics qui les utilisent afin de se divertir, à travers différentes offres de jeux de pari sportif. Longtemps illégales, illicites, ou tacites, ces formes de divertissements sportifs ont généralement été gardées à l'écart par les organisations liées au sport (Matheson, 2021). Aujourd'hui, par contre, ces jeux de pari sportif constituent de nouvelles formes de valorisation économique pour les organisations qui forment ce qu'on désigne comme le *complexe sport-média*.

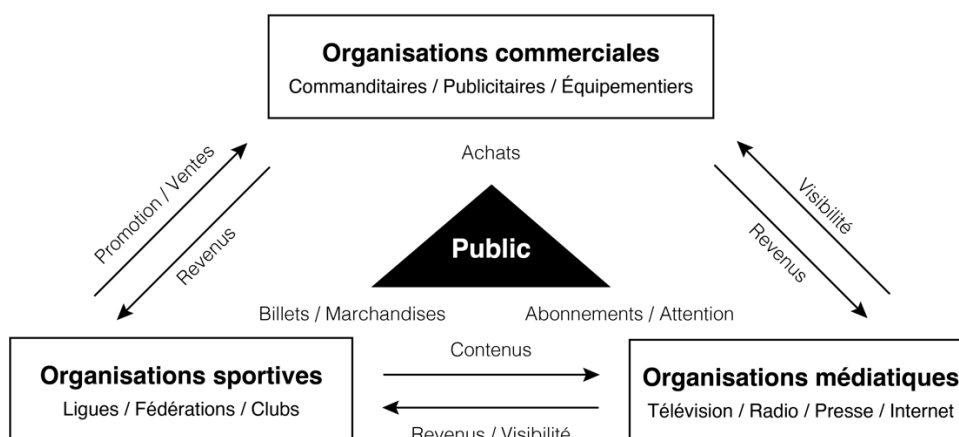


Figure 1 – Représentation du complexe sport-média (selon de Moragas, 2003 et Lefever, 2012)

Illustrant les rapports entre les principaux acteurs impliqués dans la production du spectacle sportif médiatisé, le complexe sport-média est formé des organisations qui produisent les

événements sportifs (ligues, clubs, fédérations), des médias qui diffusent les récits et les images du sport, ainsi que des différentes entreprises qui utilisent le sport médiatisé comme vitrine publicitaire (voir Jhally, 1984 ; Maguire, 2011 ; Rowe 2013). Élaboré à partir des travaux de Dallas Smythe (1977), ce modèle permet de saisir comment le spectacle sportif a contribué à vendre un vaste ensemble de technologies et de contenus médiatiques à des audiences, elles-mêmes revendues à des annonceurs par les médias (publicité) et les organisations sportives (commandite).

Au cœur de ce complexe, se trouve la production du spectacle sportif, dont la médiatisation, principalement par la télévision, permet d'augmenter les audiences et l'attractivité pour les entreprises à la recherche de l'attention du public. Sous cette forme classique, le spectacle sportif est en quelque sorte produit deux fois, comme le suggère Pierre Bourdieu (1994) : une première fois par les organisations sportives, une deuxième fois par les organisations médiatiques qui « produisent la mise en images et en discours de ce spectacle » (Bourdieu, 1994 : 103).

Nous croyons qu'il y a matière à penser que le sport serait aujourd'hui produit une troisième fois, les processus menant à la production du spectacle sportif médiatisé et des audiences qu'il génère se doublant d'une couche supplémentaire constituée des données générées par ce spectacle et ces audiences. En plus des échanges d'argent et de visibilité, qui constituaient les principaux rapports entre les acteurs du complexe sport-média, les échanges de données se trouvent désormais au cœur des stratégies de valorisation de ces acteurs, auxquels se greffent désormais des entreprises spécifiquement vouées à valoriser ces données de plus en plus précises et massives.

Depuis le milieu des années 2000, nous avons ainsi vu proliférer les offres de divertissement basées sur les données du sport-spectacle, sous l'initiative des médias, des organisations sportives, et de nouvelles entreprises spécialisées dans le domaine (Bien-Aimé et Hardin, 2016). Parmi ces offres, les sites de sports fantastiques et de pari sportif semblent avoir connu l'essor le plus important (Blanchard-Dignac, 2011 ; Matheson, 2021).

En nous inspirant des travaux sur les industries culturelles et médiatiques en langue française (voir Ménard, 2004 et George, 2014), nous avons porté notre attention sur les différents acteurs de cette branche du complexe sport-média de manière à observer l'évolution récente des liens que les entreprises liées aux jeux de pari sportif ont développés avec les acteurs historiques du complexe sport-média. Ce travail de socio-économie des médias (Bullich et Schmitt, 2019) s'inscrit en marge de deux projets de recherche, dont un projet réalisé par une équipe du CRICIS (Bélanger et al., 2023), et poursuit des travaux sur le sujet (Lupien, 2017 ; 2018). Nous présentons ici un survol de ce travail en cours. Nous avons concentré notre analyse sur le marché canadien, lequel est fortement intégré au marché des États-Unis, bien que le phénomène ne respecte pas tout à fait les frontières conventionnelles.

Ligues fantastiques

Les ligues de sports fantastiques invitent les amateurs à former des équipes virtuelles dans des concours adossés aux statistiques officielles des ligues professionnelles. Nées aux États-Unis, ces ligues amicales se sont popularisées à partir des années 1980, soutenues par la diffusion, dans des journaux, des périodiques, puis des sites web, de statistiques de plus en plus détaillées alimentées par les premières sociétés de collecte et de gestion de données du sport, comme l'entreprise STAT, fondée en 1981 (Burton et al., 2013). Parce qu'elles impliquent un suivi régulier de la part des participants, qui se réfèrent aux statistiques publiées dans les médias pour suivre la progression des joueurs de leur sélection, ces pratiques se révèlent bénéfiques pour les médias. Ceux-ci exploitent rapidement les capacités de traitement et de transfert de données par internet pour créer des sites spécialisés. C'est ainsi qu'ESPN, CBS et Yahoo! se sont

rapidement positionnés dans ce marché, les ligues fantastiques constituant un produit d'appel pour leurs offres médiatiques.

Généralement considérées comme des jeux de pronostic, donc d'adresse, et organisées sur une durée relativement longue, les ligues fantastiques ont échappé aux réglementations historiques encadrant les jeux de hasard aux États-Unis comme au Canada. L'accélération des capacités de calcul et de transmission des données par internet, au courant des années 2000, a toutefois favorisé de nouvelles offres se rapprochant du pari, les *Daily Fantasy Sport* (DFS), qui invitent les joueurs à former une équipe fantastique pour une ou quelques journées, plutôt que pour une saison entière. Les DFS ont gagné en popularité ces dernières années en raison de leur rapidité et de leur accessibilité, ainsi que de leur potentiel de gains rapides et importants : en 2018, on estimait que 59 millions de personnes s'y adonnaient aux États-Unis et au Canada, deux fois le nombre de participants de 2009 (Petrotta et McGuire, 2021), année où naît le site FanDuel, qui se spécialise dans les DFS. La croissance du secteur est soutenue par la création de DraftKings, en 2016, d'autres sites indépendants, ainsi que d'une multitude d'offres médiatiques comme des émissions de télévision et des balados.

Pari sportif

Le pari, et plus généralement les jeux de hasard, ont longtemps été interdits, ou du moins fortement encadrés, en Amérique du Nord, à quelques exceptions près, dont les courses hippiques (Matheson, 2021). Au Canada, avant 2021, seul le pari combiné sur les événements sportifs est autorisé et régi par les provinces à travers leurs sociétés d'État, à l'extérieur de certains territoires autochtones, comme celui de la nation Mohawk, qui exploite casinos et salons de pari depuis 1996, en vertu de « droits ancestraux » qui n'ont jamais été contestés.

Or, depuis le début des années 1990, exploitant les failles dans le contrôle et la régulation des activités en ligne, le nombre de sites de jeux de hasard a cru de manière exponentielle (Blanchard-Dignac, 2011). Les modalités du web rendant l'application des lois territoriales pratiquement impossibles, ces sites sont souvent opérés à partir de « paradis du jeu », des territoires à la fiscalité avantageuse ou dotés de règles souples, comme Malte, en Europe, ou la réserve mohawk de Kahnawake, en Amérique du Nord.

Avec l'accroissement des capacités et de la rapidité de traitement des données, ainsi qu'un assouplissement marqué de la réglementation aux États-Unis, en 2018², et au Canada, en 2021, les sites de pari sportif ont développé un éventail d'offres invitant à miser différentes sommes (de quelques sous à des centaines de milliers de dollars) sur un grand nombre d'aspects du match, avant ou pendant la rencontre.

Les organisations sportives étaient restées à l'écart du pari, tant qu'il a été interdit, exploité par des sociétés d'États, ou par le crime organisé. S'il existe toujours un nombre considérable de sites illégaux ou adossés à des activités criminelles, les ligues et les médias, qui reconnaissent le potentiel du pari sportif pour favoriser l'engagement des amateurs, s'associent désormais volontiers avec les sites de pari exploités légalement (Polat et Yildiz, 2021). Des sites comme BetMGM³, bet365⁴ ou Bet99⁵, adossés à des casinos en ligne, ont développé des relations privilégiées avec les acteurs classiques du complexe sport-média, étant même largement promus dans les événements et les médias sportifs.

Les entreprises du complexe sport-média cherchent ainsi à soutenir une relation de plus en plus intense avec les amateurs – principalement des hommes (Billings et Ruihley, 2014) – qui augmentent, par ces jeux, leur consommation de médias et de spectacles sportifs, développent

2. En 1992, une loi fédérale (PAPSA), interdit les paris sportifs sur l'ensemble du territoire des États-Unis, à l'exception des États où le pari avait déjà été légalisé. Contestée en 2010, la loi est déclarée inconstitutionnelle en 2018, la Cour Suprême conférant aux États la responsabilité de réguler les paris et autres jeux de hasard.

3. État du Nevada, États-Unis

4. Royaume Uni

5. Suisse et Canada (Kahnawake)

des attachements à des athlètes ou des équipes diversifiés, et dépensent ainsi toujours plus d'argent dans le complexe sport-média.

Les jeux de pari sportif sont aussi au cœur des stratégies de courtage de données, entre les organisations sportives, les firmes de mesure et de traitement de données spécialisées, comme Stats Perform ou SAS, et les entreprises intéressées par ces données comme les médias ou les commanditaires. Hutchins (2016) souligne à cet égard combien ces données participent d'une fracture de plus en plus forte entre les ligues *riches* en données (sports professionnels masculins), et les sports *pauvres* (disciplines moins spectaculaires, ligues féminines).

Le pari légal constitue enfin de nouvelles sources de revenus pour les États, tandis qu'un changement de perception semble être encouragé par les différents acteurs intéressés par ces activités, malgré les risques associés aux jeux d'argent (Sévigny et al., 2016).

Le risque et la compétition au cœur de l'investissement des publics

En normalisant et en universalisant, au-delà des cercles des experts et des spécialistes, les critères statistiques de performance et de compétitivité, la diffusion médiatique à large échelle des données du sport a participé à définir un « horizon universel de comparaison » entre les individus et les collectivités, à l'échelle mondiale, contribuant à instaurer une certaine culture des données, qui a trouvé écho dans les domaines économique et politique (Stauff, 2018 ; Werron, 2010). Autrement dit, l'émergence historique du sport moderne n'est pas simplement concomitante à l'essor du capitalisme, mais a constitué une partie intégrante de son expansion (Collins, 2010). Les sports et les jeux de pari sportif, ayant popularisé l'analyse statistique à titre de pratique culturelle largement reconnue, ont contribué à « naturaliser » la régulation des pratiques sociales par les données numériques (Stauff, 2018). Inscrite au cœur du développement continu des nouveaux médias et des technologies de communication, du télégraphe à l'internet, cette culture des données a été portée par un double discours présentant, d'une part, les technologies comme excitantes et accentuant leurs valeurs en faisant appel aux émotions comme le désir, l'espoir, l'émerveillement ; visant, d'autre part, la dépolitisation des choix et de la délibération quant aux impacts sociaux, politiques, légaux et écologiques ainsi que des risques associés à l'introduction de ces technologies subsumés sous les discours en appelant au progrès et à l'innovation (Hutchins, 2016 : 497).

En encourageant, par des discours similaires, la pratique des jeux de pari sportif, les entreprises liées aux industries de l'imaginaire (Flichy, 1980), témoignent d'une nouvelle étape de cette relation entre le sport et les données, dans laquelle le public est appelé à occuper un rôle différent. Déjà, on a assisté à une délocalisation de l'attachement des partisans à travers les transformations culturelles et identitaires des dernières décennies (Bourgeois et Whitson, 1995). Nous assisterions désormais à une modification de la motivation du public qui, à travers les jeux de pari sportif, développe une nouvelle forme d'investissement fondée sur le risque et la compétition.

Alors que le risque du spectateur est plutôt limité, son investissement (achat d'un billet ou abonnement à un média, temps) ne dépendant que du résultat sportif et de l'expérience globale du spectacle, le parieur, en engageant un risque financier, devient tributaire du résultat du match. Au même titre que le simple spectateur, il peut manifester sa joie ou son dépit durant le match, mais ses motivations ne sont plus qu'affectives ou esthétiques, elles sont aussi lucratives. Plus encore, les plateformes de pari mettent en compétition les parieurs entre eux : celles-ci permettant de miser sur les résultats, non pas d'une partie, mais des autres parieurs. Bref, la compétition a aussi gagné le public.

En encourageant ces nouvelles pratiques, les entreprises du complexe sport-média participent du déploiement de nouveaux imaginaires pour des publics pour lesquels les enjeux de valeur financière s'ajoutent, voire surpassent, les enjeux sportifs. L'incertitude du sport, celle-là même

que les données ont longtemps permis de garantir, doit aujourd'hui être domptée par ces mêmes données afin de faire fructifier sa mise. En captant des statistiques de plus en plus variées, pouvant être exploitées en direct, le sport et les médias, témoignent d'une volonté sans cesse croissante de quantifier l'activité humaine, de la synthétiser dans un ensemble de données et, de ce fait, promettent une certaine maîtrise du réel, ici, de la « glorieuse incertitude du sport ». La réaction de la foule face à la victoire de Félix Auger-Aliassime témoigne de ces changements dans l'attitude des spectateurs par rapport au sport : l'exploit n'est plus le cœur de l'enjeu.

Bibliographie

- Bélanger, A., George, É., Lupien, P.-A., & Meignan, M. (2023, 14-27 août). *The Canadian Sport Media Cultural Complex in the Digital Era* [communication orale]. *2023 World Congress of Sociology of Sport*, 14-17 août 2023, Ottawa (Canada).
- Bien-Aimé, S., & Hardin, M. (2016). Legacy Media and Fantasy Sports. Dans N.D. Bowman, J. S. Spinda et J. Sanderson, *Fantasy Sports and the Changing Sports Media Industry: Media, Players, and Society* (pp. 159-176). Lexington Books.
- Billings, A. C., & Rihley, B. J. (2013). Why We Watch, Why We Play: The Relationship Between Fantasy Sport and Fanship Motivations, *Mass Communication and Society*, 16(1), 5-25.
- Blanchard-Dignac, C. (2011). La révolution numérique des jeux d'argent. *Pouvoirs*, (139), 25-38.
- Bourdieu, P. (1994). Les Jeux olympiques. Programme pour une analyse. *Actes de la recherche en sciences sociales*, (103), 102-103.
- Bourgeois, N., & Whitson, D. (1995). Le sport, les médias et la marchandisation des identités. *Sociologie et sociétés*, 27(1), 151-163.
- Brunet, J. (réal.) (2022, 2 nov.). Sports avec Martin Labrosse : 14e victoire consécutive pour Félix Auger-Aliassime [chronique radio]. *Le 15-18*. ICI Première, Radio-Canada. Consulté sur <https://ici.radio-canada.ca/ohdio/premiere/emissions/le-15-18/episodes/665444/rattrapage-du-mercredi-2-novembre-2022/6>.
- Bullich, V., & Schmitt, L. (2019). Socio-économie des médias : analyser les stratégies de production-valorisation. Dans B. Lafon, *Médias et médiatisation*, 2019 (pp. 19-46). Presses universitaires de Grenoble.
- Burton, R., Hall, K., & Rodney, P. (2013). The Historical Development and Marketing of Fantasy Sports Leagues. *The Journal of Sport*, 2(2), 185-215.
- Collins, T. (2013). *Sport in Capitalist Society*. Routledge.
- Flichy, P. (1980). *Les Industries de l'imaginaire. Pour une analyse économique des médias*. Presses universitaires de Grenoble.
- Flichy, P. (1995). *Dynamics of Modern Communication. The Shaping and Impact of New Communication Technologies*. SAGE Publications.
- George, É. (2014). The Theory of the Cultural Industries : a "Milieu" for Building Dynamic Knowledge. *Canadian Journal of Communication*, 39(1), 29-54.
- Guttman, A. (1978). *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. Columbia University Press.
- Hutchins, B. (2016). Tales of the Digital Sublime: Tracing the Relationship between Big Data and Professional Sport. *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(5), 494-509.
- Jhally, S. (1984). The Spectacle of Accumulation: Material and Cultural Factors in the Evolution of the Sports/Media Complex. *Critical Sociology*, 12(3), 41-57.
- Lefever, K. (2012). *New Media and Sport. International Legal Aspects*. Springer, coll. « ASSER ».

- Lupien, P.-A. (2017). Les « pratiques inédites » du sport-spectacle : MLB Advanced Media (MLBAM) et le tournant numérique de la Ligue nationale de hockey (LNH). *Cahiers du CRICIS. [Méta]morphoses numériques de la culture et des médias : quelques pistes de réflexion*, num. spécial 2017-1, 127-137.
- Lupien, P.-A. (2018). Fantasy Sports and the Changing Sport Media Industry [note de lecture]. *Communiquer*, (22), 97-101.
- Maguire, J. (2011). The Global Media Sports Complex: Key Issues and Concerns. *Sport in Society*, 14(7-8), 965-977.
- Matheson, V. (2021). An Overview of the Economics of Sports Gambling and an Introduction to the Symposium. *Eastern Economic Journal*, 47(1-8).
- Ménard, M. (2004). *Éléments pour une économie des industries culturelles*. Société de développement des entreprises culturelles, Québec.
- Millington, B., & Millington, R. (2015). The Datafication of Everything: Toward a Sociology of Sport and Big Data. *Sociology of Sport Journal*, 32(2), 140-160.
- Moragas, M. (de), Kenney, C. & Garcia Sedó, R. (2003). *El impacto de internet en los medios de comunicación y la industria del deporte* [compte-rendu d'un rapport financier]. Centre de Estudio Olímpics, université de Barcelone.
- Petrotta, B. et McGuire, J. (2021). A Shaky Bet : Legalized Sports Betting in the United States. *Journal of Sports Media*, 16(1), 99-121.
- Polat, E., & Yildiz, K. (2021). The Effect of Gambling Motivation of Sport Spectators on Propensity for Violence in Sport. *Journal of Gambling Studies*, 37(1), 203-220.
- Rowe, D. (2013). The Sport/Media Complex. Formation, Flowering, and Future. Dans D. L. Andrews et B. Carrington (dirs.), *A Companion to Sport* (pp. 61-77). Blackwell.
- Sévigny, S., Cantinotti, M., & Giroux, I. (2016). *Les joueurs de paris sportifs : synthèse critique des connaissances*. Université Laval. Consulté sur https://frq.gouv.qc.ca/app/uploads/2021/08/rapport_les_joueurs_de_paris_sportifs.pdf.
- Smythe, D. (1977). Communications – Blindspot of Western Marxism. *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 1(3), 1-27.
- Stauff, M. (2018). A Culture of Competition: Sport's Historical Contribution to Datafication. *TMG Journal for Media History*, 21(2), 30-51.
- Thomas, R. (2006). *Histoire du sport*. Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? ».
- Werron, T. (2010). World Sport and its Public. On Historical Relations of Modern Sport and the Media. Dans U. Wagner, R. Storm et J. Hoberman (dirs.), *Observing Sport* (pp. 33-60). Hofmann-Verlag.

Comment réussir son (ses) *crowdfunding(s)* ? La web-série *Noob* : 10 ans de cercle vertueux
en régime hybride numérique-IRL
How to succeed in crowdfunding? The *Noob* web-series: 10 years of virtuous circle in a
hybrid digital-IRL regime

Julien Péquignot
Université Paul Valéry Montpellier 3, LERASS-CERIC
Julien.pequignot@gmail.com

Résumé

Parmi les phénomènes qui peuvent illustrer *a priori* les avantages d'une numérisation des rapports de production et d'usage des biens culturels se trouve la saga de la web-série *Noob*, qui, depuis 15 ans maintenant, coche une à une toutes les cases des nouveaux paramètres de la « créativité » en régime numérique et connecté : transmédia, participation, amateurisme, collaboration, et surtout des *crowfundings* aux succès retentissants et répétés. À l'aide d'une approche combinant sémio-pragmatique, sémiotique, sociologie et économie politique de la communication, cette contribution cherche à comprendre les raisons d'une telle « réussite du numérique » tout en mettant au jour des éléments incitant à relativiser avec prudence une telle spécificité de ce phénomène.

Mots-clés : financement participatif, crowdfunding, communauté numérique, web-série, *Noob*.

Abstract

Among the phenomena that can illustrate *a priori* the advantages of a digitization of the production and use of cultural goods is the saga of the web-series *Noob*, which, for 15 years now, has been ticking off one by one all the boxes of the new parameters of "creativity" in a digital and connected regime: transmedia, participation, amateurism, collaboration, and above all crowdfunding with resounding and repeated success. Using an approach that combines semio-pragmatics, semiotics, sociology and political economy of communication, this paper seeks to understand the reasons for such a "digital success", while at the same time bringing to light elements that lead us to cautiously relativize the specificity of this phenomenon.

Key-words : crowdfunding, online community, web-series, *Noob*.

Comment réussir son (ses) *crowdfunding*(s) ? La web-série *Noob* : 10 ans de cercle vertueux en régime hybride numérique-IRL

Julien Péquignot

Parmi toutes les promesses, les « belles histoires » (Bouquillion, 2012 : 45) du numérique, concernant particulièrement le secteur de l'art et de la culture, nommé plutôt aujourd'hui de la création voire du « créatif », une des plus forte est celle du collectif. Ceci parce que dans les sociétés industrielles occidentales, dont l'horizon idéologique d'origine est la Renaissance, qui a engendré le Siècle des Lumières, qui a engendré les révolutions politiques et industrielles et – presque, parfois – sociales, la culture est nécessairement (au sens idéologique) un bien collectif à destination du corps citoyen qui s'élève spirituellement par la fréquentation des objets symboliques. Reste que dans ces mêmes sociétés, la culture fonctionne selon les mêmes rapports de domination qui façonnent la structure économique et la structure sociale : certains objets sont légitimés, d'autres pas, voire illégitimés et seule la partie la plus autorisée du corps social (savante, critique, professorale, etc.) est à même de produire et pérenniser ce système de légitimation et de légitimités – cela est démontré et redémontré, de Bourdieu (et Darbel, 1966) à Esquenazi (2007). Or, justement, la promesse du « numérique », qui se cristallisait dans les années 2000 et 2010 dans le « web 2.0 » ou web/internet participatif est, non seulement de pouvoir assurer la démocratisation de la diffusion des objets symboliques (aujourd'hui des « contenus ») – partout, tout le temps, pour tous et toutes¹ – mais mieux encore, de « démocratiser » la production de ces objets. Le collaboratif, la mise en réseau, la participation – bénévoles puisqu'il ne saurait en être autrement lorsqu'il s'agit de noble cause comme la culture – permettent à tout·e un·e chacun·e d'apporter sa pierre à l'édifice. Le résultat ne peut en être que « win-win » : l'intelligence collective et sa puissance créative surpasse nécessairement le génie créateur isolé de la modernité vieillissante et « tout le monde » accède potentiellement à ce statut d'artiste ou au moins ce que l'on pourrait appeler d'entrepreneur culturel en échappant à la surveillance normative des institutions traditionnelles (académies, médias historiques, etc.) – il suffit de le vouloir, et d'avoir une connexion internet.

Si l'idéal de démocratie virtuelle, d'abolition des barrières d'accès aux objets symboliques a fait long feu, au moins chez les chercheuses et chercheurs qui travaillent sur ces questions, il est un cas qui pourrait faire, à première vue, figure de porte étendard à celles et ceux qui comptent imposer coûte que coûte la « belle histoire » : l'incroyable série de financements participatifs à succès de l'équipe de la web-série *Noob*.

Cette web-série a été créée en 2008 par une équipe de jeunes ami·es·s toulonai·es, alors autour de leurs 25 ans et qui faisaient déjà ensemble des productions amateurs dans leur univers de prédilection : l'*heroic fantasy*, les jeux de rôle et les *mmorpg* (*massively multiplayer online role playing game*). Portés par l'engouement de l'époque sur ce type d'objets (engouement qui a donné le jour aux plateformes de France Télévision ou de Canal+), les jeunes *geek*, comme iels se réclament, connaissent alors un succès d'audience sans cesse grandissant, allant jusqu'à des centaines de milliers de vues par vidéo (un épisode faisant en moyenne quelques minutes). Menée par Fabien Fournier, l'équipe tente alors un financement participatif *via* Ulule pour produire leur sixième saison sous forme d'un film aux ambitions techniques accrues². Entre mai et juillet 2013, *Noob* récolte 681046 euros (35000 visés au départ) offerts par 11930 contributeurs et contributrices. Le film deviendra une trilogie (équivalent aux saison 6, 7 et 8

¹ Avec toutes les limites qui ont été démontrées (Granjon, 2010).

² Symptomatiquement, ce *crowdfunding* a lieu en 2013, qui est aussi l'année du premier colloque organisé en France sur le sujet : *Création et financement : les modèles participatifs sur Internet*, IRCAV, INHA, Paris 3 Sorbonne-nouvelle. Le colloque a donné lieu à une publication (Creton, Kitsopanidou, 2016).

de la web-série), projetée en grande pompe au Grand Rex, à Paris et bien entendu mise à disposition gratuitement sur les plateformes (la principale étant de loin, depuis le début, Youtube). À la surprise générale dans les milieux audiovisuels, une bande de copains avec des épées en mousse bat à plate couture le record d'Europe de *crowdfunding*. La situation est tellement sans précédent que l'équipe parvient à renégocier la part prélevée par Ulule, établissant ainsi une sorte de jurisprudence *Noob* sur les super-financements participatifs³. La surprise est plus générale encore quand ils récidivent en 2017 pour proposer le financement participatif d'un jeu vidéo tiré de la web-série : la somme de 1246852 euros est atteinte grâce à 17733 contributions, établissant un nouveau record d'Europe et accédant même alors au top 100 monde des *crowdfundings*, toutes catégories confondues. En 2020, un nouveau projet, pour une encyclopédie (papier) et un jeu de rôle à partir de l'univers étendu de *Noob* récolte 532662 euros pour 5468 contributions. Enfin, en 2022, le financement participatif de la « saison ultime » de *Noob* atteint 864550 euros avec 6544 contributions. Je ne mentionne pas ici la nuée de microfinancements lancés entre chaque majeur, la plupart du temps sous forme de préachats d'objets de ce qui est devenu une franchise transmédiatique au fil du temps (romans, bandes-dessinées, goodies, jeux de carte, etc.).

Au total, ce sont un peu plus de 3400000 euros récoltés en un peu moins de dix ans, ce qui, sur la période, représente plus de 28000 euros par mois en moyenne, qui s'ajoutent aux recettes des contenus payants de l'univers transmédiatique (toutes les éditions par exemple). Autrement dit, il semble que l'on puisse commencer à envisager qu'il y a là une forme de modèle économique, sinon de rentabilité immédiate et personnelle, mais en tous les cas de pérennisation d'une activité de production de contenus à la fois amateurs et professionnels dans des conditions bien plus favorables que ce que les membres de l'équipe avaient pu connaître auparavant, et – c'est leur espérance revendiquée – avec un résultat bien plus « épatant » et réjouissant pour leur communauté de fans.

Cette communauté participante semble s'être structurée durablement. En effet, si le nombre de contributions, après une envolée pour le jeu vidéo, s'est stabilisée, en revanche, la contribution moyenne ne cesse d'augmenter : 57 euros en 2013, 70 en 2017, 100 en 2020, 120 en 2022.

Je propose ici d'explorer des pistes d'explication de ce phénomène autant massif que rare de succès pérenne de financement participatif à partir de toutes les caractéristiques *a priori* attachées à l'idéal de la numérisation de la créativité et de la société en général : amateurisme et participation vernaculaire, connexion et réseau, collaboration et intelligence collective, contenus alternatifs, gratuité d'usage, transmédia et ubimédiatisation, contournement des institutions et systèmes traditionnels de légitimation, etc.

Mon approche, compréhensive, essaye d'embrasse la multiplicité des paramètres potentiellement explicatifs de ce phénomène de structuration solide et durable d'une communauté non seulement d'utilisateurs, mais de *producers* (Bruns, 2008) ou de façonneurs (Soulez, 2011 ; 2013). Le corpus est principalement composé de l'ensemble des traces d'énonciations produites tant par l'équipe que par les membres usagers de la communauté : réseaux sociaux numériques (sur lesquelles celle-là est très présente depuis le début) , plateformes de partage, de financement (plusieurs dizaines de milliers de commentaires sur le seul site d'Ulule), mais aussi les productions (contenus, événements, déclarations, etc.) et leurs discours d'escorte (Rabatel, 2010). À cela viennent s'ajouter un certain nombre de discours médiatiques sur le phénomène qui permettent une perspective contrapunctique. Ce matériau me permet de reconstituer les modes de lecture (Odin, 2000 ; 2011) privilégiés, éventuellement conduisant à des modes d'agir, mais aussi plus finement, les sémiotiques à l'œuvre – au sens de Peirce dans leur caractère collectif, individuellement vécues comme autant d'appartenances

³ <https://ululefr.tumblr.com/post/55268539138/nouvelle-tarifcation-ulule-the-noob-effect>, consulté le 31/03/2023.

communautaires et de co-construction identitaires. L'approche se veut qualitative (et non textométrique par exemple), par sondages soit transverses soit ponctuels et exhaustifs, sur une période allant de 2012 à aujourd'hui, qui me permet, par récurrence de résultats similaires, de dessiner un ensemble diachronique cohérent, cohérent également synchroniquement par comparaison avec des travaux voisins qui viennent corroborer mes conclusions (Allard, 2000 ; 2005a ; 2005b, Chateaufort, 2012 ; 2014a ; 2014b ; 2014c, Georges, 2009 ; 2014, etc.)

Je vais aborder l'assise socio-culturelle sur laquelle cette communauté d'amateurs (avec la polysémie du terme) se fonde et se maintient. Ce faisant j'examinerai comment, à partir d'une telle communauté, une forme de professionnalisation et de réinsertion dans les circuits et chaînes de valeurs traditionnels des objets artistiques et culturels se met en place, pour aboutir à un cercle vertueux donc le socle est une hybridité dans laquelle le « numérique » n'occupe sans doute pas une place aussi prépondérante qu'un premier aperçu de la situation pourrait le laisser penser.

Essayant de comprendre pragmatiquement ce qu'était une « web-série », j'ai, dans un premier temps, constaté une répartition relativement stable des modes de production de sens (Péquignot, 2016a ; 2017a), entre modes référentiels (intime, privé, témoignage, authentique : Odin, 2011 : 89-111), modes qualitatifs (esthétique et artistique : Odin, 2011 : 70-88) et modes fictionnels (fictionnalisant, et dans une moindre mesure fabulisant : Odin, 2000). J'ai par la suite réexaminé ma position à l'aune de phénomènes marquants, comme les succès records de *crowdfunding* de l'équipe de *Noob*, pour considérer la question de la référentialité et de la construction communautaire/identitaire comme centrale car réellement spécifique à ces objets, contrairement à la fiction ou au jugement sur la qualité (Péquignot, 2017b ; 2018).

Il est ressorti de ces travaux qu'il ne peut y avoir que des réponses circonstanciées à la question par ailleurs bien légitime : « qu'est-ce qu'une web-série ? ». Cependant, ces réponses circonstanciées ont en commun de mobiliser toutes au moins l'un des termes suivants, la plupart du temps les deux, selon des modalités et des rapports qui eux varient : « internet » (impliquant « numérique », « DIY/amateurisme »), et « fiction » (impliquant ici « *culture geek* »).

Une chose est certaine : la pratique de production de (web)séries préexiste largement à son existence sociale communément vécue (Péquignot, 2019 : 107, *sqq.*). Le changement réside dans une conjonction de facteurs qui a permis une diffusion d'ampleur. Avant 2005 et le « web 2.0 », les outils techniques existent pourtant déjà : MSN date de 1995, ICQ de 1996, WinMX de 2000. Dès ces dates, il est possible d'échanger des fichiers, y compris très lourds, et de discuter « en ligne ». En revanche, il faut attendre 2005 pour que, d'une part, le haut débit (câble et ADSL) puis très haut débit soient disponibles à des prix abordables (l'ADSL s'améliore et la fibre se déploie progressivement à partir des années 2000) et, d'autre part, que l'usage d'internet atteigne une masse critique parmi les foyers français (Rebillard, 2007). Le taux d'équipement des français connaît une véritable transformation en une décennie. Ainsi, en 1998, 87% des 15-29 ans et 82% des plus de 30 ans possèdent un caméscope et/ou un appareil photo (pour respectivement 97% et 84% en 2008, soit une progression logiquement mesurée compte tenu du taux déjà haut), alors qu'à la même date seuls 28% des 15-29 ans et 21% des plus de 30 ans ont accès à un ordinateur personnel ; en 2008, ils sont respectivement 91% et 95% (source *Pratiques culturelles des Français*, DEPS, Ministère de la Culture et de la Communication, cité dans Octobre, 2014 : 73). La « création » existait déjà largement, y compris avec des moyens de diffusion (festivals, quelques chaînes de télévision comme NoLife), mais ne pouvait encore atteindre le large public que la connexion croissante de la société française allait participer de construire. Bien entendu, des objets tels YouTube ou Facebook sont apparus, qui ont stimulé l'émergence du « web participatif », mais dans les faits, ce dernier l'était déjà sans que personne ne le sache ou le dise, par faute d'un nombre suffisant de participants.

La faiblesse du taux « réel » de participation est aujourd'hui bien connue, et oscille entre 1 et 10% selon les champs culturels et médiatiques (Guibert, Rebillard, Rochelandet, 2016 : 128 *sqq.*); il fallait donc une masse donnée d'utilisateurs pour que la part de « participant·s·es » soit suffisamment significative. En d'autres termes, plus que de « web participatif », il conviendrait sans doute, dans un cas comme celui de la production amateur d'objets filmiques, de retourner la formulation et de parler de « participation connectée », ou « d'activité partagée ». Comme il appert souvent après analyse, les phénomènes contemporains attribués à internet et au « numérique » sont souvent de « simples » extensions et amplifications de processus préexistants et, plus que des ruptures, ce sont des « continuités historiques et sociales » qui sont observées (Guibert, Rebillard, Rochelandet, 2016 : 120). C'est donc le partage, permis non par internet mais par l'usage généralisé d'internet, qui est déterminant dans l'essor du phénomène des web-séries en France ; phénomène qui s'inscrit en ce sens complètement dans les processus liés aux effets réseaux typiques de l'économie numérique (*Ibid.* : 33-39). L'extension du réseau de diffusion, du réseau tout court, a permis aux individus partageant des appétences similaires, qu'ils les pratiquent en produisant ou en consultant, de se « rencontrer », que cela soit *via* des objets comme sur YouTube ou Dailymotion ou *autour* d'objets, sur les réseaux sociaux numériques.

Il se trouve, par ailleurs, qu'existaient un nombre suffisant d'individus partageant des appétences pour que leur mise en réseau produise une masse critique à même d'engendrer (même si les individus concernés du champ diraient « acter ») le phénomène des web-séries. Ces appétences peuvent être rassemblées sous l'étiquette culture *geek*, autant par l'analyse « objective » que par le simple fait que cette étiquette est communément revendiquée par les sujets concernés.

Un point commun, qui ressort autant dans les définition vernaculaires⁴ que savantes ou endogènes⁵ du terme *geek* est la notion d'imaginaire, associée souvent au jeu sous toutes ses formes, d'où la dépréciation dont le terme a longtemps fait l'objet, renvoyant à l'enfance, à l'adolescence attardée, au manque de sérieux dans l'appréhension de la vie « réelle » (adulte). La fameuse phrase de Freud (1971 [1908, 1933] : 70) « le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité » pourrait avoir été écrite pour décrire cet état de fait, d'autant plus que le texte dont elle est issue s'intitule *La Création littéraire et le rêve éveillé...* Cela fait écho à l'imaginaire des univers de fiction, des jeux de rôles, des jeux vidéo, mais aussi imaginaire et jeu de l'invention technologique, c'est-à-dire de ce qui n'existe pas (encore), qui est (pour l'instant) impossible, de l'évasion par création (littéraire, artistique, informatique, narrative, ludique, etc.). Il faut évidemment entendre ici création en deux sens : la création au sens commun de l'écrivain·e qui écrit un texte, du ou de la cinéaste qui tourne un film, du *level designer* qui crée un niveau de jeu vidéo, etc., mais aussi – et autant – la création au sens pragmatique (« interprétation/production de sens/énonciation » selon les obédiences) de celui ou celle qui lit le texte, audiovisionne le film, qui joue au jeu, etc.

Pour le *geek*, en tant qu'expérience, l'imaginé est un existant, au sens peircéen, secondité pleine et entière « à côté du réel » et, en même temps, qui s'y entremêle. De là l'importance prépondérante de la fiction dans les systèmes de références qui fondent la culture *geek* (qu'on soit en position de spectateur ou participant de cette fiction, dans le jeu par exemple). À ce titre, la culture *geek* ne se distingue pas des cultures dans lesquelles elle baigne et a vu le jour. Ce point a été abondamment théorisé, de Gilbert Durand (1960) à Jean-Marie Schaeffer (1999), Jean-Louis Baudry (la fiction comme « désir inhérent à la structuration du psychisme » : 1975 :

⁴ La définition du *geek* peut varier d'un individu à l'autre, mais la définition qui en ressort le plus souvent est celle-ci : « *un geek [...] est une personne passionnée par un ou plusieurs domaines précis, plus souvent utilisé pour les domaines liés aux "cultures de l'imaginaire"*. » (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Geek>, consulté le 24/06/2019)

⁵ Voir le texte de Fabien Fournier, fondateur de l'entreprise transmédiatique Noob : *Le renouvellement de la fiction audiovisuelle via les web-séries. Un échec ?* (<http://noob-tv.com/news.php?id=122> publié le 09/07/2015, consulté le 24/06/2019).

63) ou encore Roger Odin, pour qui ce désir « *fait partie de ces déterminations qui nous traversent, qui nous construisent et qui finalement permettent notre relation aux autres* » (2000 : 11). Rappelons-le, il faut bien entendre fiction d'abord au sens structurel que le langage produit, c'est-à-dire au sens du terme plus précis qu'est fictivisation (fictivisation 1 chez Odin, 2000 : 48) et qui fait dire à Christian Metz la fameuse formule « tout film est un film de fiction » (1975 : 31), souvent mésinterprétée. Cela n'empêche pas de surcroît que « fiction » fonctionne également dans la culture *geek*, la plupart du temps comme fictivisation 2 (Odin, 2000 : 49 *sqq.*), c'est-à-dire structuration du discours selon un régime narratif – la « fiction » –, lui-même profondément ancré et normé dans les déterminations collectives de nombreuses sociétés.

En revanche, une spécificité de la culture *geek* au sein des cultures populaires est sans doute l'importance de la sérialité et de l'effet monde qui en découle. On peut renvoyer ici à l'abondante production de franchises ou assimilés et séries, du *Seigneurs des anneaux* ou l'univers d'H.P. Lovecraft à Harry Potter en passant, aujourd'hui, par l'univers Marvel et les exemples sont innombrables.

Le foisonnement des univers fictionnels et l'interpénétration de leurs modes d'existence (romans, bandes-dessinées, mangas, séries télévisées, films, jeux de diverses natures, produits dérivés, parcs d'attraction, et bien entendu web-séries), renforcent à chaque occurrence leur persistance en tant que mondes *existants*.

En d'autres termes, les personnages, les mondes dans lesquels ils évoluent⁶, subsistent à, existent indépendamment de, leurs supports physiques de diffusion. La dimension sérielle y est bien entendu pour quelque chose, chaque épisode, chaque aventure fonctionnant comme les cases d'une BD : c'est le blanc entre qui fait le sens (autrement dit le lecteur, voir McCloud, 2007 [1993] : 102-125). Une autre façon de le dire en continuant l'emprunt à la bande-dessinée est que le « transmédia » est un « art séquentiel » (Eisner, 1997 [1990] ; 1998 [1996]).

Le contexte français est particulier si l'on considère la génération à laquelle appartiennent les créateurs·rices des principales web-séries apparues depuis 15 ans. Ils et elles ont en général commencé leurs productions amateurs à l'adolescence ou très jeunes adultes et sont aujourd'hui autour de la quarantaine, nés·es à cheval sur les décennies 1970 et 1980. Ils et elles sont donc de la génération qui a grandi avec la télévision de *Récré A2* (1978-88) puis du *Club Dorothee* (1987-97) d'une part, de *La Cinq* (1986-1992) d'autre part (mais aussi *La vie des Botes*, etc.) ; soit les deux premiers canaux majeurs de diffusion des séries, d'animation ou non, japonaises, françaises et américaines⁷ (il y aura d'autres émissions et d'autres chaînes en complément ou en relais, jusqu'à nos jours).

La conclusion de ce point sur la dimension *geek* du phénomène des web-séries est qu'il eût été étonnant que les sujets influencés par cette dernière, qu'ils le revendiquent ou pas, produisent autre chose que des fictions « très fictionnelles », incitant à une immersion fictionnalisante dans un monde au fort caractère imaginaire, mobilisant des thématiques favorisant ce caractère imaginaire (les plus opposées manifestement au quotidien, à la « réalité », au documentaire) et se structurant sur le mode de la sérialité diégétique visant l'effet récit (imbriqué dans l'effet monde) en premier lieu.

Et, pourtant, un « effet » visible des web-séries, d'autant plus pertinent qu'il l'est dans le cadre de ce qui est censé faire la spécificité des web-séries (la mise en ligne, le partage, la participation), est la constitution de communautés et d'identités afférentes (définies par l'appartenance à la communauté).

On peut trouver des constats similaires dans des travaux qui ne portent pas sur le *geek* ou les web-séries, voire qui leur sont antérieurs. L'exemple le plus représentatif est constitué par les

⁶ Diégétiser c'est avoir « à faire à un espace habitable par un personnage » (Odin, 2000 : 23).

⁷ Même si hier comme aujourd'hui le distinguo est rarement fait, notamment en ce qui concerne l'animation. Ainsi de nombreux dessins animés ont été « japonisés », souvent dans une perspective péjorative, alors qu'ils étaient d'origine française – en particulier les productions initiées par Jean Chalopin –, européenne ou américaine, que des Japonais aient collaboré ou non.

recherches de Laurence Allard sur l'expression de soi, la co-construction identitaire et les communautés observables en ligne (2000 ; et Vandenberghe, 2003 ; 2005 ; 2008). De même, le principe du *geek* remonte aux années 1920 (Jones, 2007), connaît un regain à la fin des années 1960 (Peyron, 2014 : §10) et est donc bien antérieur aux web-séries. Cela est vrai également pour le transmédia, dont on peut faire une histoire remontant au moins aux débuts de Disney (Cailler, Denis, Sapiéga, 2015).

Les web-séries (comme objets expérimentés et agis) sont donc des objets sociosémiotiques qui se caractérisent par l'intervention d'interprétants dynamiques communs avec les objets de la culture *geek*, le transmédia *et* certaines pratiques internautes : participation/engagement, construction identitaire, inscription dans une communauté (sentiment de), co-production d'une communauté⁸, création/production (*fan art*, *crowdfunding*, bénévolat, *feed-back* sur les contenus, etc.), production mentale de mondes *existants*⁹, euphorie (Péquignot, 2018 : 159). Mais, dans le même temps, ces interprétants dynamiques ne semblent pas nécessairement mutuellement impliqués : la participation n'a pas besoin du *geek* ou du transmédia, la construction de monde ne nécessite pas de connexion. Qui plus est, les recherches se concentrant sur la sérialité et la transmédiaticité n'ont pas besoin du paramètre /web/ ou /web 2.0/ non plus que du paramètre /geek/. En conclusion, en termes d'interprétants finals et immédiats déterminant des interprétants dynamiques spécifiques, les web-séries sont plus /web (2.0)/ que /séries/ ou /geek/ ou encore /transmédiatiques/.

On sera en droit de ne pas être étonné : c'est la mise en réseau des sujets (*via* la « fiction ») et non la « fiction » elle-même qui est sémiotisée de telle sorte qu'elle débouche sur la participation, l'engagement, la communauté ; mais il fallait pourtant parcourir ce chemin pour pouvoir être à même de *l'affirmer*¹⁰.

C'est ce qui permet d'expliquer dans le cas de *Noob*, d'une part, que très tôt d'autres productions, notamment traditionnelles comme les éditions papier, les événements, l'encyclopédie, etc. ont pu prospérer, et d'autre part que dans le même temps les « fondamentaux » de ce type de création (la web-série) en contexte numérique aient été plus ou moins progressivement abandonnés : la gratuité d'abord. Tous les items produits en dehors de la web-série sont diffusés et monétisés traditionnellement. La web-série et ses émules en ligne (*reboots*, *sidequels*, bêtisiers *making of*, etc.) ayant créé, fédéré, le réseau, ce dernier a pu être mobilisé sur d'autres objets absolument pas « numériques ». En fait, dès le premier *crowdfunding* la notion de gratuité est devenue par définition relative.

La participation ensuite. Le modèle amateur colle parfaitement à l'idéologème (Kristeva, 1968) participatif puisque tous les membres du collectifs « participent » selon le même modèle que les internautes participants (bénévolat, engouements communs, etc.), mais dans les faits, la participation au sens élargi de la communauté s'est limité à un élargissement ponctuel de l'équipe *via* des aides matérielles (quelques partages de compétence ou d'équipements pour certains tournages par exemple) et s'est principalement cristallisée dans les financements participatifs. Mais en ce sens, si la « participation » en contexte numérique devait se réduire à cela, alors tout acheteur de toute production culturelle « participe » à son succès et donc potentiellement à la pérennisation de la production d'autres items semblables – séries, franchises ou autres. D'ailleurs, Fabien Fournier, depuis maintenant plusieurs années, dans ses nombreuses prises de parole sur des sujets comme le transmédia, les *crowdfundings*, la création, etc.¹¹, tend de plus en plus à s'éloigner d'un idéal de la création numérique. Que cela soit pour

⁸ Il y a, dans la propension des internautes-commentateurs à chercher l'agrément et l'appui des autres, par exemple par le recours à la référence commune (Péquignot, 2015 ; 2017a), quelque chose me semble-t-il de l'ordre de la communication engageante (Girandola, Joule, 2012) – mais ce point mériterait de plus amples développements.

⁹ Les mondes « secondaires » (Tuailleon Demésy, 2017 ; Wolf, 2012).

¹⁰ Pour plus de développement voir Péquignot, 2019.

¹¹ Principalement les séries de vlogs *On fait le point...* et plus récemment *Partage d'XP*.

expliquer les difficultés, limites et piège du crowdfunding¹², l'effet de meute haineuse des RSN¹³ ou encore l'univers impitoyable qu'est « le monde des créatifs proche d'internet »¹⁴. Cette dernière formulation montre d'ailleurs à quel point le terme « créatif » est prévalent sur « internet » qui n'est plus du tout séminal, mais même extérieur, quand bien même « proche ». Fabien Fournier s'est d'ailleurs toujours présenté comme un auteur, au sens professionnel du terme. À mesure que son œuvre traditionnelle s'est étoffée, l'activité numérique (au sens amateurisme, gratuité, participation), a été décentrée de son cœur d'activité, jusqu'à qu'il annonce vouloir cesser la web-série et se tourner vers d'autres modes de création plus ambitieux en termes esthétiques¹⁵ et moins exigeants en termes d'investissement personnel.

En d'autres termes et pour conclure, il appert que, de cette aventure au succès incontestable, le « numérique » n'a jamais été un constituant. Jouant le rôle d'accès permis et accéléré à un public déjà acquis parce qu'homologique, il se révèle principalement un vecteur de professionnalisation (selon ses dires, aujourd'hui la rémunération de Fabien Fournier sont ses droits d'auteurs) et un moteur, sous forme de produit d'appel, pour la promotion et la diffusion d'objets culturels traditionnels produits avant, pendant et *a priori* après cette parenthèse de « belle histoire ».

Bibliographie

- Allard, L. (2000). Cinéphiles, à vos claviers ! Réception, public et cinéma. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 1(99), 131-168.
- Allard, L. (2005a). Termitières numériques. Les blogs comme technologie agrégative du soi. *Multitudes*, n° 21, 79-86.
- Allard, L. (2005b). Express yourself 2.0 ! Blogs, pages perso, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels ordinaires à l'âge de l'expressivisme généralisé. Dans É. Macé et É. Maigret (dirs.), *Penser les médiacultures* (pp. 145-169). Armand Colin.
- Allard, L. (2008). L'impossible politique des communautés à l'âge de l'expressivisme digital. *Cahiers Sens Public*, 3/4(7-8), 105-126.
- Allard, L., & Vandenberghe, F. (2003). Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 1(117), 191-219.
- Ballarini, L., Costantini, S., Kaiser, M., & Matthews J. (dirs.). (2019). *Financement participatif. Les nouveaux territoires du capitalisme*. Presses universitaires de Lorraine, coll. « Questions de communication ».
- Baudry, J.-L. (1975). Le dispositif. *Communications*, (23), 56-72.
- Benghozi, P.-J., & Paris, T. (2014). *L'économie culturelle à l'heure du numérique : une révolution de l'intermédiation*. Dans L. Jeanpierre et O. Roueff (dirs.), *La Culture et ses intermédiaires* (pp. 175-188). Archives Contemporaines.
- Bouquillion, Ph. (dir.) (2012). *Creative Economy, Creative Industries. Des notions à traduire*. Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Médias ».
- Bouquillion, Ph., Miège, B., & Mœglin, P. (2013). *L'Industrialisation des biens symboliques. Les industries créatives en regard des industries culturelles*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication médias, société ».
- Bourdieu, P., & Darbel, A. (1966). *L'Amour de l'art : les musées et leur public*. Éditions de Minuit.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond : From Production to Producership*. Peter Lang.

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=1TKgO6oscWM>, consulté le 31/03/2023.

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=j18-C9RLenQ&t=3109s>, consulté le 31/03/2023.

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=bs56oorJ6oc&t=926s>, consulté le 31/03/2023.

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=a7m42evG6Mg>, consulté le 31/03/2023.

- Cailler, B., Denis, S., & Sapiega, J. (dirs.). (2015). *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*. L'Harmattan, coll. « Champs visuels ».
- Chateauvert, J. (2012). Les séries web de fiction. Interpeller. *Nouvelles « vues » sur le cinéma québécois*, (13).
- Chateauvert, J. (2014a). Les séries web de fiction. L'expérimentation. *Écranosphère*, (1).
- Chateauvert, J. (2014b). Les séries web de fiction. Se mettre en scène. *Études Francophones*, 27(1-2), 110-125.
- Chateauvert, J. (2014c). Les séries web. Le réel et le fictif. *Communication*. Université Laval.
- Creton, L., & Kitsopanidou, K. (dirs.). (2016). *Crowdfunding, industries culturelles et démarche participative. De nouveaux financements pour la création*. Peter Lang.
- Durand, G. (1960). *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*. Grenoble / Allier.
- Eisner, W. (1990/1997). *La Bande dessinée, art séquentiel*. Vertige Graphic.
- Eisner, W. (1996/1998). *Le Récit graphique*. Vertige Graphic.
- Esquenazi, J.-P. (2007). *Sociologie des œuvres. De la production à l'interprétation*. Armand Colin, coll. « U ».
- Freud, S. (1908-1933/1971). La création littéraire et le rêve éveillé. Dans *Essais de psychanalyse appliquée* (trad. de l'allemand de M. Bonaparte et E. Marty) (pp. 69-81). Gallimard, 1933, réimpression NRF, coll. « Idées ».
- Georges, F. (2009). Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 2(154), 165-193.
- Georges, F. (2014). Éléments pour une analyse sémio-pragmatique de l'identité numérique. Dans H. Bourdeloie et D. Douyère (dirs.), *Méthodes de recherche sur l'information et la communication* (pp. 187-208). Mediacritic.
- Girandola, F., & Joule R.-V. (2012). La communication engageante : aspects théoriques, résultats et perspectives. *L'Année psychologique*, 112(1), 115-143.
- Granjon, F. (2010). Le « non-usage » de l'internet : reconnaissance, mépris et idéologie. *Questions de communication*, (18), 37-62.
- Guibert, G., Rebillard, F. & Rochelandet, F. (2016). *Médias, culture et numérique. Approches socioéconomiques*. Armand Colin, coll. « Coursus ».
- Kristeva, J. (1968). Le texte clos. *Langages*, 3(12), 103-125.
- McCloud, S. (1993/2007). *L'Art invisible* (trad. de l'américain de D. Petitfaux). Delcourt, coll. « Contrebande ».
- Metz, Ch. (1975). *Le signifiant imaginaire*. Paris, Seuil.
- Moreau, F., & Nicolas, Y. (dirs.). (2018). *Financement participatif : une voie d'avenir pour la culture ?* Presses de Sciences Po.
- Octobre, S. (2014). *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*. Ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, coll. « Questions de culture ».
- Odin, R. (2000). *De la fiction*. De Boeck Supérieur, coll. « Arts & cinéma ».
- Odin, R. (2011). *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « La communication en plus ».
- Péquignot, J. (2015). Objet hybride et hybridations sémiotiques. Charles S. Peirce, Roger Odin et la web-série *Noob*. *Questions de communication*, (28), 127-143.
- Péquignot, J. (2016). Jeu(x) d'écran(s). Noob et ses spectateurs internautes participatifs. Dans J. Chateauvert, G. Delavaud G. (dirs.), *D'un écran à l'autre : les mutations du spectateur* (pp. 531-544). INA / L'Harmattan, coll. « Les médias en actes ».
- Péquignot, J. (2017a). Comment faire une enquête sémio-pragmatique ? Les publics des web-séries et leurs discours « spontanés ». *¿ Interrogations ?*, (24). Consulté sur <https://www.revue-interrogations.org/De-Peirce-a-Odin-tenants-et>.

- Péquignot, J. (2017b). Ce qu'internet (ne) fait (pas) du cinéma quand internet fait du cinéma. *CIRCAV*, (26), 95-115.
- Péquignot, J. (2018). Peut-on (doit-on) parler d'un mode de lecture participatif? Dans C. Chatelet, A. Rueda et J. Savelli (dir.), *Formes audiovisuelles connectées* (pp. 153-162). Presses universitaires de Provence, coll. « Digitales ».
- Péquignot, J. (2019). *Le sémio-pragmaticisme. Vers un modèle de communication* [dossier d'habilitation à diriger des recherches, Université de Toulon].
- Peyron, D. (2014). Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek*. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2(15/2), 51-61.
- Rabatel, A. (2010). Analyse pragma-énonciative des s/citations du site d'Arrêt sur images. *Argumentation et analyse du discours*, 4. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/aad.806>.
- Rebillard, F. (2007). *Le Web 2.0 en perspective. Une analyse socioéconomique de l'internet*. L'Harmattan.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil.
- Soulez, G. (2011). *Quand le film nous parle. Rhétorique, cinéma, télévision*. Presses universitaires de France, coll. « Lignes d'art ».
- Soulez, G. (2013). La délibération des images. Vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel. *Communication & langages*, 2(176), 3-32.
- Tuailon Demésy, A. (2017). Le quidditch moldu. De l'imaginaire à la réalité. *Questions de communication*, (31), 393-413.
- Wolf, M. (2012). *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Routledge.

La circulation des films français dans le monde à l'heure des plateformes VOD : nouveaux enjeux et défis
The international circulation of French films in the age of streamers: new issues and challenges.

Simon Renoir
LabEx ICCA
simon.renoir@gmail.com

Résumé

En prenant comme point d'entrée MyFrenchFilmFestival (MyFFF), un festival de films français en ligne organisé depuis 2011 par UniFrance, ce texte a pour objectif, dans un premier temps, de retracer les modalités de circulation d'un films français « moyen » sur un nombre restreint de territoires. Dans un second temps, nous examinerons les effets du glissement actuel vers la « logique organisatrice » des plateformes (ou plateformeisation) sur les stratégies des acteurs de la filière.

Mots-clés : cinéma français ; exportation ; festival en ligne ; MyFrenchFilmFestival ; plateformes VOD.

Abstract

Taking as a focus point MyFrenchFilmFestival (MyFFF), an online festival of French films curated since 2011 by UniFrance, this text aims at, firstly, tracing the modes of circulation of an “average” French film in a restricted number of markets, and secondly, observing the effects of the recent shift towards the “organizing logic” of platforms (sometimes coined “platformization”) on the strategic decisions of diverse industry players.

Keywords: French cinema; export; online festival; MyFrenchFilmFestival; VOD platform.

La circulation des films français dans le monde à l'heure des plateformes VOD : nouveaux enjeux et défis.

Simon Renoir

Dans un contexte de mondialisation croissante du cinéma et de l'audiovisuel et de recomposition de ces secteurs sous l'effet des plateformes numériques SVOD (Netflix, Prime Video, Disney +, etc.), comment évoluent le cinéma et la création français·es aujourd'hui ? Quelle place occupent-ils dans la mondialisation culturelle ? Sans prétendre faire le tour de ces vastes questions, cette communication les prend pour point de départ et tracera quelques hypothèses et pistes de réflexion. Dans le cadre d'un projet de recherche en collaboration avec UniFrance, association (placée sous le contrôle du CNC) en charge de la promotion de l'audiovisuel et du cinéma français à l'international, nous centrerons notre propos sur la reconfiguration de la filière cinématographique et la façon dont les acteurs s'adaptent au nouveau contexte.

Depuis le début des années 2010, les industries du cinéma et de l'audiovisuel connaissent de profondes transformations autant dues à la mondialisation du secteur qu'à sa numérisation (Le Diberder, 2019). En résumé, pris dans son ensemble le secteur est à la fois en croissance constante et en recomposition. Cette recomposition touche toutes les étapes de la filière : la création et la production (avec un investissement croissant de Netflix et d'autres *streamers* et un resserrement des investissements des studios hollywoodiens autour des blockbusters de super-héros), la distribution et la consommation avec une concentration des entrées en salle sur ce petit nombre de blockbusters (Renouard (dir.), 2020) et un déplacement des pratiques de consommation vers les plateformes de SVOD (*subscription video on demand*), lesquelles deviennent un concurrent sérieux aux chaînes de télévision, mais aussi aux salles de cinéma (Ifop & AFCAE, 2022). Cette tendance a été accélérée et renforcée par la crise sanitaire.

Du côté des programmes et des contenus, on remarque une dilution des formats et surtout une érosion de la frontière traditionnelle entre cinéma et audiovisuel (Le Diberder, 2019 ; Renouard (dir.), 2022). Enfin, ces mutations ont également pour conséquence le déclin des chaînes de télévision commerciales traditionnelles (gratuites et payantes). Or, l'ensemble de l'écosystème du cinéma et de l'audiovisuel français repose sur l'interdépendance, réglementée pendant les années 1980 et 1990, entre le secteur du cinéma et les chaînes de télévision, lesquelles sont soumises à de lourdes obligations de financement des films. Le déclin de la télévision entraîne mécaniquement une fragilisation du cinéma français (Chantepie et Paris, 2019). La numérisation a aussi eu pour conséquence d'accroître les mécanismes liés à l'« économie de l'attention », à savoir la nécessité pour des artistes, des producteur·ices et des contenus d'obtenir de la visibilité pour pouvoir vivre et circuler sur le marché (Citton, 2014). On constate ainsi une augmentation des dépenses de promotion dans les budgets moyens des films, portée par les *blockbusters* hollywoodiens, tandis que la mise en visibilité des films indépendants, des films d'auteur et des films « nationaux » passe de plus en plus par les festivals de films, lesquels deviennent d'importants prescripteurs ou *gatekeepers* (Lecler, 2015 ; Valck, Kredell, et Loist, 2016 ; Moeschler et Thévenin, 2021). En outre, des festivals de films en ligne se sont développés à partir de la fin des années 2000 et, ces deux dernières années, des festivals parmi les plus importants au monde (Sundance, Rotterdam et surtout Berlin), sont passés en format numérique ou hybride à cause de la crise sanitaire (UniFrance, 2022a).

L'ensemble de ces transformations représente un défi pour le cinéma français, lequel fait figure d'exception sur la scène internationale. Même s'il se situe très loin derrière le cinéma américain,

quasiment hégémonique, en parts de marché, le cinéma français est considéré comme « le premier des autres » cinémas au niveau mondial (Renouard, 2012).

Prenant acte de ces transformations, notre projet de recherche s'intéresse à l'évolution de la circulation internationale des films français, en prenant comme point d'entrée MyFrenchFilmFestival, festival de films français en ligne, organisé depuis 2011 par UniFrance. Chaque année le festival sélectionne dix longs-métrages et dix courts-métrages français en compétition, ainsi que deux ou trois films hors-compétition, et se déroule en ligne pendant un mois. En 2022, le festival a généré 11 millions de vues pour les films de la sélection sur l'ensemble des 70 plateformes partenaires sur environ 200 territoires (UniFrance, 2022b). En passant par une diffusion numérique, MyFFF cherche à rajeunir le public vieillissant du cinéma français à l'international, objectif au moins partiellement rempli puisqu'en 2015, 48% du public du festival avait moins de 35 ans (Taillibert, 2015). Notre objectif sera, dans un premier temps, de retracer les modalités de circulation d'un film français « moyen » sur un nombre restreint de territoires : identification des acteurs et de la structuration des réseaux, trajectoire et carrière de quelques films spécifiques. Dans un second temps, nous examinerons les effets du glissement actuel vers la « logique organisatrice » des plateformes (parfois dite « plateformes ») sur les stratégies des acteurs de la filière.

En parlant de « logique organisatrice » des plateformes à la suite de Vincent Bullich (Bullich, 2021), nous entendons examiner des évolutions en cours sur plusieurs plans. D'abord, les conditions d'obtention des contenus pour les nouveaux acteurs industriels de la diffusion (les plateformes) se transforment, allant vers une diminution des pré-achats et des pré-financements en co-production et une augmentation de contenus obtenus par paiement forfaitaire. En corollaire, une partie de l'incertitude sur la valorisation de ces contenus est transférée des diffuseurs vers les producteur·ices et créateur·ices de contenus, lequel·les sont de plus en plus souvent rémunéré·es uniquement *a posteriori* de façon proportionnelle au nombre de vues et aux ventes unitaires¹. Enfin, l'intervention des plateformes sur les contenus s'apparentent davantage à une supervision des contenus proposés (ou à une éditorialisation) qu'à une réelle activité d'édition ou de programmation de ces contenus – comme pouvait le faire des chaînes de télévision¹.

Le type de films qui nous intéresse ici pourrait être qualifié de « film français moyen ». Alors que la caractérisation de « cinéma national » (dont le « cinéma français ») est devenue une désignation flottante, définie par la combinaison d'une diversité de critères (Elsaesser, 2005), les films à l'étude, présentés dans MyFFF, cumulent justement les critères (établis par le CNC) qui définissent un film comme français : nationalité des sociétés de production et de distribution, des réalisateur·ices et acteur·ices, expression originale française, lieux de tournage en France, forte proportion de drames et de comédies dramatiques et sentimentales – genres les plus associés au cinéma français (Renouard, 2012).

A partir de tous ces éléments, la problématique est la suivante : dans quelle mesure les transformations actuelles de la filière cinématographique sous l'effet de la numérisation modifient les modalités de circulation des films français à l'international ? Dans quelle mesure les stratégies des différents acteurs de la filière se reconfigurent ? Cela peut ouvrir à des questionnements plus larges sur la transformation de la culture : comment la culture cinématographique française s'inscrit-elle dans une culture cinématographique de plus en plus mondialisée ? Que représente-t-elle ? Quelle image de la France donne-t-elle à voir et contribue-t-elle à fabriquer ? En particulier,

¹ Au passage, cela donne un pouvoir important aux métriques de suivi des consommations mises en place par les plateformes. Or ces dernières ne sont pas toujours transparentes dans la communication de ces métriques, y compris avec les ayants droits qu'elles doivent rémunérer.

dans quelle mesure la France maintient-elle son positionnement de défenseur de la diversité culturelle et de plaque tournante du cinéma indépendant du monde entier ?

Méthodologie

Pour y répondre, nous avons mis en place un protocole d'enquête combinant divers éléments. En premier lieu, nous avons constitué une base de données répertoriant les films présentés au festival MyFFF au cours des six dernières années (2017-2022). En prenant en considération un certain nombre de critères (réalisateur·ice, budget, genre, sélections en festivals et palmarès, nombre d'entrées et recettes en France et à l'international – la collaboration avec UniFrance nous permet d'avoir accès à ces données), une première analyse de cette base de données a servi à identifier le principal type de films présentés à MyFFF, ainsi que les acteurs de la filière les plus souvent représentés (producteurs et distributeurs en France, exportateur/acheteur français vers l'international, distributeurs étrangers).

Dans un deuxième temps, nous sommes en train de mener une enquête de terrain constituée de temps d'observation lors de certains événements (les Rendez-vous UniFrance à Paris en janvier 2023, une réception organisée par UniFrance à la Berlinale), et d'entretiens semi-directifs individuels et collectifs avec des acteurs de la filière (exportateurs français, distributeurs étrangers aux Etats-Unis, au Canada, en Allemagne et en Suisse, plateformes de streaming partenaires de MyFFF dans plusieurs pays). Pour identifier et contacter les sociétés et personnes pertinentes, nous nous sommes appuyés en partie sur notre propre recherche d'informations via la base de données des films sélectionnés à MyFFF mentionnée ci-dessus, et surtout, sur la collaboration avec UniFrance. Des temps d'échange et des réunions de travail avec les chargés de territoire d'UniFrance nous permettent d'obtenir des contacts et des interlocuteurs pertinents dans chacun des territoires qui nous intéressent.

A ce jour (30 mars 2023), six entretiens ont été réalisés : deux avec des distributeurs belges, les autres avec des plateformes SVOD qui diffusent à l'étranger (Filmin en Espagne et Portugal, Mymovies en Italie, Sooner en Allemagne et France Channel aux Etats-Unis, dont le catalogue n'est composé que de contenus français et francophones). Au terme de l'enquête, nous croiserons ces données qualitatives avec une analyse de correspondances multiples faite à partir des données quantitatives recueillies (budgets, nombre d'entrées et recettes, nombre de sélections en festivals, nombre de sorties à l'international) sur les films sélectionnés à MyFFF depuis six ans. Nous prévoyons d'en faire l'analyse et d'avoir des résultats définitifs à l'été ou à l'automne 2023, et ce qui suit présentera donc quelques hypothèses et résultats provisoires.

Hypothèses et pistes de réflexion

Au fond, le double mouvement de mondialisation et de numérisation provoque deux effets principaux, unification et fragmentation, à la fois contradictoires et complémentaires, qui peuvent s'interpréter à partir de l'idée de glocalisation (Chaubet, 2013). D'un côté, il y a unification du marché et du secteur de l'audiovisuel au niveau du cercle des *insiders* (Alexandre, dans Jeanpierre et Roueff, 2014) avec l'internationalisation de la production, de la circulation et de la consommation des contenus via les principales plateformes étatsuniennes (Netflix, Prime Video, Disney +, HBO Max), mais aussi les acteurs oligopolistiques internationaux (les *majors* hollywoodiennes) et nationaux (principales chaînes TV, grosses sociétés de production comme Gaumont, Pathé, Mediawan, Newen Connect en France). De l'autre, il y a une fragmentation du

reste du marché, au niveau du cercle des « intégrés », parfois dits « indépendants » (Alexandre, *op. cit.*) avec une multiplication des canaux et acteurs de la diffusion (augmentation du nombre de plateformes de streaming, notamment alternatives, mais aussi apparition de chaînes TV spécialisées) et aussi une multiplication du nombre de contenus produits et en circulation, à la fois parce que chaque industrie nationale augmente sa production et parce que les importations et exportations augmentent.

Sur le marché des *insiders*, la valorisation économique (voire aussi symbolique) moyenne de chaque titre semble croître, tandis que sur le marché des intégrés, la valorisation économique (et probablement symbolique) moyenne de chaque titre diminue. Pour les sociétés présentes sur ce segment, un cercle vicieux s'installe : la rentabilité moyenne de chaque titre diminue, l'incertitude augmente, ce qui incite à produire, distribuer ou diffuser toujours plus en quantité, faisant ainsi baisser à nouveau la rentabilité moyenne. Pour faire face à cela, quelles stratégies sont déployées par les uns et les autres ?

Stratégies industrielles d'intégration, diversification et hybridation des activités

Quelle que soit la nature des activités des acteurs que nous interrogeons (distributeurs ou plateformes SVOD), tous semblent engagés dans des stratégies industrielles d'intégration et de diversification de leurs activités, souvent (mais pas toujours) marquées par une remontée vers l'amont de la filière – là où se trouve l'appropriation des droits d'auteur, ou de l'« IP » comme disent les professionnels. Étouffés par la perte tendancielle de revenus sur les sorties en salle – fortement accélérée par la pandémie – mais aussi par la baisse du prix de vente moyen des films aux chaînes de télévision, sous l'effet de la multiplication du nombre de diffuseurs, les intermédiaires de la distribution sont de plus en plus intégrés à des conglomérats qui regroupent des sociétés de production, de distribution, de vente/exportation, et parfois même des exploitants. Cela permet de posséder en interne les droits des films qu'ils distribuent et d'avoir un meilleur contrôle sur toute la chaîne de valeur et des recettes générées à chaque étape.

De leur côté, les plateformes que nous avons rencontrées, en particulier Filmin en Espagne et Mymovies en Italie adoptent des modèles économiques hybrides, assez habituels pour des acteurs de l'intermédiation (Petit, 2010 ; Renoir, 2018), qui articulent des filières distinctes et organisent des financements croisés entre activités très différentes (Bouquillion, Miège, et Moeglin, 2013). C'est ainsi que Filmin organise et finance le festival Atlantida Mallorca dont le dispositif est hybride, en partie disponible en ligne sur la plateforme, et produit ou co-produit de plus en plus de films et de séries. De son côté Mymovies en Italie, avant d'être une plateforme SVOD, était un site Internet d'informations et de critiques sur les films (équivalent italien d'allociné). La marque se développe désormais tous azimuts en multipliant les partenariats financiers avec des festivals, en faisant de la co-production, avec des partenariats de co-distribution en salles de cinéma et en lançant une nouvelle plateforme SVOD.

Positionnement sur le marché : sélection, éditorialisation et promotion des contenus et des catalogues

Le double mouvement d'unification et de fragmentation a aussi des effets sur le positionnement de chaque entité sur le marché, qui dépend directement de la composition de son catalogue et de la façon dont elle l'éditorialise et le rend visible. D'un côté, le principe de fragmentation se lit dans l'apparition de nouveaux formats (formats courts sur YouTube et les RSN, formats diversifiés des séries en termes de durée des épisodes, nombre d'épisodes et de saisons), ou l'appétence récente pour des formats anciens (courts-métrages, animation), qu'on retrouve mélangés dans les catalogues des plateformes. Ainsi, Sooner (Allemagne) achète beaucoup de formats courts à

destination d'un public jeune (adolescents et jeunes adultes). Il s'incarne également dans la stratégie de distributeurs indépendants comme O'Brother (Belgique) de passer d'une douzaine à une vingtaine de films distribués par an, avec une volonté croissante d'aller toucher des publics de niches sensibilisés par un thème de société ou une revendication identitaire spécifique (souvent sur les questions de genre, d'orientation sexuelle, de racisme, d'immigration) – stratégie d'ailleurs similaire pour la plateforme Sooner. En même temps, la « dialectique du tube et du catalogue » (Huet et Miège, 1984) semble se maintenir, les distributeurs (tant O'Brother que Imagine Film, en Belgique) nous indiquant qu'ils cherchent à acquérir chaque année un film moins risqué et à plus fort potentiel commercial qui couvrira les pertes subies sur presque tous les autres.

De l'autre côté, le principe d'unification agit surtout au niveau de l'érosion des frontières entre cinéma et audiovisuel, entre films de cinéma et séries et téléfilms (ou désormais films « *straight to VOD* »). Sur ce plan, il semble que l'adaptation soit la plus difficile pour les acteurs intermédiaires (distributeurs et exportateurs), lesquels sont les seuls (avec les exploitants de salles de cinéma pour des raisons évidentes) à continuer à évoluer dans deux mondes séparés : celui du cinéma, et celui des séries et de la télé. Les autres acteurs de la filière, créateur·ices/producteur·ices en amont et diffuseurs (TV et SVOD) en aval, n'opèrent plus de séparation et cherchent à faire des synergies entre les deux mondes, principalement par la circulation des artistes (ou des « talents » dans le jargon influencé par le monde anglo-saxon). Cette unification, qui peut se lire comme une dilution du cinéma dans l'audiovisuel – certains vont plus loin et parlent d'une dilution de l'audiovisuel dans un secteur plus grand et plus puissant des télécommunications et du numérique, dominé par les GAFAM et les fournisseurs d'accès à Internet et de téléphonie mobile (Le Diberder, 2019) – semble évidemment profiter aux acteurs de grande taille et internationalisés.

De même, la mise en visibilité des contenus et leur accès semblent également pris dans ce double mouvement de fragmentation et unification. Si les plateformes numériques rassemblent en un même espace des catalogues gigantesques et homogénéisent à une échelle mondiale des pratiques de consommation numérique des films et séries, leurs catalogues demeurent différents d'un pays à un autre (en raison notamment de questions de droits et de juridictions nationales). De plus, la multiplication déjà mentionnée de l'offre de diffuseurs implique une fragmentation ou un « morcellement » de l'espace public observée depuis les années 1980 (Miège, 1989). La mise en visibilité des contenus, de son côté, passe de moins en moins par une communication promotionnelle par les médiums traditionnels (presse, TV/radio, affichage), pour là aussi cibler parfois très finement des fragments de publics, soit par une événementialisation (projections en présence des artistes, festivals, autres), soit par des tactiques de *community management* visant à ce que les contenus soient relayés par des « influenceurs » (artistes célèbres surtout). En effet, quand un artiste comme Stromae incite sa communauté de fans à aller voir un film qu'il a apprécié, les distributeurs remarquent une nette augmentation des résultats en salle de cinéma.

Conclusion

À partir de l'observation de ces reconfigurations de la filière du cinéma, nous ne sommes pas en mesure pour l'instant de tirer des conclusions définitives au sujet de l'évolution de la circulation internationale des films français et de la place du cinéma français dans le monde. Les reconfigurations des stratégies et des positionnements des acteurs de la filière et l'apparition de nouveaux acteurs que sont les plateformes SVOD occupant le segment des films d'auteur nous semblent être des manifestations d'une fragmentation croissante du secteur et du marché du cinéma, surtout sur ce segment des acteurs dits intégrés ou indépendants. Ces reconfigurations et

l'adaptation de ces acteurs se font par différenciation à des logiques d'unification et de standardisation croissantes sur le segment du marché de masse occupé par les acteurs oligopolistiques, parfois dits *mainstream*.

La circulation internationale du cinéma français souffre pour l'instant du phénomène de glocalisation provoqué par la conjonction de la mondialisation et de la plateformesisation pour plusieurs raisons : tendance à la blockbustérisation du box-office (y compris sur le segment des films art & essai), concurrence croissante des autres cinématographies (coréenne, belge, danoise, iranienne, etc.), et importance des séries, devenues la locomotive de la création audiovisuelle. Ce dernier point peut néanmoins être lu comme une opportunité car l'écosystème et les institutions de l'audiovisuel français semblent avoir pris la mesure de ces changements (fusion d'UniFrance et de TV France International) et investissent désormais dans les séries qui ont connu un réel dynamisme à l'international ces deux ou trois dernières années. Du reste, l'Europe représente un marché important pour les plateformes globales et la France, avec son important réseau de sociétés de production, de distribution, d'exportation, de diffusion et d'exploitation, et avec son savoir-faire reconnu (technicien·nes, comédien·nes, réalisateur·ices) demeure un acteur incontournable de la création et production audiovisuelles, en particulier sur le segment des films art & essai – et les obligations de financement de la production issues de la directive européenne SMA obligent désormais les plateformes étatsuniennes à investir et à travailler régulièrement avec les sociétés françaises.

Bibliographie

- Alexandre, O. (2014). Les trois cercles du cinéma français. Dans L. Jeanpierre et O. Roueff (dirs.), *La culture et ses intermédiaires*. Archives contemporaines.
- Bouquillion, P., Miège, B., & Mœglin, P. (2013). *L'Industrialisation des biens symboliques. Les industries créatives en regard des industries culturelles*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication médias, société ».
- Bullich, V. (2021). Plateforme, plateformesiser, plateformesisation : le péril des mots qui occultent ce qu'ils nomment. *Questions de communication*, (40), 47-70. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.27413>.
- Chantepie, P., & Paris, T. (2019). Numérique et cinéma. Nouvelle chronobiologie des médias, nouvel écosystème. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 5(217), 17-45. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/res.217.0017>.
- Chaubet, F. (2013). *La Mondialisation culturelle*. Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? ».
- Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*. Seuil, coll. « La couleur des idées ».
- Elsaesser, T. (2005). *European Cinema. Face to Face with Hollywood*. Amsterdam University Press. Consulté sur <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46n11c>.
- Huet, A., Ion, J., Lefèbre, A., Miège, B. et al. (1984). *Capitalisme et industries culturelles*. Presses universitaires de Grenoble.
- Ifop et AFCAE (2022). *Les films et les séries sur les plateformes de streaming [étude]*. Consulté sur https://www.art-et-essai.org/sites/default/files/etude_ifop_afcae_cannes_mai2022.pdf.
- Lecler, R. (2015). Nouvelles vagues. Le marché-festival de Cannes ou la fabrique française d'un universel cinématographique. *Actes de la recherche en sciences sociales* 1/2(206-207), 14-33. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/arss.206.0014>.
- Le Diberder, A. (2019). *La Nouvelle Économie de l'audiovisuel*. La Découverte, coll. « Repères ».

- Miège, B. (1989). *La Société conquise par la communication*, t. 1 et 2. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication médias, société ».
- Moeschler, O., & Thévenin O. (2021). Film Festivals : Metamorphosis of a Research Object and Field / Les festivals de films : métamorphoses d'un objet et d'un champ d'études. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 44(1), 1-9. Consulté sur <https://doi.org/10.1080/07053436.2021.1899595>.
- Renoir, S. (2018). Assemble Sound, un courtier au coeur de la restructuration de la filière musicale à Detroit. *Questions de communication*, (34), 229-248.
- Renouard, G. (2012). *Le Cinéma français dans le monde*. Klincksieck.
- Renouard, G. (dir.) (2020). *25 ans de cinema français à l'étranger*. Hémisphères Éditions.
- Taillibert, C. (2015). Les nouveaux festivaliers « on line ». Une étude quantitative du public de My French Film Festival. *Cahiers de champs visuels*, (1213). Consulté sur <https://shs.hal.science/halshs-02173717>.
- UniFrance (2022a, 14 novembre). *Bilan 2021. Les films français en salle et dans les festivals à l'international*.
- UniFrance (2022b). *MyFrenchFilmFestival* [rapport]. Festival de cinéma francophone, 14 janvier-14 février 2022.
- Valck, M. (de), Brendan, K., & Skadi, L. (2016). *Film Festivals. History, Theory, Method, Practice*. Routledge.

La plateforme de la chaîne éditoriale
The platformization of the publishing chain

Carine Roucan
Université Le Havre Normandie, Groupe de Recherche Identités et Cultures
carine.roucan@univ-lehavre.fr

Résumé

D'abord subie, la plateforme de la chaîne éditoriale a donné naissance à un système éditorial protéiforme qui tente ainsi de résoudre ses problèmes. Nous proposerons un état des lieux de ce nouveau système éditorial qui semble donner une place nouvelle à l'auteur et au lecteur : le fonctionnement des plateformes suit celui des maisons d'édition et groupes éditoriaux, qui à leur tour intègrent les plateformes dans leur fonctionnement. Ainsi, les plateformes françaises s'écartent du modèle-type de Wattpad pour proposer plusieurs modèles éditoriaux innovants.

Mots-clefs : numérisation, édition, participation, plateforme, culture

Abstract

Initially suffered, the platformization of the editorial chain gave birth to a protean editorial system which thus tries to solve its problems. We will propose an inventory of this new editorial system which seems to give a new place to the author and the reader: the functioning of the platforms follows that of the publishing houses and editorial groups, which in turn integrate the platforms into their functioning. Thus, French platforms deviate from the standard model of Wattpad to offer several innovative editorial models.

Keywords: digitization, publishing, participation, platformization, culture

La plateforme de la chaîne éditoriale

Carine Roucan

À partir des années 2010, le monde du livre entre pleinement dans le monde numérique, tout en essayant de freiner cette évolution. Le succès d'Anna Todd en 2014-2015 bouscule largement les esprits, et ce rôle primordial de l'éditeur que l'on considérait (avec méfiance cependant) comme garant d'une qualité littéraire semble s'écrouler, au profit du goût des lecteurs.

La modernité d'aujourd'hui se réalise par les plateformes, puisque c'est Wattpad qui a jeté le pavé dans la mare, faisant oublier la peur que le livre papier disparaisse au profit de l'ebook, en brandissant un danger qui semblait pire encore : la disparition du livre pour une virtualisation complète des textes pris dans un système de flux et d'échanges sur les plateformes.

Cet ébranlement cependant a permis de résoudre certaines questions, notamment concernant la littérature des adolescents (Roucan, 2023), mais cela va plus loin encore puisque ces changements s'étendent à toute l'industrie du livre française, en crise, et qui, au lieu de s'opposer totalement à la numérisation et à la plateforme, choisit de s'en emparer à différents niveaux du processus éditorial et de plusieurs façons. L'étude de ces évolutions concerne les sciences de l'information et de la communication, tout d'abord en sémiopragmatique puisque les plateformes sont une interface de communication qui sera le point de départ de notre analyse, mais aussi en sémiologie de la culture, car nous étudierons spécifiquement le point de rencontre, la « frontière » entre l'espace des plateformes et l'espace éditorial traditionnel, ainsi que la « sémiosphère » (Lotman, 1999) qui se dessine par la communication entre ces deux espaces. Enfin, nous convoquerons la pragmatique, en observant le fonctionnement de ces plateformes au prisme des « filtres interprétatifs » (Coquelin, Saemmer, Tréhondart, 2022). Nous adopterons également une approche systémique pour étudier l'organisation de la chaîne du livre. En effet, notre hypothèse est que les plateformes adoptent en partie le fonctionnement de la chaîne du livre traditionnelle, en même temps que celle-ci se plateforme.

Nous adopterons la démarche suivante : en partant de la définition des plateformes (Bullich, 2021), nous observerons la manière dont les maisons d'édition et les plateformes de lecture et d'écriture se rapprochent et se superposent. La démarche, qualitative, consiste à relever les informations mises en avant sur les plateformes, qui souhaitent ainsi passer les « filtres interprétatifs » des utilisateurs, dont les « savoirs culturels » et les « habitudes de pensées » (Coquelin, Saemmer, Tréhondart, 2022) sont fortement déterminés par les plateformes de lecture et d'écriture depuis Wattpad, qui a proposé dès 2006 un accès direct et libre aux textes, en Creative Commons. La communication mise en place doit ensuite être confrontée à l'organisation de ces plateformes qui ont tendance à s'éloigner de « l'idéal-type » (Bullich, 2015) pour se rapprocher et jusqu'à correspondre parfois au fonctionnement éditorial traditionnel. Par souci de concision et de clarté, nous analyserons les plateformes de lecture et d'écriture françaises, en laissant volontairement de côté les plateformes de mangas et de bande dessinée ainsi que celles de fanfictions, qui demandent une prise en compte du genre et de ses particularités.

Nous définirons en premier lieu les plateformes de lecture et d'écriture, puis nous observerons le rôle conféré au lecteur puis à l'auteur, pour enfin proposer une typologie des plateformes françaises selon le système mis en place, plus ou moins amateur, plus ou moins proche du système de la chaîne du livre. Cela nous permettra d'observer l'évolution des plateformes au contact de la chaîne du livre, et les changements de la chaîne du livre par l'influence des plateformes, c'est-à-dire de voir la manière dont ces deux « sémiosphères » se réunissent en une seule, même si parfois la « frontière » entre les deux reste une ligne de « non-communication » (Lotman, 1999).

Les plateformes de l'industrie du livre

Vincent Bullich parle d'un idéal type : sur une plateforme, les contenus et données sont déposés en abondance, sans autre contrat que les CGU, et sans contrepartie financière. Il peut y avoir une rétribution selon le nombre de likes, mais cela n'est pas une obligation. Ainsi, si des investissements sont nécessaires, les producteurs les assument et non la plateforme.

Les plateformes de lecture et d'écriture répondent totalement à cet idéal type, ce qui entraîne, dès cette première définition, des questions sur le fonctionnement éditorial : certes, la rétribution au nombre de likes s'apparente à la rétribution en droit d'auteur selon les ventes, mais l'absence de contrat d'édition pose la question de la cession des droits, et l'absence d'investissement de la plateforme contrecarre l'argument de l'éditeur qui prend tous les risques financiers. Les conditions de publication sans intervention de la plateforme se rapprochent de l'autoédition. Certaines plateformes vont plus loin puisqu'elles proposent des options payantes pour les lecteurs (notamment des options sans publicité comme Wattpad, ou l'accès à certains textes Premium), et même pour les auteurs comme une aide à l'écriture, ou des masterclass, comme l'Atelier des auteurs qui propose des packs de cours en ligne, ce qui sort la plateforme, au moins partiellement, d'un système économique de la donnée.

En ce qui concerne la communication entre la plateforme et ses utilisateurs, Vincent Bullich explique qu'elle est « bi-directionnelle » : en effet, la plateforme diffuse les contenus des utilisateurs auteurs pour les utilisateurs lecteurs, et, dans l'autre sens, enregistre l'activité des utilisateurs pour adapter le contenu à la demande, en proposant notamment des recommandations pour les lecteurs, mais aussi d'autres catégories ou même un autre fonctionnement. Cela permet de satisfaire les utilisateurs, bien sûr, mais aussi de générer des revenus car cette rétroaction permet de proposer des publicités ciblées et de récupérer des données. Cette rétroaction n'est pas visible par l'utilisateur, qui voit dans la plateforme de lecture et d'écriture trois modèles du monde du livre et du monde culturel : l'autoédition où l'auteur fait tout lui-même, et la culture libre, c'est-à-dire un système hors de la chaîne du livre, mais aussi la chaîne du livre numérique, celle qui facilite la mise à l'écart de l'éditeur et favorise le contact direct entre l'auteur et le lecteur, comme le montre la figure suivante :

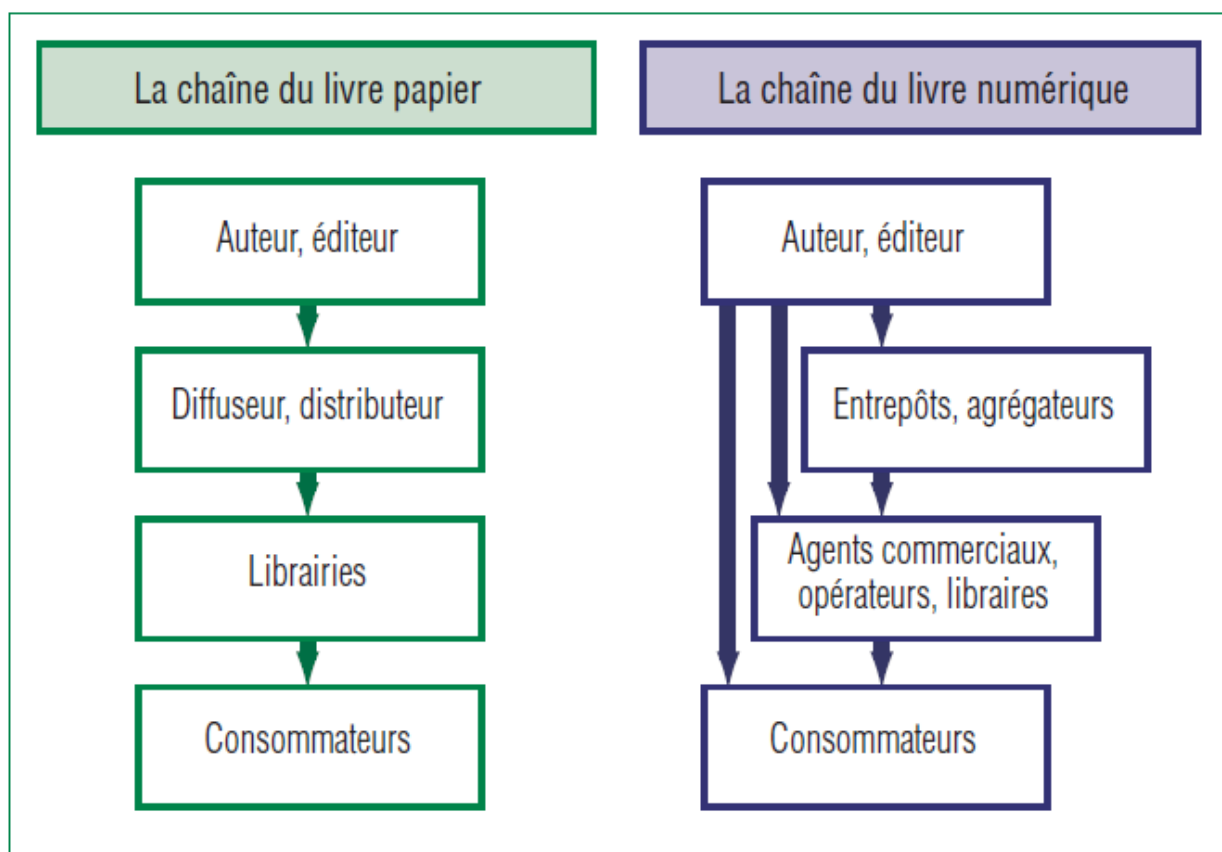


Figure 1 – La chaîne du livre papier et la chaîne du livre numérique (DEPS, 2010)¹

La plateforme semble mettre totalement de côté les intermédiaires entre l’auteur et le lecteur, et peut être alors considérée comme un dispositif logistique qui facilite l’organisation et l’échange direct entre l’auteur et les lecteurs ; cette organisation et la superposition des deux rôles (l’auteur est également lecteur et le lecteur est également auteur), représentent une nouveauté dans le processus éditorial, puisque, contrairement à l’une ou l’autre chaîne du livre, l’éditeur est absent alors qu’il se situait aux côtés de l’auteur. Cependant, pour les utilisateurs, il fait écho aux pratiques nouvelles qui séparent l’auteur de l’éditeur et qui confère au lecteur un rôle dans le processus (les blogs de critique amateur comme Babelio et les influenceurs littéraires sur les réseaux sociaux notamment).

Comme l’explique Vincent Bullich (2015), l’acteur économique disparaît, il n’est pas visible ni par l’auteur ni par le lecteur, et la plateforme de lecture et d’écriture apparaît comme un outil entièrement au service de l’utilisateur.

Le rôle du lecteur

Dans la chaîne du livre traditionnelle française, le lecteur n’est pas intégré : il n’arrive qu’en bout de chaîne, en position de consommateur, autrement dit, il doit payer et son rôle semble se réduire à cela.

Comme l’explique Vincent Bullich pour YouTube, les plateformes, y compris donc celles de lecture et d’écriture, apparaissent comme une alternative au système traditionnel. Il est primordial pour les plateformes d’apporter des avantages aux utilisateurs et de le leur notifier

¹ Source : DEPS, ministère de la Culture et de la Communication, 2010, dans Françoise Benhamou, Olivia Guillon (2010), « Modèles économiques d’un marché naissant : le livre numérique », *Culture prospective*, 2010-2, 2, <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-prospective-2007-2014/Modeles-economiques-d-un-marche-naissant-le-livre-numerique-CP-2010-2>

clairement. Ainsi la plateforme Neovel² annonce son but de donner à lire gratuitement. Son slogan s'intitule « des livres à lire en ligne » : la communication est donc d'abord tournée vers l'utilisateur lecteur qui n'apparaît pas comme un consommateur puisque la lecture est gratuite, mais à qui on n'offre pas une lecture au rabais comme le montre l'utilisation du mot « livre » et non « texte ». L'écran d'accueil s'adresse principalement au lecteur : « Choisissez vos genres favoris », le lecteur peut donc configurer l'application en choisissant ce qu'il veut et même ce qu'il ne veut pas. Des concours sont proposés pour les auteurs et les lecteurs, les incitant ainsi à entrer dans un système de communauté et en leur proposant d'échanger sur deux réseaux sociaux (Discord d'un côté, Instagram de l'autre). Neovel a été pensé dès le départ pour le format smartphone puisqu'il s'agit avant tout d'une application. Il est possible de lire sans être inscrit ce qui permet de contourner le soupçon de revente des données en échange de la lecture ; ainsi une réelle gratuité est possible. Les attentes des lecteurs sont comblées, y compris celle de la modernité et de la qualité : l'on n'a pas l'impression d'être sur un site amateur, ce qui correspond à un idéal de l'entreprise qui se met au service de la communauté. Les CGU sont accessibles dès l'onglet « Configurez vos préférences », même sans inscription : une certaine transparence est donc proposée.

Ainsi, certaines plateformes proposent un modèle où les lecteurs sont au centre des propositions, ce qui est l'inverse de la chaîne éditoriale traditionnelle. De plus, ils donnent leur avis et participent même aux concours, et sont alors aussi importants que les auteurs, ce qui leur donne un rôle valorisant.

L'auteur

L'auteur cependant n'est pas en reste, et les problèmes auxquels il est confronté, le statut et la rémunération ainsi que la transparence des choix éditoriaux, trouvent des réponses sur certaines des plateformes de lecture et d'écriture.

La rémunération de l'auteur pose question depuis longtemps, ainsi, quand une plateforme affiche clairement ce thème, elle s'adresse avant tout à ces auteurs déçus par le système traditionnel et qui cherchent à trouver de meilleures conditions de vie par une meilleure rémunération, et une reconnaissance par les lecteurs principalement (Parmentier, 2022 : 162-163). Néanmoins, la gratuité s'oppose à la rémunération et constitue donc un paradoxe ; de plus, parler de rémunération s'oppose au fait d'occulter le modèle économique. Pourtant, loin de faire fuir les utilisateurs, et justement parce que le mauvais traitement de l'auteur peut indigner les lecteurs, certaines plateformes françaises innovent et proposent un partenariat avec une maison d'édition, ou proposent même un système d'édition totalement intégré à leur fonctionnement. Cependant, les conditions d'édition et de rémunération sont assez floues, et nous avons donc ici une opposition entre la communication faite aux auteurs et l'organisation concrète et le modèle économique.

Les fonctionnements se cherchent, entre l'amateurisme et le professionnalisme, ils mettent en question la chaîne éditoriale traditionnelle et s'en inspirent en même temps, pour la transformer, et tout cela induit qu'il y a aujourd'hui plusieurs modèles de plateforme de lecture et d'écriture en France que nous nous proposons de catégoriser.

Essai de typologie des plateformes

Ces différents fonctionnements, qui intègrent bien le fonctionnement de plateforme au sens général, nous montrent que le modèle de la première plateforme, Wattpad, a évolué, selon un modèle éditorial français en crise et selon des attendus implicites des différents acteurs du livre

² <https://fr.neovel.io/discover>

y compris l’auteur et le lecteur. Les réponses apportées suivent la logique du fonctionnement économique caché et d’une communication qui suit ce qui plaît, et s’en inspire pour adapter son organisation. Les plateformes, nombreuses, se déclinent en plusieurs catégories, de la plus amateur à la plus professionnalisante pour l’auteur. Nous proposons les catégories suivantes, qui pourront être complétées, et qui devront suivre l’évolution rapide de l’industrie du livre. Nous avons examiné les paramètres suivants afin de classer les plateformes françaises selon leur modèle : hors chaîne du livre / hors chaîne du livre mais avec des ponts vers la sphère éditoriale / intégré à la sphère éditoriale. Nous empruntons à Youri Lotman les termes de « cosmos » et de « sphère » pour désigner les organisations observées entre la plateforme et la maison d’édition, selon que leur frontière est franchissable (« cosmos éditorial », constitué de ces deux entités, ou selon que leur frontière soit totalement effacée pour laisser les deux structures n’en former plus qu’une, sous forme de « sphère éditoriale »). Les catégories de ce premier tableau vont de la plus proche du modèle-type Wattpad (plateforme qui a cependant évolué depuis 2006) à la plus intégrée à la chaîne du livre.

	Plateforme amateur	Plateforme partenaire	Cosmos éditorial	Sphère éditoriale
Aide à l’écriture	Aucune, ou bien proposée par la communauté	Par des professionnels mais gratuits	Prestation professionnelle payante	Prestation professionnelle payante
Droit d’auteur	Non spécifié, aucun ou creative commons	Non spécifié, aucun ou creative commons	Législation française, ou des États-Unis	Législation dite « internationale », ou aucune mention
Rémunération	Aucune	Aucune	Identique au pourcentage sur les ventes des maisons d’édition françaises.	Supérieure au pourcentage sur les ventes des maisons d’édition françaises.
Lien avec une structure éditoriale	Non	Partenariat avec un ou plusieurs éditeurs	Plateforme fortement ou totalement intégrée au fonctionnement de la maison d’édition	La plateforme est également une structure éditoriale, ou est en train de se structurer comme telle.

Tableau 1 – proposition de catégorisation des plateformes de lecture et d’écriture françaises

Nous pouvons maintenant confronter le fonctionnement à la communication, par l’observation de l’« énonciation éditoriale » (Coquelin, Samemmer, Théhondart, 2022). Nous remarquons ainsi que le rêve d’être publié par une maison d’édition, ou de connaître le succès avec un livre autoédité (Parmentier, 2022 : 159) sert d’appui principal à l’évolution des plateformes vers moins d’amateurisme et plus de professionnalisme, car cela correspond à ce que l’utilisateur recherche ; c’est ainsi que Scribay, plateforme tout à fait similaire à la première version de Wattpad, a été racheté par Éditis³ et est devenu L’Atelier des Auteurs⁴, faisant ainsi se superposer partiellement les deux types de structures, alors réunies en un cosmos éditorial. D’autres plateformes, sans aller jusqu’à une assimilation, penchent vers la chaîne du livre. Enfin, l’on remarque que la boucle est en train de se fermer, car des plateformes très récentes, comme L’atelier des Auteurs, reviennent à une énonciation éditoriale classique et livresque,

³ <https://www.editis.com/>

⁴ <https://www.atelierdesauteurs.com/>

pour séparer le monde du livre qu'ils proposent, du monde du divertissement, auquel ils appartiennent de plus en plus ; des plateformes amateurs nouvelles comme Muple⁵ proposent une mise en forme des textes en livres numériques à feuillet, faisant le lien entre le livre et la modernité du numérique, se rapprochant ainsi du modèle que nous appelons « sphère éditoriale » mais sans aucune dimension économique. Nous pouvons lors observer les critères énonciatifs, communicationnels avec les auteurs et les lecteurs et organisationnels en comparaison avec le processus éditorial classique :

	Plateforme amateur	Plateforme partenaire	Cosmos éditorial	Sphère éditoriale
Organisation de l'interface	Livresque (par menu et chapitres), ancienne ou nouvelle génération (ebook).	Nouvelle génération (scroll).	Nouvelle génération, avec une évolution vers une interface plus livresque.	Livresque (ebook), nouvelles génération (scroll), application smartphone.
Désignation de la communauté	Communauté désignée par ses goûts (catégories éditoriales et genres littéraires).	Communauté de « partage ».	Communauté avec les professionnels du livre (auteurs reconnus, équipe éditoriale).	Communauté désignée par ses goûts (catégories éditoriales et genres littéraires).
Organisation et fonctionnement	Totalement gratuite.	Prestations gratuites / Payantes (comptes premium).	Prestations gratuites / Payantes (comptes premium).	Prestations gratuites / Payantes (comptes premium).
Lien avec une structure éditoriale	Aucun.	Liens possibles, mais sans aucun engagement de la part de la plateforme.	Liens accrus par les concours, par un engagement des maisons d'édition partenaires à lire les textes proposés.	Edition numérique et / ou papier, autoédition, édition sur la plateforme avec éventuellement une rémunération parfois très avantageuse (50%).
Exemples de plateformes de lecture et d'écriture de cette catégorie	De Plume en Plume Wikipen Atramenta Plume d'Argent Muple.	Wattpad We Love Words.	Fyctia L'Atelier des auteurs.	Neovel Ipagniation.

Tableau 2 – Grands critères énonciatifs, communicationnels et organisationnels des catégories proposées

L'évolution des plateformes de lecture et d'écriture se fait donc vers un plus grand professionnalisme et une insertion plus ou moins complète dans l'industrie du livre, avec un fonctionnement soit à côté de la structure éditoriale, soit totalement intégrée à celle-ci. C'est là que s'est joué l'exposition (la communication) et la dissimulation (organisationnelle et économique), de manière complexe : non seulement la plateforme de lecture et d'écriture, comme les autres plateformes, offre à l'utilisateur ce qu'il veut entendre et enveloppe d'un idéal littéraire un fonctionnement économique de la donnée, mais cela va plus loin, car les

⁵ <https://muple.fr/>

plateformes répondent aux manques de la chaîne éditoriale et apportent des solutions (alors que sa position à l'extérieur de l'écosystème du livre plaçait ces plateformes du côté du « chaos » ((Lotman, 1999) Elles répondent également à ce que les auteurs se cachent à eux-mêmes, l'envie d'être célèbres et d'être reconnus, ce qui équivaut en France, à notre époque, à être publié en livre papier par un éditeur bien implanté ou à être publié en livre papier.

Les plateformes de lecture et d'écriture ont connu très rapidement un grand succès car elles répondent aux attentes des utilisateurs et sont perçues par les « filtres interprétatifs » d'une génération de lecteurs qui refuse l'autorité institutionnelle et cherche des textes qui lui plaisent, et par une communauté d'auteurs insatisfaits de la chaîne du livre française.

La valorisation de ces deux rôles aux deux extrémités de la chaîne éditoriale répond à ce que l'utilisateur cherche sur internet : une communauté, qui fonde sa reconnaissance sur l'engagement dans la communauté et les actions mises en place.


Les utilisateurs ne cherchant pas à détruire la chaîne du livre, mais à y trouver leur place, ont favorisé ce rapprochement et cette superposition des deux structures. C'est ainsi qu'un nouveau modèle éditorial est en train de se mettre en place, qui intègre les plateformes et donc l'écriture et la lecture, même dans ce qu'elles ont de plus amateur, ce qui revient à la question très ancienne de l'importance du goût du lecteur, et de la légitimité des auteurs et des genres considérés comme mineurs, autrement dit, peut-être, à une nouvelle Querelle des Anciens et des Modernes, qui ne se déroule pas à l'Académie Française mais sur internet, avec les auteurs, les lecteurs et les professionnels du livre et de la culture.

Cette première classification doit être suivie d'autres analyses plus fines. Il faut observer la manière dont évoluent les deux dernières catégories, les structures qui forment un « cosmos éditorial » et celles qui forment une « sphère éditoriale » tout entière car le modèle se cherche encore. De même, l'inclusion des réseaux sociaux dans ces nouvelles tentatives d'organisation est à étudier de près.

Bibliographie

- Bazin, L. (2019). *La Littérature young adult*. Presses universitaires Blaise-Pascal.
- Benhamou, F., & Guillon, O. (2010, 4 juin). Modèles économiques d'un marché naissant : le livre numérique [article]. *Culture prospective*, ministère de la Culture. Consulté sur <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-prospective-2007-2014/Modeles-economiques-d-un-marche-naissant-le-livre-numerique-CP-2010-2>.
- Bullich V., (2015). Régulation des pratiques amateurs et accompagnement de la professionnalisation : la stratégie de YouTube dans la course aux contenus exclusifs. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, supp. 2015|B, 27-42. Consulté sur <https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2015/supplement-b/02-regulation-des-pratiques-amateurs-et-accompagnement-de-la-professionnalisation-la-strategie-de-youtube-dans-la-course-aux-contenus-exclusifs/>.
- Bullich, V. (2021). Plateforme, platformiser, platformisation : le péril des mots qui occultent ce qu'ils nomment. *Questions de communication*, (40), 47-70. Consulté le 31 mars 2023 sur <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.27413>.
- Jehel, S., & Saemmer, A. (dir.) (2020). *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*. Presses de l'ENSSIB.
- Legendre, B. (2012). *Les Métiers de l'édition*. Éditions du Cercle de la librairie.
- Legendre, B. (2019). *Ce que le numérique fait aux livres*. Presses Universitaires de Grenoble, coll. « Communication, médias et sociétés ».
- Lotman, Y. (1999). *La Sémiosphère*. Pulim.

- Parmentier, S. (2022), *Du compte d'auteur à l'auto-édition numérique. Études des formes et des pratiques de l'édition non sélective*. Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences ».
- Roucan, C. (2023, 7 mars). Oui, les jeunes lisent encore. Mais différemment! *The Conversation*. Consulté sur <https://theconversation.com/oui-les-jeunes-lisent-encore-mais-differemment-198629>.
- Saemmer, A., Tréhondart, N., & Coquelin, L. (2020). *Sur quoi se fondent nos interprétations ? Introduction à la sémiotique sociale appliquée aux images d'actualité, séries télé et sites web de médias*. Presses de l'ENSSIB.



2.3.

Circulation et médiation des substituts numériques culturels

La culture de l'archive et de l'annotation vidéo.
The culture of the archive and video annotation.

Michaël Bourgatte
Laboratoire RCS de l'Institut Catholique de Paris.
m.bourgatte@icp.fr

Résumé

La culture de l'archive et de l'annotation est au cœur de l'activité de recherche en SHS. Le principe est le suivant : on va conserver des documents et ensuite insérer des commentaires ou des signes graphiques dessus pour entrer dans leur analyse. Cette culture s'est redéployée en contexte numérique. Cependant, un état de l'art technologique, ainsi qu'une enquête menée auprès de chercheurs ont révélé que l'archive et l'annotation de films et de vidéos n'étaient toujours pas au cœur des pratiques, alors même que l'analyse de ce type de contenus est exponentielle. Les chercheurs continuent de bricoler (usage du DVD, des plateformes grand public comme Youtube, des traitements de texte ou du papier) ; dans quelques rares cas, ils expérimentent des outils de manière confidentielle sur une durée limitée. Comment cela s'explique-t-il ? Nous montrerons ici qu'il y existe encore de nombreux freins culturels et technologiques – à mettre en relation avec la jeunesse du numérique.

Mots-clés : annotation, archive, film, numérique, vidéo.

Abstract

The culture of the archive and annotation is at the heart of the research in Humanities and Social Sciences. The principle is the following: one will keep documents and then insert comments or graphic signs on them to enter into their analysis. This culture has been redeployed since the advent of digital technologies. However, a technological state of the art, as well as a survey carried out among researchers, revealed that the archiving and annotation of films and videos were still not at the heart of practices, even though the analysis of this type of content is exponential. Researchers continue to tinker (use of DVD or platforms such as Youtube; text editor or paper); in a few rare cases, they experiment digital tools on a confidential basis, for a limited time. How can this be explained? We will show here that there are still many cultural and technological barriers that must be considered in relation to the youth of digital technology.

Keywords: annotation, archive, film, digital, video.

La culture de l'archive et de l'annotation vidéo

Michaël Bourgatte

Au fondement du travail de recherche dans les disciplines constituant traditionnellement les Humanités – autrement dit les Lettres, Langues, Sciences Humaines et Sociales (LLSHS) – réside l'archivage et l'annotation de documents. On accède à des ressources et sur certaines d'entre elles, on insère des commentaires ou des éléments graphiques (soulignement, point d'interrogation, etc.) qui constituent des traces d'activité de la recherche. Ainsi, de l'Antiquité au Moyen-Âge conservait-on précieusement des manuscrits dans les administrations ou dans les monastères que les scribes et les copistes étaient, pour ainsi dire, les seuls à pouvoir manipuler (consulter, enrichir, reproduire). À partir du XVe siècle, l'imprimerie a accompagné l'accroissement de ce phénomène dans les cercles lettrés et les universités avant qu'une nouvelle accélération se fasse ressentir avec l'avènement du numérique. On le voit : archiver et annoter des documents sont donc des pratiques aussi vieilles que l'écrit lui-même (Vandendorpe, 1999).

Le XXe siècle aura été celui du cinéma, puis de la télévision qui auront consécutivement conduit à la naissance et à l'intensification des travaux de recherche sur les images animées. Il n'aura ensuite échappé à personne que la circulation de l'information et les modes de communication, ces dernières années, se sont considérablement développés sur l'axe audiovisuel du fait des technologies numériques et d'internet (Bourgatte, 2016). De nouveaux terrains ont vu le jour incluant toujours plus d'intérêt de la part de la communauté scientifique pour les contenus vidéo. Face aux images, le travail du chercheur consiste à constituer un corpus, le circonscrire, puis à identifier les thèmes récurrents, les types de discours, les personnages représentés, etc. Cependant, la conservation et le travail de documentation de ces contenus restent des opérations complexes, car les chercheurs ne sont pas bien outillés pour s'en emparer (Tessier & Bourgatte, 2017). Comment repérer des vidéos, les stocker ou les analyser ? En somme, comment transposer ces pratiques communes dans l'univers du texte vers celui de la vidéo ? Voici une question qui n'a pas trouvé de réponse définitive ces dernières années, même si des pistes ont été ouvertes pour aller dans ce sens.

De la mémoire de l'audiovisuel à l'instrumentation de la mémoire

La pratique de l'analyse filmique et télévisuelle en LLSHS est ancienne. Comme nous l'écrivions récemment avec le sociologue Laurent Tessier dans la préface au livre *L'annotation vidéo pour la recherche* (Besson & Lavorel, 2023) cette pratique a longtemps reposé sur la seule mémoire que les chercheurs, critiques et spécialistes avaient des films (Kracauer, 1947). Des pratiques renouvelées avec l'émergence de la télévision et l'exploration de ses contenus (émissions, publicités ou séries) par des chercheurs provenant de disciplines diverses : histoire, sociologie, linguistique ou sciences de l'information et de la communication (Friedmann, 1964 ; Jost, 1999 ; Sorlin, 1999). Un des changements fondamentaux durant les années 1970 est à mettre au crédit de la naissance et de la diffusion de la VHS permettant de revoir des films et plus sûrement encore d'en enregistrer à la télévision, de la même manière qu'il devient possible d'enregistrer des programmes comme les journaux télévisés, des programmes de variétés, de la publicité, etc. Des pratiques reconduites durant les années 1990 avec l'apparition du DVD et des CD-Rom.

En France, la création de l'Institut National de l'Audiovisuel (INA) en 1975 va peu à peu accompagner ces changements en assurant la conservation de contenus audiovisuels au titre du

dépôt légal, et en particulier des contenus en provenance de la télévision¹. La mise à disposition de ces archives aux chercheurs à compter de 1995, puis la possibilité qui leur est bientôt offerte d'explorer ces ressources maintenant numérisées à l'aide d'une interface appelée Mediascope va inaugurer une nouvelle aire d'abord tournée vers la possibilité de constituer et de travailler sur des corpus audiovisuels ; ensuite d'annoter ces contenus directement dans l'interface ; enfin, d'en extraire des captures d'écran permettant de soutenir l'analyse dans le cadre de l'écriture d'une thèse, d'un livre ou d'un article (Denel, 1997 ; Rodes, 2005).

Internet, le développement des technologies de streaming et les moteurs de recherche vont accompagner et renforcer ce mouvement de numérisation de l'audiovisuel, d'archivage et de mise à disposition de contenus à des fins scientifiques. En 2001, les pouvoirs publics français lancent un service novateur : Canal.u.tv. Une plateforme qui héberge des ressources produites par et pour l'enseignement supérieur et la recherche. Ces ressources (souvent très longues : captations de conférences, séminaires, colloques...) ne sont destinées ni à une consultation linéaire ni à une consultation intégrale. Ainsi, elles sont finement sémantisées, annotées ou enrichies d'un paratexte devant en faciliter l'exploration. Des plateformes grand public d'hébergements et de consultation de contenus en streaming comme Archive.org, Youtube, Dailymotion ou encore Viméo constituent autant d'autres espaces à explorer pour effectuer des travaux scientifiques portant sur des contenus audiovisuels.

À noter enfin que les ordinateurs et le réseau Internet ont ouvert la voie du téléchargement et de la numérisation (légale ou illégale) des données vidéo. Et ceci pour diverses raisons qu'il serait bien impossible d'énumérer exhaustivement : par habitude croissante, pour pallier des problèmes de connexion au réseau et donc des problèmes de consultations des contenus en streaming, pour transférer sur son ordinateur du contenu provenant de DVD, pour faciliter la consultation et la circulation dans ces contenus, etc. Un lecteur vidéo comme VLC, créé en 2001, aura accompagné ces changements de pratiques, d'autant plus qu'il permet de positionner des signets de navigation dans ses ressources.

Instrumenter la recherche sur la vidéo en contexte numérique

L'usage de la vidéo est aujourd'hui monnaie courante en recherche : on filme des performances sportives en Staps, des expérimentations de laboratoire en biologie, en médecine ou en école vétérinaire, des gens qui exécutent toutes formes de tâches en anthropologie, ethnologie, sciences de l'éducation ou sociologie. Ces pratiques, associées à l'usage commun de l'analyse de la vidéo en études filmiques, en histoire ou en sciences de l'information et de la communication démultiplient les besoins d'outils ou services permettant le catalogage et l'analyse des ressources, mais aussi leur exploitation pour ensuite alimenter des publications (données, statistiques, captures d'écran...).

Dans ce contexte, des informaticiens et des ingénieurs ont commencé à travailler sur le développement d'outils ou de services à destination des analystes. Les travaux de deux équipes retiennent l'attention. Il y a d'abord ceux du Laboratoire lyonnais d'InfoRmatique en Image et Systèmes d'information (LIRIS) – et en particulier des chercheurs Yannick Prié et Olivier Aubert – qui aboutiront à la création du logiciel Advene qui est le résultat d'un projet de recherche technologique très novateur, mais plutôt confidentiel et expérimental, intégrant de nombreuses fonctionnalités d'annotation et de montage (Aubert & Prié, 2005). Il y a ensuite les explorations de

¹ <https://www.csa.fr/Cles-de-l-audiovisuel/Connaitre/Histoire-de-l-audiovisuel/La-sauvegarde-de-la-memoire-audiovisuelle-par-l-INA>

l'Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou (IRI) autour de Bernard Stiegler et Vincent Puig qui donneront naissance au logiciel Lignes de temps, un autre outil dont on peut dire cette fois-ci qu'il a été utilisé de manière plus systématique par une communauté de chercheurs, mais sur une durée limitée étant donné que les développements de l'outil ont fini par être interrompus (Puig & Sirven, 2007).

Avec d'autres acteurs du champ de l'audiovisuel, ces équipes tenteront de mutualiser leur expertise au tournant des années 2010 dans le cadre d'un projet portant le nom de Cinecast et devant aboutir à la démocratisation des usages de services d'annotation en recherche, ainsi qu'à l'adoption de standards dans les fonds documentaires possédant des archives vidéo (Ina, Cinémathèque, BPI, Forum des images, BNF) (Bourgatte, 2012). Si ce projet aura permis de poser des questions importantes et qu'il aura inauguré des collaborations fertiles entre, d'un côté, des ingénieurs-informaticiens et, de l'autre côté, des chercheurs issus du champ des LLSHS – dans une dynamique proche de ce qui se pratique désormais dans le champ des Humanités numériques – trois tensions auront néanmoins marqué les travaux de ce collectif :

- Une partie des membres du projet se focalise d'emblée sur le développement de briques technologiques mobiles et agencables. Il n'est pas question de développer un outil clé en main et fermé, mais de proposer des solutions en fonction des contextes d'usages. D'autres partenaires pensent, en revanche, qu'une solution unique intégrant un ensemble vaste de fonctionnalités (sous la forme d'un logiciel) est la posture qu'il convient d'adopter.
- La deuxième tension concerne la valeur des annotations. Certains soutiennent que des ressources vidéo enrichies par le grand public et les internautes auront une valeur ajoutée. D'autres posent la question de l'intérêt qu'il faut porter à ces commentaires triviaux, préférant focaliser leur attention sur la production de contenus par des experts (chercheurs et documentalistes).
- La troisième tension concerne l'adoption de standards communs et de l'interopérabilité des fonds audiovisuels. Si certains partenaires soutiennent l'initiative dans une dynamique d'ouverture et de libre partage, d'autres se montrent davantage sur la réserve à l'idée de partager un patrimoine audiovisuel ou cinématographique qui est considéré, à l'évidence, comme une chasse gardée.

Ainsi, et malgré ces efforts, une enquête par entretiens semi-directifs menée auprès de chercheurs travaillant sur des matériaux vidéo (films, séries, documentaires, journaux télévisés) à cette époque aura montré que leurs pratiques reposent toujours sur du bricolage (Tessier & Bourgatte, 2017). Les chercheurs sont respectueux de la juridiction et se cantonnent le plus souvent à une exploration des documents vidéo dans des fonds dédiés (INA, Cinémathèque...). Quand ils travaillent sur internet, ils consultent les documents là où ils sont : Youtube ou Canal-u.tv. Mais ils ne se posent guère la question de la pérennité du corpus, de son accessibilité, de sa mobilité, etc. Par ailleurs, ils continuent de prendre des notes en utilisant des crayons et du papier ou des logiciels ordinaires de traitement de texte. Aucun logiciel dédié à l'analyse de films ne s'est alors imposé au sein de la communauté scientifique, malgré quelques tentatives de développements technologiques (Besson & Lavorel, 2023).

Installer une culture de l'annotation et de l'archive numérique de la vidéo

Les sciences de l'information et de la communication sont ontologiquement nourries par des questionnements sur les moyens techniques d'accès à l'information et sur ceux voués à la communication. Elles sont donc intéressées par le développement d'outils technologiques, sans

pour autant porter un projet allant dans ce sens. Certains chercheurs de la discipline – dont je suis – se sont donc engagés dans le mouvement des Humanités numériques qui réunit des acteurs provenant d’horizons distincts (recherche, documentation, ingénierie...) et de disciplines différentes (littérature, histoire, sociologie...) cherchant notamment à développer un outillage technologique utile pour la recherche et/ou l’enseignement. Les Humanités numériques ont aujourd’hui leurs sociétés savantes, leurs colloques, leurs revues. Plus encore, elles ont une infrastructure de recherche qui porte le nom d’Huma-Num et qui a été mise sur pieds par les pouvoirs publics en 2013 pour encadrer des collectifs de chercheurs travaillant sur des projets de développements technologiques et ensuite promouvoir ces services (besoins humains, techniques, financiers...). Il s’agit d’ailleurs du principal acteur pour les Humanités numériques en France. C’est dans ce cadre que j’ai lancé en 2022 avec mon collègue sociologue Laurent Tessier le consortium Huma-Num portant le nom de Canevas (Consortium pour l’ANnotation, l’analyse Et l’archive de la Vidéo appliquées aux Activités Scientifiques) et réunissant une partie des acteurs historiques de la recherche sur les questions de l’annotation et de l’archive de la vidéo issus du projet Cinecast. Si les expériences menées jusqu’alors avaient permis de déclencher une dynamique de recherche, aucun outil ne s’était encore imposé au sein de la communauté scientifique, ce qui s’explique de différentes manières : variabilité des formats de données utilisés et incompatibilité des technologies ; code fermé, difficile ou impossible à lire ; absence de financements permettant d’assurer le fonctionnement de l’outil de manière pérenne.

C’est à partir de ce constat que le développement de la technologie d’annotation vidéo libre et open source Celluloid a été inauguré. Ce service en ligne est hébergé de manière pérenne sur les serveurs d’Huma-Num et son code est librement accessible sur Github, ce qui a déjà conduit d’autres équipes de recherche à l’université de La Rochelle ou à Concordia au Québec à s’en emparer². On voit donc qu’une dynamique d’entretien de la technologique est déjà engagée (mises à jour régulières, ajouts de fonctionnalités...). Laquelle dynamique se montre doublement vertueuse en ce sens où elle s’inscrit aussi dans une démarche écologique. En effet, rendre accessible du code ou des services doit aboutir à leur pérennité et à leur réutilisation, évitant ainsi la multiplication des développements autour de technologies sensiblement similaires, libérant de l’espace serveur ou de l’espace réseau et rendant ainsi le projet moins énergivore et moins polluant (Baillot, 2023).

Celluloid permet de streamer du flux vidéo et de produire des annotations sur l’image : des annotations devant accompagner l’analyse en situation de recherche. Du point de vue des usages cette fois-ci, le défi est de proposer un service qui puisse être utilisé facilement, qui réponde à des besoins et/ou qui fassent sens pour les chercheurs ; un service qui peut être utilisé seul ou de manière collaborative ; un service qui permet également de valoriser les ressources audiovisuelles mobilisées dans le cadre d’une recherche en permettant notamment aux lecteurs d’articles scientifiques de s’y référer. Aujourd’hui, Celluloid est connecté au service d’archive vidéo Peertube (lui aussi libre et open source) qui est particulièrement soutenu par les pouvoirs publics depuis qu’il a récemment été décidé de développer des espaces Peertube pour l’éducation nationale³. La dynamique est celle de l’ouverture d’espaces Peertube personnels et interconnectés pour archiver ses ressources audiovisuelles, les analyser et les partager si on le souhaite. Une dynamique de mise en réseau des ressources reposant sur un modèle pleinement décentralisé, contrairement à celui, centralisé cette fois-ci, qui nous est imposée par Youtube. Reprendre le contrôle de ses données est un atout pour le futur d’internet et le consortium Canevas compte y contribuer en promouvant des logiques et des solutions alternatives.

² <https://celluloid.huma-num.fr/> ; <https://github.com/celluloid-camp>

³ Le mot technique utilisé par les équipes de Peertube est celui d’« instance(s) ». Cf. <https://apps.education.fr/applications/peertube/>

Conclusion

On voit combien la question des supports de diffusion est d'abord centrale pour accompagner et faciliter l'analyse de la vidéo. Rendues presque insaisissables à leur origine du fait de leur diffusion sans moyen d'enregistrement de copies, d'archivage, ni d'inscription d'annotations, les images animées seront bientôt plus faciles à manipuler avec l'apparition de la VHS, du DVD et des fichiers informatiques. Mais l'usage du papier ou des traitements de texte reste d'usage, aucune technologie n'ayant, pour l'heure, réussi à occuper une place dans l'instrumentation de la recherche. En définitive, seul Mediascope à l'INA aura fait l'objet d'un usage systématisé de la part de chercheurs travaillant sur des corpus télévisuels, cet usage restant somme toute limité, car l'outil n'aura jamais été véritablement envisagé autrement que comme un lecteur audiovisuel qui permet au mieux de réaliser des captures d'écran.

Advene et Lignes de temps auront, quant à eux, fait l'objet d'usages plus avancés pour la recherche, ces services ayant permis de déployer des analyses directement dans l'interface : exploration du rythme des films, de leur structure, fréquences d'apparition de personnages, repérage des échelles de plans, etc. (Aubert, Prié & Schmitt, 2012 ; Archat-Tatah, 2013 ; Archat-Tatah & Bourgatte, 2014). Mais leur développement reste confiné au travail engagé par des équipes dans des laboratoires bien identifiés (le LIRIS et l'IRI) et il dépend de fonds de recherche (qui ne sont pas permanents), tandis que ces technologies ne questionnent pas ou peu la question de l'archive⁴. Le consortium Huma-Num Canevas cherche aujourd'hui à dépasser ces limites en libérant le code de la technologie Celluloid mise – pour l'heure – au cœur de l'activité des équipes. Un code réutilisable, mis à jour et enrichi par une communauté de chercheurs, d'ingénieurs et d'informaticiens qui œuvrent ensemble à sa pérennité. Tandis que du point de vue des usages, l'objectif est d'instrumenter la recherche en LLSHS et de démocratiser la pratique de l'annotation vidéo.

D'ores et déjà des questions se posent pour le futur : en particulier celles de l'enrichissement des publications scientifiques avec des vidéos, voire de la publication scientifique directement au format vidéo (ce que pratiquent déjà certains ethnologues ou sociologues, mais, cette fois-ci, leurs films pourraient se voir attribuer un DOI⁵). Huma-Num propose aujourd'hui des accès au service Nakala qui permet de publier du contenu scientifique et de générer un DOI. Cela voudrait donc dire que, demain, une interconnexion entre, d'un côté, des services d'annotation vidéo (comme Celluloid ou son fork rochelais E-Spectateur, développé pour les études théâtrales) et, de l'autre, Nakala pourrait conduire à la publication de vidéos (enrichies de leurs annotations) reconnus comme des publications scientifiques à part entière – bouleversant ainsi les pratiques consacrées de la publication d'article nécessairement textuel dans un monde en mouvement où l'accès à l'information et où les communications passent de plus en plus par l'usage du média audiovisuel.

Bibliographie

Archat-Tatah, C. (2013). *Ce que l'école fait avec le cinéma. Enjeux d'apprentissage dans la scolarisation de l'art à l'école primaire et au collège*. Presses universitaires de Rennes.

⁴ Dans le cadre du projet Cinecast, l'ambition était de les implémenter – à l'identique de Mediascope à l'INA – dans des fonds de recherche (tels que la Cinémathèque, la BNF, le Forum des images ou la BPI). Un projet qui n'a pas abouti.

⁵ Le DOI (pour Digital Object Identifier) est un identifiant numérique pour les ressources numériques (articles de périodique, livres, chapitres de livre, etc.) qui en permet le repérage sur internet.

- Archat-Tatah, C., et Bourgatte, M. (2014). Vers des formes instrumentées d'enseignement et d'apprentissage : le cas de l'analyse de contenus audiovisuels. *Éduquer / Former*, (46), 69-92.
- Aubert, O., & Prié, Y. (2005). Advène: Active Reading through Hypervideo [article]. *Actes de la 16^e conférence « Hypertext and hypermedia »*, Salzbourg (Autriche), sept. 2005, 235-244.
- Aubert, O., Prié, Y., & Schmitt, D. (2012). Advène as a Tailorable Hypervideo Authoring Tool: a Case Study [article]. *Actes du Symposium ACM 2012 sur l'ingénierie documentaire*, Paris, 4-7 septembre 2012, 79-82.
- Baillot, A. (2023, 7 avril). *Les Sciences humaines face au défi de la crise climatique*. Webinaire inter-consortiums-HN.
- Besson, R., Lavorel, M., Bourgatte, M., & Tessier, L. (2023). *L'Annotation vidéo pour la recherche. Usages et outils numériques*. MkF.
- Bourgatte, M. (2012). L'écran-outil et le film-objet. *MEI*, 34, 103-112.
- Bourgatte, M. (2016). Vers une littératie audiovisuelle. Dans J.-P. Fourmentraux (dir.), *Digital Stories. Arts, design et cultures transmédia* (pp. 93-108). Hermann.
- Denel, F. (1997). L'inathèque de France. *Communication et langages* (111), 113-116.
- Friedmann, G. (1964). La télévision vécue. *Communications*, (3), 48-63.
- Jost, F. (2009). *La Télévision du quotidien. Entre réalité et fiction*. De Boeck Supérieur, coll. « Médias recherches ».
- Kracauer, S. (2009 [1947]). *De Caligari à Hitler : une histoire psychologique du cinéma allemand. L'Âge d'homme*, coll. « Histoire, théorie, cinéma ».
- Puig, V., Holland, J., Cavalié, T., Benjamin C., Mathé, J., Haussonne, Y.-M., & Liévain, S. (2007). Lignes de temps, une plateforme collaborative pour l'annotation de films et d'objets temporels [article]. Atelier IHM. Institut de recherche et d'innovation, Centre Pompidou.
- Rodes, J.-M. (2005). Les collections de l'Inathèque. *Le Temps des médias*, 1(4), 295-297.
- Sorlin, P. (1999). Télévision : une autre intelligence du passé. *Réseaux.Communication-Technologie-Société*, 3(94), 173-192.
- Tessier, L., & Bourgatte, M. (2017). Les outils d'annotation vidéo pour la recherche. Dans E. Cavalié, F. Clavert, O. Legendre et D. Martin (dirs.), *Expérimenter les humanités numériques*. Presses de l'université de Montréal.
- Vandendorpe, C. (1999), *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. La Découverte, coll. « Sciences et société ».

Les substituts numériques de collections impressionnistes. Une fabrique scénographique de
deux maisons-musées en bords de Seine
Digital Substitutes of Impressionist Collections. A Scenography Strategy from two-House
Museums Located on the Banks of the Seine River

Isabelle Brianso
Avignon Université, Centre Norbert Elias
isabelle.brianso@univ-avignon.fr

Résumé

Le mouvement impressionniste s'étend sur un peu moins d'un siècle en France et en Europe (Lucenet, 2021). Ces colonies d'artistes s'intéressent à la lumière des paysages et aux couleurs de scènes du quotidien qu'ils restituent sur leurs toiles lors de séjours, plus ou moins prolongés, dans des lieux d'inspiration artistique. Les guinguettes des bords de Seine et les maisons familiales font partie de ces lieux de création à l'image de la Maison Fournaise (Chatou) ou de la Maison Impressionniste (Argenteuil). Renoir et Monet y peignent des chefs-d'œuvre qui sont désormais exposés dans les salles des plus grands musées du monde, au détriment de ces maisons-musées. Ces dernières mettent en scène et en récit une ambiance picturale à partir de substituts numériques d'œuvres originales. Cet article interroge les stratégies scénographiques d'expôts numériques de deux maison-musées en bords de Seine dépourvues de collections impressionnistes.

Mots-clés : substitut numérique, collections impressionnistes, maison-musée, scénographie, visiteurs

Abstract

The Impressionist movement spanned just under a century in France and Europe (Lucenet, 2021). These artists' colonies were interested in the light of landscapes and the colours of everyday scenes, which they reproduced on their canvases during their more or less prolonged visits to places of artistic inspiration. The guinguettes on the banks of the Seine and family homes were among these places of creation, such as the Maison Fournaise (Chatou) or the Maison Impressionniste (Argenteuil). Renoir and Monet painted masterpieces that are now exhibited in the rooms of the world's greatest museums, to the detriment of these house museums. They stage and narrate a pictorial atmosphere based on digital substitutes of original paintings. This article examines scenography and digital strategies of two-house museums on the banks of the Seine, without Impressionist collections.

Keywords: Digital Substitutes, Impressionist Collections, House Museum, Scenography, Audience

Les substituts numériques de collections impressionnistes. Une fabrique scénographique de deux maisons-musées en bords de Seine

Isabelle Brianso

Le mouvement impressionniste s'étend sur un peu moins d'un siècle, du milieu du 19^e siècle jusqu'au début du 20^e siècle. Ce mouvement artistique, dont le nom a été attribué par le journaliste Louis Leroy à partir du tableau sur toile de Claude Monet (1840-1926) *Impression, soleil levant*¹, va venir bousculer les canons de l'art académique grâce à une nouvelle esthétique picturale. Les peintres impressionnistes s'intéressent notamment à la lumière des paysages qu'ils observaient afin de restituer sur leurs toiles une atmosphère ou une impression de la nature. Ce mouvement réunit plus de 300 artistes européens dont la célébrité internationale de certains (Monet, Sisley, Manet, Renoir, Morisot, etc.) est venue effacer les noms d'artistes moins connus, d'Europe jusqu'en Russie. Ces colonies d'artistes ont, par ailleurs, marqué par leur passage des lieux hétéroclites de la création artistique en Île-de-France comme des maisons de peintres (Giverny, Argenteuil, Moret-sur-Loing, etc.), des ginguettes en bords de Seine (Chatou) ou encore des lieux urbains ordinaires en mutation industrielle en cette fin de 19^e siècle (Chatou, Argenteuil).

Notons que les chefs-d'œuvre des maîtres impressionnistes constituent parmi les plus importantes collections d'art moderne qui « *ont participé à la création des richesses artistiques des plus grands musées du monde : Art Institute de Chicago, National Gallery de Washington, Metropolitan Museum de New York, Basel Museum, Whintherthurt Museum, Ordrupgaard Museum de Copenhague...* » (Lucenet, 2021 : 19). Ils attirent désormais des milliers de touristes-visiteurs, venus photographier ces œuvres (Chaumier, Krebs, Roustan, 2013 ; Brianso, 2021 ; Appiotti, 2022) dans les salles de musées (Musée d'Orsay, Musée Marmottan) ou lors d'exposition temporaires comme à la Fondation Louis Vuitton. Citons la Collection Morozov² qui a réuni plus de 200 chefs-d'œuvre d'art moderne, français et russes, avec un ensemble d'œuvres iconiques de grands maîtres impressionnistes (Monet, Renoir, Cézanne, Matisse, etc.). Ces photographies de visiteurs composent un corpus de traces digitales d'œuvres originales que nous ne traiterons pas ici. Dans cet article, nous analysons la muséographie numérique de deux maisons-musées en berges de Seine dont le paysage, bucolique et préindustriel, a inspiré le quotidien artistique de deux grands maîtres impressionnistes, à savoir Claude Monet (1840-1926) et Auguste Renoir (1854-1919). Nos questions de recherche sont les suivantes : en quoi les substituts numériques instrumentalisent-ils le discours de ces musées dépourvus d'œuvres originales dans le parcours de visite ? Déclenchent-ils des émotions chez le visiteur ? et, selon quels mécanismes sensibles et sensoriels ? Ces substituts numériques constituent-ils une stratégie scénographique pour les maisons-musées impressionnistes dépourvues de toutes collections ?

Les substituts numériques de collections impressionnistes en bords de Seine : inventaire et formes de deux maisons-musées (Monet, Renoir)

Notre enquête de terrain concerne deux maisons-musées d'Île-de-France. Tout d'abord, la Maison Impressionniste d'Argenteuil qui témoigne du séjour de Claude Monet et de sa famille en berges de Seine, entre ville et campagne. Les années passées à Argenteuil (1871-1878) lui ont permis d'observer et de peindre des sujets de plein air comme des paysages aux prémices

¹ 1872, musée Marmottan, Paris.

² *La collection Morozov. Icônes de l'art moderne*, exposition temporaire de la Fondation Louis Vuitton (22 septembre 2021 au 3 avril 2022).

des transformations urbaines (gare, industrie, train, etc.) ; Claude Monet y peint des œuvres artistiques majeures³. Quant à la Maison Fournaise à Chatou, elle était au temps des Impressionnistes une célèbre guinguette des bords de Seine où Auguste Renoir peignit son célèbre Déjeuner des canotiers (1880). Cet hôtel-restaurant était surtout connu des habitants en tant que lieu festif et de sociabilité fréquenté par les artistes, les écrivains et les peintres impressionnistes qui s’y donnaient rendez-vous en quête de lumière, de couleurs et d’eau pour composer leurs toiles. Renoir s’y installe plusieurs jours afin d’y capter les ambiances et y peindre, inspiré par ce lieu vivant et populaire. Ainsi, près d’une trentaine de toiles témoignent des scènes ordinaires de la vie quotidienne (bal, canotage, déjeuner, etc.). Si la Maison Fournaise conserve aujourd’hui des collections picturales de cette époque, les tableaux des maîtres de l’Impressionnisme n’y sont pourtant pas exposés à l’instar du Déjeuner des canotiers. Ce chef-d’œuvre a notamment été acquis en 1924 par un couple d’Américains dans le but de constituer le premier musée d’art moderne à Washington.

Ces deux maisons-musées ne peuvent rivaliser avec les musées d’art moderne en exposant des chefs-d’œuvre originaux car les enjeux liés à leur conservation et à leur sécurité seraient, en effet, difficiles à assurer. Dépouillées de collections originales (de Bideran, 2022), elles ont donc mis en place des innovations scénographiques à partir de reproductions numériques d’œuvres, créant ainsi une collection de doubles picturaux. Par ailleurs, le parti pris scénique des équipes de conservation est clairement de plonger le visiteur dans un imaginaire pictural qui s’incarne par un lieu, ici une maison familiale et une guinguette. Les œuvres numérisées se présentent alors en tant que décor propice à une ambiance picturale plutôt qu’à un corpus de collections d’œuvres, au sens où les substituts numériques ne sont pas là pour authentifier l’existence physique des toiles impressionnistes dans le monde mais bien là pour que le visiteur s’immerge dans l’univers quotidien et créatif de deux grands maîtres impressionnistes.

Dans ce contexte, nous qualifions donc le substitut numérique de nouvel « expôt » (de Bideran, 2015) ou de « nouvelle surface d’inscription » évoquée par Cécile Tardy (2015) que cette auteure applique aux fonds photographiques anciens et dont nous modifions le support d’application, à savoir les toiles impressionnistes. Ainsi, la numérisation des œuvres offre la possibilité « de jouer sur le dimensionnement des [toiles], sur leurs modalités de présentation et sur la mobilisation du savoir-lire numérique des publics. » (Tardy, 2015)

Nous confrontons cette approche théorique à notre terrain d’étude. D’un point de vue méthodologique, nous avons procédé à des relevés de terrain de ces deux maisons-musée pour inventorier les substituts numériques des œuvres impressionnistes (Monet, Renoir) qui circulent dans l’espace d’exposition, et donc mis à la disposition du visiteur lors de son parcours de visite. Le visiteur expérimente de cette manière une déambulation muséographique d’un lieu ordinaire (maison, guinguette) qui s’appuie sur une série de formes numériques que nous organisons en quatre catégories (non exhaustives). Le tableau ci-dessous présente ces typologies en vue d’une approche définitionnelle et comparée entre les deux maisons-musées :

Formes des substituts numériques	Maison Impressionniste Claude Monet (Argenteuil)	Maison Fournaise Auguste Renoir (Chatou)
Reproduction numérique totale d’une œuvre	X	X
Reproduction numérique partielle d’une œuvre	X	X
Animation 3D d’une œuvre	X	-
Réinterprétation numérique d’une œuvre	X	-

Tableau 1- Quatre formes de substituts numériques de deux maisons-musées

³ Claude Monet peint 259 tableaux pendant son séjour à Argenteuil (1871-1878) dont plus de 150 œuvres ont pour sujet la ville.

La première forme est commune aux deux maisons-musées. Cette catégorie de forme reproduit l'œuvre picturale « authentique » par la numérisation en vue de projeter dans l'espace d'exposition son double numérique « authentique » auprès du visiteur. Prenons l'exemple de la célèbre toile de Claude Monet, *Impression, soleil levant* exposée au musée Marmottan à Paris (Figure 1). Cette toile mondialement connue constitue, avec la série des *Nymphéas* du musée de l'Orangerie, une des icônes picturales de la carrière artistique du maître impressionniste. Elle fait l'objet d'une reproduction numérique entourée d'un cadre en bois à la Maison Impressionniste d'Argenteuil (Figure 2). Ce dernier a pour fonction de délimiter les dimensions de la toile d'origine, il compose un repère visuel pour le visiteur afin de resituer la peinture (version numérique) dans un cadre symbolique de musée. De même, des variations de rendus de couleurs sont à relever en comparaison avec la toile d'origine.



Figure 1 – Un visiteur photographiant la toile *Impression, soleil levant*, musée Marmottan. Février 2023, Isabelle Brianso

Figure 2 – Toile *Impression, soleil levant* en substitut numérique, Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso

La seconde forme est également commune aux deux maisons-musées. La Maison Fournaise structure le parcours de visite autour de l'œuvre de Renoir, notamment en tant que lieu festif et populaire principalement tourné vers son œuvre majeure, *Déjeuner des canotiers*. Cette toile de grandes dimensions (130 x 173 cm) est conservée à Washington bien qu'elle ait été peinte entre 1880 et 1881 à la Maison Fournaise lorsque cette dernière était un célèbre hôtel-restaurant des bords de Seine. Elle fait donc l'objet d'une attention particulière de la part de la maison-musée, notamment dans le détail des personnages (Figure 4). À l'inverse, la Maison Impressionniste d'Argenteuil reproduit partiellement les œuvres du maître dans le but de créer une ambiance picturale de la période durant laquelle ont séjourné Monet et sa famille à Argenteuil. Les paysages bucoliques (prairies, champs, vignes) étaient tout particulièrement appréciés et peints (Figure 3). La toile numérisée n'est pas exposée dans son intégralité, seule une partie de l'œuvre est conservée visuellement puis, montrée au visiteur sous la forme d'un « zoom » visuel.



Figure 3 – Substitut numérique partiel de la toile *Les Coquelicots* (1873), Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso



Figure 4 – *Le Déjeuner des canotiers* (1880), reproduction sur toile et son substitut numérique partiel, Maison Fournaise. Février 2023, Isabelle Brianso

La troisième forme de substituts numériques que nous relevons dans le parcours de visite de la Maison Impressionniste consiste en une animation 3D d'une œuvre, c'est-à-dire une innovation technique appliquée à une toile dont le support scénographié situe désormais l'œuvre entre deux visuels : une photographie d'un paysage (Figure 6) et un film (Figure 5). Cette technologie anime la peinture de Monet par une impression de mouvement (Figures 5 et 6) grâce à des astuces visuelles comme le mouvement de la fumée d'un train ou celui de l'eau où flotte une barque. Le support de projection de l'œuvre numérisée joue également un rôle optique dans l'impression de mouvement, ici un rideau en tissu recréant une perspective visuelle comme une fenêtre par exemple. À cela, s'ajoute une odeur ou un bruit qui renforce là aussi l'impression d'animation auprès du visiteur dont l'objectif cognitif *in fine* porte sur le fait qu'il expérimente en 3D les lieux de création de plein air (bateau-atelier) ou les sujets d'inspiration (train, gare) du maître impressionniste. Notons que la Maison Fournaise utilise aussi des technologies innovantes dans le parcours de visite, sans toutefois les appliquer aux toiles de Renoir.



Figure 5 – Animation 3D d'une œuvre (train), Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso



Figure 6 – Animation 3D d'une œuvre (eau), Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso

La quatrième forme correspond à la réinterprétation numérique d'une œuvre impressionniste. Cette dernière est liée au support de présentation ou de projection de l'œuvre numérisée, telle qu'elle est proposée aux visiteurs dans le parcours de visite. Par exemple, un miroir « magique » au lieu d'une toile (Figure 7) ou un chevalet numérique destiné aux plus jeunes (Figure 8). Cette forme de mise en scène de l'œuvre picturale relève d'une approche communicationnelle qui tend à réinterpréter l'œuvre « authentique » en dehors du cadre pictural d'origine. Nous relevons, entre autres, le détournage d'un personnage qui est projeté en tant que portrait dans un miroir, ou encore la réécriture picturale sur chevalet numérique par le visiteur lui-même. Nous repérons, par ailleurs, des stimulations sensorielles opérées auprès des visiteurs tout au long du parcours de visite. Ainsi, dans l'espace muséographié qui est consacré au bateau-atelier de Monet, le visiteur est aussi invité à sentir le parfum⁴ des berges de la Seine.

⁴ Le parfum diffusé dans le bateau-atelier est une création de Givaudan, producteur de fragrances.



Figure 7 – Réinterprétation d'une œuvre (miroir), Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso

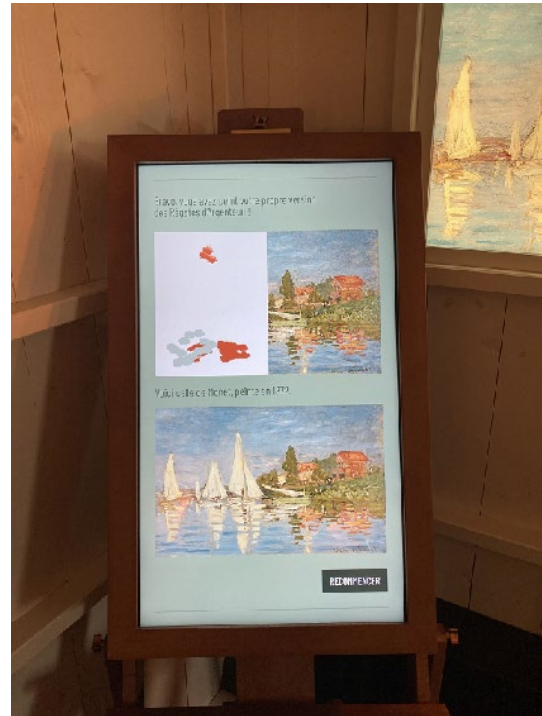


Figure 8 – Réinterprétation d'une œuvre (chevalet), Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso

Ces quatre catégories de substituts numériques, bien que non exhaustifs, montrent la diversité de formes utilisées par ces deux maisons-musées dépourvues de collections impressionnistes. Nous les avons identifiées comme étant les plus signifiantes de ces lieux de création puisqu'elles balisent l'ensemble du parcours de visite. Cet inventaire typologique nous permet de dessiner les contours narratifs de dynamiques scéniques à l'œuvre dans l'espace d'exposition, un décor visuel théâtralisé (Maison Fournaise) et une ambiance de maison familiale (Maison de Monet), grâce aux relevés d'expôts numériques en salles que nous approfondissons dans la section suivante par l'étude des stratégies scénographiques des acteurs de la numérisation.

Les stratégies scénographiques à l'œuvre par les acteurs de la numérisation : une instrumentalisation de l'univers pictural Impressionniste ?

Les collections impressionnistes font l'objet d'un engouement de masse jusqu'à figurer au rang de chefs-d'œuvre des plus grands musées du monde. Il était donc nécessaire pour les deux maisons-musées de trouver un récit muséographique reposant sur un propos innovant d'enchantement de ces collections, elles-mêmes absentes des lieux. L'équipe technique en charge du chantier de rénovation et de la scénographie de la Maison Impressionniste a ainsi construit des esquisses puis, une proposition articulée sur le sentiment d'authenticité du lieu. Précisons que la villa⁵ présente un caractère historique, bien que non classée au titre des

⁵ La ville d'Argenteuil acquiert la Maison Impressionniste en 2005, elle y effectue quelques travaux en 2010 avant de financer un chantier de rénovation. L'équipe de maître d'œuvre, Atelier LACAA, est chargée de restructurer la villa en musée, s'ajoutent l'Agence ABAQUE en charge de la scénographie et l'entreprise VIDEMUS en charge de la scénographie multimédia. Le musée ouvre au public en août 2022.

Monuments historiques, lui attribuant un rôle de témoin d'une époque, d'une mémoire sociale et d'une vie ordinaire du peintre en famille. Par conséquent, le succès du projet de rénovation architecturale et muséographique devait résulter « *du sentiment d'authenticité qui permet aux visiteurs de sentir qu'ils viennent bien découvrir la maison du peintre* » (Rapport Laca, 2020 : 3) à partir d'un projet architectural de la villa (escalier, parquets) mais aussi de détails comme le mobilier d'époque et le jardin d'hiver. La maison familiale s'inscrit, par ailleurs, dans un environnement urbain en effervescence le long de la gare ferroviaire soulignant le développement industriel d'Argenteuil et plus largement un nouveau mode de vie des Parisiens découvrant la campagne aux portes de Paris. L'authenticité du lieu et de l'environnement urbain donne le cadre narratif au discours muséographique qui s'adresse à l'affect du visiteur, notamment grâce à la médiation sensorielle à l'œuvre. Le visiteur découvre une ambiance familiale et intime dont il se sent privilégier, voire presque troublé de pénétrer dans une maison qui n'est pas la sienne. L'effet produit est instantané, celui de l'enchantement du public pour ce lieu (Monet aurait touché les murs ou la rampe d'escalier par exemple) alors même que la maison a connu des travaux et que de nombreux locataires et propriétaires s'y sont succédé, brouillant ainsi l'histoire réelle du lieu comme espace de vie familiale et de création artistique. Dans ce contexte, les substituts numériques viennent mettre en scène et habiter le lieu par un ensemble de dispositifs muséographiques innovants à partir des œuvres iconiques de Claude Monet. La scénographie numérique se veut néanmoins discrète afin de garder l'esprit d'une habitation bourgeoise du 19^e siècle, ainsi les reproductions numérisées des œuvres de Claude Monet sont « *imprimées sur papier peint, panneau dibond ou adhésif, parfois rétro-éclairées dans des caissons lumineux, diffusés sur écrans ou même projetées, les reproductions [prendront] parfois des formats parfois micro, parfois surdimensionnées et même apparaître sous la forme de zooms macro sur des détails permettant d'entrer dans la matière et la couleur.* » (Rapport Abaque, 2022 : 2) Le visiteur déambule dans de petites pièces privées où chacune d'elles est scénographiée avec soin à partir de substituts numériques des œuvres du maître impressionniste dont nous avons analysés les formes dans la section précédente. Cette ambiance muséographique construite à partir d'expôts numériques confère à ces derniers un statut de dispositif muséographique mis à la portée du visiteur, notamment par le mobilier (Figures 7 et 8).



Figure 7 – Mobilier (commode) composée de copies de toile de Monet et d'un texte pour contextualiser l'œuvre, Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso



Figure 8 – Mobilier (commode) composé de copies de toiles de Monet, de cartes postales et d'un plan d'Argenteuil pour contextualiser les œuvres, Maison Impressionniste. Février 2023, Isabelle Brianso

La Maison Fournaise ne joue pas sur les mêmes éléments scénographiques d'un lieu ordinaire, exempt de collections. Elle présente une série de scénettes de la vie de Renoir qui, bout à bout, construit le parcours muséographique offert au visiteur-spectateur. Les substituts numériques de ces œuvres s'immiscent dans les scénettes pour éclairer un pan de la vie de Renoir de manière théâtralisée à partir de faits historiques. Par exemple, un acteur issu du spectacle vivant joue le rôle de médiateur auprès des visiteurs, il apparaît sous les traits d'un personnage populaire en habits d'époque narrant sur écrans un récit scénarisé qui conte la vie de Renoir, ses œuvres, ses fréquentations notamment ses amis et les propriétaires, sans oublier la guinguette comme espace festif de création artistique. En d'autres termes, une visite théâtralisée et virtuelle de médiation quant à la vie de Renoir en bords de Seine où les substituts numériques de ses œuvres servent de contenus au discours expographique du parcours de visite. Pour résumer, les deux maisons-musées laissent les visiteurs déambuler librement selon deux approches de médiation différenciées bien qu'utilisant des substituts numériques d'œuvres impressionnistes tout au long du parcours de visite. La Maison Fournaise est tournée vers des contenus numériques à caractères historiques selon les codes du spectacle vivant alors que la Maison Impressionniste d'Argenteuil s'appuie sur des dispositifs de médiation sensorielle de manière à créer une ambiance impressionniste en bord de Seine.

Deux stratégies de médiation qui instrumentalisent la charge émotionnelle pour le visiteur grâce à l'enchantement supposé « authentique » du lieu ressenti par ce dernier. Notons que la villa de Monet transformée en musée joue sur ce sentiment d'authenticité au sens de l'expérience vécue de l'authenticité (Flon, 2012) car « *si [il] n'était pas satisfait, le visiteur aurait l'impression d'une visite "artificielle", opportuniste, créée de toute pièce.* » (Rapport Laca, 2020 : 3) Les architectes et scénographes du projet de rénovation du lieu complètent cette approche scénographique en indiquant que « *le parti architectural s'est donc attaché à mettre en valeur et renforcer les éléments existants et déterminants du sentiment d'authenticité des lieux d'une part (l'escalier, ou les parquets par exemple), et à proposer d'autre part la restitution des compléments qui pourrait compléter la maison du peintre (le jardin d'hiver, la muséographie intégrée à un mobilier d'époque)* » (Rapport Laca, 2020 : 3). Selon Emilie Flon (2012), il existe peu d'études concernant la perception de l'authenticité par le visiteur, néanmoins des enquêtes d'observation au cimetière du vieux Montréal ont montré que le mélange, de mise en scène fictionnelle et de pièces archéologiques authentiques, ne produit pas de dévalorisation ou de désintérêt pour ledit patrimoine. Nous nous inscrivons dans cet axiome de mise en scène fictionnelle (scénographie numérique) au sein de lieux historiques (bâtiments : villa, guinguette)

où le visiteur ne dévalorise pas les substituts numériques au profit de collections jugées plus « authentiques ». Au contraire, le visiteur adhère à cette superposition de registres, à la fois fictionnels et authentiques, qu'il verbalise positivement dans le livre d'or. Emilie Flon indique que cela « *permet surtout aux visiteurs d'imaginer plus facilement le passé, d'imaginer "l'ambiance", de "se plonger dans l'époque", bref là encore d'imaginer "comment c'était" »* (Flon, 2012 : 98)

En matière de mémoire sociale et industrielle, les deux maisons-musées utilisent les substituts numériques pour informer les visiteurs quant au progrès technique et industriel en milieu urbain, notamment à la Maison Impressionniste d'Argenteuil. Claude Monet était passionné par la modernité de son temps, ce qu'il tentait de restituer dans ses œuvres, les transformant en photographies au sens d'images de l'instant qui attestent de l'état du progrès industriel au moment où il habite Argenteuil en famille (Figure 8). Ces traces picturales mettent donc en dialogue la villa habitée par Claude Monet et ses inspirations artistiques liées à cette ville, qu'il traduit sur ses toiles. En somme, un paysage urbain mis en scène par la numérisation des œuvres du peintre. Ce choix muséal de copie numérique, bien que de valeur plus ordinaire (Tardy, 2015), préserve la trace artistique du paysage qui devient plus visible, lisible et compréhensible pour le visiteur. Cette mise en scène de l'œuvre impressionniste d'origine via le substitut numérique « *produit [alors] une mémoire sociale puisqu'elle consiste à élaborer une représentation du passé que nous pouvons partager collectivement dès que le musée a posé ses conditions de sa transmission »* (Tardy, 2015).

Conclusion

Dans cet article, nous avons montré que les œuvres impressionnistes numérisées et présentées aux visiteurs de ces deux maisons-musées ne sont pas les simples copies ou jumeaux de toiles « authentiques », elles constituent une collection issue de la médiation. Notamment, le mobilier est soigneusement chiné pour rendre à ces deux maisons-musées l'esprit d'un intérieur bourgeois du 19^{ème} siècle ou celui d'une guinguette populaire et festive. Par ailleurs, la médiation de ces lieux ordinaires est activée par des stimuli sensoriels (vue, toucher, odorat, ouï) sur écrans, répétés en boucle, tout au long du parcours de visite, déclenchant une ambiance d'intimité et d'enchantement. Dans ce contexte, les substituts numériques muséographiés viennent mettre en scène l'espace et le discours de ces maisons-musées pour donner à voir au visiteur un imaginaire pictural en berges de Seine de deux maîtres impressionnistes dont les chefs-d'œuvre originaux ornent les salles des plus grands musées du monde.

L'auteur de l'article remercie Madame Andrea Dupéron, responsable de la Maison Impressionniste, ville d'Argenteuil.

Bibliographie

- Agence Laca. 2020. Dossier de consultation des entreprises. Maison Monet. Consulté sur <https://www.laca.fr/projets/maison-monet>.
- Appiotti, S. (2022). Prendre des photos au musée ? Quand les visiteurs gardent l'œil sur l'objectif. MkF Éditions, coll. « Les essais visuels ».
- Bideran (de), J. (2015). Fabrique d'un objet muséographique. La photographie ancienne et son substitut numérique au musée d'Aquitaine. *Études photographiques*, (33). Consulté sur <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3563>.
- Bideran, J. (de) (2022). Mettre en récit l'absence de collections. La renaissance de la maison natale de Jean Giraudoux. *Balisages*, (4). Consulté sur <https://publications-prairial.fr/balisages/index.php?id=852>.

- Brianso, I. (2020). Les Touristes-visiteurs chinois en France : de l'écrin photographique à la visite patrimoniale. Dans Y.-H Chuang et A.-C. Trémon, *Mobilités et mobilisations chinoises en France*, Terra-HN-éditions, coll. « SHS ». Consulté sur <https://www.shs.terra-hn-editions.org/Collection/?Les-touristes-visiteurs-chinois-en-France-de-l-ecrin-photographique-a-la-visite#>.
- Chaumier, S., Krebs, A., & Roustan, M. (dirs.). (2013). *Visiteurs photographes au musée*. La Documentation française.
- Flon, E. (2012). *Les mises en scène du patrimoine. Savoir, fiction et médiation*. Hermès-Lavoisier.
- Lucenet, M. (2021). *Impressionisms Routes. Les Routes des impressionnismes en Europe*. Éd. association Eau et Lumière.
- Tardy, C. (2015). La médiation d'authenticité des substituts numériques. Dans *Mémoire et nouveaux patrimoines* [en ligne]. OpenEdition Press. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/books.oep.453>.

Qu'apporte la numérisation des artefacts audiovisuels ?
Une étude de cas explorant les pratiques numériques relatives aux images d'archives
What does the digitization of audiovisual artifacts offer?
A case study investigating digital practices related to stock shots

Shiming Shen
Université Côte d'Azur - SIC.Lab Méditerranée
shiming.shen@univ-cotedazur.fr

Résumé

Dans l'ère numérique, l'enrichissement des métadonnées transforme la production et l'échange de documents numériques, modifiant ainsi l'identification et la localisation de l'information. Dans le contexte du projet CROBORA, visant à cartographier la mémoire visuelle européenne, nous prévoyons de collecter des images d'archives numérisées réutilisées dans l'audiovisuel et conservées au sein du dépôt légal. Les objets audiovisuels étant au cœur de notre recherche, les pratiques documentaires qui les accompagnent sont essentielles, allant de la documentarisation des émissions par l'Institut national de l'audiovisuel (INA) à la redocumentarisation pour le projet CROBORA. Cet article explore les métadonnées à travers des outils quantitatifs, visant à démontrer le potentiel de la recherche numérique. Nous détaillons plusieurs étapes pour illustrer la réappropriation des contenus numériques selon divers objectifs.

Mots-clés : Humanités digitales, Archives numériques, Patrimoine audiovisuel, Redocumentarisation, Union européenne

Abstract

In the digital age, the enrichment of metadata transforms the production and exchange of digital documents, thus changing the identification and localization of information. Within the context of the CROBORA project, which aims to map the visual memory of Europe, we plan to collect digitized archive images that have been reused in audiovisual productions and stored within the legal deposit. As audiovisual objects are at the heart of our research, the accompanying documentary practices are essential, ranging from the documentation of broadcasts by the National Audiovisual Institute (INA) to the re-documentation for the CROBORA project. This article explores metadata through quantitative tools, aiming to demonstrate the potential of digital research. We detail several steps to illustrate the reappropriation of digital content for various purposes.

Keywords: Digital Humanities, Digital Archives, Audiovisual Heritage, Redocumentation, European Union

Qu'apporte la numérisation des artefacts audiovisuels ?

Une étude de cas explorant les pratiques numériques relatives aux images d'archives

Shiming Shen

Introduction

Les images d'archives sont omniprésentes, et depuis le « *tournant archivistique* » (de Leeuw, 2012), les archives audiovisuelles sont largement réutilisées par les médias numériques. Comme le souligne Bruno Bachimont (2014), « *le numérique réifie les contenus culturels en objets manufacturés pouvant être soumis à des processus automatisés et industriels* ». La numérisation entraîne donc une redocumentarisation adaptée aux nouveaux usages de ces archives audiovisuelles. La circulation de ces séquences numérisées participe à la constitution de mémoires visuelles collectives (Treleani, 2014).

Le projet CROBORA¹ vise à retracer et comprendre la circulation du patrimoine audiovisuel numérisé de l'Union européenne sur les médias français et italiens. Pour dresser une cartographie de la mémoire visuelle européenne, nous cherchons à déterminer quelles images du passé sont utilisées pour évoquer l'intégration européenne. Afin de collecter les données (séquences audiovisuelles), des recherches textuelles dans le dépôt légal des institutions patrimoniales ont été effectuées. Ainsi, bien que les images audiovisuelles constituent l'unité d'analyse de notre recherche, la méthode de collecte repose sur les métadonnées accompagnant l'audiovisuel, produites par les documentalistes.

Pour mener à bien la collecte de données visuelles et constituer le terrain d'étude, deux approches se sont présentées aux chercheurs. La première, plus simple et fréquemment employée dans les sciences humaines et sociales, consiste en une démarche déductive. Cette méthode implique de sélectionner un certain nombre d'études de cas, puis d'effectuer des recherches ciblées dans des bases de données pour retrouver les images. Des projets de recherche d'envergure, tels que le projet HIVI porté par Valérie Schafer et Frédéric Clavert à l'Université du Luxembourg, utilisent cette approche pour collecter des mêmes significatifs afin de comprendre le phénomène de viralité (Pailler et Schafer, 2022). La collecte effectuée dans le cadre du projet Artlas, dirigé par Béatrice Joyeux Prunel de l'Université de Genève, met en œuvre un véritable Atlas Mnémosyne numérique (Warburg, 1929) en traitant des bases de données d'œuvres d'art du monde entier. L'objectif est de réaliser une épidémiologie des images, en comprenant comment elles circulent et les échanges nécessaires pour maintenir leur dynamisme (Joyeux Prunel, 2019). Le projet CADEAH offre, par exemple, un regard sur les corpus audiovisuels européens tels qu'EUscreen et Europeana. Un logiciel de reconnaissance d'empreintes digitales est utilisé pour identifier des occurrences dans chaque corpus.

Ces perspectives sont généralement deductives, car elles partent d'un corpus d'images prédéfini et en cherchent ensuite les occurrences au sein d'un domaine spécifique. Cette approche permet de comprendre les logiques qui régissent la circulation de certaines images, mais ne favorise pas une démarche exploratoire visant à découvrir les images redondantes liées à un phénomène spécifique. C'est pourquoi nous avons opté pour une approche différente, basée sur les données (*Data Driven*) : dans un périmètre donné, nous avons recherché toutes les images d'archives réutilisées² liées au sujet choisi, sans les définir *a priori*. Ce n'est qu'après avoir identifié un échantillon d'éléments répétitifs que nous avons cherché à comprendre comment ils circulent. Autrement dit, plutôt que de partir d'un ensemble de vidéos données à rechercher dans un

¹ Projet financé par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR-20-CE38-0002) de 2020 à 2024.

² On parle ici de « images réutilisées » comme d'images d'archives au sens large : images d'actualité empruntées à des documents d'archives et insérées dans un travail de reportage ultérieur.

champ spécifique, nous avons cherché à comprendre quelles vidéos étaient répétées en premier lieu.

Une grande partie de nos données provient de deux archives nationales (le dépôt légal de la télévision française conservé à l'INA, les archives audiovisuelles de la Rai) et d'un dépôt privé (les archives de Mediaset). Ces vastes archives comprennent les flux continus 24h/24 des chaînes de télévision nationales et sont soumises à des droits nationaux spécifiques. Par exemple, l'INA détient plus de 500.000 heures de programmes audiovisuels, incluant l'ensemble des programmes diffusés en France avant 1982. Depuis 1982, l'INA préserve les programmes de France Télévisions et les commercialise un an après leur diffusion. Il gère également les fonds qui lui ont été confiés ou pour lesquels il est mandaté par les ayants droit. Pour identifier des images d'archives, nous nous sommes appuyés sur la documentation des archives audiovisuelles. Ces institutions effectuent un important travail d'indexation, permettant de s'appuyer sur les textualisations pour retrouver, sinon toutes les images d'archives, du moins celles qui sont les plus évidentes pour les documentalistes. Cela signifie que lorsque des séquences d'archives sont réutilisées dans un programme télévisé, leur présence est documentée par la Rai ou l'INA et reflétée dans les métadonnées. Cependant, pour tous les dépôts d'archives documentant la télédiffusion, l'unité documentaire de base est supposée être un sujet (tel qu'un reportage). Ainsi, via la documentation textuelle, nous n'avons pu trouver que l'intégralité de la vidéo contenant une ou plusieurs image(s) d'archives (par exemple, un reportage sur TF1 à 20h), et non l'image d'archives elle-même, qui reste intégrée dans son contexte initial. Après la première collecte basée sur la recherche textuelle dans des bases de données, nous avons entamé une seconde collecte pour ne récupérer que les images d'archives redondantes qui nous intéressent.

Une approche similaire peut être largement observée dans les études portant sur le suivi des textes. D'importants efforts ont été déployés pour développer des algorithmes capables d'identifier des textes récurrents, comme le projet Viral Texts qui vise à détecter des passages répétés substantiels de dizaines de milliers de mots intégrés dans des numéros de journaux sans rapport (Smith et al., 2015). D'autres projets s'intéressent à la recherche de « *mèmes* » répétés composés de quelques mots seulement (Leskovec et al., 2009 ; Suen et al., 2013).

Dans le domaine visuel, les études basées sur les données et utilisant des approches automatiques ont également connu une croissance ces dernières années. Cependant, lorsqu'il s'agit de suivre des images d'archives identiques au sein de vastes collections d'archives audiovisuelles, la problématique semble plus complexe. En s'appuyant sur le corpus d'archives collectées de l'INA, ce texte examine la tension entre les pratiques professionnelles de l'institution patrimoniale et la recherche scientifique qui considère les objets numériques des patrimoines comme unité d'étude. Nous explorons également notre appropriation de ces objets à travers les dimensions visuelle et textuelle.

Examiner les artefacts culturels à l'aide de méthodes numériques

Analyse des images d'archives pour la mémoire européenne

Dans le dernier article de la « charte de l'audiovisuel », l'audiovisuel est présenté comme un élément constitutif du « *patrimoine européen* », représentant une mémoire culturelle, un pilier essentiel de la connaissance historique et une composante sociale et culturelle. Les images en mouvement constituent des outils primordiaux pour l'expression culturelle et la transmission de l'information. Le patrimoine audiovisuel européen renferme à la fois un enregistrement et une représentation du passé, et, en tant que tel, il illustre les divers niveaux de développement de la « *culture audiovisuelle* » que les européens vivent aujourd'hui. La télévision, en produisant et en diffusant des images sur les Européens d'hier et d'aujourd'hui, s'est imposée comme un espace culturel extrêmement productif. Elle a notamment contribué de manière

significative à la construction des identités nationales, européennes et, bien sûr, mondiales. Pour étudier la construction de la mémoire européenne, nous avons porté notre attention sur les images d'archives présentes dans les journaux télévisés.

En France, l'expression « image d'archives » est définie par l'arrêté du 24 janvier 1983 comme l'équivalent de l'anglais *stock shot*. Il s'agit d'« images d'actualité de cinéma ou de télévision empruntées à des documents d'archives et insérées dans une œuvre postérieure de reportage ou de fiction ». Ce terme est ensuite conservé sans modification dans le « Répertoire terminologique » publié au Journal officiel du 22 septembre 2000, ainsi que dans les éditions successives par la Commission générale de terminologie du vocabulaire de l'audiovisuel et de la communication, en 2006 et 2010 (Marcilloux, Maeck et Steinle, 2016 : 53-64). La notion d'image d'archives se présente ici en tant que terme englobant, intrinsèquement associé à sa référence temporelle passée. Une image d'archives égale ainsi une image réutilisée.

Historiquement, le secteur audiovisuel est un domaine où la réutilisation est courante. Compte tenu des coûts de production élevés, recourir à des séquences déjà existantes représente un moyen efficace de valoriser des images préalablement produites. Au cours des 20 dernières années, l'utilisation d'images d'archives dans les journaux télévisés a connu une croissance significative grâce à la numérisation des archives. Ce n'est pas parce que les JT traitent de l'actualité que les images récentes sont systématiquement sollicitées. Au contraire, en raison du développement des technologies numériques, des considérations liées aux coûts et à l'efficacité, ainsi que d'autres aspects de la production, les journalistes ont tendance à recourir aux images d'archives pour illustrer leurs propos. Ces images peuvent servir à évoquer un événement historique (la chute du mur de Berlin), illustrer une situation actuelle (la production d'euros pour représenter la conjoncture économique) ou annoncer un événement à venir (un sommet européen prévu pour la semaine suivante). Par conséquent, nous considérons les images d'archives comme un élément crucial pour analyser les représentations de l'intégration européenne. Ces images jouent un rôle essentiel dans la construction non seulement de l'histoire, mais aussi du présent et de l'avenir de l'Europe.

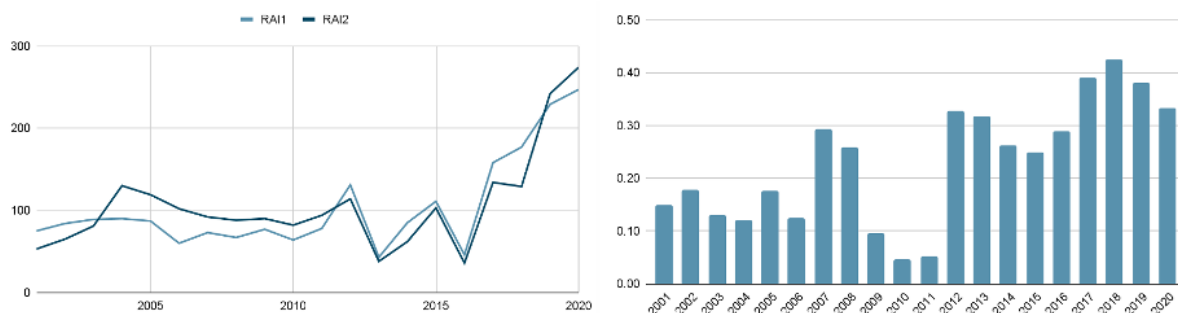


Tableau 1 - Les pourcentages de reportages incluant des images d'archives parmi l'ensemble des reportages traitant de l'UE pour la période allant de 2001 à 2020 sur les chaînes françaises et italiennes

De *distant reading* à *distant viewing* : Outils numériques pour l'analyse d'images d'archives à grande échelle

La numérisation des images d'archives permet, d'un point de vue méthodologique, d'exploiter ces données à l'aide d'outils numériques quantitatifs. En effet, les outils quantitatifs opèrent un changement d'échelle pour l'analyse sémiotique, ce qui signifie passer des analyses de textes individuels et d'études de cas à celle de corpus plus larges (Compagno et Treleani, 2019 : 7). Alors que les analyses sémiotiques sont souvent considérées comme de simples lectures individuelles d'un texte particulier ou d'un ensemble de textes plutôt que comme des études fondées sur des preuves, des cas d'études qui consistent à établir une relation entre deux significations à travers l'interprétation (Ricœur, 1965), Moretti (2013a) a défendu un effort des

chercheurs sur l'explication : on doit mettre l'accent sur la causalité et les explications à grande échelle.

Pour ce faire, on a adopté le cadre *distant viewing* proposé par Arnold et Tilton (2019). Leur utilisation du terme *distant viewing* s'inspire du concept de *distant reading* pour l'histoire littéraire. Bien que le terme *distant reading* ait été inventé à l'origine par Moretti (2000), dans la théorie littéraire, il fait référence à un mouvement méthodologique plus large « *initialement encadré par des universitaires... qui travaillaient à la frontière entre l'histoire littéraire et les sciences sociales* » (Underwood, 2017). Comment lit-on 10.000 livres ? Comment les méthodes informatiques pourraient-elles rendre possible l'analyse à grande échelle ? Que pourrions-nous apprendre ? Ces questions et les provocations qu'elles revendiquent offrent des compléments importants aux méthodes traditionnelles de *close reading*. Pourtant, le terme même réaffirme le privilège du texte dans les DH et dans les sciences humaines au sens large. D'autres formes de culture telles que visuelles et auditives sont secondaires. L'utilisation de *reading* dans *distant reading* n'est pas une notion élargie telle que la définition de la culture comme un « *texte* » qui est « *lu* » comme l'a soutenu l'anthropologue Clifford Geertz et qui est maintenant omniprésente dans des domaines comme les études culturelles (Geertz, 1973). *Distant reading* concerne le texte en tant que culture des mots, ce que l'utilisation même du mot « *reading* » signale de manière discursive.

Cultural analytics, en revanche, est plus vaste que *distant reading*. Formulé en 2005 par Lev Manovich, le terme a été utilisé pour décrire « *l'analyse d'ensembles de données et de flux culturels massifs à l'aide de techniques de calcul et de visualisation* » (Manovich, 2016). Manovich a anticipé la nécessité et a plaidé de manière convaincante pour l'étude de la culture visuelle à grande échelle. Manovich et son laboratoire se sont particulièrement concentrés sur la culture visuelle des médias sociaux, mais, comme il l'écrit, « *cultural analytics s'intéresse à tout ce qui est créé par tout le monde* » (Manovich, 2016). Un cadre aussi large est partagé par *Journal of Culture Analytics* récemment lancé qui a défini le terme comme « *l'étude computationnelle de la culture* ». Le rédacteur en chef de la revue, Andrew Piper, écrit : « *ce qui l'unit, c'est la conviction que le calcul peut nous montrer des choses sur la culture que les médias précédents et leurs impasses métonymiques ne pouvaient pas* » (Piper, 2016). En partageant cette conviction et en voyant Piper et Manovich comme des interlocuteurs clés, Arnold et Tilton ont proposé *distant viewing* en comprenant ce terme comme une méthode dans le cadre de *culture analytics* (Arnold et Tilton, 2019 : 12).

Ils soutiennent que *distant viewing* n'est pas simplement un changement de nom - *distant reading* ou *macroanalysis* d'images. Au contraire, la manière même dont différentes formes culturelles donnent du sens et la logique de ce que l'ordinateur traite lorsqu'il lit un texte et visualise des images sont de nature différente. En conséquence, ces différentes conditions façonnent la série d'hypothèses et de processus que nous utilisons pour étudier la culture à grande échelle (Arnold et Tilton, 2019 : 13). Parce qu'il est important de signaler et de révéler les hypothèses méthodologiques et théoriques de la production de connaissances, nous soutenons que lorsque nous appliquons le type d'étude informatique de la culture visuelle que nous allons décrire dans cet article, nous faisons *distant viewing*.

Redécouverte de la culture visuelle à partir de fragments

Pratiques documentalistes de l'institution patrimoniale

Afin de réaliser une forme de *vision à distance*, il est considéré comme essentiel d'identifier un élément formel distinct, puis d'observer ses métamorphoses à travers une série d'images (Moretti, 2013a : 65). L'objectif est d'espérer que ce formalisme mettra en valeur les « *détails* » plutôt que de les occulter par des modèles et des « *schémas* » (Arac, 2002 : 41, 38 ; Apter,

2003 : 255). Dans notre cas, une question se pose ainsi : Comment retrouver la culture visuelle et récupérer les séquences audiovisuelles réutilisées dans les JT ?

En ce qui concerne les données à collecter, les reportages stockés à l'INA sont accompagnés de leurs métadonnées, c'est-à-dire les notices documentaires. Ces métadonnées sont produites par les documentalistes lors de l'indexation des vidéos. L'analyse de ces métadonnées est particulièrement intéressante, car le processus par lequel elles ont été saisies initialement par l'institution gérant les collections attribue en réalité des catégories culturelles aux données elles-mêmes. Les documentalistes audiovisuels, à l'instar d'autres spécialistes de la collecte et de la conservation, exercent un pouvoir spécifique sur la préservation, l'accessibilité et l'interprétation de la mémoire culturelle (Edmondson 2004 : 8). En effet, les pratiques professionnelles jouent un rôle important dans la consultation, la réutilisation et la circulation des images d'archives. Par exemple, un accès aisé à certaines images peut encourager leur réutilisation par les journalistes, tandis que des droits d'auteur stricts peuvent limiter la diffusion de certaines images dans les médias. Ainsi, ces processus liés aux pratiques professionnelles contribuent largement à la construction des patrimoines et des mémoires culturelles.

Pour l'INA, chaque reportage de journal télévisé est soigneusement documenté. Chaque sujet est associé à une notice documentaire unique. En général, l'INA utilise les champs suivants pour l'indexation : un identifiant de notice, un titre propre, le titre du programme, la chaîne de diffusion, la date de diffusion, l'heure de diffusion, la durée, la thématique, le genre d'émission, des descripteurs, un chapeau (c'est-à-dire un résumé par les documentalistes), la date d'enregistrement, et ainsi de suite.

Comme l'affirme Bourdieu (1996 : 17), à la télévision, le monde des images est régi par des mots. Ce constat s'applique également au niveau des métadonnées des images. En effet, ce ne sont pas les images elles-mêmes qui sont au cœur de la notice documentaire, mais plutôt les propos des journalistes, indexés par les documentalistes de l'INA. Cela signifie que l'indexation d'un sujet ne correspond pas à chaque plan ou séquence, mais plutôt à une abstraction de ce qu'a dit un journaliste durant ce sujet, la notice documentaire étant basée sur le discours du journaliste. Ainsi, la dimension visuelle d'un objet audiovisuel s'efface devant l'aspect verbal lors de l'indexation. Prenons l'exemple d'un sujet intitulé « La charte des droits fondamentaux » sur TF1, diffusé à 20 heures le 08/05/2005 (ID Notice : 2828705.001.014). Les descripteurs et le chapeau sont les suivants :

Descripteurs	Nice ; Union européenne ; Conseil européen ; institution ; réforme ; charte (charte européenne)
Chapeau	Reportage avec alternance d'images d'archives, factuelles et d'illustration. La charte européenne des droits fondamentaux a été adoptée en l'an 2000 à Nice. Analyse du contenu de cette charte qui fera partie de la Constitution européenne.

Figure 1 – L'extrait de la notice documentaire du sujet 2828705.001.014 dans le dépôt légal de l'Ina³

Ici, nous pouvons observer que ces deux champs, censés décrire le contenu du sujet, reflètent le discours en voix off du journaliste. En ce qui concerne les images, les termes « *images d'archives, factuelles et d'illustration* » signalent l'utilisation de séquences audiovisuelles de diverses natures, sans toutefois préciser les éléments visuels présents. Étant donné que notre recherche vise à étudier les représentations visuelles des séquences d'archives, le fait que cette matière ne soit pas détaillée dans l'écriture documentaire constitue un enjeu considérable.

³http://inatheque.ina.fr/doc/TV-RADIO/TV_2828705.001.014/la-charte-des-droits-fondamentaux?rang=53%E2%86%A9%EF%B8%8E

Nouvelle documentarisation pour valoriser les fragments d'archives

La réponse réside dans le processus de reconstruction d'un nouveau document à partir d'archives, dans un environnement numérique. Nous tentons donc de réaliser « *la publication d'une œuvre originale dans son point de vue, sa forme, sa scénarisation, à partir de contenus qui ne le sont pas tous* » (Croizat, 2012 : 179-220). Autrement dit, on passe de l'indexation visant à trouver du contenu à la *redocumentarisation* cherchant à produire du nouveau contenu à partir d'éléments acquis de manière arbitraire (Bachimont, 2007a : 166). Dans notre cas, nous cherchons à valoriser les archives audiovisuelles en révélant les structures cachées parmi une multitude de petits éléments. L'objectif est de mettre en évidence certains aspects liés à l'ensemble du corpus (fréquence, répétition, redondance, etc.) (Compagno et Treleani, 2019 : 8).

Le processus comporte généralement plusieurs étapes principales, dont notamment :

- Délimitation du terrain : Recherche et sélection de documents

Les mots-clés « archiv* » et « europ* » ont été utilisés dans la base de données de l'INA pour obtenir les premiers résultats. Outre les mots-clés, afin de construire un corpus gérable, d'autres critères de restriction ont été appliqués. Tout d'abord, le genre de diffusion d'information a été choisi comme domaine de recherche. De plus, nous nous sommes concentrés sur la période de 2001 à 2021 et uniquement sur les trois grandes chaînes nationales : TF1, France 2 et ARTE.

- Déconstruction de ces archives : Découpage et sélection de segments pertinents pour de nouveaux usages

Ainsi, nous avons sélectionné uniquement les « images d'archives » intégrées dans les documents originaux pour les stocker dans l'espace partagé de notre projet. L'approche principale que nous avons adoptée pour extraire les images d'archives a été d'identifier manuellement la séquence dans la vidéo et de réaliser une capture d'écran pour chacune d'entre elles. Dans notre approche, la première image de chaque séquence est utilisée comme image clé. Ces captures d'écran agissent comme des signes (des index, pour être précis) de la séquence vidéo elle-même. Les captures d'écran sont un substitut manipulable qui nous permet de réaliser la tâche de travailler avec des séquences vidéo (Moretti, 2013b). Comme l'écrit également Lev Manovich, pour visualiser une collection de vidéos, il est généralement plus pratique de sélectionner quelques images qui capturent les propriétés et les motifs de chaque vidéo et de travailler avec elles (Manovich, 2020 : 215). La technique de sélection des images clés pour représenter une vidéo a été largement développée dans le domaine informatique (Dirfaux, 2000 ; Zhao, 2008 ; Zheng *et al.*, 2021). La technique proposée est composée de trois étapes : détection des limites de séquence, sélection de séquence et extraction de l'image clé à l'intérieur de la séquence sélectionnée. Par exemple, le « *Distant Viewing Toolkit* » (DVT), une boîte à outils Python pour l'analyse computationnelle de la culture visuelle qui aborde le défi de travailler avec des images en mouvement à travers des analyses automatiques telles que la détection des arcs narratifs (Arnold et Tilton, 2019). Pour le projet CROBORA, le défi est que ce n'est pas l'ensemble du contenu des vidéos qui attire notre attention, mais les *images d'archives très fragmentées* cachées dans chaque vidéo. Nous avons d'abord envisagé d'extraire automatiquement des images clés pour chaque séquence de notre corpus initial, qu'il s'agisse d'une image d'archive ou non. Puis, en utilisant des algorithmes pour regrouper toutes ces images clés en fonction de leurs caractéristiques visuelles, en espérant pouvoir récupérer des images identiques à partir du résultat. Par exemple, nous avons appliqué PixPlot⁴ sur notre corpus. Il s'avère que certaines tendances générales pourraient effectivement être détectées par le logiciel, telles que des groupes de drapeaux européens, de documents ou de réunions de dirigeants européens, etc. Néanmoins, des phénomènes uniques pourraient être cachés derrière

⁴ PixPlot est un logiciel *open source* développé au sein du Yale Digital Humanities Lab (DHLab). Il utilise un réseau neuronal convolutif et l'Approximation et Projection Uniforme de Manifold (*UMAP*) pour regrouper des images visuellement similaires les unes à côté des autres dans un navigateur web.

ces grandes tendances. Autrement dit, ce type de logiciel mélange probablement des images similaires avec des images identiques. En raison du grand volume d'images que nous avons, il est presque impossible de détecter des images identiques à partir de ces grands groupes créés par l'ordinateur. Par conséquent, nous considérons le travail qualitatif manuel comme nécessaire, de manière à ce que les chercheurs doivent visionner chaque vidéo pour déterrer ces séquences cachées, pour collecter et uniquement collecter des images d'archives. Ici, chaque image clé est capturée manuellement au fur et à mesure de notre collecte de données.

Mes fichiers > CROBORA > Collecte de données_INA > TF1 > Atlas_TF1

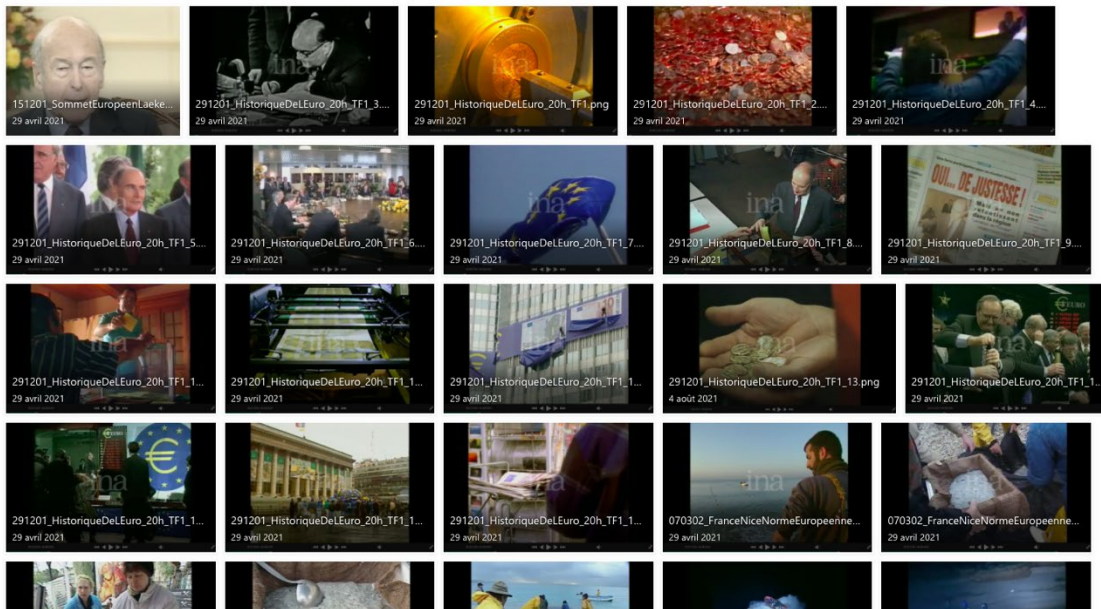


Figure 2 – Les images clés des séquences d'archives collectées sur TF1

Transformation de ces fragments : Réindexation

Nous avons choisi quatre aspects pour décrire les séquences d'archives : personnalité, événement, lieu et illustration. En plus, chaque séquence numérisée comporte un identifiant unique. Ainsi, pour retrouver une séquence dans notre corpus ou se référer à une séquence spécifique auprès des autres membres du projet, il suffit d'en saisir l'identifiant. En attribuant un URI (pour « *uniform resource identifier* ») à chaque objet, d'après Marcello Vitali-Rosati, il est difficile d'affirmer que l'URI d'un objet numérique est une représentation de cet objet : « *En effet, l'identifiant détient un pouvoir opérationnel sur l'objet, de telle façon qu'il devient lui-même l'objet* » (Vitali-Rosati, 2016 : 15). C'est à l'aide de ce pouvoir opérationnel que nous avons réussi à fragmenter les sujets et séparer les séquences de leur contexte original.

Image	Personnalité	Événement	Lieu	Illustration
050101_SyndromeBalkans_FR2_20H		Kosovo War	Kosovo	Battlefield, Fighter aircraft, Bombing
050101_SyndromeBalkans_FR2_20H_2		Kosovo War	Kosovo	Battlefield, Shell
220201_FievreAphteuseGrandeBretagne_FR2_20H		FMD	Europe	Field, Animal, Incineration, BW
190401_quidBanqueCentraleEuropeenne_FR2_20H	Alan Greenspan	Federal Reserve ECB	Washington	Federal Reserve, Meeting
190401_quidBanqueCentraleEuropeenne_FR2_20H_2	Alan Greenspan	Federal Reserve ECB	Washington	Federal Reserve, Meeting
270501_SemaineDifficilePourLionelJospin_FR2_20H	Lionel Jospin	Declaration Lionel Jospin	France	Work, BW
270501_SemaineDifficilePourLionelJospin_FR2_20H_2	Lionel Jospin	Declaration Lionel Jospin	France	Tennis court, Sport
270501_SemaineDifficilePourLionelJospin_FR2_20H_3	Lionel Jospin	Declaration Lionel Jospin	France	Canal, BW
280501_LAllemagneEuropeEtLeDiscoursDeJospin_FR2_20H	Gerhard Schroder, Lionel Jospin	Declaration Lionel Jospin	Berlin	Handshake
280501_LAllemagneEuropeEtLeDiscoursDeJospin_FR2_20H_2	Gerhard Schroder, Lionel Jospin	Declaration Lionel Jospin	Europe	PES, Pose
050601_TraitédeNice_FR2_20H		Treaty of Nice	Nice	EUCO, European flag, EU countries flag, Hote
050601_TraitédeNice_FR2_20H_1	Jacques Chirac, Lionel Jospin,	Treaty of Nice	Nice	EUCO, Meeting
050601_TraitédeNice_FR2_20H_2	Jacques Chirac, Lionel Jospin,	Treaty of Nice	Nice	EUCO, Rostrum, Meeting
050601_TraitédeNice_FR2_20H_3		Treaty of Nice	Europe	European flag
050601_TraitédeNice_FR2_20H_4		Treaty of Nice	Strasbourg	EP, MEP, Hemicycle, Meeting
080601_IrlandeTraiteDeNice_FR2_20H	Jacques Chirac, Lionel Jospin,	Treaty of Nice	Nice	EUCO, Rostrum, Meeting
080601_IrlandeTraiteDeNice_FR2_20H_2	Hubert Vedrine, Nicole Fontai	Treaty of Nice Signature	Nice	Signature
160801_Macedoine_FR2_20H		Bosnian War	Sarajevo	Battlefield, Blue Beret, Binoculars, Surveillant
141201_SolidariteEuropeenneDansLaFabricationDeLEuro_FR2_20H	Dominique Strauss Kahn	Changeover to the euro Displ	France	Factory, Euro, Display
090102_BerlusconiEtLEurope_20h_FR2		Treaty of Rome Signature	Rome	Capitolium, Signature, BW
090102_BerlusconiEtLEurope_20h_FR2_1		Treaty of Rome Signature	Rome	Capitolium, Signature, BW

Figure 3 – La nouvelle indexation des séquences d’archives collectées sur France 2

Production originale : Ajout de fragments spécifiques pour construire un nouveau contexte
 Dans notre cas, une plateforme de visualisation est en train d’être construite, qui va nous permettre de faire des clusters selon différentes combinaisons de descripteurs par exemple. De cette façon, les séquences audiovisuelles seront séparées de leur ancien contexte et de nouveaux liens entre ces fragments pourront être établis.

Reconstruction documentaire : Réorganisation et articulation des fragments

La dimension du temps constitue pour nous une perspective particulièrement intéressante. Ainsi, un ordonnancement des séquences selon la date pourrait conduire aux analyses retraçant la généalogie de circulation et dévoilant l’évolution de la recontextualisation de ces images dans l’espace médiatique.

Publication : homogénéisation de l’ensemble dans un format uniforme pour le nouveau contexte
 C’est bien le cas avec la construction d’un nouveau thésaurus, qui a pour objectif de contenir tous les descripteurs utilisés par les différents chercheurs du projet pour indexer les séquences vidéo. Comme il y a plusieurs personnes en charge de l’indexation et notre terrain de recherche touche à la fois les médias français et italiens, il s’agit d’un processus d’harmonisation et d’hierarchisation.

C’est à partir d’une opération de redocumentarisation que nous espérons retrouver les séquences audiovisuelles/formes visuelles qui sont réutilisées sur les médias et qui ont circulé dans le temps et l’espace pour raconter l’histoire de l’UE. L’enjeu réside dans notre approche différente du processus documentaire par rapport à l’institution patrimoniale. En effet, pour l’INA, on peut adopter la posture *généalogique* proposée par Bruno Bachimont pour interpréter les pratiques des documentalistes. Dans ce cas, l’enjeu principal de la nouvelle production documentaire est de valoriser les ressources dans le contexte du document original. La redocumentarisation devient un choix pour ajouter du contenu, expliquer, dans le but de rendre « *la ressource réutilisée consultée et reçue en connaissance de cause* » (Bachimont, 2007b : 22). En revanche, de notre côté, les ressources doivent être exploitées différemment. Étant donné que notre objectif est de retrouver les séquences audiovisuelles/éléments visuels qui ont souvent circulé dans les médias, il s’agit plutôt de réutiliser ces contenus dans leur forme matérielle, parfois même indépendamment de leur signification et de leur contenu perçu.

Analyse exploratoire des métadonnées

Plateforme de visualisation pour un nouveau contexte des fragments d'archives

C'est en contexte que les fragments prennent sens (Pédauque, 2007 : 81). Sur la base des nouvelles métadonnées attribuées aux images d'archives collectées, une plateforme de visualisation est en train d'être construite, ce qui va nous permettre de visualiser des groupements selon différentes recombinaisons (Crozat 2012) de descripteurs. Par exemple, nous pourrions saisir les mots-clés "*Changeover to the euro*" et "*Celebration*" pour retrouver toutes les images d'archives indexées avec ces deux descripteurs dans le corpus CROBORA.

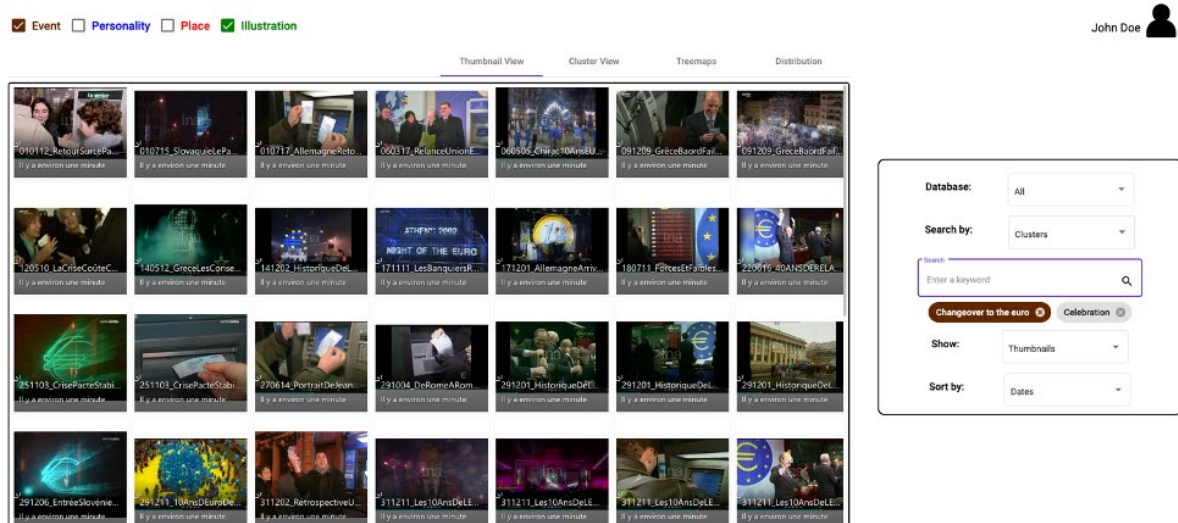


Figure 4 – Le nouveau contexte à partir de descripteurs « *Changeover to the euro* » et « *Celebration* »

De cette façon, de nouvelles dimensions sémantiques des données seront établies (Bachimont, 2014 : 73). Ces séquences audiovisuelles seront séparées de leur ancien contexte et de nouveaux liens entre ces fragments pourront être établis. Il s'agit dans ce cas d'un travail de décontextualisation des fragments audiovisuels afin de les faire interagir entre eux en dehors du contexte original. Cette plateforme de visualisation doit permettre la navigation et l'accès à l'ensemble de la collecte de documents hautement structurés et interreliés. Ces documents deviennent ainsi des données que l'on peut lire et voir d'une nouvelle perspective, indépendamment des documents originaux auxquels ils sont associés. Les fragments audiovisuels suite à ce processus de documentarisation deviennent ainsi des documents à part entière. Jusqu'à cette dernière étape, le processus de redocumentarisation se complète. Il s'agit d'établir un nouveau système de navigation et de classement permettant d'organiser les fragments de production audiovisuelle selon les usages (Zacklad, 2004 : 12) des chercheurs à venir au sein du projet CROBORA.

Analyse textuelle basée sur les métadonnées du projet CROBORA

Une autre approche pourrait consister à utiliser l'exportation des métadonnées CROBORA depuis la plateforme. En exploitant ces métadonnées, nous avons réalisé plusieurs exemples de visualisations à l'aide de R, un langage de programmation spécialement conçu pour l'analyse et la visualisation des données. Tout d'abord, les descripteurs ont été comptabilisés afin d'identifier les vingt principales formes figuratives les plus fréquemment utilisées par chaîne. Nous avons effectivement constaté une forte homogénéisation des visuels employés sur les trois chaînes nationales. Premièrement, les drapeaux prédominent. Deuxièmement, la majorité des images d'archives sont des images illustratives, telles que des scènes de rue ou des bâtiments des institutions européennes, sans qu'un événement spécifique y soit nécessairement associé.

Troisièmement, une observation particulièrement intéressante réside dans le fait que les trois chaînes mettent l'accent sur les formes relatives aux migrants et aux frontières, en particulier les migrants arrivant par bateau. Enfin, un dernier point à souligner est que, contrairement à ce que nous avons supposé, le pourcentage de personnalités politiques européennes n'est pas très élevé. En réalité, seule Angela Merkel figure parmi les 20 premiers descripteurs sur une chaîne unique, ARTE.

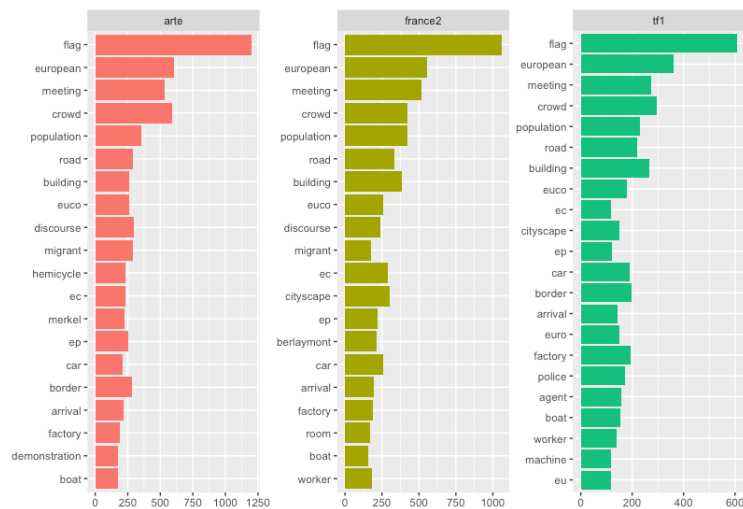


Tableau 2 – L'analyse des métadonnées CROBORA : Visualisations et tendances des figures visuelles dans les chaînes télévisées

Deuxièmement, nous avons répertorié les événements liés à l'UE les plus fréquemment représentés dans les médias au cours des deux dernières décennies. Les cinq événements principaux sont la crise de la dette, le Brexit, la crise migratoire, les élections européennes et le traité établissant une Constitution pour l'Europe. Cette liste nous fournit un cadre pour la sélection des événements à étudier plus en détail ultérieurement.

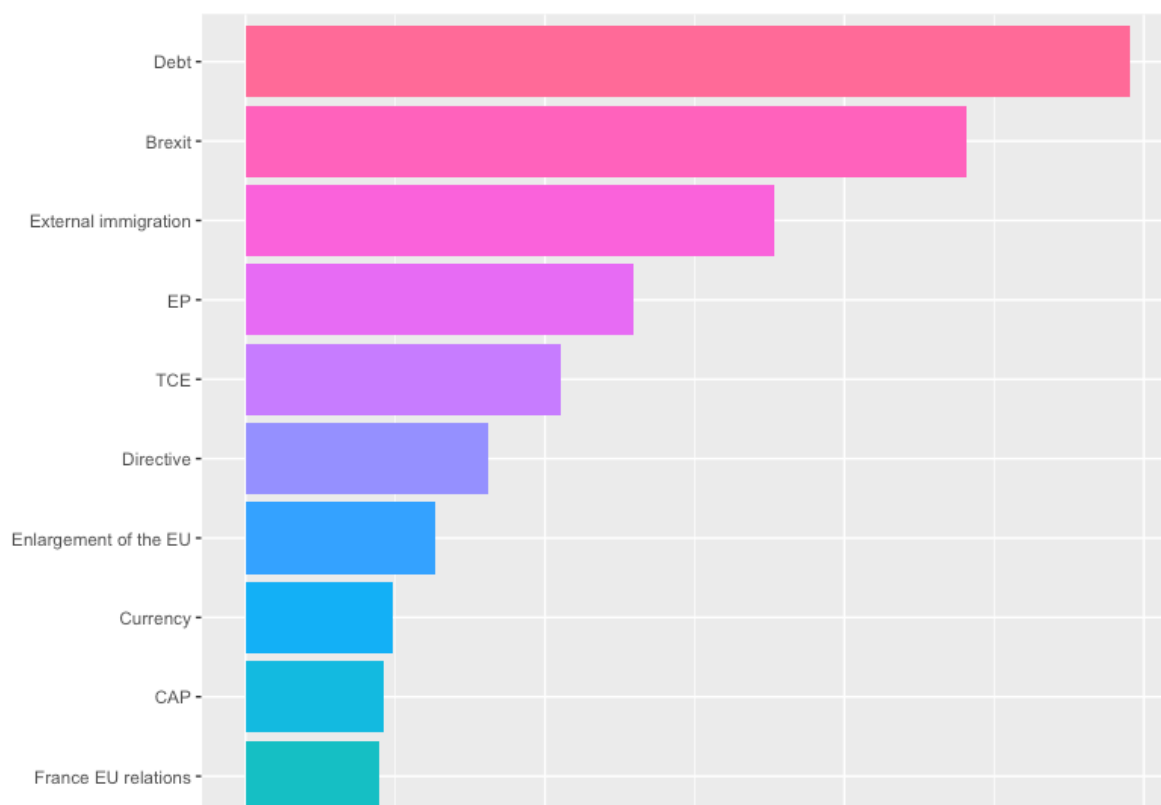


Tableau 3 – Les événements clés de l'UE : 10 moments les plus médiatisés au cours des 20 dernières années

Dans notre troisième exploration, nous avons cherché à identifier des règles grammaticales des formes visuelles. Le graphique ci-dessous présente la corrélation entre les descripteurs de notre corpus, avec un coefficient de corrélation minimum fixé à 0,6. D'une part, nous avons découvert des règles plutôt banales ; par exemple, lorsqu'une action de retrait d'espèces est représentée, il est fort probable que le distributeur automatique soit également visible. D'autre part, certaines règles intéressantes ont émergé : lorsque Charles de Gaulle est représenté, il est très probable que Konrad Adenauer le soit également. Ainsi, l'illustration de la relation franco-allemande semble fonctionner comme une règle commune pour incarner la construction européenne. Un autre exemple serait que, lorsqu'une forme est utilisée pour représenter les frontières extérieures, il s'agit souvent de grillages. La compréhension de la corrélation entre les formes visuelles est donc cruciale pour déterminer les conventions visuelles établies afin de représenter l'UE.

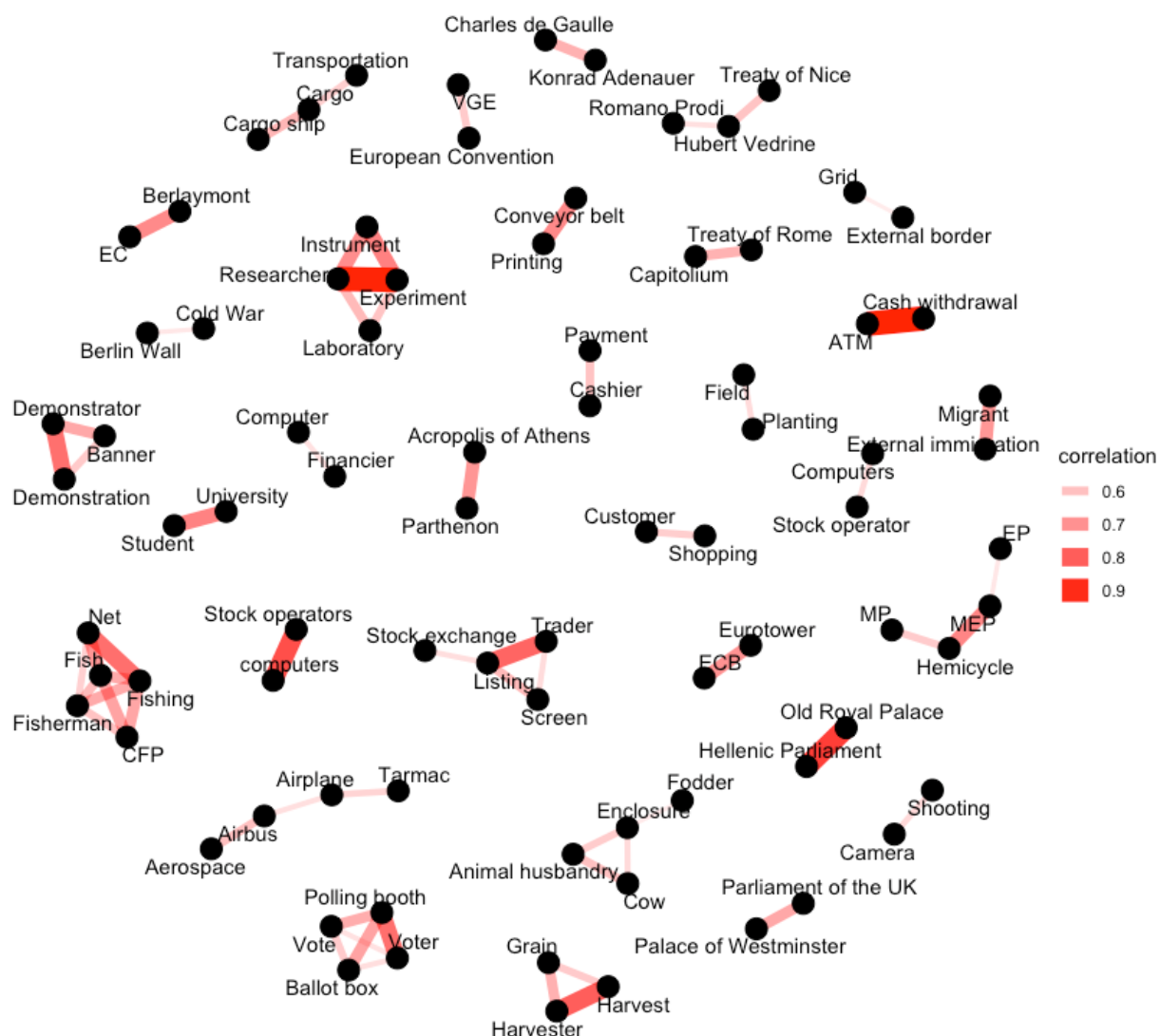


Tableau 4 – Les corrélations entre descripteurs : Règles grammaticales des formes visuelles de l’UE

Au travers de ces explorations des métadonnées CROBORA, notre objectif était de démontrer le potentiel de la recherche quantitative : examiner ces unités visuelles si fréquentes qu’elles passent presque inaperçues, et révéler à quel point elles contribuent de manière significative à la construction du sens (Moretti, 2013a : 207).

Conclusion

C’est à partir d’une série d’opérations de fragmentation que le projet CROBORA vise à retrouver les images d’archives réutilisées dans les médias pour raconter l’histoire de l’UE. Contrairement à la documentarisation des institutions patrimoniales, l’objectif du projet est la redocumentarisation des archives audiovisuelles dans une perspective visuelle, afin de faire émerger des formes visuelles constituant des représentations culturelles de personnalités, d’évènements, de lieux ou d’objets liés à la mémoire de l’UE.

Avec l’abondance et la vivacité des images médiatiques que nous rencontrons au cours de notre quotidien, nous reconnaissons la centralité des images dans les processus de création de sens, alors que nous continuons à nous émerveiller de leur prolifération et de leur omniprésence sans précédent (Aiello et Parry, 2019). Pour le projet CROBORA, notre objectif est de débiller les affirmations généralisées et d’examiner comment les images communiquent à travers le temps

dans différents espaces médiatiques par le biais des images d'archives. Pour ce faire, il nous faut tout simplement *voir* les images. Néanmoins, c'est durant le processus de traitement de données visuelles que nous avons réalisé que la documentarisation réalisée au sein des institutions qui gèrent les collections avait déjà imposé des catégories culturelles sur les artefacts, que ce soit via l'écriture documentaire, l'organisation du classement des documents, la numérisation des archives, etc. Ces opérations constituent elles-mêmes le contexte des objets numériques d'étude, ce qui nous demande un regard profond sur les pratiques professionnelles effectuées par les documentalistes, et en particulier pour ce texte sur les notices documentaires. En parallèle, pour analyser un corpus visuel, il nous semble également indispensable d'écarter les catégories existantes construites par l'institution et de prendre des distances afin d'adopter une nouvelle perspective sur les données visuelles. Surtout avec l'essor des outils numériques et des algorithmes pour examiner un large corpus d'images, la dimension plastique des images pourrait être remise en avant. Par conséquent, une redocumentarisation servant à redécouvrir la dimension visuelle des images est considérée critique pour l'originalité du projet CROBORA, ce processus se complétant par une série d'opérations liées à l'extraction des fragments, la création de nouvelles métadonnées, la construction d'un *workflow* et d'un thésaurus, la décontextualisation-recontextualisation des fragments impliqués. L'ensemble de ces processus porte finalement à la création de nouveaux documents : les images d'archives, indépendantes de leur contexte, signifient ainsi dans le cadre d'un réseau de sens constitué par d'autres images du même type.

Bibliographie

- Aiello, G., & Parry, K. (2019). *Visual Communication: Understanding Images in Media Culture*. SAGE Publications.
- Apter, E. (2003). Global Translatio : The "Invention" of Comparative Literature, Istanbul, 1933. *Critical Inquiry*, 29(2), 253-281. Consulté sur <https://doi.org/10.1086/374027>.
- Arac, J. (2002). Anglo-Globalism ? *New Left Review*, (16), 35-45.
- Arnold, T., & Tilton, L. (2019). *Distant viewing: analyzing large visual corpora. Digital Scholarship in the Humanities*, 34 (Supplement_1), i3-i16. Consulté sur <https://doi.org/10.1093/llc/fqz013>.
- Bachimont, B. (2007a). *Ingénierie des connaissances et des contenus : le numérique entre ontologies et documents*. Hermès-Lavoisier.
- Bachimont, B. (2007b). Nouvelles tendances applicatives : de l'indexation à l'éditorialisation. Dans P. Gros (dir.), *L'Indexation multimédia*. Hermès-Lavoisier.
- Bachimont, B. (2014). Le nominalisme et la culture : questions posées par les enjeux du numérique. Dans B. Stiegler (dir.), *Digital Studies. Organologie des savoirs et technologie de la connaissance*. FYP.
- Bourdieu, P. (1996). *Sur la télévision*. Raisons d'agir.
- Compagno, D., & Treleani, M. (2019). Introduction to Meaningful data / Données signifiantes. *Semiotica*, 2019(230), 1-17. Consulté sur <https://doi.org/10.1515/sem-2018-0141>.
- Crozat, S. (2012). Chaînes éditoriales et rééditorialisation de contenus numériques. Dans L. Calderan, P. Laurent, H. Lowinger et J. Millet (dir.), *Le document numérique à l'heure du web de données* (pp. 179-220). ADBS. Consulté sur <https://hal.inria.fr/hal-00740268>.
- Dirfaux, F. (2000). Key Frame Selection to Represent a Video [article tiré d'actes de conférence]. 2000 International Conference on Image Processing (pp. 275-278, vol. 2). Vancouver (Canada), 10-13 septembre 2000. Consulté sur <https://doi.org/10.1109/ICIP.2000.899354>.
- Edmondson, R. (2004). *Philosophie et principes de l'archivistique audiovisuelle*. UNESCO.
- Geertz, C. (1977). *The Interpretation Of Cultures*. Selected Essays. Basic Books.

- Joyeux-Prunel, B. (2019). Visual Contagions, the Art Historian, and the Digital Strategies to Work on Them. *Artl@as Bulletin*, 8(3). Consulté sur <https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1238&context=artlas>.
- Leeuw, S. (de) (2012). European Television History Online: History and Challenges. *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 1(1), 3-11. Consulté sur <https://doi.org/10.18146/2213-0969.2012.jethc002>.
- Leskovec, J., Backstrom, L. & Kleinberg, J. (2009, 28 juin). Meme-Tracking and the Dynamics of the News Cycle [article tiré d'actes de conférence]. *15th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining* (pp. 497-506), Paris, 28 juin-1er juillet 2009. Consulté sur <https://doi.org/10.1145/1557019.1557077>.
- Manovich, L. (2016). The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities and Cultural Analytics. *Journal of Cultural Analytics*, 1(1). Consulté sur <https://doi.org/10.22148/16.004>.
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. MIT Press.
- Marcilloux, P., Maeck, J., & Steinle, M. (2016). Images archivées, images d'archives : fortunes terminologiques. Dans J. Maeck et M. Steinle (éds.), *L'Image d'archives. Une image en devenir* (pp. 53-64). Presses universitaires de Rennes. Consulté sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01927530>.
- Monjour, S. (s. d.). III-C-1. UDPN wiki. Consulté sur http://atlasmuseum.info/wikiUDP/index.php?title=III-C-1#.C3.891.C3.A9ments_de_conclusion.
- Moretti, F. (2000). Conjectures on World Literature. *New Left Review*, (1), 54-68.
- Moretti, F. (2013a). *Distant Reading*. Verso Books.
- Moretti, F. (2013b). 'Operationalizing'. *New Left Review*, (84), 103-119.
- Pailler, F., & Schafer, V. (2022). « Spread or die ». Online Virality as a Transmedia Phenomenon [présentation d'atelier]. ECREA Communication History Section Workshop, février 2022. Consulté sur <https://hivi.uni.lu/2022/01/29/spread-or-die-online-virality-as-a-transmedia-phenomenon-fred-pailler-valerie-schafer-ecrea-communication-history-section-workshop-february-2022/>.
- Pédauque, R. T. (2007). *La Redocumentarisation du monde*. Cepadues éd. Consulté sur <https://www.librairie-gallimard.com/livre/9782854287288-la-redocumentarisation-du-monde-roger-t-pedauque/>.
- Piper, A. (2016). There Will Be Numbers. *Journal of Cultural Analytics*, 1(1). Consulté sur <https://doi.org/10.22148/16.006>.
- Ricœur, P. (1965). Chapitre premier. Du langage, du symbole et de l'interprétation. Dans *De l'interprétation*. Seuil, coll. « L'Ordre philosophique ». Consulté sur <https://www.cairn.info/de-l-interpretation-essai-sur-freud--9782020027281-p-13.htm>.
- Smith, D. A., Cordell, R., & Mullen, A. (2015). Computational Methods for Uncovering Reprinted Texts in *Antebellum Newspapers*. *American Literary History*, 27(3), E1-E15. Consulté sur <https://doi.org/10.1093/alh/ajv029>.
- Suen, C., Huang, S., Eksombatchai, C., Susic, R., & Leskovec, J. (2013, 13 mai). NIFTY: a System for Large Scale Information Flow Tracking and Clustering [article tiré d'actes de conférence]. 22nd International Conference on World Wide Web (pp. 1237-1248). Rio de Janeiro (Brésil), 13-17 mai 2013. Consulté sur <https://doi.org/10.1145/2488388.2488496>.
- Treleani, M. (2014). *Mémoires audiovisuelles. Les archives en ligne ont-elles un sens ?* Presses de l'université de Montréal. Consulté sur <http://books.openedition.org/pum/2102>.
- Underwood, T. (2017). A Genealogy of Distant Reading. *Digital Humanities Quarterly*, 11(2).
- Vitali-Rosati, M. (2016). Qu'est-ce que l'éditorialisation? *Sens public*. Consulté sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01599208>.
- Zacklad, M. (2004). Processus de documentarisation dans les *Documents pour l'Action*

- (DopA) : statut des annotations et technologies de la coopération associées (nouvelle version corrigée)* [article de colloque]. Le numérique : impact sur le cycle de vie du document, Montréal (Canada), 13-15 octobre 2004. EBSI / ENSSIB.
- Zhao, G. (2008, décembre). A Novel Approach for Shot Boundary Detection and Key Frames Extraction [article]. 2008 International Conference on MultiMedia and Information Technology (pp. 221-224), 30-31 décembre 2008, Three Gorges (Chine). Consulté sur <https://doi.org/10.1109/MMIT.2008.28>.
- Zheng, F., Yang, C., Chong, P. H. J., Wang, G., Nawaz Ali, G. G. Md., & Lam, P. (2021, novembre). Deep Learning Algorithm for Picture Frame Detection on Social Media Videos [article]. 2021 IEEE International Conference on Internet of Things and Intelligence Systems (IoTaIS) (pp. 149-155), 23-24 novembre 2021. Consulté sur <https://doi.org/10.1109/IoTaIS53735.2021.9628865>.



2.4.

**Culture numérique
et enjeux de médiation
artistique**

Proche et lointain : pour une contribution sémiotique à la conception d'interfaces pour la
visualisation du patrimoine culturel
Close and distant: a semiotic contribution to the design of interfaces for the visualization of
cultural heritage
Frédéric Biggio
Université Paris VIII

Résumé

Contrairement à la tendance contemporaine des humanités numériques à privilégier l'épistémologie, la contribution vise à étudier deux modèles d'interfaces pour la visualisation intertextuelle d'objets du patrimoine culturel : celui de Mirador et celui du The museum of the world. À travers l'utilisation de catégories sémiotiques telles que proche/distant, local/global, microscopique/télescopique, il s'agira de décrire les postures d'observation et les pratiques d'interprétation et de visualisation permises par ces types d'interfaces : l'exploration, l'élicitation, la comparaison et l'annotation. Les conclusions réfléchiront sur le concept de « intento operis » proposé par Umberto Eco (1990) : si l'étude des interfaces s'est toujours concentrée sur les « intentions » des concepteurs et des utilisateurs, l'étude de ces interfaces nous oblige à considérer les intentions des œuvres qui, dans l'espace de l'interface, sont configurées comme « ouvertes » et, en même temps, « normatives ».

Abstract

Contrary to the contemporary tendency of digital humanities to privilege epistemology, the contribution aims at studying two interface models for the intertextual visualization of cultural heritage objects: that of Mirador and that of The museum of the world. Through the use of semiotic categories such as near/distant, local/global, microscopic/telescopic, it will describe the observation postures and the interpretation and visualization practices allowed by these types of interfaces: exploration, elicitation, comparison and annotation. The conclusions will reflect on the concept of “intento operis” proposed by Umberto Eco (1990): if the study of interfaces has always focused on the “intentions” of designers and users, the study of these interfaces obliges us to consider the intentions of the works which, in the space of the interface, are configured as “open” and, at the same time, “normative”.

Mots-clés : humanités numériques, interface, IIF, visualisation, sémiotique interprétative
Keywords: digital humanities, interface, IIF, visualization, interpretative semiotics

Proche et lointain : pour une contribution sémiotique à la conception d'interfaces pour la visualisation du patrimoine culturel

Federico Biggio

Introduction

Avec le passage des pratiques de *préservation* aux pratiques de *diffusion* des institutions culturelles (Dufrêne, Ihadjadene et Bruckmann 2013) une transformation profonde dans la conception des espaces d'exposition a eu lieu. Dans des contextes différents et sous différentes formes, l'un des objectifs des institutions culturelles est devenu graduellement celui d'offrir de nouvelles formes de jouissance du patrimoine culturel, plus proches du divertissement que de la connaissance informative, comme dans le cas des installations immersives consacré aux œuvres des peintres. De même, les « humanités numériques » ont commencé à produire des plates-formes pour la diffusion des résultats de leurs recherches qu'également ont contribué à l'évolution des formes de réception de la patrimoine culture. Ces deux voies d'innovation se distinguent par de nombreux facteurs, de la fonctionnalité à l'esthétique en passant par la configuration de la navigation dans les expositions numériques, et requièrent manifestement de nouvelles compétences en matière d'interprétation : sur la base de ces compétences il est possible de distinguer les publics, mais cette idée imposerait une méthodologie sociologique qui n'est pas celle que nous entendons adopter ici. Au contraire, ce qui est central, c'est la façon dont le texte – l'interface de manipulation du patrimoine culturel – anticipe son « lecteur modèle ». En ce sens, certaines questions pertinentes peuvent être : quelle est la syntaxe de lecture et la posture interprétative requises par une liste ou une grille d'éléments interactive pour visualiser une collection et y effectuer des recherches ? Sont-ils conçus pour les archivistes, pour les universitaires, pour le grand public ? Et dans quelle mesure une balade dans un environnement immersif est jouissante ? S'agit-il peut-être d'un effet placebo par lequel la simple adoption du support numérique confère une nouvelle vie et un nouvel intérêt culturel à l'objet culturel ?

À notre avis, ces questions ouvrent la voie à une réflexion sémiotique, dans la mesure où l'enjeu est la définition du sujet de la réception et de ses « intentions » interprétatives à la fois de l'interface de l'exposition et de l'objet du patrimoine culturel qui s'y trouve. Mais sauf quelques exceptions (Drucker 2020 ; Dondero 2020), l'analyse des interfaces graphiques s'est rarement intéressée à des objets d'étude tels que les sites et les plateformes créés dans le cadre de projets en « humanités numériques ». La raison en est probablement que cette notion est problématique et qu'elle désigne des pratiques liées à la fois à la recherche et à la diffusion de l'information qui rendent difficile la définition de son statut empirique. Néanmoins, cette rareté peut s'expliquer par le fait que ces plates-formes ont surtout été conçues comme des outils opérationnels plutôt que comme des « produits médiatiques » (d'où l'accent mis sur l'aspect méthodologique). Cependant, au-delà de leur valeur épistémologique, sur laquelle notre contribution ne prévoit pas de s'attarder, ces compositions conservent un statut de « image-interfaces » (Reyes 2017), c'est-à-dire, qu'une fois publiées, elles deviennent des « textes fermés », dotés d'une esthétique et d'une forme propre.

L'objectif de cette contribution est d'approcher l'étude de ces interfaces pour la visualisation et l'expérimentation du patrimoine culturel, en se concentrant sur les pratiques interprétatives et les postures d'observation permises par les interfaces interactives et immersives conçues pour interagir avec des représentations de ces objets. Avec ces deux concepts, nous entendons identifier les pratiques et les postures implicites de ce que Davallon a appelé « schéma scénationnel » : l'ensemble des éléments, moments et modalités de la participation du visiteur au fonctionnement de l'exposition (Davallon 2010).

Dans l'exposition, comme dans un jeu – et à la différence d'un film –, le visiteur élabore la signification finale à travers l'interaction qu'il a avec les éléments qui lui sont proposés. C'est à l'évidence le cas du parcours comme l'interaction du visiteur avec

l'espace qui fait que l'organisation du contenu prévu par la trame narrative est recomposée, et même partiellement détruite, au cours de la visite. Par conséquent, chaque visite, pour des visiteurs différents ou pour un même visiteur, produit de facto une mise en scène particulière à cette visite – une scénation. La fonction du schéma scénationnel est d'anticiper les scénations potentielles souhaitées, en prévoyant notamment des dispositifs de mise en situation spécifiques. (Davallon 2010 : 236)

Nous n'avons toutefois pas l'intention d'étudier ces objets d'un point de vue des producteurs des expositions – bien que les logiciels conviviaux conçus à cette fin soient de plus en plus courants (et bien que, comme nous le verrons, les pratiques de conception soient fortement affectées par les questions de « *intentio operis* »). L'accent est plutôt mis sur les « significations des réceptions » d'une exposition virtuelle, interactive et immersive, qui sont déjà implicitement écrites dans les interfaces utilisateurs. Par « significations de réception » nous assumons théoriquement l'idée que l'exposition numérique est un « texte », et que celui-ci doit en quelque sorte être « activé » par un « visiteur modèle » (Iser 1978 ; Eco 1979), doté d'une certaine compétence encyclopédique et interprétative qui ne concerne évidemment pas tant les contenus de l'exposition mais la capacité d'utiliser les moyens d'y accéder et de comprendre comment – selon quel programme interprétatif – utiliser ces moyens. Comme le note Davallon (2010), les compétences requises aux publics sont toujours plus esthétiques et liée à une expérience de flâneur, plutôt que strictement cognitives et informatives.

Les interfaces des humanités numériques

Les interfaces ne sont pas toutes les mêmes, les formes de parcours d'exposition virtuelle non plus, et par conséquent l'identification de différentes pratiques interprétatives et postures d'observation permet de différencier le type d'expérience de l'utilisateur.

Le projet *Kindred Britain*¹, dont l'interface est conçue sans surprise par Scott Murray, propose une collection indexée des documents de différentes origines qui permettent de reconstituer les relations généalogiques entre certains des personnages les plus emblématiques de la culture britannique. Dans ce cas, c'est en fait une pratique interactive qui est requise. De plus, d'un point de vue visuel, cette interaction s'articule grâce à une interface dans laquelle les documents sont représentés sous forme de symbolique et abstrait : on ne manipule pas directement des objets du patrimoine culturel, mais des nœuds hypertextuels, qui représentent des relations inscrites dans les objets (mais néanmoins détectées par les auteurs de second degré, les énonciateurs de la plateforme).

Ça n'est pas le cas de Google Arts & Culture, dans lequel, bien que l'interaction soit clairement fondamentale, la rhétorique de l'immersion prévaut (au moins en mode « *street view* ») et l'utilisateur subit l'illusion d'être présent dans l'espace d'exposition, sans médiation ni perturbation.

Au-delà de l'opposition entre représentation symbolique et représentation mimétique – qui est toujours au centre des débats concernant la visualisation et la représentation de l'information, et sur lesquels nous n'avons pas l'intention de nous attarder – c'est utile de différencier ces deux exemples du point de vue des postures de visualisation et syntaxes de lecture de la collection qui prescrivent. Il est possible de penser ces postures et ces syntaxes à travers les catégories opposées de proche/distant, local/global, microscopique/télescopique. Peter Stockinger (2015), lui aussi, dans sa théorisation du « tournant sémiotique » dans la gestion des archives audiovisuelles, a utilisé le concept de « vision global », en décrivant un paysage textuel (*textscape*) dans lequel le texte individuel, une fois arrangé dans un système, est compositionnel, stratifié et relatif à une pratique signifiante (à la fois de conception/production et de consommation).

Dans ce sens, à le projet *Kindred Britain* correspondrait à une posture lointaine, globale et télescopique ; à Google Arts & Culture, par contre, une posture proche, locale et microscopique. Dans le premier cas, on peut parler d'interfaces *cumulatives* ; dans le second

¹ <https://kindred.stanford.edu/#>

cas, d'interfaces *particularisantes*².

D'un point de vue archéologique, les ancêtres de l'interface cumulative se trouvent dans le Musée imaginaire de Malraux et l'Atlas Mnémosyne de Warburg. Grâce à l'innovation de l'informatique visuelle, il a été possible de créer numériquement des montages basés sur de tels modèles de composition, comme l'a fait par exemple Lev Manovich avec Cultural Analytics. Dans cette direction, on peut citer aussi l'interface de *The Museum of the world* du British Museum. Ici, les objets du patrimoine culturel sont organisés en catégories thématiques et représentés par des formes circulaires et colorées, qui sont visualisées comme disposées sur un plan de perspective temporel, divisé en cinq sections, chacune représentant un continent. Dans ce cas, la représentation est symbolique encore une fois, au moins jusqu'à ce qu'une fenêtre pop-up s'ouvre et que l'objet de la collecte soit observé. Il en va de même pour les visualisations médiatiques de Manovich, où le caractère mimétique de l'image, réduite et flanquée d'une myriade d'autres semblables, passe au second plan dans la vision lointaine d'une interface comme celle de « On Broadway ». Dans tous ces cas, ce sont clairement les relations entre les objets, qui émergent de leur juxtaposition et qui sont évidemment observables d'un point de vue distant et global, qui déterminent le centre d'attention.

En revanche, l'interface particularisante est bien représentée par l'interface de « Mirador » : il s'agit d'une fenêtre à plusieurs cadres adjacentes, dont l'utilité principale est de permettre à l'utilisateur de créer facilement des collections d'images, en offrant la possibilité de juxtaposer et de zoomer sur des images haute définition provenant de différents sites (grâce à l'utilisation de l'*Internation Image Interoperability Framework*). Le portail de Biblissima, par exemple, fait un usage intensif des interfaces Mirador, intégrées dans ses différentes sections. L'interface Mirador est un outil utile pour améliorer la lecture de manuscrits anciens dont la lisibilité a été compromise, permettant des pratiques de lecture comparatives et microscopiques dans lesquelles l'image reste en haute résolution, permettant des opérations de zoom à grande profondeur.

Davallon (2011) aussi a proposé une distinction similaire, entre le « proximal » et le « temporel » : le proximal est lié à ce que le visiteur peut saisir, découvrir, faire, voir et lire au cours de son voyage ; le temporel est au contraire fondamentalement lié au parcours en tant qu'il est déplacement dans l'espace. Ce dualisme, calqué sur l'opposition synchronique/diachronique, permet selon nous de décrire efficacement une autre dimension de l'exposition virtuelle, c'est-à-dire celle des vecteurs tensifs qui poussent l'attention de l'utilisateur vers la suite de l'exposition ou de la collection, vers le « pas encore vu », ce qui est loin d'être évident dans la perspective d'une pragmatique de flâneur de l'utilisateur au sein de l'hypertexte numérique: dans *The Museum of the World*, par exemple, la perspective géométrique joue un rôle fondamental dans la création d'une tension vers la suite de la collection. Dans Mirador, en revanche, nous trouvons une liste de vignettes dont l'ordre séquentiel suggère une progression, mais il est clair que la posture envisagée par cette interface favorise la contemplation, l'attardement et le défilement lent.

Si nous avons parlé jusqu'à présent de deux types de postures d'observation, il est possible de retrouver dans les mêmes exemples des types de pratiques interprétatives.

Le caractère ludique et immersif de *The Museum of the world* est prédominant et prescrit des pratiques d'*exploration* et d'*élicitation* : le survol des formes active un son et, si l'on clique dessus, on voit apparaître des réseaux qui relient les objets entre eux selon certains critères.

Dans Mirador, les pratiques interprétatives prescrites sont celles de la *comparaison* et de l'*annotation*. L'interface propose des outils de traitement de l'image, tels que des correcteurs de luminosité, de saturation et de contraste, ou des boutons permettant d'inverser les couleurs ou d'afficher l'image en niveaux de gris.

Conclusions

Affirmer qu'une typologie d'interface correspond à une pratique interprétative peut sembler une perspective déterministe. Pour éviter ça, il est possible d'orienter l'attention de *l'action* vers

² L'opposition cumulatif/particularisant est tirée de Dondero 2020.

le texte, en essayant de reconstituer les intentions implicites des acteurs sociaux qui s'expriment dans l'adoption des outils. En effet, également les pratiques d'exploration, de élicitation, de comparaison et d'annotation conduisent à la réflexion sur les préoccupations muséologiques sur les éventuelles divergences entre intention de l'auteur de l'œuvre, celle du documentariste ou du conservateur, et enfin celle de l'utilisateur. Face à l'utilisation débridée de ce type de numériques outils, des questions se posent : est-il permis de concevoir des expériences interactives pour des œuvres créées pour la contemplation ? Quel effet produit la juxtaposition de l'autportrait dédié à Paul Gauguin par Van Gogh et d'une représentation de Krishna, comme on peut le voir dans le projet de démonstration de Mirador ? Enfin, à quel type d'utilisateurs ces expériences s'adressent-elles ?

Brenda Laurel a soutenu que le terme « utilisateur » est trop vague et qu'il devrait être spécifié, selon l'application, en « lecteur » ou « spectateur ». Nous n'avons pas le temps de traiter toutes ces questions en détail : nous nous contentons d'observer comment les trois types de « intention » proposés par Umberto Eco sont parfaitement reconnaissables ici. Là où l'intention *authoris* identifie une orientation de l'interprète vers l'investissement de l'auteur dans le texte, et la seconde (*lectoris*) vers l'investissement du lecteur, la troisième (*operis*) indique plus proprement ce que le texte dit en référence à sa propre cohérence contextuelle et à la situation des systèmes de signification auxquels il se réfère (Eco 1990 : 27). Ainsi, de manière triviale, un imprimé de la Renaissance lu au XXI^e siècle peut signifier « authenticité », « solennité » ou « arcane », conformément à une intention interprétative que l'auteur empirique n'aurait pas pu prévoir.

Le passage à un paradigme de conception d'interface orienté à l'interaction et pas à la contemplation conduit à par exemple à une affirmation de l'*intentio lectoris* comme intention prédominante : la comparaison entre les postures d'observation remet en cause la distinction simpliste selon laquelle la vision rapprochée correspondrait de manière déterministe à la posture de contemplation, tandis que la vision éloignée correspondrait à la posture de monitoring. En accord avec Pierluigi Basso Fossali (2019), il serait possible de penser à un « plaisir de surveiller », alternatif à celui du texte proposé par Roland Barthes, lié à l'exploration de la base de données, comme l'aurait souhaité Borges, mais aussi à un « tourment de la pénétration », lié à l'impossibilité de revenir à un regard général et englobant. Également, en ce qui concerne l'*intentio authoris*, il y a à la fois celle de premier degré, relative à l'œuvre originale, et celle de second degré, relative à l'énonciation de l'interface de Mirador. Mirador donne une liberté de composition absolue à le producteur (étant un protocole ouvert, il permet la création de « manifestes » au format .json et facilite l'appel du contenu d'un serveur sur une page). Par ailleurs, le fait que Mirador ait été créé pour héberger des documents numérisés et stockés selon le protocole IIF n'est pas anodin (et ce n'est pas la différence commune entre « ouvert » et « fermé ») : la « légèreté » des documents (l'image, étant affichée à travers le cadre IIF, n'est pas chargée depuis le site, ce qui rend ce dernier plus léger) permet une fluidité d'interaction rare et fascinant pour les utilisateurs et les conservateurs, et permet eux d'interagir immédiatement avec le document, et non avec une représentation abstraite de celui-ci, comme dans le cas du projet Kindred Britain. En outre, Mirador, en tant que medium, constitue un filtre de contenus qui, remédiés par son intermédiaire, peuvent être efficacement mis en valeur : cartes, manuscrits, images aux détails complexes, diagrammes et autres images qui requièrent une lecture procédurale, similaire à celle du langage verbal sont certainement les types de documents préférés en ce sens. Conformément à ce que nous venons d'écrire, on peut dire que s'exprime une *intentio authoris* de second degré, celle qui est normalement associée au conservateur. D'autre part, il faut aussi envisager la possibilité que les intentions interprétatives – du lecteur, de l'auteur, de l'œuvre, peu importe – soient remplacées par des « besoins » communicatifs. Mirador et IIF ont certainement conduit à une transformation des modèles proxémiques en jeu dans la relation usager-objet culturel. Ce dernier est par définition fragile, et pour assurer sa conservation dans le temps, il est protégé par des dispositifs tels que le verre et par des normes qui en limitent l'accès. On peut dire que l'intention curatoriale s'exprime également dans ce processus. Cependant, il est obligatoire de s'accorder sur le statut donné au processus (créatif, compositionnel) d'interprétation : les facteurs liés à la conservation – qui se décomposent avec le protocole de Mirador – concernent l'*intentio*

authoris par rapport au médium plutôt que le contenu de l'œuvre.

Enfin, en ce qui concerne l'*intentio operis*, on peut affirmer que la « légèreté » de Mirador et la fonctionnalité caractéristique qui permet aux utilisateurs d'interagir avec l'image – même lorsqu'il s'agit d'un texte – et non avec ses métadonnées ou avec une représentation abstraite de ceux-ci, conduisent à une réactivation du potentiel sémio-visuel du texte, qui reste une donnée importante de l'*intentio operis*. Comme le souligne Maria Giulia Dondero (2020, p. 178), les visualisations de big data offrent au spectateur une vue d'ensemble du sujet global de la production, révélant des schémas qui n'ont peut-être pas été programmés par les auteurs, c'est parce que ceux-ci révèlent des *intentio operis* qui s'imposent également à l'*intentio lectoris*. Ces intentions prescrivent aussi des « limites d'interprétation » qui ne peuvent être ignorées ni dans la composition arbitraire de Mirador ni dans la lecture interactive d'archives massives.

Bibliographie

- Basso Fossali, P. (2019). L'image du devenir : le monde en chiffres et la passion du monitoring. *Signata*, (10).
- Davallon, J. (2010). L'Écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie. *Culture et musées*, 16(1), 229–238.
- Davallon, J. (2011). Le Pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? *Hermès, La Revue*, 3(61), 38-44.
- De Souza, C. S. (1993). The Semiotic Engineering of User Interface Languages. *International Journal of Man-Machine Studies*, 39(5), 753–773. Consulté sur <https://doi.org/10.1006/imms.1993.1082>.
- Dondero, M. G. (2020). *Les Langages de l'image : De la peinture aux Big Visual Data*. Hermann.
- Drucker, J. (2020). *Visualization and Interpretation: Humanistic Approaches to Display*. MIT Press.
- Dufrêne, B., Ihadjadene, M., & Bruckmann, D. (dirs.) (2013). *Numérisation du patrimoine. Quelles médiations ? Quels accès ? Quelles cultures ?* Hermann, coll. « Cultures numériques ».
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Bompiani.
- Eco, U. (1990). *I limiti dell'interpretazione*. Bompiani.
- Iser, W. (1991). *The Act of Reading: A theory of Aesthetic Response*. Johns Hopkins University Press.
- Kay, A. (1990). User Interface : A Personal View. Dans B. Laurel et S. J. Mountford, *The Art of Human-Computer Design* (pp. 191–207). Addison-Wesley Longman Publishing.
- Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Longman Publishing.
- Reyes García, E. (2017). *The Image-Interface: Graphical Supports for Visual Information*. Wiley.
- Scolari, C. (2009). The Sense of the Interface: Applying Semiotics to HCI Research. *Semiotica*, 2009(177).
- Stockinger, P. (2005). *Les Sites Web. Conception, description et évaluation*. Lavoisier.
- Stockinger, P., Lalande, S., & Beloued, A. (2015). Le Tournant sémiotique dans les archives audiovisuelles. Vision globale et éléments conceptuels de mise en œuvre, *Les Cahiers du numérique*, 3(11).
- Zinna, A. (2004). *Le interfacce degli oggetti di scrittura: Teoria del linguaggio e ipertesti*. Meltemi.

Entre l'art et la technique, un principe d'équivalence à l'ère du numérique et de l'internet.
Equivalence between art and technique in the digital and internet era.

Antoine Moreau
Université de Franche-Comté, ELLIADD
antoine.moreau@univ-fcomte.fr

Résumé

Nous nous interrogerons sur la persistance de ce que nous appelons « art » à l'ère de l'internet et du numérique. C'est en observant les pratiques des artistes contemporains et les IA graphiques et textuelles bouleversant les critères des qualité artistiques, que nous allons émettre l'idée que l'art trouve à se réaliser non pas tant dans des objets sensibles soumis à l'esthétique que dans des rapports sensés médiés par des ordinateurs. D'objets tangibles, stabilisés en leurs formes, nous passons à des objets qui entretiennent des relations entre auteurs et utilisateurs et qui prennent la tangente. Les IA créatives font de l'art comme Marcel Duchamp invente un ready-made. Posant la question « qui est l'artiste ? », nous nous intéresserons au droit d'auteur, tel que les logiciels libres ont pu en renouveler les principes. Il s'agira de comprendre les conséquences sociales et culturelles de cette équivalence retrouvée entre *ars* et *techné* rendue accessible au plus grand nombre.

Mots-clefs : Art, IA, numérique, logiciels libres, droits d'auteur

Abstract

We will reflect on the persistence of what we call "art" in the era of the internet and digital technology. By observing the practices of contemporary artists and graphic and textual AIs that are disrupting the criteria of artistic quality, we will suggest the idea that art finds its realization not so much in sensible objects subject to aesthetics, but in sensible relationships mediated by computers. We move from tangible objects stabilized in their forms to objects that maintain relationships between authors and users and take a tangent. Creative AIs make art in the same way that Marcel Duchamp invented the ready-made. By posing the question « who is the artist ? », we will be interested in copyright, as free software has been able to renew its principles. The aim will be to understand the social and cultural consequences of this rediscovered equivalence between *ars* and *techné* made accessible to the greatest number of people.

Keywords: art, AI, digital, free software, copyright

Entre l'art et la technique, un principe d'équivalence à l'ère du numérique et de l'internet.

Antoine Moreau

La technique est le contraire de l'adaptation du sujet au milieu, vu qu'elle est l'adaptation du milieu au sujet. (Ortega y Gasset, 2019 : 32)

Introduction

C'est en observant la puissance des Intelligences Artificielles récemment livrées à l'expérimentation publique que nous allons, à partir de notre double statut d'enseignant-chercheur en Arts (Docteur en SIC) et d'artiste, tenter de saisir les conséquences de la mutation anthropologique qui se met en place avec la création assistée par l'informatique cognitive. Le vecteur Art permettra de saisir le fait technique, de comprendre l'importance des droits d'auteur et d'aborder la responsabilité politique qui se profile afin de préserver les fondements écosystémiques qui permet aux êtres humains d'exister.

Les faits et les effets du numérique sur l'art.

L'histoire de l'art est l'histoire des techniques

De l'observation de l'histoire de l'art (Gombrich, 2006), nous constatons une recherche, celle d'une possible vérité en matière de création de formes et qui se trouve justifiée par l'affirmation d'une esthétique. Cette qualité qui validait les formes d'art en les distinguant de ce qui n'en relevait pas a été qualifiée de « Science du beau » (Hegel, 2004). Elle aura subsumé l'art au point de l'avoir déclaré « chose du passé », incapable de rivaliser avec la réflexion philosophique pour rendre compte d'une vérité sensible. L'émancipation de l'art du fait religieux, a pu entraîner une liberté croissante des artistes, avec comme conséquence de dissocier l'art de ses fonctions dans la société. Théophile Gautier en déclarant : « Il n'y a de vraiment beau que ce qui ne peut servir à rien ; tout ce qui est utile est laid¹ » énonçait le principe de « l'art pour l'art » qui allait perdurer jusqu'à aujourd'hui avec, par exemple, la démonstration tautologique de l'artiste Joseph Kosuth et son œuvre intitulée « One and three chairs »².

Il aura fallu les recherches sur la quatrième dimension d'un Marcel Duchamp pour redonner à l'art un mode opératoire avec, par exemple, l'invention du ready-made (Clair, 2000). Œuvre d'art non esthétique, elle agit sur l'intellect par l'inframince (Davila, 2019), une notion qui désigne les nuances subtiles de l'expérience ne pouvant pas être saisies par les seuls sens, mais qui sont tout de même présentes dans la perception. L'inframince opère dans une zone liminale entre la perception sensorielle et la pensée abstraite, où l'expérience individuelle et la subjectivité se rencontrent. De cette façon les œuvres ont une action sur l'esprit sans être entravées par le critère de goût esthétique. Dans les années 1970, le dit « art minimal et conceptuel » poursuivra les recherches qu'aura initié Duchamp.

Aujourd'hui avec l'Intelligence Artificielle, nous avons les capacités techniques de disqualifier l'art confondu avec l'esthétique et retrouver l'art en son mode opératoire, son fait d'art, autrement dit son fait technique. Le travail de l'art et de la technique, autrement dit le travail des artistes du champ artistique et de ceux du champ informatique (car il est nécessaire de

¹Gautier, T. *Mademoiselle de Maupin*, G. Charpentier, 1880, https://fr.wikisource.org/wiki/Mademoiselle_de_Maupin/%C3%89dition_1880/Pr%C3%A9face#22 (page vue le 20/02/23).

²Datée de 1965, elle est constituée d'une vraie chaise, de sa définition du dictionnaire agrandie et d'une photographie de la chaise à la même taille.

reconnaître à ces derniers leur statut d'artiste³), se réalise émancipé d'une finalité esthétique. Ce qui importe, c'est l'efficacité d'une opération.

L'art est la technique

Nous appellerons donc « art » toutes productions de l'esprit qui se fait avec *ars* et *techné*, les deux désignant la même opération : la *techné* (grec), l'*ars* (latin), c'est-à-dire « L'activité humaine qui, au lieu de se plier aux lois de la Nature, permet à l'homme d'agir selon sa propre nature. » (Gobry, 2000). L'art, ainsi confondu dans le fait technique, s'affirme comme agentivité ayant des fonctions sociales (Gell, 1998). Non pas que l'art n'existe qu'indexé à une fonction, mais qu'il comprend, dans son mode d'existence, une visée qui dépasse son seul objet. De la même façon, les réalisations techniques pour fonctionnelles qu'elles soient, comprennent une dimension artistique qui résulte de leur conception non assujettie au jugement de goût. Dans ces conditions, la dite « Science du beau » laisse place à un art de la *praxis* articulé à une technique de la *poiésis*. Ce qui relève de l'activité immanente (l'action) et de l'activité transitive (la fabrication) se fond en un seul mode opératoire. Le matériau numérique et son transport réticulaire sont particulièrement propices à cette articulation grâce à l'extrême proximité entre la fabrication d'un objet et l'action que poursuit l'objet.

Les usages contemporains qui sont faits du numérique corroborent les recherches fondamentales réalisées par les artistes d'avant-garde. La figure de l'artiste apparue à la Renaissance s'est désormais démultipliée multi-médiatiquement. Elle s'est diluée dans le « réseau des réseaux »⁴ et porte en son processus ce que nous appellerons « l'art de l'art », c'est-à-dire un art qui opère par son équivalent technique. Si, comme l'affirme l'artiste Robert Filliou, « l'art c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art » (Fréchuret, 2019 : 179) et qu'il importe peu qu'une œuvre soit « bien faite, mal faite ou pas faite » (Riado & Mahiou, 2010), alors la dimension existentielle de l'art est véritablement son objet. Les techniques que déploie l'artiste procèdent ainsi d'un exercice spirituel ayant pour fonction la recherche d'un art de vivre (Hadot, 2002).

L'internet et le numérique : phénomène social d'art et de technique.

Depuis le web 2.0, une fabrique de sociabilité s'est mise en place à travers des plateformes médiatiques, dites « réseaux-sociaux », et qui proposent aux utilisateurs de pouvoir s'exprimer sous toutes formes. Ces réalisations, par le seul fait qu'elles traduisent « l'empreinte de la personnalité de l'auteur »⁵, sont alors considérées, selon le droit d'auteur en vigueur, comme des « œuvres de l'esprit ». Conformément à ce que nous avons vu de l'évolution de l'art en son histoire récente, nous pouvons confirmer que ces œuvres sont des œuvres d'art au sens où nous l'entendons, comme *ars* et *techné*. Elles peuvent s'inscrire également dans la suite de l'invention de l'« art brut » par Jean Dubuffet dès 1945 où l'art n'est pas tant fait par des artistes reconnus comme tels que par « l'homme du commun à l'ouvrage » (Dubuffet, 1991). Dans les années 50, l'observation faite par Joseph Beuys que « chacun est un artiste » (Beuys, 1974) se trouve confirmée par les créations d'amateurs qui transitent à travers l'internet sans pour autant se reconnaître eux-mêmes comme « artistes » (Flichy, 2010). La vulgarisation des techniques

³Ainsi, Linus Torvalds (et tous les informaticiens qui ont contribué), remportant le 1^{er} prix, catégorie internet, pour le système d'exploitation libre GNU/Linux dont il fut à l'initiative, lors du Festival Ars Electronica en 1999. « Linux Torvalds Wins Prix Ars Electronica Golden Nica » https://web.archive.org/web/20070807090906/http://www.linuxtoday.com:80/news_story.php3?ltsn=1999-05-29-003-05-PS (page visitée le 20/06/23).

⁴Hauben R., « The Internet: On its International Origins and Collaborative Vision (A Work In Progress) », <https://www.usit.uio.no/om/organisasjon/ansatte/bness/tilkoplet/web/7/src/ronda-hauben-international-origin-and-collaborative-vision.pdf> (page vu le 23/03/23).

⁵Selon l'article L111-1 du Code de la propriété intellectuelle, https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000006278868/2006-08-03 (page vue le 23/03/23).

favorables à la création artistique mises à disposition de tout un chacun a pour conséquence, désormais avec l'Intelligence Artificielle, de diluer l'art dans l'informatique cognitive.

Une culture de l'information et de la communication

Des médias et des manières de faire

Avec les IA créatives telles que DALL-E, Midjourney, StableDiffusion ou encore ChatGPT, les capacités technico-artistiques des algorithmes mettent en péril les qualités des auteurs qui revendiquent le statut d'artiste. Nous pouvons dire que l'avant-garde artistique a mené à bien sa visée iconoclaste : ce qui relevait d'un métier en vue de produire un objet d'art se trouve discrédité par l'ouverture à n'importe qui est capable d'écrire une simple phrase (un « prompt »), et de produire ainsi une image, un texte, une musique. Une culture de l'information et de la communication s'instaure et le savoir-faire se mue en « savoir-informer » l'IA, « machine à écrire » qui traduit et automatise les savoirs-faire anciens contenus dans les données qu'elle travaille. L'art et la technique sont devenus désormais aussi « vulgaires » que la Bible a pu l'être avec la *Vulgate*⁶ puis, ensuite avec l'invention de l'imprimerie. Nous savions que le message était le médium (Luhan, 1968), nous devons aujourd'hui comprendre que le médium est devenu le métier. Un métier médié par l'informatique cognitive et qui co-crée avec le supposé créateur humain.

Il reste aux artistes, désireux de se qualifier tels, à inventer l'art qui va avec la machine qui les singe. La difficulté, face aux facilités offertes par les IA créatives, est de poursuivre l'objet de l'art plutôt que de se satisfaire d'objets d'art complaisants esthétiquement. Un art nouveau fait son apparition : *prompt engineer*⁷, que l'on peut traduire par « ingénieur de requête » ou « ingénieur d'invite ». Art au sens où nous l'avons affirmé, qui combine l'art issu des Beaux-arts et la technique des métiers.

Hégémonie culturelle sur le numérique

Une autre difficulté, celle-ci plus prégnante, réside dans les conditions d'exercice des pratiques dites « créatives ». L'internet, réseau de réseaux ouverts et compatibles entre eux, est devenu un territoire à conquérir, disputé par des empires qui se font concurrence en s'appropriant l'espace commun. Pour asseoir leur autorité, les plates-formes ont encouragé l'expression personnelle et la création est devenue une modalité ostentatoire pour affirmer son existence, celle des utilisateurs et celle du dispositif média-social.

Nous avons là deux problèmes : d'une part, la négation de l'interopérabilité entre les différentes plates-formes qui entraîne celle des utilisateurs entre eux et d'autre part, la captation de l'attention par la créativité, *modus operandi* d'une prise de pouvoir sur autrui. Malgré l'importance de cette hégémonie culturelle (Gramsci, 2014), un « art de faire au quotidien » s'affirme qui permet de retrouver les qualités propres à l'art et à la technique avant que celles-ci n'aient été disqualifiées par l'esthétique et la technologie. « À une production rationalisée, expansionniste autant que centralisée, bruyante et spectaculaire, correspond une autre production, qualifiée de « consommation » : celle-ci est rusée, elle est dispersée, mais elle s'insinue partout, silencieuse et quasi invisible, puisqu'elle ne se signale pas avec des produits propres mais en manières d'employer les produits imposés par un ordre économique dominant. (De Certeau, 1990 : XXXVII)

⁶« La Vulgate est une traduction latine de la Bible qui a été réalisée par saint Jérôme au IV^e siècle. Elle est considérée comme la traduction officielle de l'Église catholique romaine depuis le Concile de Trente (1545-1563). », ChatGPT, prompt : « Peux-tu me donner la définition de la Vulgate ? », le 02/03/23.

⁷« Prompt Engineer : tout savoir sur ce nouveau métier de l'IA, incontournable pour le futur », <https://www.lebigdata.fr/prompt-engineer> (page vue le 23/03/23)

Progrès technologique et régression technique

Nous devons maintenant distinguer la technologie, de la technique, comme nous l'avons fait pour l'esthétique, de l'art. La technique, équivalent strict de l'art, se complexifia avec l'apport des connaissances scientifiques qui ont permis de « décupler l'efficacité technicienne » à partir de la révolution industrielle au XVIII^{ème} siècle (Baudet, 2005). Interrogeons ChatGPT de façon à mettre à l'épreuve notre propos par le performatif. À la question posée : « Quelle est la différence entre la technique et la technologie ? », la réponse a été : « La technique est l'ensemble des moyens et des procédés utilisés pour réaliser une tâche ou atteindre un objectif. La technologie, en revanche, est l'application pratique des connaissances scientifiques et techniques pour résoudre des problèmes ou améliorer les conditions de vie. La technique est donc un outil pour la technologie, qui vise à résoudre des problèmes concrets. »

Ce qui nous intéresse d'observer ici c'est le biais proprement technologique, perceptible dans la réponse de l'IA où il est dit que la technologie vise à « améliorer la vie humaine » et à « résoudre des problèmes concrets ». Cette téléologie, surdéterminée par l'idéologie progressiste, contredit les avancées techniques où les progrès n'ont d'autres motivations que ceux qui concernent la technique elle-même. Un progrès technologique peut représenter une régression du point de vue technique (Simondon, 2012) mais aussi humaine, si l'on prend en compte les critères des Humanités Numériques. Il s'agit donc de rétablir ce que nous pouvons appeler un « art de la technique » en tenant en respect, sans évidemment le nier, le pouvoir du *logos* de façon à ce qu'il ne subsume ni la technique, ni l'art. Poursuivons avec deux pratiques, d'*ars* et de *technè* : le droit et la politique.

Du droit d'auteur comme principe politique

Actualité du droit d'auteur

Un vecteur particulièrement important dans le champ de la culture est celui du droit d'auteur car il permet de décider d'une politique pour les productions de l'esprit. Parmi les questions que posent la numérisation du monde, il y a celle-ci : « Quelle est la valeur patrimoniale d'une œuvre lorsque celle-ci n'est plus assujettie, matériellement, à la rareté ? » Une réponse récente nous intéresse, celle du CNRS qui, depuis décembre 2022, demande d'appliquer la stratégie de non-cession des droits d'auteur lors du dépôt d'articles auprès des éditeurs, en choisissant une licence libre Creative Commons⁸. Cette volonté d'ouvrir les publications scientifiques à la diffusion et à la modification, s'inscrit dans le mouvement du logiciel libre. Les premières créations numériques à avoir affirmé la nécessité de reconsidérer les droits d'auteur conventionnels, grâce à des licences dites « libres », ont été les logiciels. La première fut la licence GNU/GPL rédigée en 1989, à l'initiative d'un informaticien, Richard Stallman⁹. Elle a été suivie par d'autres licences, notamment à partir de l'année 2000 avec la Licence Art Libre¹⁰, dont nous avons été à l'initiative et co-rédacteur, pour tous types de créations (textes, images, sons, etc.) puis les licences Creative Commons à partir de 2002¹¹. Aujourd'hui, avec les IA créatives, le droit d'auteur se trouve à nouveau interrogé, non plus avec la seule auctorialité humaine, mais aussi celle des machines.

⁸Interview d'Alain Schuhl, directeur général délégué à la science, <https://www.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/il-ny-pas-de-raison-que-les-scientifiques-fassent-une-cession-exclusive-gratuite-de-leurs> (page vue le 02/03/23).

⁹Initiateur du projet GNU et des logiciels libres, <http://gnu.org> (page vue le 02/03/23).

¹⁰<http://artlibre.org> (page vue le 02/03/23).

¹¹<https://creativecommons.org> (page vue le 02/03/23).

Enjeux culturels et civilisationnels

Le saut, aussi bien quantitatif que qualitatif que font les IA, depuis qu'OpenAI a mis en accès public ChatGPT¹², modifie considérablement le paysage culturel au sens large. Après qu'un tribunal Chinois ait validé la qualité d'auteur d'une IA en 2020, pour motif d'un plagiat par une entreprise¹³, c'est au tour de ChatGPT d'être crédité comme co-auteur d'ouvrages sur Amazon¹⁴. Par exemple, ce recueil de poésie de 119 pages, format électronique ou papier, mentionné comme suit : « *Echoes of the Universe*. Broché, 1 février 2023. Édition en Anglais de Dawson Hunt (Auteur), ChatGPT AI (Auteur), Stable Diffusion AI (Illustrations) »¹⁵.

D'objets tangibles, stabilisés en leurs formes et matériaux, nous passons à des objets qui prennent la tangente et ceci de deux façons : avec l'autonomie que l'objet prend vis-à-vis de son auteur dès-lors qu'il est diffusé numériquement et d'autre part, en s'émancipant de l'auteur au point de pouvoir être juridiquement déclaré co-créé par une IA, « autre de l'auteur », au sens où l'a exprimé Rimbaud : « Je est un autre » (RIMBAUD, 2004 : 227). Nous sommes là dans la poursuite de l'objet même de l'art, ce que de nombreux artistes ne saisissent pas, qui font des objets d'art selon les critères de l'esthétique.

Engagés scientifiquement dans l'observation des médias, les chercheurs et chercheuses en SIC ont une responsabilité intellectuelle qui les engage à faire d'une démarche scientifique, un savoir à visée anthropologique. Leurs travaux se trouvent au croisement de questions techniques, sociales et éthiques. Au caractère purement scientifique, une approche artistique et technique, au sens où nous l'avons vu, qui articule la *praxis* avec la *poiésis*, s'avère nécessaire pour mieux saisir les enjeux de ce qui s'inventent sous nos yeux. Le rapport que nous entretenons avec cette machinerie complexe et qui mime les opérations de notre matière grise, nous invite à prendre des décisions d'ordre politique. Car il s'agit de maîtriser l'IA de la même façon que nous avons pu « nous rendre comme maître et possesseur de la nature » (Descartes, 1951 : 90-91).

Politique

La recherche en SIC pourrait permettre de répondre à cette question : « Comment s'orienter dans un monde numérisé ? ». Si le vrai se confond avec le faux et si les œuvres humaines se confondent avec celles acheiropoïètes¹⁶ (Belting, 2007 : 97) des IA, comment porter crédit aux structures et institutions qui ont pour fonction d'ordonner l'existence humaine ? Un *ars dogmatica*, selon l'anthropologie dogmatique initiée par Pierre Legendre (Legendre, 2004), qui saisirait l'importance des modes opératoires des techniques numériques, nous paraît utile à envisager. « Dogmatique », selon la tradition grecque, littéraire, philosophique et politique où « le mot “dogme” y est utilisé pour désigner le récit des rêves ou des visions, pour dire l'opinion, mais aussi la décision ou le vote. » (Legendre, *idem* : 98). Cet art du politique poserait son exercice comme « écologie de l'action », commune à la fois aux humains et aux non-humains. Il consisterait à laisser advenir ce « récit des rêves ou des visions » qui est à la fois le socle sur lequel nous tenons debout et la clef de voûte qui permet à nos constructions de nous maintenir en société. C'est une manière de faire le monde, sensible et sensé, c'est-à-dire de le comprendre par ses appareils autant que par ses appareils.

¹²Le 30 novembre 2022.

¹³« Court rules AI-written article has copyright », 09/01/20, <http://www.ecns.cn/news/2020-01-09/detail-1fzsqcrm6562963.shtml> (page vue le 02/03/23).

¹⁴Bensinger, G. « ChatGPT launches boom in AI-written e-books on Amazon », <https://www.reuters.com/technology/chatgpt-launches-boom-ai-written-e-books-amazon-2023-02-21/> (page vue le 22/02/23).

¹⁵<https://www.amazon.fr/Echoes-Universe-Dawson-Hunt/dp/B0BTP1W1JV> (page vue le 22/02/23).

¹⁶Non faites de main d'homme.

Conclusion

Avec les IA créatives un changement de paradigme s'opère dans l'éco-système de l'internet et du numérique. Les êtres humains se trouvent confrontés à des puissances algorithmiques qui leurrent leurs facultés cognitives et miment leurs capacités de création. Mais loin de les supplanter, ces techniques permettent de redécouvrir ce que fut l'art avant qu'il ne soit réduit à l'esthétique : un mode opératoire qui met en forme des modes d'existence (Souriau, 2017) afin de produire une civilisation.

En réaffirmant le principe d'équivalence entre art et technique nous suggérons à la recherche en SIC de saisir ce qui fait l'économie et de l'art et de la technique : une écologie de l'action où la *poiésis*, trouve à s'ordonner à la *praxis*. Le matériau numérique est propice à cette opération, son extrême volatilité permet l'extrême proximité entre ce qui paraît antagoniste, comme ce langage, machine, composé uniquement de 0 et de 1, mais capable de toutes formes de langages.

L'enjeu est d'importance car il s'agit d'entrer en intelligence avec un éco-système où l'élément naturel, les êtres humains et leurs artefacts vont jusqu'à se confondre. Cet univers totalisant engage à instaurer un principe de responsabilité (Jonas, 2013) qui permette la domestication des machines qui nous singent.

Bibliographie

- Baudet, J. C. (2005). *Le Signe de l'humain. Une philosophie de la technique*. L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique ».
- Belting, H. (2007). *La Vraie image* (trad. de J.-B. Torrent). Gallimard, coll. « Le temps des images ».
- Beuys, J. (1973). « J'explore un caractère de champ » [catalogue d'exposition *Art into Society – Society into Art*, Londres, Institute of Contemporary Arts, p. 48], cité par C. Harisson et P. Wood (1997), *Art en théorie, 1900-1990 : une anthologie* (trad. A. Baudoin et al.) (pp. 985). Hazan, 1997.
- Certeau, M. (de) (1990). *L'Invention du quotidien. I : Arts de faire*. Gallimard, coll. « Folio essais ».
- Clair, J. (2000). *Sur Marcel Duchamp et la fin de l'art*, Gallimard.
- Davila, T. (2019). *De l'inframince. Brève histoire de l'imperceptible de Marcel Duchamp à nos jours*. Éd. du Regard.
- Descartes, R. (1951). *Discours de la méthode*. 10/18.
- Dubuffet, J. (1991). *L'Homme du commun à l'ouvrage*. Gallimard, coll. « Folio essais ».
- Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Seuil.
- Fréchuret M. (2019). *L'Art et la Vie. Comment les artistes rêvent de changer le monde, XIX^e-XXI^e siècle*. Les Presses du réel.
- Gell, A. (2009). *L'Art et ses agents. Une théorie anthropologique*. Les Presses du réel.
- Gobry, I. (2000). *Le Vocabulaire grec de la philosophie*. Ellipses.
- Gombrich, E. H. (2006). *Histoire de l'art*. Phaidon, coll. « Beaux-arts ».
- Gramsci, A. (2014). *Textes choisis*. Le temps des cerises.
- Hadot, P. (2022). *Exercices spirituels et philosophie antique*. Albin Michel.
- Hegel (2004). *Esthétique. Textes choisis*. Presses universitaires de France.
- Jonas, H. (2013) *Le Principe responsabilité*. Flammarion, coll. « Champs essais ».
- Legendre, P. (2004). *Ce que l'Occident ne voit pas de l'Occident. Conférences au Japon*. Mille et une nuits, coll. « Les quarante piliers ».
- McLuhan, M. (1968). *Pour comprendre les médias*. Seuil.

- Ortega y Gasset, J. (2019). *Méditation sur la technique* (trad. de l'espagnol de D. Uzal). Allia.
- Pommier, É. (2003). *Winckelmann, inventeur de l'histoire de l'art*. Gallimard, coll. « Bibliothèque des histoires ».
- Riado, B., & Mahiou C. (2010). Regards croisés sur le Principe d'équivalence de Robert Filliou. *Proteus-Cahiers des théories de l'art*, 12-19. Consulté sur (hal-03158682).
- Rimbaud. Lettre à Paul Demeny, 15 mai 1871. Dans *Œuvres complètes, correspondance*. Robert Laffont, coll. « Bouquins », 2004.
- Simondon, G. (1989). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier.
- Souriau, E. (2017). *Les Différents Modes d'existence*. Presses universitaires de France, coll. « Métaphysiques ».

La numérisation des espaces d'exposition : art numérique et enjeux communicationnels de
l'Atelier des Lumières
Digitizing exhibition spaces: digital art and communication issues at the Atelier des Lumières

Nanta Novello Paglianti
Université de Bourgogne, CIMEOS,
Nanta.novello-paglianti@u-bourgogne.fr

Résumé

L'article veut interroger les rôles joués par l'art numérique en tant que dispositif de communication et de réappropriation des espaces muséaux. Nous étudierons à ce propos, l'Atelier des lumières et l'influence du numérique et de ses usages à l'intérieur des espaces d'exposition. A ce propos, l'exposition immersive « Dali', l'énigme sans fin » sera questionnée dans le but de comprendre le rôle de l'art numérique, la narration qui est mise en place dont le visiteur devient le protagoniste, et en dernier le rôle du visiteur. Une brève observation du site internet de l'Atelier des Lumières et des interactions avec les usagers sera effectuée pour comprendre la communication de cette institution.

Mots-clés : art numérique, espaces, expositions, communication

Abstract

The article seeks to examine the roles played by digital art as a means of communication and the appropriation of museum spaces. We will study in this regard, the Atelier des Lumières, and the influence of digital technology and its uses within exhibition spaces. In this respect, the immersive exhibition "Dali', l'énigme sans fin" will be questioned with the aim of understanding the role of digital art, the narrative that is set up in which the visitor becomes the protagonist, and lastly the role of the visitor. A brief observation of the Atelier des Lumières website and interactions with users will be carried out to understand the communication of this institution.

Keywords : digital art, spaces, exhibitions, communication

La numérisation des espaces d'exposition: art numérique et enjeux communicationnels de l'Atelier des Lumières

Nanta Novello Paglianti

Le Centre d'art numérique : création ou valorisation de l'art ?

L'article veut interroger les rôles joués par l'art numérique en tant que dispositif de communication et de réappropriation des espaces muséaux. Nous étudierons à ce propos, l'Atelier des lumières, inauguré en 2012 dans le XI^e arrondissement de Paris. Cette ancienne fonderie de fer du XIX^e siècle fermée en 2000, a été reconvertie en 2018 en centre d'art numérique par la société privée Culturespaces, spécialisée dans la gestion des lieux culturels. Depuis son ouverture, ce centre d'art numérique est totalement dédié aux expositions immersives remportant un succès de 1.392.000 millions de visiteurs par an.

Avant d'avancer nos questionnements, nous allons définir la nature d'un centre d'art numérique. Il s'agit d'un lieu de promotion et de diffusion de l'art numérique (Couchot & Hiliare 2003, Fourmentaux 2005 et Palliard 2021) à travers l'organisation d'expositions, de conférence et plus généralement de ressources autour du numérique. À ce propos, nous rappelons ici la dernière définition de musée fournie par l'ICOM en 2022 : « *Un musée est une institution permanente, à but non lucratif et au service de la société, qui se consacre à la recherche, la collecte, la conservation, l'interprétation et l'exposition du patrimoine matériel et immatériel [...]* »¹. Ce rapprochement permet de faire ainsi une distinction entre les musées qui emploient, à leur intérieur, les technologies et les ressources numériques en tant qu'outils de médiation et les musées virtuels marqués par ses différentes nuances d'interactivité avec les usagers (musée-contenu, musée-pédagogique, musée-virtuel, Schweibenz 2004). Par rapport à l'institution muséale, le centre d'art numérique se consacre entièrement à la diffusion auprès des publics des œuvres digitales dont notre intérêt est de comprendre les rôles joués par les œuvres numériques dans ces espaces d'exposition.

Un premier questionnement consiste à interroger la superposition entre le contenu numérique (les projections d'images) et la technique AMIEX employée pour la réalisation des images animées. Le dispositif (Agamben 2007) devient ici la réalisation même de l'œuvre, particularité déjà présente dans l'histoire des techniques (Couchot 1998), mais encore plus mise en évidence ici grâce au numérique. Qu'est-ce que les publics voient concrètement sur les murs de 10 mètres de cette structure d'exposition ?

Deuxièmement, le numérique permet grâce à ses capacités techniques, d'unir les images, les faire dialoguer entre elles et de construire une forme narrative spécifique : un récit animé et cohérent. Cet effet est aussi soutenu et amplifié par la musique contemporaine qui actualise le contenu visuel en mêlant les rythmes du son et les effets visuels créés par les projections. La musique ne permet pas un ancrage historique, ni une mise en contexte des œuvres, en revanche elle favorise une actualisation du contenu artistique en le remettant au goût contemporain pour en faciliter ainsi l'interprétation et en susciter l'intérêt. Quelle nouvelle textualité multimédia ressort de cet art numérique ?

Troisièmement : comment se construit le processus d'immersion du visiteur ? La technologie numérique permet, comme une loupe, d'augmenter les détails, de manier le visuel grâce aux changements d'échelle et de taille. De l'image unique en peinture, le visiteur se retrouve face à la digitalisation des images assemblées et à leur animation (insertion du mouvement et déploiement iconique). À chaque visite la perception se centre sur le visuel en oubliant les parois de l'Atelier qui deviennent des écrans pour des réalisations multiples, prêtes à se plier au dynamisme du numérique. En se centrant sur une thématique transversale comme l'art, le

¹ <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>, consulté le 04/04/2023.

regardeur a l'impression de naviguer dans un espace numérique et virtuel appréhendé grâce aux mouvements de son corps (déambulation, vision, kinesthésie, sensorialité etc.).

Les outils méthodologiques des Sciences de l'Information et de la Communication seront mobilisés autour de la conception muséale (Davallon 1999, Poulot 2014), des expositions (Andreacola 2014, Boisclair 2018) et questionneront, en conclusion, le rôle du numérique dans la participation des publics (Schmitt & Meyer-Chemenska 2015, Eidelman 2017) dans nos sociétés contemporaines. La communication engendrée par l'art numérique et par la mise en exposition de l'Atelier des Lumières, sera étudiée dans le but de comprendre l'engouement continu des publics pour ces expositions (De Bideran 2019) et le contrat de lecture (Véron 1983) proposé aux visiteurs.

Pour appuyer notre recherche, nous allons nous centrer sur l'observation participante de notre visite effectuée lors de l'ouverture de l'exposition et sur le site internet de ce centre d'art numérique qui sera rapidement évoqué pour pouvoir comprendre la place consacrée à l'image dans le but d'attirer les visiteurs. L'outil Crowdtangle² sera employé pour illustrer les publications du compte officiel Facebook de l'Atelier des Lumières et observer ses interactions avec les usagers de ce réseau social.

L'atelier des Lumières et l'image numérique

L'Atelier des Lumières peut se permettre des libertés par rapport à la structure d'exposition plus « classique », typique du musée : l'absence de collections, une circulation libre entre les espaces, sans aucune suggestion de parcours de visite, un manque de lumières et d'indications muséographiques (cartels, pancartes, etc.). Le lieu devient un contenant pour un contenu variable, comme celui numérique. La société privée Culturespaces est un des acteurs principaux de développement du numérique dans les institutions culturelles³. Il a employé aussi pour l'Atelier des Lumières le dispositif AMIEX (Art et Music Immersive Experience (Colonna-Césari, 2018 : 6) qui diffuse 3.000 images en mouvement constant depuis 140 vidéoprojecteurs laser couplés à 50 haut-parleurs à directivité contrôlée. Ce dispositif créé par Gianfranco Iannuzzi et son équipe permet la coordination à grande échelle de milliers d'images de grande précision, accompagnées d'une sonorisation spatialisée. L'impact de cette technologie sur le visiteur se révèle central : le numérique n'est pas un moyen mais une fin en elle – même. Il exerce, en effet, les fonctions du dispositif défini selon Agamben (2007 : 31) comme: « *tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants* ». Tout d'abord, le visiteur rentre dans un espace obscur qui est exploré grâce à la déambulation et au mouvement du corps. Il se retrouve face à des projections lumineuses qui l'entourent à 360 degrés, accompagnées d'une musique à haut niveau sonore. Tous les sens sont sollicités pour pouvoir observer, écouter, toucher les parois du bâtiment qui de viennent des surfaces de projection. Mariana Fornerino travaillant sur les rapports entre acheteur en ligne et interface de vente, souligne un détail significatif : « *La plupart du temps, l'immersion ne constitue pas un plongeon instantané : elle résulte d'une appropriation progressive mettant en jeu des compétences individuelles sollicitées par l'interaction entre le consommateur et l'environnement dans lequel il se trouve* » (Fornerino & al. 2008). Cette

² CrowdTangle est un outil d'information publique de Facebook qui permet de suivre, d'analyser et de repérer le contenu public sur les réseaux sociaux (crowdtangle.com). Il permet de définir les tendances, comparer des données publiques des tous les organismes qui créent une page publique sur les réseaux sociaux Facebook et Instagram.

³ Nous rappelons les autres lieux gérés par cette société : les Carrières de Lumières à Baux en Provence (2012), en 2020 les « Bassins de Lumières », ancienne base sous-marine, située à Bordeaux, le Hall de Lumières à New York en 2022, le Infinity des Lumières à Dubaï, le Bunker des Lumières en Corée à Jeju (2018), la Fabrique des Lumières (Amsterdam, 2022) et le Théâtre des Lumières à Séoul, Chine.

réflexion pourrait être appliquée aussi aux expositions immersives comme celles de l'Atelier des Lumières.

Nous pouvons convoquer ici le terme d'exposition immersive qui s'adapte pleinement à cette structure et qui est définie par Montpetit (1995), comme la volonté de « faire vivre et faire éprouver le propos de l'exposition », dans notre cas le parcours artistique des figures majeures de l'histoire de l'art. Encore, pour Belaen (2005 : 94) : « *le dispositif de médiatisation de type immersif a la particularité de ne plus placer le visiteur à distance de la représentation mais de le plonger au cœur même de celle-ci afin qu'elle en éprouve directement le propos, jusqu'à parfois constituer l'expérience elle-même comme propos* ». En effet, le statut de l'image numérique, ses caractéristiques techniques principales (la nature du pixel et la couleur, Couchot 1998) et la projection d'images de taille immense (les murs s'élèvent à dix mètres d'hauteur), captivent le visiteur. Un dernier élément qui favorise l'immersion consiste dans l'élimination des cadres de l'image. Il s'avère que les images sont remaniées, élargies et superposées et leurs bornes se dissolvent dans des fondus enchaînés très suggestifs. L'œil du visiteur n'est plus concentré sur une vision frontale d'un tableau mais il peut vagabonder sur toutes les surfaces de l'Atelier. Une idée de glissade, de cascade visuelle met le visiteur face à un flux optique continu qui ouvre sur une autre dimension temporelle : une immersion hors du temps qui marque l'espace artificiel de l'exposition, enfermé sur lui-même. L'Atelier construit une temporalité à part dictée non seulement par le temps d'exploration du contenu mais aussi par la construction spatiale qui impose un temps de visite dicté par les projections numériques introduisant le spectateur dans une temporalité fictive suggérée aussi par l'effacement de l'espace réel.

L'exposition « Dali' l'énigme sans fin » et le texte numérique

Cette exposition s'est déroulée du 19 mai 2021 au 02 janvier 2022. La production picturale et artistique du peintre est mise à l'honneur sous forme d'une série des projections numériques animées, rythmées par différentes musiques dont une du groupe Pink Floyd. Pour une quarantaine de minutes, le spectateur déambule dans les 3.300 mètres carrés dans la grande Halle d'exposition de l'Atelier. N'oublions pas que les expositions « longues », comme celle décrite ici, sont toutes consacrées à des artistes reconnus par l'histoire de l'art permettant ainsi une adhésion facile de la part du public. La communication visuelle pour ce type d'exposition se base sur des images projetées sur le lieu même, sur le site officiel de l'Atelier des Lumières et sur les réseaux sociaux Facebook et Instagram.

La simple projection des productions artistiques de peintres comme Vincent Van Gogh, Gustav Klimt et dans notre cas Salvador Dali', permet de décontextualiser les motifs principaux présents dans les œuvres de ces artistes et de faire dialoguer les principales phases picturales de ces créateurs.

La figure de Dali' est montrée dans son ensemble grâce à un montage de ses œuvres picturales et photographiques. Les points de rupture dans la production artistique sont souvent marqués par des changements signalés d'une façon très claire au visiteur : des altérations musicales. N'oublions pas que le rythme musical accompagne le déroulement des images jusqu'à construire clairement un thème commun à l'intérieur de la production de l'artiste concerné. Chaque chanson identifie une phase de production bien spécifique de l'artiste espagnol. Les glissements d'un moment à l'autre se font d'une manière fluide sans rupture nette. La continuité, la superposition d'images et leur mouvement restent les mots d'ordre de cette typologie d'exposition.

La compréhension de ces « assemblages » thématiques n'est pas supportée par des explications historiques qui toutefois sont disponibles, sous forme d'un dépliant, à l'entrée et encadrées par des panneaux à la mezzanine à l'étage de la grande Halle. La consultation rapide du pliable

permet de comprendre le déroulement d'images projetées qui font référence à la vie du peintre, du moment que la musique contemporaine ne permet pas un ancrage dans la période historique, ni dans une thématique précise significative de la vie de l'artiste. D'ici l'émergence d'une textualité narrative supportée par les séquences d'images et non par l'écrit qui reste absent des projections et n'étant pas facilement repérable par le visiteur. Ce texte⁴ multimédia résulte d'un montage des thèmes marquant le style pictural de S. Dali', exposé et ainsi reconnaissable par le public. Un ordre thématique et linéaire supporte la succession des projections, animées par le mouvement et rythmées par la musique contemporaine. Le visiteur est face à une fluidité visuelle qui est synonyme d'un flux d'informations rappelant plus le montage filmique que l'exposition.

Selon Boisclair l'installation interactive rencontre trois exigences : « *la configuration de ses composantes scénographiques et informatiques, la virtualisation de sa mise en œuvre et l'actualisation potentielle de son trajet. Elle repose sur un dispositif techno-informatique activable par la présence, le mouvement ou le geste interfacé. Sa configuration agence divers mediums, langages, techniques et médias que le métamédia numérique rend compatibles et accessibles par la médiation des interfaces* » (Boisclair, 2018 : 47). Dans notre cas, le participant fait d'abord une expérience d'un environnement grâce à des relations avec les images qui se caractérisent par une « *immersion, une négociation interactive et un retour réflexif* » (*idem*). Néanmoins, ce qui reste un élément central est l'appréhension de l'exposition à travers son propre corps. Le visiteur réalise, selon Couchot (1998) une expérience esthétique ou techno-esthétique (une perception sensorielle de l'œuvre qui transite par la technique) plus qu'esthétique. La perception des images (et non plus sa contemplation), la tactilité sollicitée par les dispositifs et le mouvement remettent au centre de la mise en exposition les publics et leur sensorialité.

La communication de l'exposition : une proximité avec les publics

Ce lieu a une fonction bien définie : l'exposition numérique qui est revendiquée par son directeur Bruno Monnier comme une spécificité : « *L'Atelier des Lumières est un lieu unique au monde, non seulement parce qu'il est le seul centre d'art numérique dédié exclusivement aux expositions immersives mais également parce qu'il accueille la plus grande installation multimédia fixe au monde [...]* » (Colonna-Césari, 2018 : 4).

L'Atelier des Lumières instaure ainsi un contrat de lecture (Véron : 1983) avec le visiteur qui n'est pas tourné vers le lieu en tant qu'édifice reconverti et vide, mais en tant qu'espace construit par les projections numériques. Les supports de communication employés par ce centre d'art numérique sont principalement : leur site internet⁵, le pliable fourni à l'entrée explicitant le contenu des expositions dans le but de fournir un contenu de visite au public, et les réseaux sociaux Facebook et Instagram.

Pour une question de brièveté, nous allons rapidement faire quelques commentaires sur les outils numériques mis à disposition des usagers.

Chaque lieu géré par Culturespaces (14 établissements en tout) possède son site internet autonome et renvoie, en bas de la première page, à ses autres sites d'exposition. Les lieux marqués par l'art numérique, six en tout, sont caractérisés par la même identité visuelle : un grand bandeau horizontal qui affiche des petites séquences de l'exposition longue en cours, en montrant la présence des visiteurs et les lieux animés par le numérique.

⁴ Nous faisons référence à la définition de texte selon J. Fontanille (2003 : 84) : « Le texte, en somme, résulte d'un premier ensemble d'opérations, - délimitation, segmentation, établissement des données - appliquées au flux continu de la production sémiotique concrète ».

⁵ www.atelier-lumieres.com

Une phrase d'accroche est positionnée sur cette animation spécifique à chaque exposition et à chaque lieu : « Vivez une expérience unique, explorez des univers sans limites, laissez-vous porter au cœur de l'Art ».

Pour ce qui concerne les réseaux sociaux, nous allons fournir une visualisation du nombre des messages émis par cette institution via son compte Facebook officiel⁶ dans une période précise : dès l'ouverture de l'exposition dédiée à Dali' (19 mai 2021) à sa fermeture (02 janvier août 2022).

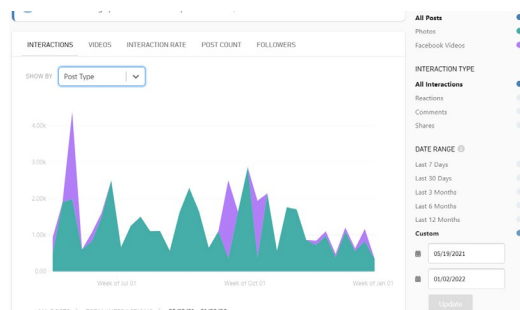


Fig.1 : Les interactions globales (réactions, commentaires, actions) sur Facebook

Nous pouvons constater que les interactions (tous types confondus) sont en nombre de 48.3K, dont 1,4 K par semaine dont la présence des images fixes est beaucoup plus significative que la présence des vidéos sur Facebook.



Fig. 2 La présence des photographies et des vidéos

Les interactions s'effectuent grâce à la présence des internautes qui publient des images personnelles des expositions plus que par le nombre des posts émis par le compte Facebook de l'Atelier qui en compte 110 sur toute la période analysée de 9 mois (trois par semaine).

Ces données recueillies grâce à l'outil Crowdtangle, visualisent le poids donné à l'image par cette institution dont le numérique devient l'isotopie dominante. La représentation artistique ici est centrée autour de l'exposition du contenu numérique, de l'atelier et de la présence du visiteur en interaction avec les projections.

Conclusions : vers une nouvelle typologie d'exposition ?

Nous avons étudié dans cette contribution, le rôle du numérique à différents niveaux : de l'image numérique, à l'exposition et au site internet, dédié à la promotion des activités de l'Atelier des Lumières.

Ces emplois du numérique ne se limitant pas aux outils technologiques (comme les tablettes interactives ou aux écrans tactiles), structurent aussi le contenu du lieu même et attirent les publics grâce à leur capacité immersive et à leurs effets de spectacularisation. Cet aspect lié au plaisir de la vision ludique et esthétique se prête à un « virtuosisme » technologique qui ne débouche pas sur une co-construction des savoirs avec les publics mais à une célébration de la technique en tant que telle. Tout au long de l'exposition analysée, le spectateur se retrouve face à des dispositifs « transparents » (Bolter et Grusin, 2000) dont l'interface est vite oubliée pour rentrer en contact avec le visiteur grâce aux animations visuelles. L'expérience de la visite se

⁶ Ce compte actuellement (30/03/2023) affiche les données suivantes : 193K « j'aime » - 207 K « followers ».

réduit à une appréhension individuelle, singulière et partageable sur les réseaux sociaux sans qu'un 'expérience commune avec les autres visiteurs en présence soit encouragée.


Malgré ce constat, le succès de l'Atelier des Lumières donne matière à réfléchir, comme déclare B. Monnier, directeur de Culturespaces : « 12 % des usagers ont moins de 25 ans (en fin d'année 2018). Ils sont lycéens ou étudiants. 50% des visiteurs sont Franciliens, 24% viennent de province, 26% de l'étranger⁷ ». Ce jeune public baigne dans le numérique et souvent il est le plus réticent à l'entrée dans les structures muséales et culturelles. Ce centre d'art numérique ne semble pas déplaire à la jeunesse grâce à une ressemblance significative entre la visite spectaculaire, engendrée par les dispositifs à l'œuvre, et la consommation visuelle typique des réseaux sociaux. Nous assistons à un succès mondial de ces formes évolutives d'exposition dont on attendra encore les ultérieurs développements.

Bibliographie

- Agamben, G. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Rivages, coll. « Petite bibliothèque ».
- Andreacola, F. (2014). Musée et numérique, enjeux et mutations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (5). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/rfsic.1056>.
- Barats, Ch. (2013). *Manuel d'analyse du web*. Armand Colin, coll. « Sciences humaines et sociales ».
- Belaën, F. (2005). L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? *Culture & Musées*, (5), 91-110. Consulté sur www.persee.fr/issue/pumus_1766-2923_2005_num_5_1.
- Bideran, J. (de) (2019). Quand le numérique fait musée. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 16. Consulté le 2 janvier 2023 sur <https://doi.org/10.4000/rfsic.5630>.
- Boisclair, L. (2018). Saut immersif et interactif dans l'exposition et notre interprétation. *MEI, Médiation & information*, (42-43), 45-54.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. A. (2000). *Remediation*. MIT Press, 4(3), Consulté sur [10.1353/con.1996.0018](https://doi.org/10.1353/con.1996.0018).
- Colonna-Césari, A. (2018). Atelier des lumières. Centre d'Art Numérique-Paris. *Connaissance des arts*, hors-série n° 803.
- Couchot, E. (1998). *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Jacqueline Chambon.
- Couchot, E. & Hillaire, N. (2003). *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art?* Flammarion, coll. « Champs arts ».
- Davallon, J. (1999). *L'Exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*. L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation ».
- Eidelman, J. (dir.).(2017). Inventer des musées pour demain. *Rapport de la mission musée XXI^e siècle*. La Documentation française. Consulté sur <https://icom.museum/fr/news/licom-approuve-une-nouvelle-definition-de-musee/>.
- Fontanille, J. (2003). *Sémiotique du discours*. Presses de l'université de Limoges.
- Fornierino, M., Helme-Guizon, A., & Gotteland, D. (2008). Expériences cinématographiques en état d'immersion : effets sur la satisfaction. *Recherche et Applications en Marketing*, 23(3), 93-111.
- Fourmentaux, J.-P. (2005). *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. CNRS Éd.
- Montpetit, R. (1995). De l'exposition d'objets à l'exposition-expériences : la muséographie multi-médias. *Actes du 62^e Congrès de l'ACFAS*, « Les muséographies multi-médias :

⁷<https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/a-l-atelier-des-lumieres-bouquet-final-pour-l-exposition-klimt-21-12-2018-7974870.php>, consulté le 29/06/2023.

- métamorphoses du musée* », Université du Québec, 1994.
- Palliard, C. (2021). La fabrique de « l'art numérique ». Représentations, technologiques, esthétiques et sociales. *Interfaces numériques*, 10(2). Consulté sur <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.4635>.
- Poulot, D. (2014). *Patrimoine et musées. L'institution de la culture*. Hachette, coll. « Carré Histoire ».
- Schmitt, D., & Meyer-Chemenska, M. (2015). 20 ans de numérique dans les musées : entre monstration et effacement. *La Lettre de l'OCIM*, (162), 53-57. Consulté le 2 janvier 2023 sur <https://doi.org/10.4000/ocim.1605>.
- Schweibenz, W. (2004). L'évolution du musée virtuel. *Les nouvelles de l'ICOM*, (3).
- Véron, E. (1983). L'analyse du contrat de lecture, *Les médias : expériences, recherches actuelles, applications*, 204-229. IREP.



2.5.

Réception et pratiques culturelles numériques

Qualifier le partenariat Netflix-Brooklyn Museum par le prisme de sa réception. Étude de cas
autour de l'exposition virtuelle *The Queen and the Crown*
Defining the Netflix-Brooklyn Museum partnership through the filter of its reception. Case
study on the online exhibition *The Queen and the Crown*

Sébastien Appiotti

GRIPIC, Sorbonne Université

sebastien.appiotti@sorbonne-universite.fr

Eva Sandri

LERASS, Université Paul-Valéry - Montpellier 3

Résumé

Automne 2020 : alors que la crise sanitaire du Covid-19 se caractérise encore par des confinements de population et des fermetures d'institutions culturelles, est lancée l'exposition virtuelle par Netflix *The Queen and the Crown*. Conçue en partenariat avec le Brooklyn Museum (New York), cette dernière présente des costumes de deux séries diffusées sur la plateforme américaine : *The Crown*, biopic retraçant la vie de la reine Elizabeth II, et *The Queen's Gambit*, centrée sur le personnage de Beth Harmon, jeune prodige américaine des échecs. Cette communication explicite la nature du partenariat entre Netflix et Brooklyn, incarné par un dispositif socio-symbolique (Davallon, 2000 : 27-28) numérisé. Pour ce faire, notre méthodologie s'inspire de la sémiotique sociale et a permis de confronter nos interprétations « expertes » avec les « grammaires de reconnaissance » (Veròn, 1987) mobilisées par les enquêtés, afin de saisir les stratégies de « requalification symbolique » (Mouratidou, 2018) et de « dépublicitarisation » (Marti, 2014) à l'œuvre dans cette exposition virtuelle.

Mots-clés : Netflix ; Brooklyn Museum ; exposition virtuelle ; musée ; sémiotique sociale

Abstract

In the fall of 2020, as the Covid-19 health crisis was still marked by population lockdowns and cultural institutions closures, the Netflix online exhibition *The Queen and the Crown* was launched. Designed in partnership with the Brooklyn Museum (New York), this exhibition presents costumes from two series broadcast on this platform: *The Crown*, a biopic retracing the life of Queen Elizabeth II, and *The Queen's Gambit*, which focuses on the character of Beth Harmon, a young American chess prodigy. This presentation will explain the nature of the partnership between Netflix and Brooklyn, embodied in a digitized socio-symbolic device (Davallon, 2000 : 27-28). To do so, our methodology is inspired by social semiotics and has allowed us to confront our 'expert' interpretations with the 'grammars of recognition' (Veròn, 1987) mobilized by the respondents, in order to grasp the strategies of 'symbolic requalification' (Mouratidou, 2018) and 'unpublicity' (Marti, 2014) at work in this online exhibition.

Keywords: Netflix; Brooklyn Museum; online exhibition; museum; social semiotics

Qualifier le partenariat Netflix-Brooklyn Museum par le prisme de sa réception. Étude de cas autour de l'exposition virtuelle *The Queen and the Crown*

Sébastien Appiotti, Eva Sandri

Introduction

En octobre 2020, alors que la crise sanitaire du Covid-19 se caractérise encore par des confinements de population et des fermetures d'institutions culturelles, est lancée l'exposition virtuelle *The Queen and the Crown*. Conçue en partenariat avec le Brooklyn Museum (New York), cette dernière présente des costumes de deux séries diffusées sur Netflix : *The Crown*, biopic retraçant la vie de la reine Elizabeth II et de la famille Windsor, and *The Queen's Gambit*, centrée autour du personnage fictionnel de Beth Harmon, jeune prodige américaine des échecs dans les années 1960.

Ce dispositif numérique souligne la volonté de la plateforme de se singulariser face à ses concurrents (Amazon Prime, Disney+, HBO, etc.) : ces dernières années, Netflix a ainsi (co)-produit des livres¹, des jeux de société², des sites web interactifs³, des *escape games*⁴ ou encore des *pop up stores*⁵. Netflix cherche tout à la fois à se diversifier et à se différencier, notamment par le développement d'univers fictionnels transmédias⁶ et par le déploiement de dispositifs marketing « expérientiels » pour promouvoir ses créations originales. Cette stratégie promotionnelle par l'immersion des fans (Bourdaa, 2021) dans un univers transmédia n'est pourtant pas nouvelle, comme le prouvent des dispositifs similaires déployés ces dernières années autour de séries telles que *The Walking Dead*, *Game of Thrones* ou *Lost*.

¹ La série *Unbreakable Kimmy Schmidt* a par exemple donné lieu à l'édition d'un ouvrage destiné aux enfants autour de la masculinité toxique (Mlynowski, 2019).

² Le lancement de la saison 3 de *Sex Education* s'est accompagné en France de la mise à disposition gratuite d'un jeu de cartes autour des tabous sexuels. *Sex Education se joue des Tabous*, Netflix France, 2021 : <https://youtu.be/a80orXUioEE>

³ Carte et bibliothèque *The Witcher*, 2021, <https://www.witchernetflix.com/fr-fr>

⁴ *La Casa de Papel Experience*, 2021, <https://lacasadepapelexperience.com/paris/>

⁵ PDB, « Squid Game : une boutique éphémère dédiée à la série provoque des tensions à Paris », France 3 Paris - Ile-de-France, 2021, <https://france3-regions.francetvinfo.fr/paris-ile-de-france/paris/squid-game-une-boutique-ephemere-dediee-a-la-serie-de-netflix-provoque-des-tensions-a-paris-2279686.html>

⁶ Henry Jenkins définit le transmédia storytelling comme « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée » (Jenkins, 2006).



Figure 1. Page-écran de l'entrée de l'exposition *The Queen and the Crown*, Netflix - Brooklyn Museum, 2021

Dans cette exposition virtuelle, les reproductions de certaines œuvres du Brooklyn Museum côtoient les reproductions des costumes de ces deux séries. Cette juxtaposition d'objets patrimonialisés et de costumes d'une série nous interroge : quelles sont les stratégies marchandes et patrimoniales à l'œuvre dans ce dispositif socio-symbolique (Davallon, 2000 : 27-28) ? Quelles sont les grammaires de reconnaissance (Verón, 1987) mobilisées par les visiteurs de cette exposition et comment ces dernières permettent-elles de renseigner la nature partenariale de la relation entre Netflix et le Brooklyn Museum ?

Pour répondre à cette problématique, nous émettons ci-après deux hypothèses de recherche : d'une part, nous considérons que ce dispositif dépublicitarise (Marti, 2014) la communication marchande de Netflix (Marti, 2014), en l'arrimant aux codes d'une exposition de type beaux-arts. D'autre part, nous présumons que le design d'interface de l'exposition comme les fonctionnalités des pages-écran se caractérisent par une visibilité accrue de Netflix par rapport au Brooklyn Museum, ce qui nous renseignerait sur l'autorité de ce partenariat.

Pour éprouver ces hypothèses, notre méthodologie s'inspirera de la sémiotique sociale (Saemmer, Tréhondart, Coquelin, 2022), méthode de recherche et de formation permettant une co-analyse des signes entre les chercheurs et leurs enquêtés. Ces derniers sont des étudiant·e·s du Master Culture et Communication d'Avignon Université⁷, que nous avons interrogés collectivement en visioconférence lors de groupes de co-interprétation, mêlant des phases d'analyse individuelle et de débat collectif autour de l'exposition virtuelle.

Notre plan est agencé en trois parties : nous montrerons tout d'abord comment les relations entre les marques et le secteur patrimonial peuvent être interrogées par le prisme de la sémiotique sociale. Ensuite, nous rendrons compte des grammaires de réception des enquêté·e·s suite à leur visite de l'exposition. Enfin, nous analyserons plus spécifiquement le partenariat entre Netflix et le Brooklyn Museum, dans ses dimensions économiques, stratégiques et symboliques.

⁷ Les étudiant·e·s ayant participé à ce projet proviennent de deux parcours (Arts et Techniques des Publics ; Médiation, Musée et Patrimoine) du Master Culture et Communication d'Avignon Université. Nous les remercions chaleureusement pour leur participation à cette enquête, qui plus est dans un contexte sanitaire et universitaire complexe.

1. Interroger la relation marque et musée par le prisme de la sémiotique sociale

1.1 Sémio-pragmatique des écrits d'écran de l'exposition virtuelle

Partant du constat de la complexité de notre objet d'étude, nous avons fait le choix d'une analyse sémiotique en deux temps.

Nous avons dans un premier temps formalisé notre interprétation « experte » dans la filiation de la sémio-pragmatique des écrits d'écran (Jeanneret, Souchier, 2005) à partir d'une grille d'analyse de l'exposition. Appliquée aux écrits d'écran de l'exposition, l'énonciation éditoriale⁸ permet très concrètement d'analyser la conception, le design d'interface et les pratiques de visite qu'elles encodent.

En effet, ce média porte en lui autant les traces d'une culture muséale (l'organisation de l'exposition) qu'une culture numérique qui se traduit par la navigation outillée et la « lecture gestualisée » (Jeanneret et Souchier, 1999 ; Jeanneret, 2014).

À ces deux aspects s'ajoutent également les discours d'escorte (Jeanneret, Souchier, 2001) et les imaginaires (du numérique, de l'exposition) qui gravitent autour de ce média (Sandri, 2016, 2020). Ces imaginaires, tour à tour technophiles, technophobes ou technocritiques, constituent un terrain d'étude privilégié tant du point de vue de la conception que de la réception par les publics. En effet, chaque exposition virtuelle puise dans des univers de référence différents et encodent des visions du monde en fonction des horizons d'attente et des cultures de conception des acteurs du partenariat (financeurs, institutions, marques, etc.) et des grammaires de reconnaissance des récepteurs.

1.2 L'exposition : média et champ d'investigation de la sémiotique sociale

Nous faisons par ailleurs le choix de parler de média pour qualifier *The Queen and the Crown*, en nous appuyant sur les recherches de Jean Davallon (1992, 2000) au sujet de l'exposition. Ce dernier invite en effet à considérer l'exposition comme « un mode de réception » d'objets patrimonialisés en interaction avec des publics au sein d'un espace. L'exposition est ici appréhendée comme un objet composite que le sujet social éprouve physiquement (Davallon, 2000 : 11). Ses pratiques sociales sont porteuses de sens, qu'elles s'expriment par l'adhésion à un système de valeurs, la contemplation, le rejet ou la participation. En tant que dispositif socio-symbolique (*Ibid.* : 27-28), l'exposition agence intentionnellement des objets dans un espace et qui donne des clés d'interprétation d'un texte, devant être par la suite actualisé par son destinataire (Eco, 1985 : 66-72).

Nous proposons alors de définir l'exposition virtuelle à travers ses dimensions les plus prégnantes pour l'analyse de notre terrain d'étude : documentaires et médiatiques. En effet, une exposition virtuelle se caractérise d'abord par une présentation au public de substituts numériques d'œuvres (Tardy, 2012 ; 2015).

Le deuxième temps de notre analyse des signes s'inscrit dans la filiation de la sémiotique sociale (Saemmer, Tréhondart, Coquelin, 2022). Cette approche a pour but de saisir ce qui motive la sémiose⁹ chez le sujet, y compris chez le/la chercheur·e expert·e, à partir de la confrontation d'hypothèses interprétatives sur le terrain, d'une réflexion sur les « savoirs situés » (Haraway, 2007) et les « habitudes de pensée » (Peirce, 1978) au sens d'un « habitus de pensée » (Lorusso, 2018 ; Darras, 2006).

⁸ Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier entendent par énonciation éditoriale « *ce par quoi le texte [numérique] peut exister matériellement, socialement, culturellement... aux yeux du lecteur* » (Jeanneret, Souchier, 2005 : 6). Les auteurs partent en effet du constat qu'il existerait en effet une « fonction éditoriale » (*Ibid.* : 3) dans la conception des textes numériques, qui n'est pas réductible à la profession d'éditeur, mais qui intervient directement dans le texte, d'abord au niveau de l'écriture.

⁹ Processus de production du signifié et d'agencement dynamique de l'interprétation.

Très concrètement, nous considérons que notre analyse des expositions virtuelles doit être la plus « informée » et située possible, non pas seulement par nos interprétants personnels (c'est-à-dire ce que nous, en tant que chercheur·se·s, visiteur·se·s de musées et utilisateur·trice·s de Netflix) mais aussi par ceux de nos enquêté·e·s¹⁰. Nous nous sommes ainsi appuyés sur deux groupes de co-interprétation de cette exposition, soit une cinquantaine d'étudiant·e·s d'Avignon Université au total. Ces groupes ont consisté en un premier temps d'analyse individuel de *The Queen and the Crown*, suivi d'un débat co-interprétatif oral. Enfin, nous avons demandé à chacun·e d'entre elles et eux de formuler une hypothèse interprétative à l'écrit à l'issue de ce temps d'échange¹¹.

2. *The Queen and the Crown* : quelle expérience de visite dans une exposition de « costume augmentée » ?

2.1 Univers de référence et grammaires de reconnaissance

Nous reprenons ici le concept de « mémoire des formes médiatiques » (Jeanneret, 2007), tout en l'élargissant pour qualifier le processus d'interprétation des enquêté·e·s par homologie avec des formes culturelles, patrimoniales, marchandes et hétérotopiques. Cette qualification par la désignation de formes donne à voir plusieurs « grammaires de reconnaissance »¹² : nous proposons d'en identifier et d'en analyser quelques-unes ci-après.

2.1.1 Formes culturelles et patrimoniales

Certain·e·s enquêté·e·s ont convoqué des formes issues du champ culturel et patrimonial : le *white cube*, le musée d'art contemporain ou encore les nombreuses comparaisons faites avec des musées ou des expositions *in situ*. L'entrée dans l'exposition virtuelle par un bâtiment physique à la façade monumentale reproduisant à l'identique celle du Brooklyn Museum a notamment été citée par les enquêté·e·s.



Figure 2. Première page-écran de l'exposition *The Queen and the Crown*, Netflix - Brooklyn Museum, 2021

¹⁰ D'un point de vue socio-démographique, ces étudiant·e·s sont majoritairement des femmes, âgé·e·s entre 23 et 27 ans, francophones et ont pour la plupart suivi un cursus académique en sciences de l'information et de la communication : certain·e·s sont plus spécialisé·e·s sur les médias, l'audiovisuel et le spectacle vivant, tandis que d'autres ont une expertise en muséologie et en médiation culturelle. Leur point commun est de pouvoir mobiliser des savoirs « experts » en lien avec certains d'enseignements suivis leur permettant d'outiller leur regard et leur co-interprétation de cette exposition.

¹¹ Les étudiant·e·s ont été invité·e·s à explorer et à pondérer par écrit leurs hypothèses interprétatives comme leurs interprétants à l'aide d'une phrase d'amorce : « Cette exposition signifie [...] pour moi, car [...] ».

¹² Eliseo Verón entend par grammaire des « opérations d'investissement de sens dans les matières signifiantes » (Verón, 1987 : 125).

2.1.2 Formes marchandes

Le deuxième type d'univers de référence convoqué par les enquêté·e·s emprunte aux codes marchands. Des items tels que le centre commercial, l'expérience de *shopping* en ligne ou bien le magasin de luxe ont été cités par l'un des groupes de co-interprétation.

Prenons l'exemple du *shopping* en ligne. C. nous indique :

Je trouve que quand on regarde les mannequins et la manière dont ils sont présentés, je trouve que ça reprend les codes du shopping *online* : sur un vêtement, on le fait tourner sur lui-même, on regarde en quelle matière c'est et s'il va bien nous aller. La manière dont c'est présenté, ça fait un peu hall de centre commercial, magasin de luxe... C'est assez bizarre. Au fur et à mesure, on a l'impression que ça fait plus lieu publicitaire et commercial qu'exposition.

L'argument donné par C. nous semble être un exemple typique des « petites formes »¹³ circulantes sur le web, permettant par exemple d'observer à 360 degrés le costume à l'aide des flèches circulaires dans cette exposition. Cette fonctionnalité est également présente dans bon nombre de sites web marchands du secteur de la mode, tels que Zalando ou 24S¹⁴.

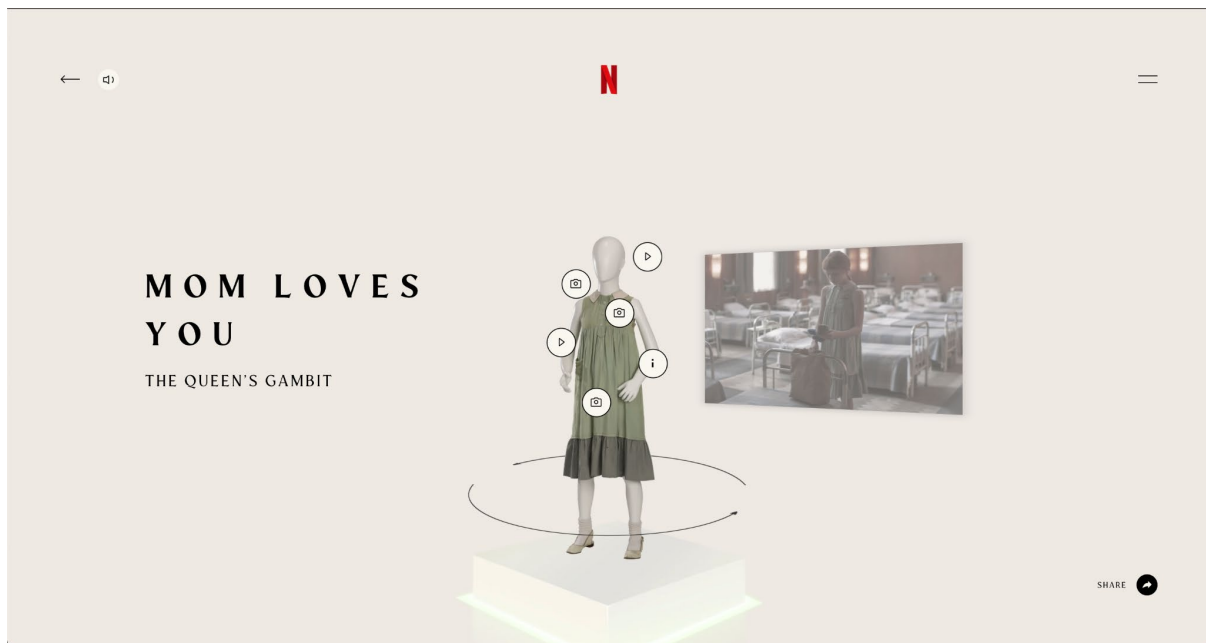


Figure 3. Mom loves you, The Queen and the Crown, Netflix-Brooklyn Museum, 2021

Une deuxième forme marchande a émergé parmi les enquêté·e·s : le magasin de luxe. L. déclare à ce sujet :

Le côté luxe est accentué par la musique et les bruits de fond, le fait qu'on soit « seul » dans l'expo ça fait très visite privée et renvoie au côté luxe de magasin.

D. de son côté, s'inspirant sans doute d'Andy Warhol¹⁵, propose une homologie entre la mise en espace proposée par le luxe et celle des musées :

Je crois plutôt que ce sont les magasins de luxe qui sont comme des musées maintenant.

¹³ « Formes récurrentes, de dimensions restreintes, qui lissent et standardisent la composition des écrans du Web contemporain » (Candel et al., 2019 : 317-318).

¹⁴ Créé en 2017 par LVMH, 24 Sèvres est le *e-shop* du Grand magasin La Samaritaine : <https://www.24s.com/fr-fr/>

¹⁵ « Tous les grands magasins deviendront des musées, et tous les musées deviendront des grands magasins » (Warhol, 1976).

2.1.3 Formes hétérotopiques

Enfin, les enquêté·e·s ont rapproché *The Queen and the Crown* de formes hétérotopiques. Par ce terme, Michel Foucault entend la différenciation d'espaces, souvent fermés et/ou enclavés, marqués par une discontinuité avec ce qui les entoure (Foucault, 1984), tels que l'asile, la bibliothèque ou encore la discothèque.

Les enquêté·e·s convoquent dans ce cadre des lieux à forte charge symbolique, sur lesquels ils projettent une variété d'émotions allant de l'euphorie à la dysphorie :

Ça fait à la fois hôpital psychiatrique et ambiance de centre commercial glauque. (C.)

C'est un peu déroutant comme entrée, un peu comme si on se retrouvait dans une église. (A.)

Le sentiment de gêne face à l'exposition virtuelle est intense pour certain·e·s enquêté·e·s qui vont jusqu'à convoquer les lieux communs des films d'horreur :

Je rejoins un peu ce qui a été dit, on est assez dérouté, on a l'impression d'arriver dans un film d'horreur où il manque juste un drap sur les mannequins. (C.)

Ça me fait penser qu'il y a des spectateurs, mais on ne les voit pas. On a l'impression d'être au musée, mais sans les visiteurs. (M.)

Il y a des bruits de pas, on ne voit personne [...] J'ai comme un sentiment de gêne perdu au sein de ce grand espace. (A.)

Les discours des enquêté·e·s convoquent des grammaires de reconnaissance multiples qui ne sont pas seulement reliés au domaine muséal, ce qui témoigne d'une multiplicité d'imaginaires et de « mémoires des formes médiatiques » (Jeanneret, 2007). Ces résultats viennent contredire la conception des expositions virtuelles comme de simples doubles d'expositions *in situ*.

Leur discours indique en outre une compréhension fine des logiques symboliques à l'œuvre entre les différents acteurs puisqu'ils sont sensibles aux enjeux de patrimonialisation des costumes et des conséquences pour l'acteur marchand. Nous proposons d'observer par la suite la façon dont les enquêté·e·s perçoivent les échanges de réputation et de visibilité entre les deux acteurs du partenariat.

3. Brooklyn Museum et Netflix, un échange de réputation asymétrique

3.1 Échange de légitimité et de réputation

Certain·e·s enquêté·e·s sont tout à fait conscient·e·s des logiques d'échange de notoriété, d'autorité et de réputation produites par ce partenariat. La plupart décrivent une relation égalitaire. Y. affirme :

Les deux parties sont gagnantes, il y a un échange de publics entre les amateurs de séries et les amateurs d'exposition.

D'une part, le Brooklyn Museum deviendrait selon eux plus accessible aux publics friands de culture populaire en acceptant d'ouvrir ses collections à la culture sérielle.

D'autre part, Netflix verrait son image de marque auréolée des atours de la culture cultivée en exposant les costumes de ses séries dans un lieu qui symbolise les pratiques culturelles considérées comme « légitimes » et qui participe à la patrimonialisation des objets.

Selon eux, Netflix a déjà prouvé par le passé sa légitimité à proposer des contenus audiovisuels de qualité et cherche désormais à imposer sa légitimité dans d'autres domaines artistiques. D'abord en se positionnant comme co-commissaire d'exposition, et ensuite en présentant les costumes de ses séries comme des œuvres d'art qui mériteraient d'être exposées au même titre que les œuvres du Brooklyn Museum. Notons que la construction par Netflix d'une « légitimité

symbolique » (Bullich, Schmitt, 2022) s'appuie également sur une présence plus affirmée dans les festivals, la diffusion d'œuvres patrimoniales dans son catalogue et par une stratégie proactive de mécénat. Ce faisant, c'est l'image même de l'entreprise, comme des séries en tant que contenu culturel qui se retrouve redorée :

Moi, je voulais parler de la part aussi que ça a donné à Netflix par rapport au fait qu'en mettant en images un métier de cinéma, un métier de l'ombre, Netflix produit aussi un discours de producteur d'un cinéma qui est pensé et réfléchi. (V.)

3.2 Une requalification préférentielle de l'acteur économique par rapport à l'acteur patrimonial ?

Dans le cadre de notre étude de cas, nous cherchons par ailleurs à comprendre dans quelle mesure le partenariat entre le Brooklyn Museum et Netflix donne à voir des dynamiques de « requalification symbolique »¹⁶ et de « patrimonialisation » (Davallon, 2000).

Les groupes de co-interprétation se sont montrés sensibles à cette thématique. Pour certain·e·s enquêté·e·s, le processus de requalification symbolique donnerait la primauté à l'acteur économique sur l'acteur patrimonial :

Peut-être que Netflix redore un peu et gagne une légitimité à être dans un musée. [...] C'est un peu comme un échange de légitimité, mais j'ai plus l'impression que Netflix c'est qui gagne plus. (Y.)

J'ai remarqué que dans le menu, on trouvait quand il y avait les deux sections sur les différents vêtements de la première série de la deuxième série. Il y avait : « Regarder la série sur Netflix » tout de suite, et pas le sens inverse [...]. (L.)

Moi je dirais que c'est Netflix qui y gagne le plus, parce qu'ils essaient de capter les publics des musées, qui ne sont pas forcément attirés par la plateforme. (C.)

Je pense que c'est Netflix qui a le plus à y gagner, car tout le monde ne va pas à New York du jour au lendemain au musée, tandis que Netflix est accessible à un plus grand nombre. (A.-L.)

Cette dissymétrie partenariale s'illustre par exemple par la présence continue du logo de Netflix en haut des différentes pages-écrans de l'exposition.



Figure 4. Logo Netflix, *The Queen and the Crown*, Netflix-Brooklyn Museum, 2021

¹⁶ Eleni Mouratidou entend par requalification symbolique le processus de transformation de statut d'un objet marchand en objet patrimonial lorsqu'il est mis en exposition : « Ils abandonnent leur dimension fonctionnelle, pour adopter une posture de représentation dans le cadre de laquelle ils se présentent comme d'éventuelles œuvres d'art. Cette représentation tend à annuler la présence originelle de l'objet de consommation et fonctionne comme un processus de requalification ». (Mouratidou, 2018 : 228)

Cette hypothèse interprétative est approfondie par d'autres enquêtés, pour qui cette exposition serait également un puissant dispositif promotionnel pour Netflix :

Ils ont publié l'exposition avant la saison 4 de *The Crown*, donc c'est une belle opération marketing aussi. C'est un **teasing de qualité supérieure** pour Netflix. (L.)

C'est une exposition économique. (L.)

C'est une **vitrine** pour le lancement de la série. (C.)

Cette transformation de la stratégie promotionnelle de Netflix s'inscrit plus largement dans une défiance supposée des consommateurs face aux discours publicitaires : dans ce contexte, un nombre croissant de marques, telles que Netflix, dépublicitarise¹⁷ leurs stratégies de communication marchande en adossant les discours publicitaires à « *des dispositifs matériels et des dispositifs connotés et reconnus comme culturels* » (Marti, 2019 : 141) : court-métrages, films, livres, expositions, etc.

Quant au Brooklyn Museum, les enquêtés considèrent qu'il jouirait de la forte notoriété de Netflix pour séduire les publics amateurs de séries, inciter à la visite des collections, mais aussi dynamiser son image en hybridant ses attributs de marque à ceux de la plateforme :

La visite virtuelle est aussi un moyen de découvrir le musée et ensuite se dire : « Vas-y, je vais voir ce qu'ils font d'autres ». Je pense que ça sensibilise les gens à l'art. (L.)

Je trouve aussi que Netflix gagne en légitimité et crédibilité en ayant un partenaire aussi « prestigieux », et pour le Musée, il gagne en « modernité » en s'ouvrant à des séries, ça fait un peu un pont entre consommation et art, entre numérique et musée. (L.)

Pour moi, c'est quand même clairement Netflix qui bénéficie plutôt de cette exposition. Après, le Brooklyn Museum en bénéficie en ce moment pour son image de marque : il est associé à Netflix, ça lui donne un côté un peu plus populaire, plus à la mode, plus jeune. (E.)

En outre, cette exposition donne à voir le début d'un phénomène de patrimonialisation des costumes des deux séries. Selon Jean Davallon, la patrimonialisation est le processus par lequel « *un collectif reconnaît le statut de patrimoine à des objets matériels ou immatériels, de sorte que ce collectif se trouve devenir l'héritier de ceux qui les ont produits et qu'à ce titre il a l'obligation de les garder afin de les transmettre.* » (Davallon, 2014 : 1).

Dans ce contexte, la patrimonialisation est garantie par trois processus : la reconnaissance de l'œuvre comme « monument » par l'institution ; la correspondance de ce savoir aux canons de l'histoire de l'art et la reconnaissance de ce bien par le public (Davallon, 2000 : 243). Et de ce fait, on retrouve ces processus dans l'exposition virtuelle puisque les costumes sont mis en espace de la même façon que les expôts du Brooklyn Museum qu'ils côtoient. Quant aux enquêtés, ils et elles évoquent les costumes et les objets du musée sans faire de distinction entre les deux. Cette logique de patrimonialisation légitime et requalifie l'acteur marchand puisque les costumes des séries sont symboliquement dotés de l'aura des expôts et s'inscrivent dans des logiques de conservation et de transmission.

Conclusion

Nos co-analyses avec les enquêtés nous ont permis de montrer que les séries, leurs univers fictionnels, leurs objets et costumes sont ici considérés comme des objets de musée, patrimonialisés, et non seulement comme faisant partie de productions marchandes issues de l'industrie audiovisuelle. L'analyse des grammaires de reconnaissance (Veròn, 1987) des

¹⁷ Par dépublicitarisation, Caroline Marti entend « *la propension à promouvoir une marque, sans en savoir l'air, en se démarquant de formats publicitaires normés pour endosser le rôle d'acteur culturel* » (Marti, 2019 : 12)

enquête·e·s nous a par ailleurs permis d'identifier la trivialité (Jeanneret, 2014) des petites formes (Candel *et al.*, 2019) de cette exposition virtuelle du fait de leur association à des formes culturelles, patrimoniales, marchandes et hétérotopiques.

Nous avons également pu identifier que ce dispositif est le signe d'une volonté forte de « dépublicitarisation » (Marti, 2014) de Netflix qui s'inscrit plus largement dans une stratégie de légitimation symbolique de ce dernier. Cette stratégie se nourrit de la volonté de transformation Netflix en un acteur culturel à part entière : cette volonté s'opérationnalise notamment par la « requalification symbolique » (Mouratidou, 2018) des objets marchands des univers fictionnels en objets du patrimoine. La patrimonialisation contribue à légitimer l'acteur marchand dont le savoir-faire et les productions sont reconnus au rang d'objets à conserver, transmettre et médier.

Quel rôle jouera le secteur patrimonial et ses acteurs dans ce grand projet de légitimation de Netflix et des univers fictionnels de son catalogue ? Quelles collaborations les acteurs du patrimoine pourraient-ils imaginer avec Netflix à l'avenir ?

Alors que la concurrence pour l'attention des publics s'exacerbe entre acteurs de la culture, du divertissement et du patrimoine, les jeux d'alliance à venir entre ces derniers seront un précieux indicateur de la transformation du rapport des marques au secteur patrimonial.

Bibliographie

- Berthelot-Guiet, K., Marti de Montety, C., & Patrin-Leclère, V. (2014). *La Fin de la publicité ? Tours et contours de la dépublicitarisation*. Le Bord de l'eau, coll. « Mondes marchands ».
- Bullich, V., & Schmitt, L. (2022). Netflix et les professionnels du cinéma et de l'audiovisuel français : vers une « entente cordiale » ? *Nectart*, 2(15), 66-79.
- Candel, E., Gomez-Mejia, G., & Souchier, E. avec la collaboration de Jeanne-Perrier, V. (2019). *Le Numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse*. Armand Colin, coll. « Codex ».
- Davallon, J. (1992). Le musée est-il vraiment un média ? *Culture & Musées*, (2), 99-123.
- Davallon, J. (2000). *L'Exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'Harmattan.
- Davallon, J. (2014). À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions [conférence d'ouverture]. Colloque « *Patrimonialização e sustentabilidade do património : reflexão e prospectiva* ». Université nouvelle de Lisbonne, 27-29 novembre 2014. Consulté sur <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01123906/document>.
- Darras, B. (2006). L'Enquête sémiotique appliquée à l'étude des images. Présentation des théories de C. S. Peirce sur la signification, la croyance et l'habitude. Dans A. Beyaert-Geslin (dir.), *L'Image entre sens et signification*, (pp. 15-34). Publications de la Sorbonne.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula*. Grasset, coll. « Essais et documents ».
- Foucault, M., (1984). Des Espaces autres [conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967]. Dans *Architecture, Mouvement, Continuité*, (5), pp. 46-49.
- Haraway, D. (2007). Situated Knowledges : The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective, *Feminist Studies*, 14(3), 1988, 575-599, traduit dans *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, Fictions, Féminisme*, anthologie établie par L. Allard, D. Gardey et N. Magnan, Exils.
- Jeanneret, Y., & Souchier, E. (1999). Pour une poétique de l'écrit d'écran, *Xoana*, (6), 97-107.
- Jeanneret, Y., Souchier, E. (2001). Présentation. *Communication et langages*, (128), 33. Consulté sur <https://doi.org/10.3406/colan.2001.3072>.
- Jeanneret, Y., & Souchier, E. (2005). L'Énonciation éditoriale dans les écrits d'écran, *Communication et langages*, (145), 3-15.

- Jeanneret, Y. (2007). Les semblants du papier : l'investissement des objets comme travail de la mémoire sémiotique. *Communication et langages*, (153), 79-94.
- Jeanneret, Y. (2014). *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Éditions Non Standard.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Lorusso, A.-M. (2018). Sémiotique et culture. Dans A. Biglari (dir.), *La Sémiotique et son autre* (pp. 161-176), Kimé.
- Marti, C. (2019). *Les Médiations culturelles des marques, une quête d'autorité*, vol. 1, ISTE.
- Mlynowski, S. (2019). *The legends of Gremulax*. Little, Brown Books.
- Mouratidou, E. (2018). Stratégies et enjeux communicationnels des expositions muséales des marques de luxe : Chanel, Dior & Louis Vuitton. *MEI*, (42-43), 221-230.
- Saemmer, A., Tréhondart, N., & Coquelin, L. (2022). *Sur quoi se fondent nos interprétations ? Introduction à la sémiotique sociale appliquée aux images d'actualité, séries télé et sites web de médias*, Presses de l'Enssib.
- Sandri, E. (2016). Les ajustements des professionnels de la médiation au musée face aux enjeux de la culture numérique, *Études de communication*, (46), 71-86.
- Sandri, E. (2020). *Les Imaginaires numériques au musée ? Débats sur les injonctions à l'innovation*. MkF éd., coll. « Les essais numériques ».
- Tardy, C. (2012). *Représentations documentaires de l'exposition*. Hermann, coll. « Cultures numériques ».
- Tardy, C. (2015). La médiation d'authenticité des substituts numériques. Dans C. Tardy et V. Dodebei (dirs.), *Mémoire et nouveaux patrimoines*, OpenEdition Press.
- Tardy, C. (dir.), *Mémoire et nouveaux patrimoines (op.cit.)*.
- Veròn, E., 1988. *La sémosis sociale : fragments d'une théorie de la discursivité*. Presses universitaires de Vincennes.
- Warhol, A., (1976). *The Philosophy of Andy Warhol : from A to B and Back Again*. Picador.

Renégociations des pratiques numériques et culturelles à l'usage de dispositifs de réalité virtuelle en contexte muséal
Renegotiations of digital and cultural practices with the use of virtual reality devices in a museum context

Sophie Balcon Fourmaux
Université Sorbonne-Nouvelle, IRMÉCCEN/Labex ICCA
sophie.balcon@sorbonne-nouvelle.fr

Résumé

Cette recherche interroge la réception de dispositifs de réalité virtuelle en contexte muséal auprès de 33 participants. Ces derniers répondent fortement aux leviers immersifs de l'expérience en composant avec leurs particularités fonctionnelles. Ils tissent le sens de leur expérience en renégociant leurs représentations, leurs attitudes et leurs comportements, en fonction de leurs intérêts culturels et de l'opérativité organisationnelle et symbolique mise en œuvre par l'institution muséale.

Mots-clés : Expérience, réalité virtuelle, pratique numérique, pratique culturelle, musée.

Abstract

This research examines the reception of virtual reality devices in a museum context with 33 participants. The latter respond strongly to the immersive aspects of the experience by dealing with their functional particularities. They shape the meaning of their experience by renegotiating their representations, attitudes, and behaviors, according to their cultural interests and the organizational and symbolic operativity implemented by the museum institution.

Keywords: Experience, Virtual Reality, digital practice, cultural practice, museum.

Renégociations des pratiques numériques et culturelles à l'usage de dispositifs de réalité virtuelle en contexte muséal.

Sophie Balcon Fourmaux

Introduction

Les dispositifs¹ de réalité virtuelle² (VR3) pénètrent depuis 2016 les industries culturelles et créatives, s'inscrivant dans le processus de numérisation de la société et de la culture (Miège, 2020). Si ces projets culturels sont fortement soutenus par les politiques publiques, ils portent les marqueurs de tensions industrielles. Les dimensions matérielles et logicielles de production et diffusion/distribution sur plateformes sont dominées par les GAFAM (Méta-Oculus et HTCSteam). Ces phénomènes de concentration ont des conséquences sur les réorganisations des métiers impliqués sur toute la chaîne de création, imposant des mutations organisationnelles et stratégiques pour les producteurs des œuvres immersives tout comme pour les professionnels des institutions muséales et patrimoniales (Ballarini & Delestage, 2023). Notre intérêt porte sur l'intégration sociale des dispositifs VR en contexte muséal, alors que les cadres de références sociotechniques ne sont pas stabilisés (Flichy, [1995] 2017). Cette phase d'incertitude de l'adoption de la réalité virtuelle (Arthur, 1989) par les publics potentiels se double d'un contexte d'injonction à l'innovation numérique au sein des institutions muséales et patrimoniales (Sandri, 2020). Cette recherche se concentre sur la réception des dispositifs en VR. En étudiant l'expérience vécue par les participants en contexte muséal, nous souhaitons analyser les pratiques (Jouët, 1993) émergentes pour ce type de dispositifs VR. Quelles sont leurs perceptions de ce type d'expérience et leurs motivations à participer ? Quels sont leurs intérêts à les intégrer dans leurs propres pratiques culturelles (Coulangeon, 2016). Que perçoivent-ils des retombées organisationnelles et symboliques pour l'institution muséale qui propose ces expériences ? Après avoir exposé les repères théoriques, les questions de recherche et la méthodologie, nous présenterons une synthèse des résultats de ce terrain.

Repères théoriques et questions de recherche

Les dispositifs numériques en contexte muséal et patrimonial s'inscrivent dans une démarche de médiation, de « mise en relation de l'œuvre et du public » (Eidelman et al., 2013) lorsqu'elles sont proposées in situ. Le numérique est intégré dans le parcours de visite et vient compléter la compréhension des collections présentées (Chevry Pébayle, 2019). Proposées hors les murs, elles ont vocation et à « élargir les lieux de partage et de savoirs » (Andreacola, 2014) en amont et en aval des visites, offrant de nouveaux modes de communication. Les dispositifs de réalité virtuelle se positionnent sur ces deux configurations d'expérience. Comme le relèvent Appiotti et Sandri (2020), l'intégration des équipements numériques dans le domaine des musées et du patrimoine participe des politiques culturelles qui orientent leur fonctionnement vers des activités de communication (Davallon & Flon, 2013). Sandri (2020) évoque l'injonction à l'équipement numérique pour les professionnels des institutions muséales et patrimoniales,

¹ Définition du dispositif selon Bonfils et Peraya (2014) : « [Un dispositif est] une instance d'interaction sociale caractérisée par des dimensions technologiques, sociales et relationnelles, symboliques, sémiotiques et cognitives propres. Ces dimensions, dans leur diversité, contribuent à modeler [sans que l'acteur soit passif], à l'occasion du processus d'appropriation du dispositif, les comportements psycho et sensorimoteurs, sémiocognitifs, relationnels, réflexifs, praxéologiques et posturaux d'utilisateurs. Enfin, tout dispositif instrumente l'activité humaine et son analyse doit donc être considérée comme indissociable de l'analyse de l'activité ».

² Définition de la réalité virtuelle : Selon P. Fuchs (2018) « la réalité virtuelle renvoie à une expérience multi sensorielle générée par un dispositif informatique, qui permet à son utilisateur d'exister et d'interagir dans un environnement numérique ».

avec l'objectif espéré d'élargir les publics. Ces dispositifs numériques sont supposés faciliter l'appropriation des collections et favoriser la participation active des visiteurs sur trois dimensions : la dimension cognitive (transmission des connaissances), la dimension expérientielle (vécu émotionnel) et une dimension institutionnelle (enjeux symboliques liés à l'image de l'institution). Une certaine ambivalence peut accompagner l'intégration de ces dispositifs numériques dans les institutions muséales de la part des professionnels. Elle s'exprime à deux points de vue. La conception même de l'espace de l'exposition des dispositifs numériques implique des renégociations de compétences des personnels engagés dans sa création et dans sa valorisation (Coville, 2020). Et ces dispositifs numériques peuvent se révéler bien plus que des compléments à la visite, « structurant fortement l'expérience des visiteurs » (Schmitt & Meyer-Chemenska, 2015). En effet, le revers de la médaille aux aspects personnalisés, autonomes et participatifs et/ou émotionnels de ces dispositifs numériques, est que les visiteurs sont captifs des procédures ergonomiques et techniques de ces outils, ce qui peut avoir pour conséquence d'altérer l'expérience des visiteurs, et/ou de détériorer l'expérience sur ses aspects pédagogiques ou didactiques.

Les dispositifs de réalité virtuelle s'insèrent en continuité avec des dispositifs numériques qui se sont déployés antérieurement ou parallèlement. Cependant, en faire l'expérience revêt un caractère particulier. Les recherches en ergonomie cognitive et en sciences de l'information et de la communication permettent de modéliser ce vécu au cours de l'activité en VR. Les notions de présence (Oh et al., 2018), d'immersion et d'incarnation (Shin & Biocca, 2018) amènent les participants à interagir (Kaptan, 2011) activement avec le design expérientiel proposé. Une des spécificités des créations en VR est que le sens se construit au cours de l'action, parce que l'utilisateur évolue dans un environnement spatial et temporel en train de se faire au fil de ses propres actions (ou non-actions). Les participants à ces expériences n'ont pas seulement un rapport à l'interface numérique fonctionnant sur la construction de représentations. Ils s'appuient sur fortement sur des rapports d'ordre physique, physiologique qui marque la dimension incarnée (Bonfils, 2014) de l'expérience, et un engagement cognitif et émotionnel qui est réputé ressenti comme réaliste (Slater, 2009) par l'intermédiaire de l'interface en trois dimensions qui évolue en temps réel (uniquement si le participant s'engage dans l'activité). Les professionnels de la conception des œuvres en réalité virtuelle placent l'expérience vécue par le participant au cœur de la conception de la création culturelle. Ils transposent et transforment les codifications des techniques appliquées pour le cinéma, le jeu vidéo ou encore le théâtre (Flameng, 2022 ; Hogue, 2018) vers de nouvelles formes de narration qui hybrident les genres médiatiques antérieurs. Ils créent au fil du design d'expérience (Laudati & Leleu-Merviel, 2019), une sorte d'architecture comportementale dans l'environnement numérique pensée pour inciter les utilisateurs à adopter des comportements socialement et culturellement intégrés par ailleurs (McVeigh-Schultz et al., 2019).

Par leurs actions et leurs interactions dans l'espace virtuel, les participants sont invités à créer un espace de sociabilités en transposant ou en construisant de nouvelles manières de faire (de Certeau, 1990) qui pourraient tendre vers une reconfiguration de pratiques culturelles numériques spécifiques aux technologies de réalité virtuelle. J. Falk et L. Dierking (2016) affirment que « chaque visiteur de musée apporte avec lui un bagage unique d'expériences antérieures, d'intérêts, de connaissances, de motivations, de croyances et de valeurs, tant sur le contenu du musée que sur la notion de musée en tant qu'institution sociétale ». Notre interrogation porte sur l'intérêt que peuvent trouver les participants à intégrer ces dispositifs de réalité virtuelle dans leurs propres pratiques muséales et culturelles au regard du caractère contraignant qu'ils imposent tant sur les plans sociotechniques que médiatiques (négociation des rapports entre redondance et nouveauté (Scitovsky, 1992)). Quelles perceptions ont les participants au cours de l'expérience en VR ? Quelles sont leurs motivations à participer ? Quels intérêts trouvent-ils à la présence de ce type d'expérience numérique en institution muséale ?

Enfin quelles retombées organisationnelles et symboliques perçoivent-ils pour les institutions qui proposent ce type de dispositifs ?

Méthodologie

La méthodologie hybride (Bonfils, 2014) appliquée pour cette recherche consiste à capturer par enregistrement vidéo l'expérience du participant au cours de l'activité en VR (dans les environnements physique et numérique). Il participe ensuite à un entretien semi-directif qui permet de recueillir ses avis et impressions sur cette activité en situation muséale, puis il répond à un questionnaire qui apporte des informations sur ses habitudes culturelles et numériques et sur son profil sociodémographique (Dessajan & Thévenin, 2017 ; Eidelman & Jonchery, 2012). Le terrain emprunte sur la forme et sur le fonds aux conventions et aux normes de la visite muséale classique (Parker & Saker, 2020), tout en ayant les codes de navigation numérique (Bonenfant & Philippette, 2018), il se décompose en deux conditions :

Première condition : 14 personnes ont participé à Sculpture Expérience sur VRChat (condition de laboratoire), proposée hors les murs de l'institution commanditaire (RMN Grand Palais) en mars 2022.

Seconde condition : 19 personnes ont participé à « l'ascension de la flèche de la Cathédrale » proposée au sein du musée de l'Œuvre Notre-Dame à Strasbourg, en juillet 2022. Ces données partielles attendent un approfondissement par le complément d'un prochain terrain qui permettra de comparer la même expérience immersive *in situ* et à distance.

Résultats

Données globales

Cette session est donc constituée de l'expérience de 33 participants, dont 49 % d'hommes et 51 % de femmes. L'âge moyen est de 36 ans (de 14 à 74 ans). Pour 45 % d'entre eux, il s'agit de leur première expérience en VR, et pour 75 % d'entre eux, il s'agit d'une première expérience VR en contexte muséal. Leurs expériences en réalité virtuelle acquises antérieurement sont issues de la pratique du jeu vidéo, ou d'une pratique professionnelle.

Analyse selon les critères de recherche

La perception de l'expérience dominée par les sensations

Au cœur de la perception de l'expérience, les valeurs affectives (Pulh, 2002) sont liées aux conditions d'appropriation du dispositif de réalité virtuelle majoritairement exprimées sur le registre sociotechnique et de ses conséquences physiques et physiologiques, confirmant le caractère fortement structurant, voire contraignant de son usage. L'expression des ressentis des participants est essentiellement liée aux sollicitations de leurs oreilles internes. Les sensations de vide, de vertige, les efforts pour trouver leur équilibre, ou encore les sensations de chaleur en sont les marqueurs significatifs. Ils évoquent également l'expérience d'immersion grâce aux dimensions multisensorielles du dispositif, en particulier la vue, et plus surprenant : le toucher. L'« *éblouissement* », le « *saisissement* », la « *joie* », la « *surprise* » et le « *plaisir* » sont les termes émotionnels utilisés pour décrire l'expérience. Les dimensions cognitives de l'expérience vécue par les participants sont moins souvent évoquées, et elles sont pleinement liées au registre culturel. Les participants décrivent leurs intérêts liés à l'architecture/la sculpture. Ils décrivent « *la levée du mystère sur les techniques employées* », la technologie permettant de visualiser et ressentir des « *détails impossibles à saisir pendant une visite réelle* ». Les valeurs fonctionnelles sont mobilisées majoritairement sur le registre technique pour expliciter les difficultés d'ajustements du dispositif. Plus nuancés dans leurs propos, certains

participants évoquent les bogues qui ont ponctué le cours de leur expérience : surchauffe de l'ordinateur, expérience utilisateur mal ajustée, incompréhension des leviers d'interactivité qui empêche la progression, ou, faible qualité de l'image numérique... d'autres au contraire en plébiscitent sa qualité.

Des motivations guidées par la curiosité

Au fil des entretiens avec les participants, il apparaît que leurs motivations sont principalement rattachées à la curiosité de découvrir le caractère innovant de la réalité virtuelle, en convoquant les registres techniques et culturels. Les participants évaluent les redondances et les nouveautés sur les plans techniques et médiatiques. Ils construisent le sens de l'expérience VR en la comparant à d'autres types de dispositifs numériques, ou plus largement médiatiques (documentaires, jeux vidéo, films, photographies) en puisant dans leurs propres connaissances. Les valeurs fonctionnelles sont évaluées, tant sur l'ergonomie matérielle que sur les qualités médiatiques du dispositif. D'autres participants ont des motivations qui s'appuient sur des valeurs affectives et émotionnelles. Ils cherchent à éprouver des sensations et à s'éprouver sur les qualités immersives du dispositif, appréciant son caractère sensoriel et divertissant. Sur le registre culturel, quelques participants souhaitent apprécier une proximité sociale ou esthétique en lien avec la thématique proposée. Certains participants avaient des motivations de lien social pour préparer d'une visite familiale, et/ou accompagner un ami.

Des intérêts culturels renégociés

Le mot récurrent pour caractériser l'intérêt du dispositif VR est : « *un complément à la visite réelle* ». Ce complément ne remplace pas la visite du musée ou de l'exposition, mais la dynamise. Les différents leviers d'interaction et de mises en situation imaginés par les créateurs des expériences amènent les participants à s'intéresser autrement aux œuvres présentées en diversifiant les points d'accès à la connaissance (« *lire, s'approcher, ressentir, s'amuser* »). Il favorise l'accès à « des éléments architecturaux, à des détails de textures ou de techniques qu'ils n'auraient pas pu voir autrement », grâce à une modélisation numérique qui permet d'aller « *au-delà de ce qu'on peut voir quand on fait la visite* ». « *Ça motive à vouloir comprendre plus de choses* ». De manière plus analytique, plusieurs participants ont pensé que la proposition de visite en VR stimule leur réflexion sur des aspects qu'ils n'avaient pas envisagés. Pour exemples, le travail de reconstitution des parties qui n'ont pas été bâties dans la flèche de la cathédrale, les conditions de vie des bâtisseurs, ou pour Sculpture Experience, le fait de pouvoir comprendre plus concrètement le recours à des techniques employées en sculpture. Les participants évoquent également les valeurs fonctionnelles du dispositif de réalité virtuelle en lien avec la notion d'espace. Le premier point abordé est la facilitation de l'accès aux œuvres : pouvoir explorer un lieu difficilement accessible habituellement, en faisant l'économie de la fatigue, du danger, des déplacements. Par extension sur les valeurs de lien social, certains participants mentionnent l'intérêt de ce type de dispositif pour les personnes isolées ou les personnes à mobilité réduite « *pour vivre l'expérience comme s'ils y étaient en vrai* ». Enfin, certains participants évoquent l'élargissement des publics vers les familles et les plus jeunes générations et perçoivent l'intérêt de ce type de dispositif pour les visites scolaires.

Perception de l'espace d'exposition composé par l'institution

Le rapport à l'institution est omniprésent dans l'esprit des participants. Il est évoqué notamment par leur façon de s'approprier l'espace d'exposition. Ils évaluent la façon de présenter les œuvres l'organisation du parcours, les conditions de passation de l'expérience VR. Il est également présent dans une dimension comportementale. La grande majorité des participants adoptent une attitude « muséale » de discrétion et de calme, respectant les conventions sociales de participation au musée, confirmant que le design d'expérience imaginé par les créateurs

favorise leur préservation. Peu d'entre eux ont exploré la possibilité de toucher les œuvres, ou même de les approcher.

Les conditions *in situ* et à distance ont cependant suscité des réponses différentes de la part des enquêtés sur le plan du vécu de l'espace d'exposition. En condition de laboratoire, ils ont apprécié la liberté d'exploration. Ils évoquent la liberté sur le temps de visite qu'ils maîtrisent, la liberté de leurs mouvements dans l'espace d'exposition non contraint par la présence d'autres visiteurs, ou moins contraint par sa configuration. En condition muséale, en période d'affluence dans la salle dédiée, les participants ont fait part de leur gêne s'ils s'autorisaient à prendre le temps de profiter du moment, invoquant l'impression d'empêcher les autres d'accéder à l'expérience. D'autres ont fait part de leur gêne à être observé par les autres visiteurs.

Perception des personnels institutionnels accompagnant l'expérience VR

Les compétences des personnels engagés dans l'accompagnement de l'expérience sont très clairement évoquées par les participants dans la configuration *in situ*, ils apparaissent en creux dans le manque d'accompagnement dans la configuration à distance.

Les agents en charge de l'animation de l'expérience en VR exercent un rôle clé dans le vécu de l'expérience des participants. Dans la salle d'exposition, ils accompagnent l'installation technique, s'assurent du bien-être des participants, règlent les bogues, modèrent l'attitude des autres visiteurs. Dans l'espace numérique, ils accompagnent les incompréhensions, pallient les éventuelles difficultés de gestion de l'interface utilisateur.

Un des enquêtés dit : « *En fait, je pense que l'expérience est intéressante, là, parce qu'elle est accompagnée, voilà. Y'a des personnes autour qui sont agréables, bienveillantes, qui assistent, qui expliquent, qui soutiennent et vue la nature de l'expérience, je pense vraiment que c'est bien qu'il y ait du monde autour* ».

Dans la configuration à distance, si les expérimentateurs ont accompagné les participants dans toutes les phases d'équipement et d'accompagnement technique, ils ne sont pas intervenus dans le cours de l'expérience numérique. Les incompréhensions dans le parcours de l'exposition ou dans les subtilités des leviers d'interactivité ont mené cinq de nos participants à ne pas vivre pleinement l'expérience. Deux d'entre eux se sont attribués la responsabilité de l'échec partiel de leur visite (maladresse de manipulation, problème de vue). Les trois autres, non conscients de ce qu'ils n'avaient pas vécu de l'expérience ont fait part de leurs retours déceptifs lorsque nous leur avons posé la question : qu'aimeriez-vous voir changer dans cette expérience ? Immanquablement, ils listaient ce qu'ils n'avaient pas décelé au fil de leur expérience (leviers d'interactivité, accès aux cartels, aux vidéos).

Conclusion

Les participants à cette enquête ont réalisé au cours de leur expérience un travail de construction progressive du sens sur leur activité en VR. Ils explorent la nouveauté des manières « d'être » et « de faire » avec le dispositif en la confrontant avec leurs connaissances issues d'autres dispositifs numériques et médiatiques. Tout en composant avec les normes sociales muséales, les participants sont actifs dans la recherche des intérêts pour leurs propres pratiques culturelles. Les retours liés aux caractéristiques immersives du dispositif sont prépondérants. L'expression dominante du registre (socio) technique sur des valeurs affectives peut *a priori* desservir les objectifs pédagogiques ou cognitifs des institutions muséales. Pourtant, les participants ont associé l'idée que la possibilité de faire ce type d'expérience, souvent inédite est totalement à porter au profit de l'image symbolique du musée en tant qu'institution sociétale. Ils apprécient les dynamiques innovantes, le caractère moderne d'une visite certes « moins intellectualisée », mais qui ouvre sur de nouvelles manières de se saisir du sujet proposé. La mise en situation vivante alimente leur réflexion et leur compréhension des « *choses vues dans le musée* », pour

peu qu'ils soient accompagnés dans cette expérience par des agents ou des pairs aguerris aux subtilités des interfaces proposées.

Bibliographie

- Andreacola, F. (2014). Musée et numérique, enjeux et mutations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (5). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/rfsic.1056>.
- Appiotti, S., & Sandri, É. (2020). « Innovez ! Participez ! » Interroger la relation entre musée et numérique au travers des injonctions adressées aux professionnels. *Culture & musées*, 35, 25-48. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/culturemusees.4383>.
- Arthur, B. (1989). Competing Technologies, Increasing returns, and Lock-In by Historical Events. *The Economic Journal*, 99(394), 116-131.
- Ballarini, M., & Delestage, C.-A. (2023). Dissonance des objectifs dans la chaîne de production des œuvres patrimoniales en réalité virtuelle. Trouver le compromis entre transmission des savoirs et expériences émotionnelles. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, [à paraître].
- Bonenfant, M., & Philippette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu*, (10). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/sdj.1422>.
- Bonfils, P. (2014). *L'expérience communicationnelle immersive. Entre engagements, distanciations, corps et présence* [mémoire d'habilitation à diriger des recherches, dirigé par S. Leleu-Merviel, soutenu le 25 novembre 2014]. Université Lille Nord de France. Consulté sur <https://www.philippe-bonfils.com/mon-hdr/>.
- Certeau, M. (de) (1990). *L'Invention du quotidien. 1 – Arts de faire*. Gallimard, coll. « Folio essais ». Consulté sur [L'invention du quotidien - Folio essais - Folio - GALLIMARD - Site Gallimard](https://www.gallimard.fr/L-invention-du-quotidien-Folio-essais-Folio-GALLIMARD-Site-Gallimard).
- Chevry Pébayle, E. C. (2019). Musées et environnement numérique : quelles stratégies des professionnels des musées ? *Les Cahiers du numérique*, 15(1-2), 217-236. Consulté sur <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2019-1-page-217.htm>.
- Coulangeon, P. (2016). *Sociologie des pratiques culturelles* (3^e édition). La Découverte, coll. « Repères ».
- Coville, M. (2020). Voir les médiations à l'œuvre dans la construction du jeu vidéo comme objet muséal. *MEI, Médiation et Information* », (49).
- Davallon, J., & Flon, É. (2013). Le média exposition. *Culture & Musées*, hors-série « Muséologie et recherches sur la culture », 19-45.
- Dessajan, S., & Thévenin, O. (2017). L'étude des pratiques de visites au musée : entre sociographie et réception. Dans M.-C. Larouche, J. Luckerhoff et S. Labbé (dirs.), *Regards interdisciplinaires sur les publics de la culture* (pp. 245- 260). Presses de l'université du Québec.
- Eidelman, J., & Jonchery, A. (2012). « À l'écoute des visiteurs 2012 » : résultats de l'enquête nationale sur la satisfaction des publics des musées nationaux. (p. 14). Ministère de la culture et de la communication, Département de la politique des publics. Consulté sur https://www.culture.gouv.fr/content/download/77142/file/ArticleAEVmus%C3%A9es_2_012.pdf?inLanguage=fr-FR.
- Eidelman, J., Gottesdiener, H., & Le Marec, J. (2013). Visiter les musées : Expérience, appropriation, participation. *Culture & Musées*, hors-série « Muséologie et recherches sur la culture », 73-113. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/culturemusees.720>.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The Museum Experience Revisited*. Routledge.
- Flameng, L. (2022). *Le Récit dans la réalité virtuelle, Un scénariste au cœur de la VR*. Dixit.

- Flichy, P. (2017). *L'Innovation technique. Récents développements en sciences sociales. Vers une nouvelle théorie de l'innovation*. La Découverte, coll. « Sciences et société ».
- Fuchs, P. (2018). *Théorie de la réalité virtuelle. Les véritables usages*. Presses des Mines. Consulté sur <https://www.pressesdesmines.com/produit/theorie-de-la-realite-virtuelle/>.
- Hoguet, B. (2018). *La Grammaire de la réalité virtuelle*. Dixit, coll. « La narration réinventée ».
- Jouët, J. (1993). Pratiques de communication et figures de la médiation. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 4(60), 99-120. Consulté sur <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-1993-4-page-99.htm>.
- Laudati, P., & Leleu-Merviel, S. (2019). From UXD (*User eXperience Design*) to LivXD (*Living eXperience Design*) : Towards the Concept of Experiences of Life and their Design. Dans *id. From UXD to LivXD* (pp. 1-26). Wiley. Consulté sur <https://doi.org/10.1002/9781119612254.ch1>.
- McVeigh-Schultz, J., Kolesnichenko, A., & Isbister, K. (2019). Shaping Pro-Social Interaction in VR : An Emerging Design Framework [article]. *Actes de la Conférence CHI 2019 « Human Factors in Computing Systems »*, Glasgow (Écosse), 4-9 mai 2019, 1-12. Consulté sur <https://doi.org/10.1145/3290605.3300794>.
- Miège, B. (2020). *La Numérisation en cours de la société. Points de repères et enjeux*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication médias, société ».
- Oh, C. S., Bailenson, J. N., & Welch, G. F. (2018). A Systematic Review of Social Presence : Definition, Antecedents, and Implications. *Frontiers in Robotics and AI*, 5. Consulté sur <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00114>
- Parker, E., & Saker, M. (2020). Art Museums and the Incorporation of Virtual Reality : Examining the Impact of VR on Spatial and Social Norms. *Convergence*, 26(5- 6), 1159-1173. Consulté sur <https://doi.org/10.1177/1354856519897251>.
- Peraya, D., & Bonfils, P. (2014). Détournements d'usages et nouvelles pratiques numériques : l'expérience des étudiants d'Ingémédia à l'université de Toulon. *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, 21(1), 239-268. Consulté sur <https://doi.org/10.3406/stice.2014.1098>.
- Pulh, M. (2002). *La valorisation de l'expérience de consommation d'activités culturelles. Le cas des festivals d'arts de la rue* [thèse de doctorat, dirigée par M. Filser, soutenue le 3 décembre 2002]. Cermab / Latec, université de Bourgogne, 498 p.
- Sandri, É. (2020). *Les Imaginaires numériques au musée? Débats sur les injonctions à l'innovation*, MkF Éd., coll. « Les essais numériques ».
- Schmitt, D., & Meyer-Chemenska, M. (2015). 20 ans de numérique dans les musées : entre monstration et effacement. *La Lettre de l'OCIM*, (162). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/ocim.1605>.
- Scitovsky, T. (1992). *The Joyless Economy : The Psychology of Human Satisfaction*. Oxford University Press.
- Shin, D., & Biocca, F. (2018). Exploring Immersive Experience in Journalism. *New Media & Society*, 20(8), 2800-2823. Consulté sur <https://doi.org/10.1177/1461444817733133>.
- Slater, M. (2009). Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 364(1535), 3549-3557. Consulté sur <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>.

Les publics outillés des plateformes de critique culturelle : le cas des listes participatives de
Goodreads
Material publics of cultural recommendation platforms : the case of participatory lists in
Goodreads

Irene De Togni
Université Paris Nanterre, Dicen-IdF
detogni.i@parisnanterre.fr

Résumé

Notre proposition interroge les profondes transformations liées à la numérisation des sociétés dans les domaines de la culture et, notamment, de la critique culturelle du point de vue d'une théorie du support d'inscription des pratiques sociales. Le prisme de la participation nous permet de questionner les dynamiques d'intégration des publics à la médiation des biens culturels dans une optique de redistribution des rôles et des pouvoirs ainsi que les processus qui les rendent possibles. Nous appuyant sur une analyse sémiologique et ethnographique d'un corpus de deux plateformes de critique culturelle, *Goodreads*, nous étudions les diverses modalités de mise en texte et d'instrumentation des processus participatifs et les relations qui se jouent, en contexte numérique, entre formes inscrites et rapports de pouvoir. L'analyse se concentre notamment sur la forme de la liste, étudiée dans son devenir, non plus seulement comme une forme de l'organisation des connaissances, mais surtout comme la forme principale de l'organisation de la participation.

Mots-clés : Participation, numérisation, liste, plateforme, critique culturelle

Abstract

Our communication focuses on the profound transformations linked to social digitalization especially in the cultural and the cultural critics fields. We adopt the point of view of a "support theory" in the digitalization of social practices. The concept of participation allows us to analyze the dynamics of the inclusion of publics in cultural objects mediation as it happens in the digital context of cultural recommendation platforms. We focus on tasks and roles re-distribution and on the dynamics that make this redistribution possible. We analyze two international platforms, *Goodreads*, using a semiotics and ethnographic method. We study the ways in which participatory process are textualized and instrumentalized and the dynamics between this digitalized forms and power relations. Our work focus on the form of list. It is conceived not only as a form of knowledge organization (as it is traditionally in "SIC") but also as the principal form of participatory organization.

Keywords: Participation, digitalization, list, platform, cultural recommendation

Les publics outillés des plateformes de critique culturelle : le cas des listes participatives de *Goodreads*

Irene de Togni

Une crise catégorielle pour penser les nouveaux publics des plateformes

Le développement du web 2.0 et le phénomène de plateformes mettent l'accent sur le rôle renouvelé des publics au sein des processus de médiation et de prescription des biens culturels dont se charge traditionnellement le discours de la critique culturelle (Béliard & Naulin, 2016). L'émergence des figures spécifiques, telles que l'amateur (Severo *et al.*, 2022), le pro-am ou le *produser* (Bruns, 2006), dénote des publics qui débordent les limites de la seule activité de récepteurs de la recommandation culturelle. En ce sens, le domaine de la critique culturelle apparaît comme un milieu fertile pour analyser la redéfinition des rôles info-communicationnels opérée par la mutation numérique et par les transformations sociotechniques qui en découlent. Cette question est largement posée par les travaux de Candel (2007). Elle guide également nombre d'autres recherches portant sur la modalité de discours définie comme la « critique amateur en ligne » et qui résulte de l'intégration des publics aux processus de production de savoir en contexte critique.

L'ancrage en sciences de l'information et de la communication nous permet de focaliser l'attention sur les conséquences de la technicisation de la communication sur une telle « crise catégorielle » (Patriarche & Dufrasne, 2014) qui rend désormais inopérable la distinction traditionnelle entre les divers acteurs qui prennent part à ce discours (l'auteur, l'éditeur, le distributeur, le prescripteur, le récepteur). Quelles spécificités présentent, donc, les publics des plateformes et avec quelles déterminations sociotechniques ces dernières participent-elles à la définition des nouvelles figures des publics ainsi qu'à la possibilité d'action de leurs pratiques médiatiques ?

Les études sur la plateformes montrent à quel point le phénomène ne va pas sans l'instauration d'une modalité spécifique de reconfiguration des interactions des publics entre eux et avec les objets culturels (Casilli, 2019). Pour la particularité médiatique des plateformes, une telle reconfiguration sociotechnique concerne les relations qui intercurrent, en écriture numérique, entre formes – comprises comme une instrumentation des usagers – et pouvoirs. Dans le cas spécifique des plateformes numériques que nous analysons, ces relations s'observent entre formes d'intermédiation de la participation et redistribution du pouvoir, implicite à tout discours autour de la participation (Proulx, 2020). Comprises comme des technologies de la participation, ces formes – et le cas de la liste que nous exposons notamment ici – nous orientent vers un paradigme « de la participation » (Livingstone, 2013) des études sur la réception culturelle et les publics.

Penser les outils de la participation en écriture numérique

L'alliance entre plateformes et participation

Si l'observation de pratiques de réception « créatrice » remonte à la sociologie française des années 1980 sur le modèle des travaux de de Certeau (1980), le numérique réinvente la dynamique entre les « tactiques » des faibles face aux « stratégies » des puissants dans les processus info-communicationnels liés aux objets culturels et à leur circulation. Cet ordre de théorisations mettait déjà en évidence, d'une part, la tension entre deux positions de pouvoir dans les processus de communication et, de l'autre, la dimension matérielle de l'activité médiatique de réception, qui s'identifie de plus en plus à une manipulation ou une lecture

gestualisée d'un objet technique. L'articulation entre stratégies et techniques, que le discours de la réception créatrice resoude dans la figure centrale du détournement, trouve une déclinaison particulière dans le contexte des plateformes.

Nous y retrouvons d'une part, une tension entre conception du dispositif et les interprétations plus ou moins innovantes réalisées par les usages. De l'autre, nous constatons une tension entre structuration de la participation et possibilités, pour les participants, d'intervenir dans cette structuration en amont ou de la transformer au fur et à mesure que le processus de participation se déploie. La première relève des pratiques d'organisation documentaire, informatiques, de design orienté vers l'utilisateur (*UX design*) qui convergent dans l'architecture de l'information (Broudoux *et al.*, 2013) et qui sont mobilisées dans la conception d'un dispositif pour une expérience utilisateur optimale. La deuxième, qui relève de la participation, articule l'« horizontalité paradoxale » (Proulx, 2020) faisant converger les actions de « faire participer » et « participer » et est spécifique aux plateformes.

En ce sens, la plateforme se présente comme un dispositif sociotechnique « rhétoriquement alliée » avec la participation – qu'il s'agisse d'une rhétorique marchande (O'Reilly, 2010) ou bénévole (Severo *et al.*, 2018). Naissant essentiellement comme « une intermédiation médiatisée entre des offres de contenus et différentes catégories d'utilisateurs » (Bullich & Guignard, 2016), les plateformes évoluent de plus en plus vers l'intégration (ou l'exploitation) des pratiques utilisateurs et se configurent essentiellement comme une intermédiation spécifique de processus de participation orientés vers la production collective de ressources (Kelty, 2012). Définir la plateforme comme un problème formel de l'intermédiation « médiatisée » des processus et des pratiques de participation nous mène à prendre en compte deux dans une analyse du détournement : la structuration de l'intermédiation d'une part, et l'appareillage sociotechnique des usagers leur permettant (dans quelle mesure ?) d'agir sur la structuration de l'autre.

L'analyse matérielle de la participation en écriture numérique

En nous appuyant sur les travaux de Kelty (2012 ; 2019) et Marres (2015) qui s'inscrivent dans la tradition pragmatiste, nous mobilisons le tournant matérialiste des études sur la participation en le mettant en relation avec son inscription dans la matérialité spécifique à l'écriture numérique. D'après cette approche, le dispositif sociotechnique inter-articule des processus technologiques, démocratiques et d'innovation. Cette conception « évolutive » de la participation est analysée de façon diachronique avec en se penchant particulièrement sur les modalités formelles et matérielles d'organisation ainsi que sur la mise en place des processus de participation. Un moment central dans l'histoire de la participation est représenté par la figure du « *toolkit* » (Kelty, 2019), une boîte à outils complète d'instructions et de demandes d'évaluation des outils fournis, qui commence à être distribuée aux participants à différents projets à partir des années 1990. Le *toolkit* diffère du simple outil car il embrasse une dimension sociotechnique élargie au discours et aux pratiques qui en encadrent l'appropriation et la circulation. Cette période et cette évolution dans les conditions matérielles de structuration et d'expérience des processus de participation marquent le passage d'une participation locale à une visée massive du processus et ouvrent les portes à des questions de globalisation et de standardisation des pratiques.

Ce type de participation « outillée » s'observe également, *mutatis mutandis*, en contexte numérique. Les théorisations de l'écriture numérique (Souchier *et al.*, 2019 ; Petit & Bouchardon, 2017 ; Hayles, 2015) considèrent le numérique comme un deuxième volet du processus de « grammatisation » initié avec le passage de l'oralité à l'écriture « graphique ». L'intermédiation de la participation opérée par les médias informatisés correspond à un type

particulier d'« instrumentation » (Jeanneret, 2015), procédant d'une mise en texte des pratiques sociopolitiques, en particulier autour d'objets culturels. Ces travaux ont, en effet, rendu évident le fait que « le développement de textualités numériques, loin de renforcer l'idée d'une dématérialisation de l'écrit, renvoie aux aspects matériels des supports médiatiques et du contenu ainsi produit » (Hayles, 2015). La numérisation de ces pratiques a porté, en effet, à des transformations des outils de participation dans le sens d'une écriture d'écran dont la textualisation intègre des processus d'automatisation (Bachimont, 2010) et de mise en réseau (notamment via l'hypertexte) caractéristiques de l'écriture numérique et de sa matérialité.

La question du type d'« équipement » pour la participation en écriture numérique reste opératoire dans l'analyse des enjeux de la participation outillée au sein des plateformes de critique culturelle et pose à nouveau frais – au sens d'une analyse de la participation – la question de de Certeau sur le détournement.

Les publics outillés des plateformes de critique culturelle

Si nous posons cette question de l'équipement en interrogeant la littérature scientifique portant sur les dispositifs de critique culturelle amateur, nous retrouvons la notion de « formes » de la critique. Cette notion traduit une modalité éditoriale, au sein des médias informatisés, de textualiser le jeu entre la conception des dispositifs socio-numériques et les assemblages textuels, de plus en plus standardisés (Candel, 2012), proposées à l'utilisateur pour générer et structurer son activité de participation (anthologies, classements, chroniques, commentaires, notations). Ces formes impactent de manière spécifique les choix de consommation des biens culturels et les modalités d'implication des utilisateurs à la production du texte au sein des plateformes.

Les formes numériques participent, en effet, à la composition de la « couche » sémiotique et rhétorique des interfaces numériques. Elles rendent compte de l'interaction homme-machine proposée par les concepteurs, des manipulations rendues possibles par ces formes qui structurent la réactivation du texte et des parcours interprétatifs induits de ces outils textuels et logiciels (Crozat *et al.*, 2011). Héritières d'une tradition d'usages intermédiatique, ces formes sont dépositaires de postures énonciatives particulières, de registres, de discours de légitimation et d'institutionnalisation qui réinventent le jeu entre critique traditionnelle et amateur sur le web (Beaudouin & Pasquier, 2016 ; Bonaccorsi & Croissant, 2017).

Les travaux sur la critique culturelle portant sur ces formes de la critique amateur traitent essentiellement de deux types de formes :

D'une part, les études sur la « contribution¹ structurée » observent, via la notion centrale d'architexte (Jeanneret & Souchier, 1999), comment la participation s'organise autour d'une forme et du jeu entre structuration (architexte) et possibilités de manipulation et d'appropriation actualisées par les usages. L'architexte, en ce sens, est un texte qui encadre l'inscription du texte qui va être écrit par les utilisateurs et sa mise en mouvement au sein des dispositifs. Il dicte la chaîne éditoriale de production, les temps et les rôles assignés à chaque acteur de la production de la forme. Outre la dimension sémiotique, c'est cette dimension logistique (Jeanneret, 2007) de la forme à l'écran qui lui permet d'« incarner » l'intermédiation des processus de participation voués à la médiation et à la circulation de biens culturels dans le sens d'une répartition de rôles et des tâches à réaliser pour la production d'une ressource commune. C'est le cas des commentaires longs (Beaudouin & Pasquier, 2016), des playlists ou des

¹ Sur la distinction entre participation et contribution nous faisons référence au texte de Zask (2011) qui pose la participation comme processus complexe du prendre part s'articulant entre les deux aspects du contribuer (apporter une part) et du bénéficier (recevoir une part). La contribution y est comprise comme le moment actif et productif du processus plus général de participation.

collections (Bonaccorsi & Croissant, 2015 ; 2017) qui règlent des pratiques documentaires de requalification des objets culturels.

D'autre part, l'étude des « petites formes » (Candel *et al.*, 2012) analyse la façon dont, en participant au jeu éditorial de textualisation des pratiques, ces formes incarnent – à un niveau « micro » – les possibilités de réactivation du texte d'écran. Les deux cas du *like*, analysée par Candel, et de la notation (Pasquier & Beaudouin, 2014) permettent de comprendre les dynamiques de « grammarisation » et de standardisation de l'écriture à l'écran. Ces dynamiques se jouent d'abord autour de formes éditoriales désormais généralisées à un grand nombre de dispositifs de genre différent (c'est le cas du *like*) qui construisent leur signification à partir d'enjeux de recontextualisation. D'autre part, elles empruntent à des formes appartenant à un contexte éditorial spécifique (la notation pour le contexte critique) dont elles gardent la connotation².

Méthode et objet d'analyse

Les listes des plateformes de critique culturelle

Dans la phase de composition du corpus de plateformes pour notre travail de thèse sur laquelle cette contribution s'appuie, nous avons établi un état de lieux des genres de la critique culturelle participative en ligne afin de cerner un ensemble de dispositifs correspondant à de plateformes de critique culturelle. À côté du blog (Deseilligny, 2012) intégrant des formes de commentaire et de suivi, de la revue numérique, du blog collectif, de la revue collective, des forums, des réseaux socio-numériques à la MySpace, il se dessine un groupe de plateformes (depuis LibraryThing en 2007) qui naissent d'un travail folksonomique d'indexation participative augmentée, sur le modèle de la bibliothèque 2.0 (Le Deuff, 2012) ou du catalogue social et d'une mise en partage, sur le modèle des réseaux sociaux, de pratiques de curation en vue d'une prescription entre pairs. Identifiables grâce à la définition de plateforme que nous avons donnée plus haut, cet ensemble de dispositifs présente un air de famille au niveau de la conception architecturale et des formes de la participation donnant vie au discours critique qui sont proposées aux utilisateurs. Concernant le jeu de généralisation et de circulation des formes de la « grammaire éditoriale » mis en lumière par Candel et observable au sein de l'écriture des plateformes, l'activité critique s'accompagne d'un travail d'indexation, de bibliothécaire, d'éditeur, d'activités de appréciation et de partage, de présentation de soi et de sociabilité. À partir de ce corpus de plateformes de critique culturelle, nous nous concentrons sur le cas de *Goodreads*, un réseau socio-numérique de recommandation culturelle acheté par Amazon en 2013 et sur la forme de la liste, au sens de forme numérique que nous avons définie plus haut, et dans les différentes déclinaisons observables au sein de la plateforme (collections, étagères, anthologies, classements, liste d'amis, liste de suivis).

Comment interroger les rapports de pouvoir en écriture numérique ?

Au cours de notre travail de thèse, nous avons développé une démarche d'analyse socio-sémiologique de la participation outillée des plateformes de notre corpus. La participation y est comprise comme un problème formel de structuration et d'instrumentation des activités de participation et des appropriations plus ou moins transformatives de cette structuration. Nous distinguons trois moments de l'observation : une analyse de la participation selon le modèle fourni par Kelty (2012), une analyse des interfaces numériques (répertoire de formes, analyse architecturale, analyse des architextes) et une analyse des traces d'usage qui se focalise sur des cas choisis de listes. Les processus de participation sont observés, en ce sens, d'un point de vue

² Un troisième niveau « macro, » que nous avons repéré mais que nous ne traiterons pas pour manque d'espace, correspond à des formes éditoriales et info-communicationnelles qui règlent, au sens plus large et « générique, » la constitution des textes d'écran : la publication, la conversation, le catalogue de bibliothèque (Le Deuff, 2012).

formel perceptible au niveau de la textualité des interfaces en mettant en relation les composantes textuelles de structuration et les traces des appropriations de la part des usagers. Le support numérique est pris en considération à partir des spécificités architecturales et logicielles de la textualité numérique observables au niveau du texte d'écran qu'il rend possibles.

L'outil participatif des listes sur Goodreads

Les listes comme technologies intermédiaires de la participation

Au sein de la plateforme *Goodreads*, la quasi-totalité des activités et des fonctions centrales pour la plateforme sont informées par la forme de la liste (*Tableau 1*). Nous y retrouvons de listes employées pour l'organisation des lectures personnelles des usagers, la recommandation culturelle sous diverses formes, la taxinomie populaire, des activités ludiques de création de sociabilité, la textualisation des relations sociales et l'organisation communautaire.

Principaux services de la plateforme	Formes de textualisation et instrumentation
Organisation de lectures personnelles	Bibliothèque personnelle, étagers
Recommandation culturelle	Listes de recommandation algorithmiques, éditoriales et participatives
Exploration et recherche d'information	Listopia
Réseau socio-numérique	Listes de profils (de suivis, d'amis, de membres)
Création de sociabilité	Prix, « Giveaways », listes participatives

Tableau 1. Principaux emplois des listes dans Goodreads

Au sein des plateformes analysées, l'emploi généralisé des listes pour textualiser des pratiques de critique culturelle n'est pas anodin et se fait miroir d'un repli vers la participation des formes de la critique culturelle au cours de sa plateformesation. L'histoire intermédiaire des usages de la liste montre, en effet, à quel point la forme se prête à la textualisation des démarches participatives qui dérivent de son emploi pour la gestion et la mise en relation (Sève, 2010) de la pluralité. Depuis sa naissance au sein des premières manifestations de l'écriture (Goody, 1979), via l'objectivation de la pensée opérée par l'inscription graphique qui permettait la discrétisation en unités, leur mise en relation et leur manipulation, la liste a toujours servi comme technologie intellectuelle d'organisation des connaissances et de la société ainsi que des activités collectives (la délibération en politique, par exemple). Dans le domaine culturel et des phénomènes de réception et de circulation triviale des objets culturels (ce que nous identifions comme critique culturelle), cette technologie a vu un large emploi et se concrétise dans des formes canonisées telles que l'anthologie, la playlist, le catalogue d'exposition, des déclinaisons que la numérisation et les transformations sociotechniques liées aux médias sociaux ne cessent de réactualiser.

Repliement vers la participation des formes de la critique culturelle

La persistance de cette dimension participative est supportée par l'analyse d'un type de liste particulièrement intéressant que nous appelons « liste participative » et que nous retrouvons notamment dans la plateforme *Goodreads* (Figures 1 à 3). Il s'agit essentiellement d'une liste de classement et de classification d'objets culturels – dans ce cas, de livres – qui peut être composée de manière participative via la mise en place d'un système d'outils de création et de votation collective. Dans le corpus de plateformes que nous avons analysées avant de concentrer notre attention sur une sélection de cas, ce type de liste participative n'est pas répandu et fait,

au contraire, l'originalité de la plateforme *Goodreads*. Le seul autre cas de liste reconductible à cette définition s'observe au sein de la plateforme francophone *SensCritique* qui propose des listes de classement collectives appelées « Top » ou « Sondages » qui se composent d'une intégration progressive de listes de classement individuelles et qu'elle distingue des « simples » « Listes », des formes de création proposées à l'utilisateur. Bien qu'elle présente des traits qui la rapprochent d'une forme de la contribution proposée à l'utilisateur, elle se différencie sur au moins deux aspects. D'une part, la liste se compose de manière explicitement participative et informe la chaîne éditoriale de production qui devient, dans une large mesure, accessible (visible ou modifiable selon, aussi, le statut des membres) à l'utilisateur. De l'autre, elle s'insère dans une suprastructure architecturale nommée « *Listopia* » (Figure 4), une sorte de liste de listes, qui en encadre, regroupe et organise les productions.

La création de cet « onglet » dédié aux listes participatives s'articule à un architexte pour la « *Listopia List* ». Celui-ci se compose d'un équipement très riche et largement manipulable par les utilisateurs qui intègre les formes qui textualisent les publics et leurs activités. L'ensemble fait de cette liste un outil complexe de gestion de la participation. Les composantes de la liste participative formées par des listes de profils que cette liste intègre à son action technologique d'organisation et de gestion peuvent couvrir des significations et de fonctions variées qui vont de la répartition de tâches³ à l'incitation à la participation grâce à des rhétoriques émulative de juxtaposition entre l'activité personnelle et les activités des amis (« *MY VOTES* » suivi de « *FRIENDS VOTES* »), en passant par le monitoring des activités des autres et les formes de recommandation des profils.

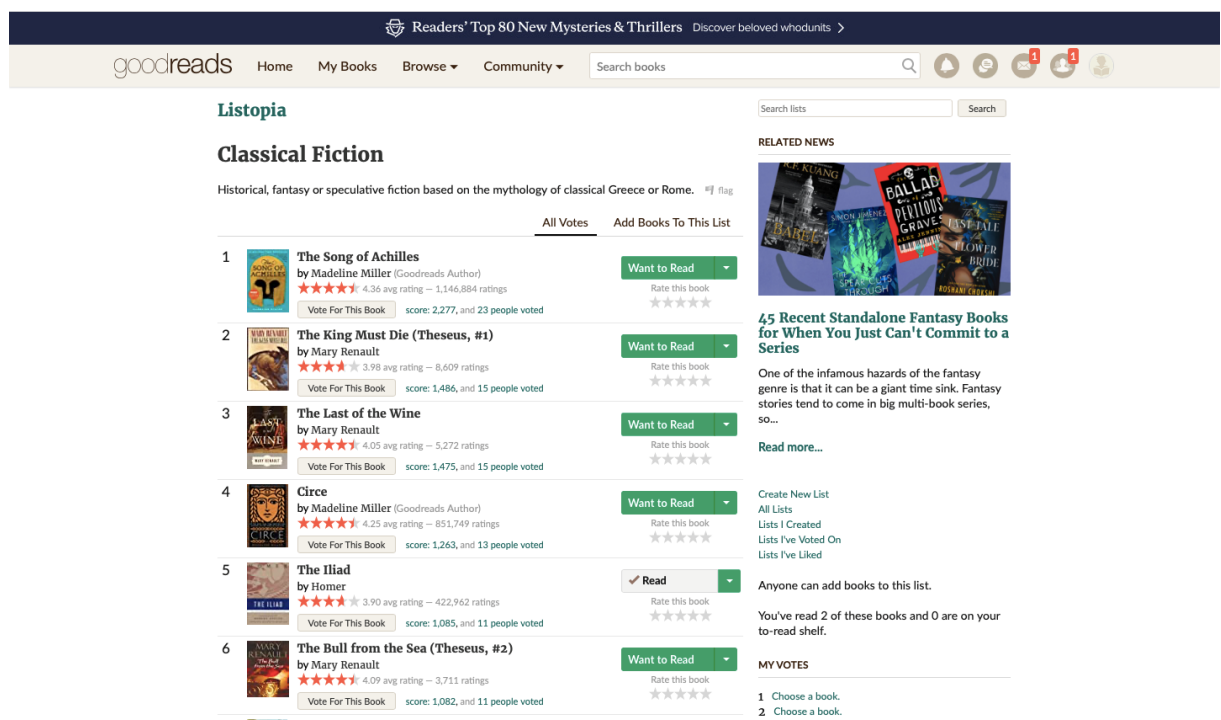


Figure 1 – Page d'une *Listopia List* dans *Goodreads*. Partie 1, 6 avril 2023.

³ L'architexte de la liste participative prévoit un créateur de la liste signifié par « list created by » suivie de l'hypertexte du nom du créateur situé en bas de liste comme une signature, des votants signifiés par la liste des profils au titre « PEOPLE WHO VOTED ON THIS LIST », des *followers* de la liste via le bouton like et la suite des commentaires qui intègre des classifications des profils qui commentent en fonction de leur rôle au sein de la plateforme (« *Goodreads librarian* » qui correspond au modérateur, par exemple).

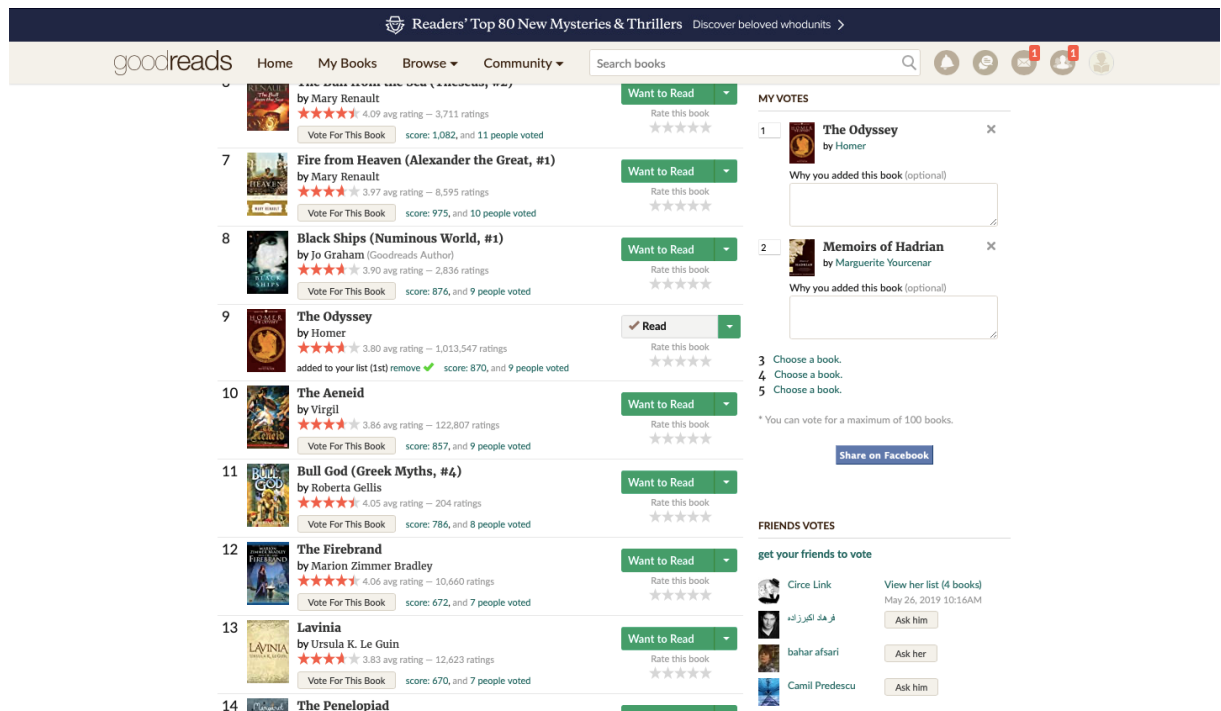


Figure 2 – Page d'une Listopia List dans Goodreads. Partie 2, 6 avril 2023.

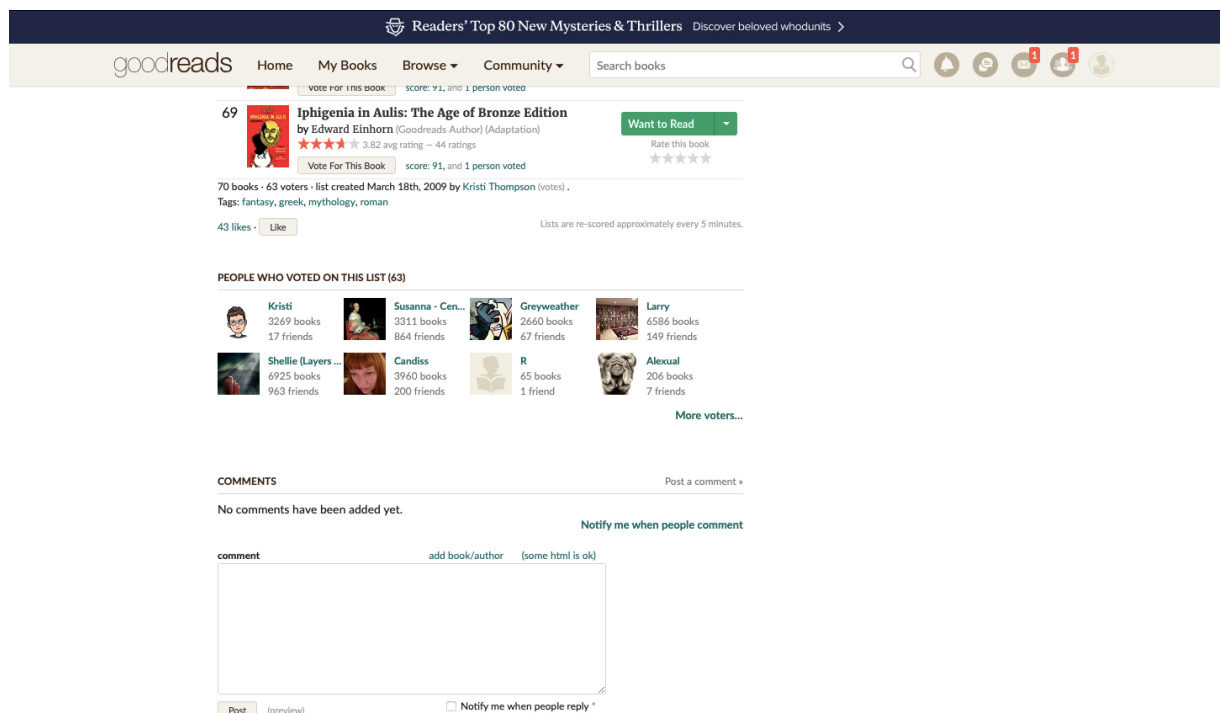


Figure 3 – Page d'une Listopia List dans Goodreads. Partie 3, 6 avril 2023.

De la contribution structurée aux toolkits de participation

De cette manière, la liste ainsi conçue passe d'un emploi comme une forme de la contribution structurée (un classement, un enrichissement de l'indexation, un travail de « curation » ou de recommandation culturelle, etc. *Tableau 2*) à un autre en tant que véritable écriture participative, dans le sens d'un dispositif textuel, logiciel et architectural de structuration et d'organisation de l'activité participative au sein de la plateforme. Son inscription au sein des médias informatisés transforme la liste. De technologie intellectuelle, elle devient un outil, dans le sens où elle intègre les caractères techniques de spécialisation fonctionnelle en lien avec son

automatisation et l'insertion de ses fonctions dans une logique dispositif d'ensemble (Bachimont, 2010). Les listes participatives récupèrent des fonctions intermédiaires de la liste et l'insèrent dans une dynamique sociotechnique plus large qui se compose d'instructions, d'exemples d'utilisation, de partages, d'évaluations ou de retours d'expérience d'utilisation.

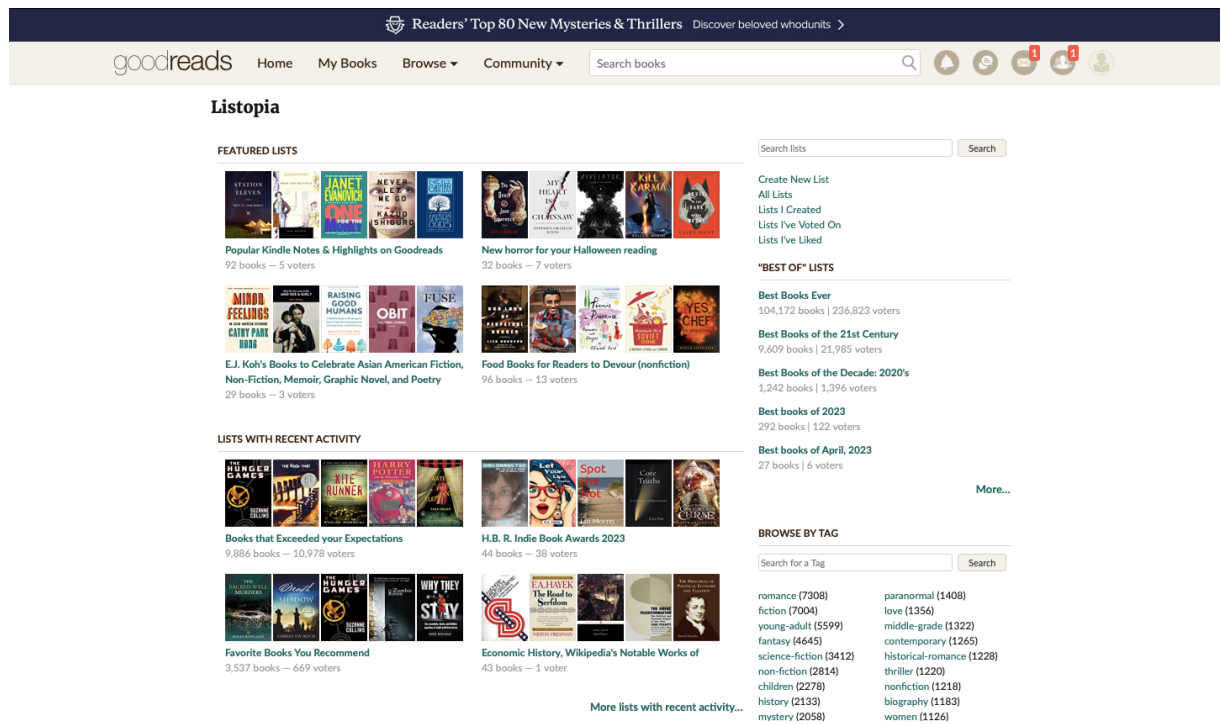


Figure 4 – Page de l'onglet Listopia dans Goodreads, 6 avril 2023.

Ces listes se présentent, en effet, comme des véritables *toolkits* de la participation : par rapport aux formes de la contribution structurée que la plupart des plateformes intègrent dans la relation avec les publics entre conception de la plateforme et ses usages (chroniques, playlists, collections, citations, indexations, etc.), les listes participatives intègrent davantage dans leur architexte des possibilités d'action collective (a), d'intervention sur l'organisation de cette action collective (sur la chaîne éditoriale de production) (b), de mise en partage et retours d'expérience et, plus généralement, de pédagogie sur les usages de la forme (c), ce qui permet (d) une relation spécifique entre usage local et global de la forme, entre détournement singulier et possibilité d'inscrire un usage créatif dans une innovation conçue de manière participative. Chacune de ces possibilités s'articule à un jeu des composantes des listes, ainsi que de leur interprétation, et s'inscrivent au sein d'espaces précis de la forme : les composantes rédactionnelles du titre, du descriptif et des commentaires, par exemples, peuvent devenir les lieux d'inscription des instructions d'utilisation de l'outil, d'évaluation et de partage d'expériences outre que de négociation de rôles et des tâches et de mémorisation des actions accomplies par les participants.

Penser les nouvelles déterminations sociotechniques des publics

Ainsi analysées, les *Listopia Lists* montrent un basculement vers la participation des analyses de la dimension matérielle des activités médiatiques, à savoir le rôle des individus dans la production, l'édition, la hiérarchisation et la distribution de contenus en contexte, dans notre cas, de critique culturelle. La liste y est employée comme une forme participative et une technologie de la participation proposée aux utilisateurs, ce qui permet aux publics un accès à la dimension de (re)structuration de la participation. D'une part, en incorporant un équipement

plus large et complexe, la liste participative déplace la question du détournement sur le plan de la (re)conception des outils (De Togni & Payeur, 2023) et de la (re)structuration de la participation. En reprenant l'appareil conceptuel de de Certeau nous observons l'évolution vers une dimension stratégique des possibilités et des pratiques de détournement de la part des publics. D'autre part, nous observons une imbrication qui demeure très étroite entre les formes qui instrumentent et encadrent les processus de participation au sein des plateformes observées et les déterminations des publics. Dans une plateforme à visée marchande comme *Goodreads*, en fait, possibilités stratégiques et les outils qui en permettent la mise en place ne sortent pas des logiques de résistance et de détournement qui articulent la plateforme et ses publics.

Type de support	Type d'outil	Type de liste empirique	Publics outillés
Support graphique	Technologie intellectuelle	Liste graphique	
Dispositif sociotechnique	Outil	Étagère de la bibliothèque personnelle	Usage structuré / Tactique de détournement
Plateforme	<i>Toolkit</i>	Liste participative	Conception structurée / Stratégie de détournement

Tableau 2. Évolution de la liste comprise comme une forme de la participation

Bibliographie

- Bachimont, B. (2010). *Le Sens de la technique : le numérique et le calcul*. Encre marine.
- Beaudouin, V. & Pasquier, D. (2014). Organisation et hiérarchisation des mondes de la critique amateur cinéophile. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 1(183), 125-159. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/res.183.0123>.
- Béliard, A.-S., & Naulin, S. (2016). Introduction – La critique culturelle : déclin ou hégémonie ? *Recherches en sciences sociales sur Internet, RESET*. Consulté sur halshs-02004826.
- Bonaccorsi, J. & Croissant, V. (2015). « Votre mémoire culturelle » : entre logistique numérique de la recommandation et médiation patrimoniale. Le cas de Sens Critique. *Études de communication*, (45), 129-148. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/edc.6467>.
- 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*, 2(192), 67-82. Consulté sur <https://doi.org/10.4074/S0336150017012054>.
- Broudoux, E., Chartron, G., Chaudiron, S. (2013). L'architecture de l'information : quelle réalité conceptuelle ? *Études de communication*, (41), 13-30. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/edc.5379>.
- Bruns, Axel. (2006). Towards Prodsusage: Futures for User-Led Content Production [article]. *Actes de la 5^e Conférence internationale « Cultural Attitudes Towards Communication and Technology »* (pp. 275-284), Tartu (Estonie).
- Bullich, V., & Guignard, T. (2016). Les plates-formes de contenus numériques : une nouvelle intermédiation ? *La culture et ses intermédiaires. Dans les arts, le numérique et les industries créatives*. Consulté sur <https://hal.science/hal-01940632>.
- 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 de doctorat soutenue le 8 décembre 2007]. Celsa / Université Paris Sorbonne, 349 p. Consulté sur <https://hal.science/tel-02519177>.

- Candel, E., Jeanne-Perrier, V., & Souchier, E. (2012). Petites formes, grands desseins. D'une grammaire des énoncés éditoriaux à la standardisation des écritures. Dans J. Davallon (dir.), *L'Économie des écritures sur le web* (pp. 165-201). Hermès-Lavoisier, coll. « Ingénierie représentationnelle et constructions de sens ».
- Casilli, A. (2019). Chapitre 2. De quoi une plateforme (numérique) est-elle le nom ? Dans *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic* (pp. 63-91). Seuil.
- Certeau, M. (de) (1980/1990 Gallimard). *L'Invention du quotidien. 1 : Arts de faire*. UGE, coll. « 10/18 ».
- Deseilligny, O. (2010). Le blog intime au croisement des genres de l'écriture de soi. *Itinéraires* (2), 73-82. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/itineraires.1985>.
- Goody, J. (1979). *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*. Éditions de Minuit.
- Hayles, N. K. (2015). *Parole, écriture, code* [Speech, Writing, Code (trad. de l'américain de S. Vanderhaeghe)]. Les Presses du réel.
- Jeanneret, Y. (2007). Logistiques de l'écrit. *Médium*, 1(10), 41-50. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/mediu.010.0041>.
- Jeanneret, Y. (2014). *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Éditions Non Standard.
- Kelty, C. M. (2012). From Participation to Power. Dans *The Participatory Cultures Handbook*. Routledge.
- Kelty, C. M. (2019). *The Participant: A Century of Participation in Four Stories*. University of Chicago Press.
- Le Deuff, O. (2012). Littératies informationnelles, médiatiques et numériques : de la concurrence à la convergence ? *Études de communication* (38), 131-147. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/edc.3411>.
- Livingstone, S. (2013). The Participation Paradigm in Audience Research. *The Communication Review*, 16(1-2). Consulté sur <https://doi.org/10.1080/10714421.2013.757174>.
- Marres, N. (2015). *Material Participation. Technology, the Environment and Everyday Publics*. Palgrave Macmillan.
- O'Reilly, T. (2010). Government as a Platform. *Innovations*, 6(1).
- Pasquier, D., Beaudouin, V., & Legon, T. (2014). « Moi je lui donne 5/5 » . *Paradoxes de la critique amateur en ligne*. Presses des Mines. Consulté sur [doi:10.4000/books.pressesmines.2251](https://doi.org/10.4000/books.pressesmines.2251).
- Patriarche, G. & Dufrasne, M. (2014). Penser la diversité des pratiques médiatiques. Le réseau comme catégorie conceptuelle pour la recherche sur les audiences et les publics. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, (187), 195-232. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/res.187.0195>.
- Petit, V., & Bouchardon, S. (2017). L'écriture numérique ou l'écriture selon les machines. Enjeux philosophiques et pédagogiques. *Communication & langages*, 1(191), 129-148. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/comla.191.0129>.
- Proulx, S. (2020). *La Participation numérique : une injonction paradoxale*. Presses des Mines.
- Sève, B. (2010). *De haut en bas. Philosophie des listes*. Seuil, coll. « L'ordre philosophique ».
- Severo, M., Shulz, S., & Thuillas, O. (2022). *Culture en partage. Guide des plateformes culturelles contributives*. FYP, coll. « Présence ».
- Souchier, E., Candel, É., & Gomez-Meja, G. (2019). *Le Numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse*. Armand Colin, coll. « Codex ».
- Togni, I. (de), & Payeur, C. (2023). Formes discursives et design génériques dans les plateformes participatives de critique culturelle. *Intelligibilité du numérique*, (4).
- Zask, J. (2011). *Participer. Essai sur les formes démocratiques de participation*. Le Bord de l'eau.



AXE 3
ACCÈS À L'ÉDUCATION,
À L'INFORMATION
ET AUX MÉDIAS

Axe 3. Accès à l'éducation, à l'information et aux médias

Coordination scientifique :

Mélanie Bourdaa, Université Bordeaux Montaigne

Laurence Corroy, Université de Lorraine

Aurélie Laborde, Université Bordeaux Montaigne

Vincent Liquète, Université de Bordeaux

L'accès à l'information constitue une condition préalable à l'exercice de la raison et à l'expression d'une citoyenneté. L'éducation à l'information, non seulement comme objet de développement d'une littérature complexe, mais aussi de savoirs stabilisés, et surtout d'émancipation, représente un enjeu démocratique considérable au sein et en dehors de l'école. L'information est progressivement devenue une ressource économique, sociale et politique centrale, autour de laquelle les conditions d'accès et les pratiques effectives restent très inégales selon les régions, les origines sociales, les contextes politiques ou culturels.

Le Conseil de l'Europe et l'Unesco proposent une définition de l'éducation aux médias et à l'information (EMI) entendue comme la capacité à accéder aux médias, à comprendre et apprécier, avec un sens critique, les différents aspects des médias et de leur contenu ainsi qu'à communiquer dans divers contextes en faisant preuve de créativité et d'innovation.

Cet axe s'inscrit dans la continuité des thématiques étudiées en sciences de l'information et de la communication, enrichies par les contributions de chercheurs en sciences de l'éducation, en sociologie ou en psychologie cognitive.

Les propositions pourront mettre l'accent sur les dimensions épistémologique et contrastive de l'éducation aux médias et à l'information, mais aussi sur des projets de recherche empirique visant l'observation des pratiques et des représentations des publics en situation d'apprentissage, en France ou à l'étranger, en différenciant élèves du primaire, collégiens, lycéens, étudiants. Ces observations et analyses peuvent également opérer en référence à un cadre extrascolaire : hors les murs de l'école et de l'apprentissage des plus jeunes, la perspective inter/transgénérationnelle d'une éducation aux médias et à l'information peut être envisagée en lien avec la formation professionnelle, les organisations apprenantes et l'apprentissage professionnel en continu.

1. Culture de l'information et développement de l'esprit critique

L'EMI interroge l'accès aux dispositifs d'information et de communication, même dans des contextes de grande précarité économique et technologique, grâce à la téléphonie mobile et à la numérisation de l'information à travers de grandes plateformes, dans le champ de l'information événementielle, mais également dans le champ documentaire et des datas. Les recherches sur l'organisation des connaissances et la circulation de l'information peuvent nous éclairer sur des conditions d'accès et de partage dont les modalités sont à la fois facilitées et contraintes. Et au-delà de l'accès et de la plateformes, ce sont également les possibilités d'une compréhension critique des dispositifs, des contenus et des usages qui restent très inégalement répartis et posent la question des habiletés et apprentissages informationnels. La construction d'une culture de l'information et le développement de l'esprit critique sont deux conditions essentielles de l'EMI pour que les élèves deviennent des citoyens capables de comprendre la logique des dispositifs technologiques qui influencent leurs activités, et d'apprendre à s'approprier l'information. Ces compétences sont également essentielles dans le cadre du travail et les organisations mettent aujourd'hui en œuvre des actions de sensibilisation et de formation en ce sens.

Les propositions pourront mobiliser une pragmatique et une anthropologie de l'éducation à l'enquête et de la construction de la citoyenneté, comme aussi proposer une cartographie de l'information et des controverses.

2. Politiques publiques, contexte géopolitique et organisationnel

La culture de l'information, si elle a une vocation universelle du point de vue de l'équité, reste dépendante de contextes très différents, les générations, les milieux sociaux, les communautés linguistiques et culturelles, les conditions d'existence, dans des écosystèmes très hétérogènes incluant les systèmes éducatifs et de formation entre autres. Cet axe croise les fondements idéologiques concernant l'information comme objet de connaissance ou comme base de communication, la conception de l'équité, et les enjeux stratégiques, culturels et professionnels de l'éducation, qui déterminent des choix éducatifs à questionner et à éclairer.

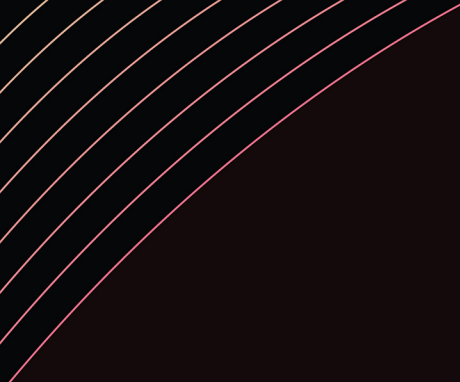
Dans de nombreux pays, un ensemble de lignes directrices et de textes forment un cadre institutionnel qui lie formellement les politiques de maîtrise de l'information aux valeurs démocratiques d'équité, de responsabilité sociale et de développement durable. Face aux phénomènes de manipulation de l'information (fake news, désinformation, post-vérité, théories du complot) et aux inégalités dans la capacité à y faire face, les politiques éducatives ont fait une place (parfois réduite et paradoxale) à l'apprentissage des médias et de l'information dans des programmes scolaires nationaux et des programmes politiques internationaux. Cette institutionnalisation de l'EMI pourra être interrogée, tout comme la manière dont les orientations curriculaires reflètent les attendus des politiques publiques.

À l'échelle des organisations, des transformations numériques, financières et managériales provoquent une vulnérabilité des emplois et une grave pénurie de compétences et de savoirs. Cette situation appelle un renouvellement des contenus de formation continue pour les organisations de travail et une réflexion sur les savoirs construits dans les expérimentations partagées, les situations inédites, qu'il s'agisse de savoir-faire ou de savoirs comportementaux, encore trop souvent réduits, en formation, à l'apprentissage de scripts caricaturaux. L'information et les pratiques communicationnelles au travail constituent à la fois la matière première de la production et un enjeu d'apprentissage. Les propositions peuvent traiter de l'enjeu important que constituent l'esprit critique et l'éducation aux médias et à l'information dans les organisations.

3. Créativité et innovation des publics

L'évolution rapide des usages numériques impose des habiletés multiples, chacun étant appelé à participer à la fois comme consommateur, diffuseur et producteur de contenus médiatiques. Dans ce contexte, se développe une culture de la participation, où l'apprentissage s'effectue le plus souvent entre pairs, par un partage des connaissances et des pratiques et en respectant les contributions de tous les participants, qu'ils soient présents à l'intérieur ou à l'extérieur de la communauté. L'esprit de collaboration nécessaire à ces projets implique des aptitudes relationnelles – respect d'autrui, empathie, confiance – ainsi qu'un engagement et un agir, que certains pays mettent en avant et qu'il convient d'interroger. Cette collaboration favorise également le développement d'une littératie médiatique et d'une éducation aux médias auprès des jeunes publics et de publics adultes, notamment par l'acquisition de compétences techniques et l'acculturation à un regard critique porté sur les pratiques, les usages et les détournements des médias.

Les contributions pourront porter sur la littératie médiatique, c'est-à-dire l'acquisition de compétences médiatiques critiques et créatives, pour souligner les nombreux enjeux liés à la convergence technologique mais également à la culture de la participation. Plus largement, dans la lignée des travaux conduits depuis deux décennies sur la culture participative, les propositions pourront porter sur la manière dont le rapport aux médias numériques se complexifie et, parfois, favorise des usages foisonnants, complexes, autodidactes.



3.1.

Esprit critique et éducation aux médias et à l'information

Éduquer à l'analyse critique des médias : vers la figure de « l'étudiant expert »
Training in critical media analysis: towards the figure of the "student expert"

Billel Aroufoune
IMSIC, Université de Toulon
billel.aroufoune@univ-tln.fr

Michel Durampart
IMSIC, Université de Toulon
michel.durampart@univ-tln.fr

Résumé

La présente étude se propose de s'intéresser à la figure de « l'étudiant expert » en information-communication. Nous interrogeons la capacité de prise de recul et de distanciation dont font preuve les étudiantes et les étudiants face à des thématiques relevant des phénomènes contemporains que traverse l'organisation médiatique (circulation de fausses informations, complotisme, etc.). La visée de cette étude est double : d'une part, elle montre de quelle manière l'esprit critique de l'étudiant se forge avec et par des dispositifs de médiatisations ; d'autre part, elle questionne les enjeux et les défis actuels de l'éducation aux médias et à l'information.

Mots-clés : Étudiant-expert ; EMI ; Analyse critique ; Cocréation ; pédagogie innovante.

Abstract

The present study proposes to look at the figure of the "expert student" in information-communication. Based on an audiovisual corpus of media productions (talk-shows) produced by Master's level students over the last ten years, we question the ability to step back and the habit of distancing that students show when confronted with themes related to contemporary phenomena that the media organisation is going through (circulation of false information, conspiracy, etc.). The aim of this study is twofold: on the one hand, it shows how students' critical minds are forged with and through media devices; on the other hand, it questions the current issues and challenges of media and information literacy.

Keywords: Student expert; media and information literacy; Co-design; innovative teaching.

Éduquer à l'analyse critique des médias : vers la figure de « l'étudiant expert »

Billel Aroufoune et Michel Durampart

Introduction¹

Ce travail s'appuie sur un cours que nous dispensons depuis quelques années à des étudiants en sciences de l'information et de la communication de niveau master à l'UFR Ingémédia de l'université de Toulon. Le propos du cours vise à donner des clés de compréhension et des grilles d'analyse des médias, de leurs activités et leurs fonctions. Il se déroule sur toute l'année universitaire avec d'un côté une partie théorique et de l'autre une conception pratique traduite à travers un talk-show réalisé dans des conditions de productions médiatiques télévisuelles réelles. Plus concrètement, au premier semestre, nous retrouvons les étudiants en amphithéâtre pour travailler sur des socles théoriques infocommunicationnels en prenant pour point de départ l'espace public, la médiatisation, l'intermédiation et la désintermédiation. Puis, nous posons des questions sur les usages et les pratiques de consommation des médias ainsi que la réception de leur contenu sous divers supports. À l'issue de cette première phase, les étudiants livrent un dossier traitant des thématiques que nous aurons définies au préalable. Le choix des thématiques est étroitement lié à l'actualité de l'écosystème des industries culturelles et médiatiques. Par exemple, il s'agit d'approfondir la question de l'évolution et des tensions autour de la programmation audiovisuelle en France face à un contexte international entre opérateurs traditionnels et plateformes de streaming. Il est question aussi de comprendre les mutations et les adaptations de la presse écrite, notamment française, face aux médias sociaux numériques et au journalisme amateur tout en esquissant des études comparatives avec d'autres pays. Nous nous proposons aussi de questionner les pratiques de consommation radiophoniques ou encore de disséquer les informations circulant sur le web en les passant au crible d'un processus de *fact-checking*. Ce dernier sujet, parmi la panoplie des items que nous traitons depuis quelques années, nous permet d'ouvrir la boîte de pandore des phénomènes contemporains souvent associés aux médias et à l'information : *infox*, *complotisme*, *désinformation*, *réinformation* et d'autres dérives radicales liées à la manipulation et à la propagande.

Au second semestre, nous organisons des ateliers dans le cadre des travaux dirigés durant lesquels les étudiants élaborent le conducteur de leur talk-show sur la base du dossier livré en amont. L'émission est tournée dans une plateforme de production audiovisuelle et numérique (cf. figure 1). Le plateau accueille un studio virtuel et tous les dispositifs techniques (dernière génération) nécessaires à la réalisation. Les étudiants sont ainsi confrontés à l'environnement de travail des acteurs de l'organisation médiatique (éditorialisation, régie technique, décor virtuel, scénographie, diffusion...).

¹ Les auteurs tiennent à remercier chaleureusement tous les membres de la plateforme Télomédia qui facilitent le déroulement de ces productions médiatiques depuis plusieurs années. Nous adressons également nos vifs remerciements à l'équipe administrative d'Ingémédia.



Figure 1. De gauche à droite : Régie 2 ; Cabine speak ; Plateau 2. © telomedia.univ-tln.fr

Globalement ces étudiants représentent une promotion/parcours en Master 1, mention information-communication, de 40 étudiants répartis en moyenne en 6 groupes de travail. Entre 6 ou 7 étudiants par groupes travaillant en CM, avec les approches théoriques et le développement d'une réflexion critique. Les TD sont consacrés notamment à l'accompagnement de la construction et la rédaction du dossier thématique, de la mise en place du conducteur du talk-show, de la préparation logistique et scénographique de celui-ci intégrant des supports tels qu'un décor virtuel, des génériques (sonorisation) et micro-trottoir ou duplex. Les talk-shows, simulés en format direct, durent 15 minutes en moyenne.

La présente communication vise à questionner la figure de « l'étudiant expert » à qui l'enseignant-chercheur donne un arsenal représenté par un cadre théorique — à partir notamment de la théorie critique de Francfort et des enjeux contemporains des médias —, lui offrant ainsi la possibilité d'éprouver et d'expérimenter les réalités médiatiques face caméra et devant des contradicteurs. Nous n'avons pas la prétention de vouloir faire l'économie des problématiques qui peuvent relever des effets de médiatisation ni de donner à voir un panorama exhaustif du traitement médiatique. En revanche, nous nous attacherons à comprendre en quoi la réflexivité et la capacité de distanciation des étudiantes et étudiants au regard de l'émergence de discours et de contenus visant la désinformation, à teneur conspirationniste et complotistes au centre des débats politico-médiatiques actuels, sont primordiales à la construction d'un esprit critique ?

Un contexte traversé par les défis et les enjeux médiatiques contemporains

L'esprit critique se forge au gré des rencontres livresques, filmiques, mais aussi humaines et l'université se donne les moyens de former les « cadres de demain ». Les générations futures, en plus d'être celles du numérique, seront peut-être celles du solutionnisme prédit par les géants des plateformes. La résolution des problèmes du quotidien est facilitée par des intelligences

artificielles qui occupent peu à peu une place prépondérante chez le consommateur lambda. Une simple requête sur un moteur de recherche concernant un sujet quelconque générera des centaines de réponses. Laquelle de ces informations est bonne à prendre ? Quels sont les critères de sélection ? Il en va sans dire que les connaissances sur la veille informationnelle à partir des bases de données dédiées sont enseignées aux étudiants comme les ressources documentaires nécessaires et les méthodes de recherche d'information (exploration, extraction, interprétation, analyse) leur sont transmises afin de pallier la première limite de l'orientation éditoriale des moteurs de recherche à l'instar de Google. Ce moteur de recherche est connu pour sa sélection des pages web qui se soumettent à son modèle de visibilité (référencement avec les enchères publicitaires par exemple). Dans ce sens, les contenus personnalisés se basant sur l'économie de l'attention des usagers (Hwang, 2022) altèrent leurs opinions et leurs jugements de manière radicale. Abiteboul et Cattani (2022) alertent sur la porte ouverte à la désinformation que les moteurs de recherche rendent davantage béante. De plus, les réseaux sociaux numériques (RSN) ne font qu'accentuer cette dérive : « *À la place d'une ligne éditoriale, que l'on partageait au moins en partie [avec les médias traditionnels suivant l'opinion du lecteur], on est exposé avant tout à ce qui résulte du choix des algorithmes* » (Abiteboul & Cattani, 2022 : 83). Il nous paraît indispensable d'amener les étudiants vers une conscientisation des effets « bulle de filtre » et « chambre d'écho médiatique » que les RSN exacerbent. Avant d'arriver à cette étape, en CM et en TD, nous définissons les médias en les mettant en perspective avec leurs appropriations tout en les confrontant à leurs propres usages.

La notion de média a été étudiée en sciences de l'information et de la communication sous plusieurs angles scientifiques. Par exemple, à partir des outils et supports de diffusion de l'information, des discours produits et diffusés ou encore des activités professionnelles des acteurs de l'organisation médiatique. Au sein de notre discipline, les médias forment un champ de recherche visant principalement à « *rendre intelligible la fabrique des discours publics, médiatiques et politiques* » (Walter et al., 2019 : 19), de plus :

« Les recherches sur le journalisme et les médias permettent de comprendre les processus professionnels et communicationnels qui forgent les représentations communes, les repères sociaux et politiques qui configurent les événements, contribuent à la formation d'espaces publics pluriels et définissent des arènes dans lesquelles les acteurs de la démocratie ont à prendre position » (*idem.*).

Nous ne développerons pas une réflexion sur l'histoire des médias, nous ne commenterons pas non plus l'évolution des technologies numériques d'information et de communication et leur indéniable impact sur les sociétés et les usagers-consommateurs. Même si nous savons que la numérisation des sociétés (Miège, 2020) nous confronte en tant qu'enseignants-chercheurs, professionnels et apprenants à l'instabilité et à la mouvance du terrain numérique sur lequel nous travaillons, à partir duquel nous (re)cherchons et avec lequel nous communiquons. L'accès à l'information a incontestablement évolué depuis les premiers tabloïdes. Les logiques d'usage et de consommation des produits médiatiques et d'information ont évolué avec les nouvelles pratiques et les nouveaux usages des médias numériques. Les médias sont devenus, avec le temps, des objets domestiques qui façonnent les représentations sociales tant ils font partie intégrante des éléments constituant et construisant le capital culturel de l'individu.

Le discours médiatique est polyphonique et, par ailleurs, le chercheur se saisira des formes d'énonciation, de la visée linguistique et du contenu discursif alors que l'utilisateur-consommateur interprétera pour sa part le contenu avec une certaine partialité et subjectivité selon le contexte. En ce sens, nous souscrivons à l'analyse de Krieg (2000) qui avance l'idée selon laquelle l'analyste (ou le chercheur) ne lira pas la même chose que le lecteur. C'est dans cette perspective que nous formons l'étudiant-expert en l'amenant à déchiffrer le dispositif médiatique complexe pour arriver à saisir l'injonction paradoxale (Proulx, 2021) et l'impératif participatif (Severo,

2021) induits par les médias qui sont très souvent acteurs des événements qu'ils couvrent eux-mêmes (Fleury & Walter, 2020 : 16).

Les techniques de recherche documentaire au cœur de la formation de l'étudiant expert

Ramené à l'expérience de ce cours, le premier niveau de fondement critique de l'étudiant expert repose sur le plan nodal de la réalisation du dossier. Chaque année, les enseignants-chercheurs adaptent les sujets en fonction d'un suivi de l'actualité. Ce choix d'imposer le dossier, et non de le faire surgir des propositions des étudiants, s'explique par le fait que la thématique des dossiers doit pouvoir fournir une base solide à une réflexion critique actualisée et contextualisée. Elle implique donc une couverture à la fois des principaux médias dans leur rapport aux contextes numériques et prend appui sur des enjeux ou des tensions propices à interroger les étudiants sur le profil et l'orientation même de leur formation. Cette construction collective des dossiers, reposant donc aussi sur une dynamique de groupe, fait appel en premier lieu à la recherche documentaire et exploratoire menant à la fois vers une maîtrise de la recherche d'information, sa synthétisation et sa mise en forme.

Le déplacement de ce dossier vers sa traduction dans un talk-show suppose aussi un angle spécifique de traitement croisant de fait un média ou une forme médiatique face à une question d'actualité et au prisme des environnements numériques qui la bouleversent. Ceci suppose donc des emboitements qui doivent favoriser l'appropriation de notions théoriques dans leur traduction pratique, si on ose dire. En ce sens, les capacités de formalisation, de méthodologie, de construction, de capacités de synthèse, de distanciation seront développées. Le rôle des enseignants-chercheurs est de favoriser cette maturation de la recherche dans sa documentation puis dans sa traduction et enfin sa monstration.

Avec Philippe Dumas (1991), on sait que l'information « *n'existe pas en soi, mais émerge d'interactions dans un système de connaissance* ». Ainsi, nous privilégions une définition de l'information à la fois comme donnée et entité qui nous aide à décrypter les signes et symboles de la réalité du monde qui nous entoure, mais également comme processus heuristique qui constitue un savoir. Nous mobilisons des ressources documentaires — en plus d'une bibliographie adaptée au sujet traité par chaque groupe — sous forme de bases de données consultables sur le site de la bibliothèque universitaire (ex. Europresse, Cairn.info, OpenEdition, Universalis). Les étudiants construisent des cartes heuristiques à partir des résultats de leur stratégie de recherche d'information, en donnant à voir les liens notionnels qui se dessinent sur la base d'un ou de plusieurs concepts qui englobent les questions de départ. Sur cette base, chaque groupe reformule la problématique de son sujet. Enfin, en s'appuyant sur des méthodes d'information-documentation (Metzger, 2006), les étudiants traduisent leurs réflexions sous forme d'argumentaire explicitant la carte mentale avec les différents niveaux de compréhension qu'elle induit. Cette méthode est transférée plus tard, dans les TD, à l'écriture des conducteurs et des dialogues, d'une part pour favoriser la créativité et d'autre part afin d'inspirer une fluidité dans les éléments discursifs.

Formation d'un étudiant-citoyen responsable

Dans ses travaux de recherche, Jacquinot-Delaunay rappelait souvent l'importance du *devenir* des apprenants. D'autant plus dans un contexte où les outils numériques qu'ils manipulent sont des objets du quotidien utilisés souvent dans un cadre éducatif. C'est pourquoi — et cela n'est pas une récente question — les problématiques posées par les acteurs de l'éducation aux médias et à l'information doivent intégrer et rationaliser davantage l'individuation des dispositifs numériques que s'approprient les étudiants. La pluralité des usages pose la question de la

diversité des conditions d'accès à l'information ainsi qu'aux représentations et interprétations que l'on puisse en faire. D'autant plus quand il s'agit de média, puisque dans des cas extrêmes, les médias influencent la hiérarchisation des problèmes et peuvent les « amplifier » pour parler comme Rémy Rieffel (2005). Face à une double crise de confiance politique et médiatique que soulignent plusieurs recherches (Charaudeau, 2020 ; Jost, 2020 ; Dieguez et Deouvée, 2021 ; Bronner, 2022 ; Abiteboul et Cattan, 2022 ; Cordier, 2021), nous interrogeons de quelle manière « l'étudiant expert » évalue la pertinence d'une information et sa véracité en la mettant en discussion et en contradiction avec d'autres données. La fonction critique dont il est question s'inscrit sur un double plan : d'abord doter les étudiants d'une connaissance théorique nécessaire pour penser le rôle et l'action des médias dans la société. À ce niveau, c'est le rôle des CM qui privilégie aussi des angles appuyés sur des exemples mis en débat autour des notions centrales d'espace public et de distinctions des sphères privées et publiques, d'un passage en revue des approches de l'école de Francfort en passant par l'analyse des médias et les *cultural studies*. Dans un cadre d'horaire restreint, il s'agit avant tout de nourrir les étudiants d'une connaissance de base qui ne s'interdit pas d'approfondir la notion d'espace public en tentant de la contextualiser autour des phénomènes actuels. Aussi, autour de sa satellisation et émiettement dans le cyberspace ou des relations entre médias traditionnels et nouveaux médias et des tensions qui se révèlent dans ce cadre. Il est question de s'appuyer également sur les pratiques des étudiants, de les mettre en perspective et de radiographier chaque grand média au regard des formes d'expressions numériques en lien avec de grandes questions d'actualité, ce qui sera un enjeu central des dossiers thématiques proposés. En résumé, cette fonction critique recherchée se propose donc d'ancrer chez les étudiants une propédeutique à la réflexion critique armée avec des approches théoriques sur des notions clefs, de leur proposer de mettre en relief ce bagage à partir de leurs propres expériences et pratiques, d'actualiser et de contextualiser ces savoirs sur des focales clefs. Celles-ci sont traitées à partir de grandes questions d'actualité scrutées en tant qu'enjeux de société ou en tant que vecteur de l'évolution des transformations des médias au regard d'un couplage médias/nouvelles formes de médias ou d'information liées au web.

Sur un second plan, nous nous inscrivons bien évidemment dans une fonction critique de la recherche développée notamment en SIC modestement transmise dans un cadre de formation en Master 1. Il s'agit en fait d'une inspiration (Grangeon, 2009 ; Miège, 2017 ; Heller, 2009) plutôt qu'une translation dans une démarche andragogique. Sans doute, le maître mot est d'inciter les étudiants à développer une réflexivité qui se situe entre la capacité à se situer dans un environnement théorique et critique tout en valorisant une réflexion sur la base de ses propres pratiques et expériences face à l'univers des médias /nouveaux médias. La focalisation sur des questions d'actualité et la contextualisation des enjeux sert d'aiguillon et de stimulus. En ce sens, la figure de l'étudiant expert, encore une fois modestement, s'inscrit dans un ensemble de travaux de recherche notamment menée aussi dans notre unité de recherche qui prend en compte la notion d'acculturation au numérique (Durampart, 2016) des figures de l'apprenant, des apories et dynamiques reliant éducation et numérique. La prise en compte d'une dimension de type EMI (Petit, 2020) est donc présente aussi dans cette démarche. Cet étudiant expert s'écrit sous la forme d'un étudiant capable de se situer à la fois dans son parcours de formation et une distanciation avec une fonction d'utilisation et de consommation de supports médiatiques et numériques. Cette matière est sans doute, à ce niveau Master 1 Ingémédia, celle qui tente le plus d'obtenir de la part des étudiants d'épouser une fonction citoyenne vis-à-vis de l'univers médiatique en étant d'une certaine façon acteur investi dans une réflexion dynamique qui à la fois procure des savoirs et les redistribue en les insérant dans leur propre pratique. Il est présent dans notre esprit que nous empruntons encore une fois très modestement une posture ethnométhodologique (Garfinkel, 2007) rapportée à l'andragogie qui conduit de fait à situer l'étudiant dans une démarche d'apprenant acteur conduisant vers une forme d'expertise dans

un cheminement allant des acquisitions théoriques (les CM et les exemplarités), vers la maturation d'un regard critique (la réflexion engagée dans les dossiers entre approche globale des médias et des spécificités relevant de l'évolution d'un média ou d'une forme médiatique). Enfin, il s'agit d'arriver jusqu'au fait de passer de l'autre côté du miroir en s'approchant de conditions professionnelles de la réalisation d'une émission audiovisuelle qui permet d'entrer dans les coulisses de la fabrication, avec ses contraintes et apports, avec des équipes professionnelles (techniciens et ingénieurs de Télomédia), en mettant aussi en scène une confrontation polémique autour de l'action des médias, de leur rôle dans la société et des transformations qu'ils empruntent au regard des enjeux de la numérisation². C'est alors le rôle de la mise en place du talk-show qui va être déterminant sous deux angles. D'un côté, il confronte les étudiants à leur capacité à passer à l'acte, en préparant une simulation dans des conditions professionnelles. De l'autre, l'alliance entre les enseignants-chercheurs et l'équipe technique de Télomédia fournit le socle d'une forme d'ingénierie pédagogique nécessaire à l'accomplissement de la réflexivité dans le cadre d'une traduction opérationnelle de leur mobilisation intellectuelle. En ce sens, l'équipe technique oriente les choix des supports, leur conformité avec les attentes de compatibilité de formats et fichiers, le choix d'un décor virtuel conforme aux partis pris et au soutien des aspects logistiques ; en complémentarité avec les enseignants-chercheurs, qui, eux par le biais notamment des conducteurs des talk-shows et des répétitions, vont insister sur l'orientation de la discussion et polémique qui vont fournir une illustration *in vivo* des problématiques soulevées, sur leur formalisation, sur la justesse des orientations des dialogues et arguments. Cette démarche est alors garante d'un accompagnement pour passer de l'autre côté du miroir, en ce sens le choix d'un talk-show reflète d'une part une certaine standardisation et banalisation des formes de débats audiovisuels dont ils doivent apprécier les contours et limites, mais aussi une des formes les plus emblématiques de la confrontation et du débat audiovisuel sur laquelle les enseignants-chercheurs veulent vraiment sensibiliser les étudiants. La simulation elle-même sert d'une certaine manière une focalisation de la réflexivité, car elle implique à la fois un enjeu de démonstration et de dramatisation dans cette traduction et une mise en scène des connaissances. Par ailleurs, elle implique un double niveau de maîtrise : être capable de s'investir pour une partie du groupe dans la mise en scène de la réflexion critique accompagnée par les enseignants-chercheurs, être capable en régie d'assurer une assistance technique pour une autre partie du groupe encadrée par l'équipe technique. Pour autant, cette focalisation n'a de sens que si elle illustre pleinement une problématique et un angle précis sur le rapport médias/nouveaux médias et faits de société ou la relation médias/sociétés qui constitue le point d'orgue, mais aussi l'heuristique de cette construction d'un étudiant expert. C'est donc dans les méandres de ces perspectives que nous situons le rôle d'un étudiant expert, acteur de sa participation à un apprentissage et mettant en scène cette appropriation cognitive.

Conclusion

Comme nous le savons, l'information peut être altérée et faire l'objet d'une stratégie de ré-information qui consiste à redéfinir, comme l'indique Voirol (2017) :

« L'information produite par les médias classiques en les faisant passer par un filtre idéologique fonctionnant selon les procédés de l'agitation. Elle opère sur fond de critique du "système médiatique", soupçonné de "cacher" ou de dissimuler

² La fonction talk-show est appréciée des étudiants, elle devient dans ce contexte décryptée et soupesée. Quand ils arrivent à la fin de leur M2, quelques-uns s'orientent vers les institutions médiatiques (chaînes d'information continue, pure player, webradio, etc.). Le diplôme qui leur est délivré offre des débouchés professionnels divers, allant de la responsabilité en communication numérique à la conception et rédaction multimédia. Nous comptons parmi nos diplômés des journalistes, titulaires d'une carte de presse.

certain aspects de la réalité en raison de l'agissement des "élites" censées animer ces médias » (Voirol, 2017 : 150).

La sociologie et la socio-économie des médias nous rappellent qu'un dispositif médiatique n'est jamais neutre. Ce dernier implique et met en jeu au moins trois acteurs : un acteur industriel s'inscrivant dans un environnement particulier, produisant pour un public donné. Les industries médiatiques « consistent à reproduire et diffuser des formes et des signes » (Rebillard, 2019, p. 47) dans un cadre institutionnel donné avec des outils et des méthodes appropriés. Tout cela façonne et organise le monde, mais surtout les *rappports sociaux* et les imaginaires qu'ils suscitent. Selon Esquenazi (2002) l'imaginaire médiatique est un cadre qui influence les sélections éditoriales des publics. Les choix et les prises de position des médias orientent quant à eux l'identité discursive, laquelle désigne la figure publique du média, son image construite et reflétée de publication en publication. L'émergence de nouvelles logiques de consommation des médias est inhérente à l'évolution des formes de médiatisation. La mise en place d'une telle action qui agit aussi sur la relation enseignant/étudiant avec une volonté de réadaptation permanente chaque année, dans un calage et décalage vis-à-vis de l'actualité médiatique contextualisée théoriquement et interrogeant la propre culture et pratiques des étudiants, conduit à mettre l'engagement et la réflexivité des étudiants au cœur d'une méthode d'enseignement universitaire. Cela nous paraît une façon de résoudre des questions sur la participation et l'envie des étudiants dans une implication au cœur de leur cursus. Enfin, cela nous paraît conforme à une démarche de responsabilisation des enseignants réalisée conjointement avec des étudiants afin de susciter une conscience citoyenne au cours d'une unité d'enseignement. Celle-ci se révèle propice pour à la fois apprendre, comprendre et se positionner face au risque d'une perte de sens commun et de recul critique. Il nous paraît évident qu'une telle pratique nous semble indispensable dans une formation qui prend pour objet le multimédia, les médias et les technologies numériques. C'est en ce sens que la réflexivité suscitée comme pilier d'une figure de l'étudiant expert nous paraît salutaire pour soutenir une acculturation critique face à la cyberculture et à l'accélération de la numérisation des pratiques sociales.

Bibliographie

- Abiteboul, S., & Cattan, J. (2022). *Nous sommes les réseaux sociaux*. Odile Jacob.
- Cardon, D. (2019). *Culture numérique*. Presses de Sciences Po.
- Charaudeau, P. (2020). *La Manipulation de la vérité. Du triomphe de la négation aux brouillages de la post-vérité*. Lambert-Lucas.
- Cordier, A. (2021). Exercer un esprit critique en confiance : le défi de l'éducation à l'information et aux médias. *Hermès, La Revue*, 2(88), 168-174.
- Dieguez, S., & Delouée, S. (2021). *Le Complotisme. Cognition, culture, société*. Mardaga supérieur.
- Dumas, P. (1991). *Information et Action* [essai en vue d'une HDR]. Université Lyon 2. Consulté sur <https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/tel-01280912>.
- Durampart, M. (2016). La forme scolaire en action traversée par l'école numérique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (9). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/rfsic.2492>.
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in Ethnomethodology*. Prentice Hall.
- Granjon, F., Lelong, B., & Metzger, J-L. (2009) (dir.). *Inégalités numériques. Clivages sociaux et modes d'appropriation des TIC*. Hermès-Lavoisier.
- Heller, T. (2009). Reconnaissance et communication : une logique de l'assujettissement. *Communication & organisation*, (36), 108-120. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.950>.

- Hwang, T. (2022). *Le Grand Krach de l'attention. La publicité, une bombe au cœur de l'internet*. C&F éditions.
- Krieg, A. (2000). Analyser le discours de presse. *Communication*, 20(1), 75-97.
- Lafon, B. (2019). *Médias et médiatisation. Analyser les médias imprimés, audiovisuels, numériques*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication en + ».
- Metzger, J.-P. (2006). L'information-documentation. Dans S. Olivesi (dir.), *Sciences de l'information et de la communication. Objets, savoirs, discipline* (pp. 43-61). Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication en + ».
- Miège, B. (2017). *Les Industries culturelles et créatives face à l'ordre de l'information et de la communication*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication en + ».
- Miège, B. (2020). *La Numérisation en cours de la société : Points de repères et enjeux*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication, médias et sociétés ».
- Petit, L. (2020). *L'Éducation aux médias et à l'information*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication en + ».
- Rieffel, R. (2005). *Que sont les médias ? Pratiques, identités, influences*. Gallimard.
- Walter, J., Douyère, D., Bouillon, J.-L., & Ollivier-Yaniv, C. (2019). *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication* (3^e édition revue et complétée). CPDirSIC.

S'informer en temps de crise sanitaire – pratiques informationnelles et représentations des médias et du journalisme par des étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s
Keeping in touch with the news during a sanitary crisis – informational practices and representations of the media and of journalism by French and German students

Sabine Bosler
Université de Haute Alsace
sabine.bosler@uha.fr

Résumé

La crise sanitaire que nous avons connue depuis 2020 a largement affecté le paysage informationnel. Dans ce contexte, comment les étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s se sont-ils et elles confronté.e.s à l'information d'actualité ? Leurs pratiques informationnelles ont-elles changé, et si oui, de manière durable ? Quel a été leur rapport aux médias durant cette période, leur ont-ils et elles accordé leur confiance ? Pour répondre à ces interrogations, nous avons adopté une démarche comparative par focus-groups, cette méthode générant une grande variété dans les échanges (Krueger, 1998), permettant de mieux saisir les enjeux relatifs aux pratiques informationnelles.

Mots-clés : pandémie, pratiques informationnelles, confiance dans les médias, public étudiant, comparaison franco-allemande

Abstract

The sanitary crisis that we have known since 2020 has had a deep impact on the information landscape. In this crisis context, how did French and German students engage with the news? Did their informational practices change? What was their relationship towards the media during that time, did they trust them? To answer these questions, we adopted a comparative approach using focus-groups, a method able to generate a great variety of ideas (Krueger, 1998), allowing us to better understand the implications of informational practices.

Keywords: pandemic, news literacy, students, trust in the media, French-German comparison

S’informer en temps de crise sanitaire – pratiques informationnelles et représentations des médias et du journalisme par des étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s

Sabine Bosler

Introduction

Les étudiant.e.s ont des pratiques informationnelles particulières, liées au contexte de leurs études : ils et elles acquièrent davantage d’autonomie, tout en maintenant souvent un lien fort avec la famille (Thibéault, 1999 ; Head & al, 2018). Les études d’usage ainsi que celles sur les pratiques culturelles montrent que, comme pour l’ensemble de la population, le niveau de lecture de la presse diminue ; les réseaux sociaux numériques jouent un rôle de plus en plus important dans l’accès à l’information (Lombardo & Wolff, 2020 ; Campus Media, 2017). Ce nouveau contexte pose des enjeux en termes d’éclatement de l’information et de ciblage par les plateformes médiatiques, qui présentent à l’usager un paysage informationnel personnel, correspondant à sa vision du monde (Mellot & Théviot, 2021 ; Head & al, 2020). Or la crise sanitaire que nous avons connue depuis 2020, et particulièrement le confinement, a largement affecté le paysage informationnel (Lacroix & Carignan, 2020), notamment en exacerbant la circulation d’informations erronées et de théories conspirationnistes (Monnier, 2020 ; Maïdakouale, 2020). Dans ce contexte, comment les étudiant.e.s ont-ils/elles accédé à l’information, comment l’ont-ils/elle évaluée et utilisée dans leur vie quotidienne durant la crise sanitaire ? En d’autres termes, quelles ont été leurs pratiques informationnelles ? Celles-ci ont-elles connu des changements durables ?

Les pratiques ont une dimension sociale ; elles sont des habitudes de faire, mêlant des savoirs et des représentations (Perriault, 2008). Les pratiques informationnelles sont souvent présentées comme relevant de l’information documentaire (info-knowledge), considérant l’information comme un élément de connaissance. Info-knowledge et info-news sont deux domaines souvent présentés comme distincts, notamment car ils n’ont pas le même rapport au temps (l’info-knowledge se met en place sur le temps long, l’info-news est dans l’immédiateté) (Serres, 2014) ; l’info-news dépend d’un système de production spécifique (les médias). Nous souhaitons dans cette contribution élargir le spectre des pratiques informationnelles à la recherche et à la réception de l’information d’actualité. Comme l’indique Yves Jeanneret, les pratiques informationnelles “conduisent les sujets sociaux à être parfois confrontés à des dispositifs de médiation produits par d’autres” (Jeanneret, 2017). Les médias d’actualité sont des dispositifs de médiation, qui sélectionnent des faits et des événements, les mettent en forme, les hiérarchisent et les présentent à un public. La réception de l’information d’actualité, en outre, n’est pas passive mais active ; Richard Hoggart soulignait déjà, en 1957, que le journal faisait l’objet d’une lecture “oblique” et sélective (Hoggart, 1981).

Des paysages médiatiques différents

Tout d’abord, il est important de souligner que les paysages médiatiques français et allemand diffèrent. Comme l’indique Valérie Robert (2011), l’Allemagne se caractérise par la présence de médias « suprarégionaux », produits à l’échelle d’un territoire mais diffusés au-delà. Cela correspond au paysage politique allemand, Etat fédéral divisé en plusieurs Länder. L’audiovisuel public y est très puissant, que ce soient des chaînes nationales comme la ZDF ou des médias régionaux (Robert, 2016).

L’Allemagne est également marquée par le succès de la presse de boulevard. Bien que son lectorat diminue depuis les années 2000, Bild reste le premier quotidien allemand : 1,24

millions d'exemplaires quotidiens ont été vendus au premier trimestre 2021. Son site Internet fait partie des sites de news les plus consultés en Allemagne. Enfin, depuis 2021, il possède sa propre chaîne de télévision (Devriendt, 2022).

En France, les titres de presse sont globalement déficitaires (Neveu, 2019) ; la presse régionale et magazine s'en tire mieux, bien que son lectorat soit vieillissant (Bousquet & Amiel, 2021). En Allemagne, les médias sont traditionnellement aux mains de grands groupes de presse, avec peu d'acteurs extrinsèques, milliardaires ou industriels comme c'est le cas en France. Cependant, le lectorat est vieillissant et les pratiques informationnelles se tournent de plus en plus vers les plateformes de réseaux sociaux numériques, entraînant des reconfigurations dans le secteur de la presse (Czepek, 2013).

Depuis une trentaine d'années, la défiance à l'égard des médias augmente, en France comme en Allemagne (Jost, 2020 ; Koos, 2021) ; parmi les raisons invoquées, on peut citer la polarisation croissante au sein de la population, les phénomènes de concentration médiatique ou encore des problèmes de déontologie dans un contexte où l'information est produite très rapidement, sans être toujours vérifiée avec rigueur. La confiance envers les médias peut être définie comme « une espérance de fiabilité » qui suppose d'accepter un certain degré de vulnérabilité (Laurent, 2019). Elle impose de calculer les bénéfices et les risques d'une délégation des connaissances à un tiers, qui va effectuer les contrôles et les vérifications ; dans notre cas, les journalistes (Quéré, 2005).

L'enquête menée par l'agence Reuters dévoile qu'en 2021, 30% des Français.e.s disent faire confiance aux médias « la plupart du temps », contre 53% des Allemand.e.s (Newman & al, 2021), avec de fortes variations entre différents types de médias (les médias locaux et régionaux étant jugés davantage dignes de confiance, par exemple). Retrouve-t-on un tel écart entre étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s ? Quelle était leur perception du journalisme en temps de pandémie ?

Méthodologie de l'étude

Pour répondre à nos questions, nous avons organisé des focus-groups dans des universités françaises et allemandes auprès d'étudiant.e.s en communication et médias, c'est-à-dire de futurs acteurs et actrices du domaine. L'objectif était d'obtenir des éléments de connaissances sur leurs pratiques informationnelles en lien avec l'actualité depuis le début de la pandémie de Covid-19 et leurs représentations du journalisme. Au total neuf focus-groups ont été réalisés, cinq en France et quatre en Allemagne ; 74 étudiant.e.s ont été interrogé.e.s.

Chaque focus-group a débuté par un tour de table, demandant à chacun.e de présenter son propre paysage informationnel. Puis nous avons demandé si la pandémie avait changé quelque chose pour elles et eux, et comment ils et elles avaient perçu la médiatisation de la pandémie. Les focus-groups permettent de générer des dynamiques de groupe, faisant émerger des consensus et des points de débat (Touré, 2010) ; en cela, cette méthode permet de produire une grande variété d'idées, d'opinions et de croyances existant sur un sujet donné (Krueger, 1999). Les focus-groups ont été intégralement retranscrits, puis les données ont été codées à l'aide du logiciel nVivo. Tous les prénoms ont été changés.

Dans une démarche comparative, notre analyse a permis de faire émerger à la fois des points communs et des différences, qui permettent de mieux comprendre les enjeux autour des pratiques informationnelles : les premiers permettent en effet de monter en généralité et les deuxièmes d'initier une démarche de relativisation (Esser, 2019).

Des pratiques informationnelles diversifiées

Pour nos répondant.e.s français.e.s et allemand.e.s, les pratiques étaient axées majoritairement sur les réseaux sociaux (Instagram majoritairement, puis Twitter, Facebook, Twitch et Tiktok). La télévision conserve un rôle important ; pour nombre d'entre eux, elle est associée au foyer familial, où ils et elles retournent encore régulièrement, mais environ la moitié des répondant.e.s la regardent également seul.e.s (17 en Allemagne, 14 en France). Deux répondant.e.s allemand.e.s expriment un attachement à l'imprimé (aucun du côté français) et seul.e.s des étudiant.e.s allemand.e.s ont un abonnement payant à un journal en ligne (cinq personnes). Français.e.s et allemand.e.s recourent aux applications de news dans des proportions similaires. L'écoute de la radio ou de podcasts concerne environ un quart des répondant.e.s, plutôt du côté allemand.

Les pratiques dépendent beaucoup du contexte des études. Ainsi, les étudiantes de l'Université de Strasbourg en master « Communication Internationale » rapportent s'informer principalement auprès de médias étrangers (britanniques, américains et allemands) ; celles et ceux du master « Communication scientifique » s'intéressent particulièrement à l'actualité scientifique ; à Mulhouse, en master information-communication, on commente surtout la stratégie de communication du gouvernement ; les étudiant.e.s en médias et journalisme de Brême, Freiburg et Eichstätt s'intéressent à de multiples sources d'information et varient les supports.

Dans le rapport à l'information, nous avons observé davantage de désengagement (c'est-à-dire, pas de pratiques d'information actives) côté français qu'en Allemagne. Cinq étudiant.e.s français.e.s s'informent « pas, voire peu » et neuf d'entre elles et eux se reposent uniquement sur leur entourage pour les tenir informé.e.s ; du côté allemand, cela s'applique à une seule personne. Cette posture a surtout été observée lors des focus-groups à Mulhouse : Charlotte indique ainsi que « *s'il y a une grosse annonce, tout le monde en parle, donc même si je ne le vois pas, j'en entends parler, donc, l'info vient toujours à nous quand elle est vraiment utile* ». Dans nos entretiens, nous avons pu identifier des producteurs de contenus récurrents et populaires : Hugo Décrypte en France, Tagesschau en Allemagne sont les plus cités. Ils ont des comptes sur plusieurs réseaux sociaux et adaptent leurs productions aux codes des différentes plateformes.

Pandémie et pratiques informationnelles : des changements ?

Quelles ont été les conséquences de la pandémie sur le rapport à l'information ? Conformément à ce que soulignait l'enquête Reuters dans son volet qualitatif (Newman & al, 2021), les news ont été perçues comme répétitives et anxiogènes, entraînant une fatigue informationnelle, comme l'indiquent ces verbatims : « *j'ai fait mon petit burn-out avec les news* » (Léa, Strasbourg), « *on est un peu fatigués du covid* » (Lena, Freiburg), « *c'est un sujet dont on a trop parlé* » (Iris, Freiburg), « *j'ai un peu arrêté de m'informer parce que les news se répétaient et ça me déprimait* » (Barbara, Strasbourg). Cette fatigue se reflète dans les critiques faites au traitement de la crise sanitaire, souvent décrit comme trop angoissant et sensationnaliste, surtout à la télévision (« *c'était très alarmiste, à sauter sur la moindre petite information* » (Elsa, Mulhouse). Plusieurs répondant.e.s allemand.e.s ont mentionné une émission spéciale du Tagesschau, « *was sonst ?* », qui parlait des autres actualités hors-Covid, une initiative qu'ils et elles ont particulièrement appréciée.

Le premier confinement a eu des effets concrets et rapides dans la vie quotidienne, influençant les pratiques d'information : par exemple, Thibaut (Unistra) est passé au chômage partiel et a eu plus de temps pour s'informer ; beaucoup de répondant.e.s sont retourné.e.s au domicile parental, où la télévision était omniprésente. La pandémie, et le confinement en particulier, a

eu des conséquences diverses sur les pratiques ; plusieurs cas de figure existent. Premièrement, certain.e.s ont arrêté de s'informer sur une courte période, comme Solène (Université de Strasbourg) : « *pendant le 2^e confinement j'avais un trop plein de toutes les infos covid et violences policières, j'ai tout arrêté pendant 10 jours et au final, je suis revenue je n'avais rien manqué comme information* ». D'un autre côté, on a pu avoir une intensification des pratiques, suivie d'un retour à la normale : « *je regardais la télé 2 heures par jour, je regardais Tagesschau 24 ou NTV, pour être au courant des dernières infos, parce que la situation était assez grave, mais depuis ça s'est totalement normalisé ou régulé et c'est de nouveau comme avant pour moi* » (Franz, Eichstätt). La plupart des étudiant.e.s relatent un « retour à la normale » de leurs pratiques après le confinement.

Sept étudiant.e.s ont fait référence à des changements durables dans leurs pratiques ; par exemple, pour certain.e.s, la télévision est redevenue un média important, après avoir été longtemps délaissée, comme pour Hanna (Eichstätt) : « *avant la pandémie je ne regardais pas du tout la télé, je regardais le Tagesschau de temps en temps en ligne, mais juste quand j'en avais envie. Mais maintenant j'ai une télé, je la regarde souvent* ». Sylvain (Mulhouse) relate une intensification de ses pratiques qui s'est ancrée dans le temps : « *c'était plus intense chez moi parce qu'avec le confinement on avait plus de temps pour nous, chez nous... je regardais des vidéos d'actualité, donc forcément ça modifiait un peu ta consommation d'actualité. (...) Et c'est devenu une habitude, qui est restée* ». Pour d'autres, il s'agissait de changer de rapport à l'information, de moins rechercher la quantité et d'aller plus en profondeur, de s'orienter plutôt vers des reportages (par exemple pour Leona, Eichstätt). La découverte de nouveaux formats et supports durant le confinement a également orienté les pratiques durablement dans certains cas (plusieurs citent leur découverte de l'application Tagesschau à cette occasion).

Représentations du journalisme et confiance dans les médias

Lors des focus-groups, nous avons demandé aux étudiant.e.s ce qu'ils et elles avaient pensé de la médiatisation de la pandémie, comment ils et elles évaluaient la crédibilité de l'information et sous quelles conditions ils et elles accordaient leur confiance aux médias.

Les répondant.e.s allemand.e.s font globalement confiance à des médias qu'ils et elles qualifient de « sérieux », et critiquent les journaux de boulevard comme Bild (« *je me tiens loin de la presse de boulevard* », Paula (Brême), « *je sais pas si on peut l'appeler journal* », Lena (Freiburg)). Le journalisme, du côté allemand, est parfois valorisé, comme ici par Lena : « *Au niveau de l'Allemagne, j'ai pensé que le journalisme était très bien et très informatif (...) on pourrait même dire que le journalisme était une des vraies choses qui ont fonctionné pendant la crise* ». Son avis est partagé par les autres participant.e.s, qui acquiescent à ses propos. Une même posture est visible chez quelques étudiant.e.s à Eichstätt. Du côté français, seul Paul (Mulhouse) est prêt à faire preuve d'indulgence envers les journalistes : « *Il faut quand même respecter le travail médiatique, les médias sont là depuis longtemps et c'est quand même eux qui sont censés nous informer sur ce qui se passe* ». En termes de sources, le Tagesschau est particulièrement souligné pour sa qualité (Hugo, Eichstätt) ; Bastian (Eichstätt) en parle comme d'une « source standard ». De la même manière, Hugo Décrypte est décrit comme une source de confiance, car affichant un ton « neutre et bienveillant » (Charlotte, Mulhouse).

Quelques répondant.e.s affirment une certaine méfiance vis-à-vis du traitement médiatique de l'information, présumé biaisé. Du côté français, ils et elles sont nombreuses à affirmer que la communication sur les masques leur avait fait perdre confiance en les médias traditionnels et/ou la politique. Dans trois focus-groups (à Mulhouse et Strasbourg), des participant.e.s ont exprimé une prise de conscience lors de la pandémie, celle de la puissance des médias et de leur capacité d'influence : « *c'est surtout pendant le premier confinement que je me suis rendue compte qu'il y a beaucoup de propagande, (...), et qu'en fait les gens sont vraiment contrôlés par les*

médias » (Léa, Strasbourg). Charlotte (Mulhouse) soupçonne quant à elle les médias d'être inféodés à l'Etat : « *il y a eu cette uniformisation « il faut se vacciner* », *les bienfaits de la vaccination, et comme l'Etat essayait de convaincre tout le monde de se faire vacciner, je trouvais ça bizarre* ». Les médias ne semblent pas être indépendants.

Aucun.e répondant.e allemand.e n'a exprimé de méfiance ni parlé de propagande. Bien que les étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s interrogé.e.s n'aient pas le même profil (communication et journalisme), ces résultats rejoignent ceux de l'enquête Reuters : les Français.e.s font presque moitié moins confiance aux médias que les Allemand.e.s (30% contre 53%).

Cela ne signifie pas, cependant, que les répondant.e.s allemand.e.s n'aient pas de critiques à faire concernant la médiatisation de la pandémie. Celles-ci portaient en particulier sur la manière de médiatiser l'expertise scientifique. En Allemagne, deux experts ont été particulièrement médiatisés, Christian Drosten et Hendrik Streeck. D'après nos répondant.e.s, leurs différences ont été exagérées par les médias afin de les faire « coller » à leur ligne éditoriale. Marie (Brême) déplore un « *culte de la personnalité* » vis-à-vis de ces experts, qui ne correspond pas à la réalité de la recherche scientifique (celle-ci étant une entreprise collective). De la même manière, au sein du master Communication Scientifique de l'Unistra, nous avons vu émerger un axe de critique envers les médias français, portant sur leur intolérance vis-à-vis de l'incertitude :

« Le grand public était confronté au fonctionnement de la recherche qui est hyper compliqué : enfin pour moi, les gens, ça pensait « science = vrai », donc si un mec te dit un truc sur un plateau même si c'est une hypothèse, que c'est une recherche en cours, machin, ben : c'est la vérité pure, (...) en fait le mec voulait présenter ce qu'on sait pour l'instant, sans dire absolument à aucun moment que c'est la vérité pure et dure » (Armelle, Strasbourg)

En effet, d'après les étudiant.e.s du master Communication scientifique, logique médiatique et logique scientifique entrent en contradiction : alors que les médias ont besoin de « bons clients » capables d'asséner des certitudes, la science a besoin de temps, et « *on peut pas être expert d'une maladie qui est nouvelle dont on [ne] connaît rien* » (Nathalie).

Enfin, nous avons relevé de nombreuses occurrences liées à l'esprit critique, ce qui constitue un consensus entre nos répondant.e.s français.e.s et allemand.e.s, énoncées de manière injonctive : « *il faut toujours être un peu critique, garder de la distance* » (Merve, Brême), « *il faut pas non plus être abruti, avaler tout ce qu'on nous dit : avoir un esprit critique* » (Quentin, Mulhouse). Parfois ils et elles en parlent d'une forme de cheminement personnel : « *moi j'ai appris à prendre du recul par-rapport à ce que les médias disent* » (Gwendoline, Mulhouse). Cela passe aussi par une conscience du « positionnement politique » des médias : « *chaque media est orienté politiquement, je sais que quand je regarde Le Quotidien ça va être plus de gauche et que ça va critiquer la droite, donc il faut prendre du recul* » (Jeanne, Strasbourg).

Conclusion

Cette étude visait à explorer, de manière comparative, les pratiques informationnelles d'étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s en lien avec la pandémie de Covid-19. Le recours à la méthode des focus-groups a permis de générer des discussions et des débats, de permettre de préciser une pensée et de faire émerger de nouveaux éléments. Une majorité de répondant.e.s ont fait état d'une « fatigue informationnelle », d'une lassitude vis-à-vis du traitement médiatique de la pandémie et des changements dans les pratiques (diminution, et dans de rares cas intensification). Si dans certains cas, ces changements sont durables, la majorité des répondant.e.s rapportent un « retour à la normale » après ces événements exceptionnels. A ce

titre, la pandémie, et surtout le confinement, sont des « cas limites », éprouvant les pratiques informationnelles.

Si la dimension qualitative, la relative petite taille de l'échantillon et la différence dans les profils (médias et journalisme d'une part, communication au sens large d'autre part) ne permettent pas de tirer de cette étude des faits indubitables concernant les différences entre France et Allemagne, nous avons vu émerger quelques pistes susceptibles d'enrichir des études ultérieures et posant d'autres questions.

Parmi les points de comparaison, nous avons identifié le type de pratiques (l'attachement au print et le recours à l'abonnement se présentent uniquement du côté allemand, mais cela s'explique plutôt par le fait que ce sont également des étudiant.e.s en journalisme) et le rapport à l'information (plus distant et/ou méfiant chez nos répondant.e.s français.e.s). Les répondant.e.s se rejoignent autour d'une critique commune du sensationnalisme et de la valorisation d'une démarche critique qui consiste à prendre du recul vis-à-vis des discours médiatiques, à croiser les sources et à prendre conscience de la dimension politique de leurs lignes éditoriales.

Bibliographie

- Bousquet, F., & Amiel, P. (2021). *La Presse quotidienne régionale*. La Découverte, coll. « Repères ».
- Campus Media (2015, 12 juillet). Im Fokus der Forschung : Die Mediennutzung Studierender / In Transition / Teil 1. *Campus Media*. Consulté sur www.campusmedia.de/wp-content/uploads/2015/07/Im-Fokus-der-Forschung-die-Mediennutzung-Studierender.pdf.
- Czeppek, A. (2013). La concentration de la presse écrite et le pluralisme en Allemagne. Dans *Pluralisme de l'information et media diversity*, ch. 5, 137-148. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/dbu.loicq.2013.01.0137>.
- Devriendt, A. (2021, 20 septembre). En Allemagne, le tabloïd Bild a débarqué sur les écrans télé. *INA, La Revue des Médias*. Consulté le 16 mai 2022 sur <http://larevuedesmedias.ina.fr/bild-tv-journal-tabloid-people-allemande-talk-shows-faits-divers-politique-sport-springer>.
- Esser, F. (2019). Comparative Research. Dans H. Van den Bulck, M. Puppis, K. Donders et L. Van Audenhove (dirs.), *The Palgrave Handbook of Methods for Media Policy Research* (pp. 85-101). Palgrave Macmillan. Consulté sur https://doi.org/10.1007/978-3-030-16065-4_5.
- Head, A. J., Wihbey, J., Metaxas, P. T., MacMillan, M., & Cohen, D. (2018, 16 octobre). *How students engage with news. Five takeaways for educators, journalists, and librarians*. Project Information Literacy. Consulté sur https://projectinfolit.org/pubs/news-study/pil_news-study_2018-10-16.pdf.
- Head, A. J., Fister, B., & MacMillan, M. (2020, 15 janvier). *Information Literacy in the Age of Algorithms. Student Experiences with News and Information, and the Need for Change*. Project Information Literacy. Consulté sur https://projectinfolit.org/pubs/algorithm-study/pil_algorithm-study_2020-01-15.pdf.
- Hoggart, R. (1981). *La Culture du pauvre : Étude sur le style de vie des classes populaires en Angleterre (1957)*. Éditions de Minuit.
- Jeanneret, Y. (2017). *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?* Presses universitaires du Septentrion.
- Jost, F. (2020). *Médias : sortir de la haine ?* CNRS Éditions.
- Koos, S. (2021). *Die « Querdenker ». Wer nimmt an Corona-Protesten teil und warum ? Ergebnisse einer Befragung während der „Corona-Proteste“ am 4.10.2020 in Konstanz*. Université de Constance (Allemagne).

- Krueger, R. A. (1999). *Moderating Focus Groups*. SAGE Publications.
- Lacroix, C., & Carignan, M.-E. (2020). Une crise dans la crise : Comment les journalistes perçoivent-ils leurs rôles et leur avenir en temps de pandémie? *Les Cahiers du journalisme – Recherches*, 2(5), R3-R18. Consulté sur <https://cahiersdujournalisme.org/V2N5/CaJ-2.5-R003.pdf>.
- Laurent, É. (2019). *L'Économie de la confiance* [nouvelle éd]. La Découverte, coll. « Repères ».
- Lombardo, P., & Wolff, L. (2020). *Cinquante ans de pratiques culturelles en France [CE-2020-2]*. Culture Études, ministère de la Culture.
- Maïdakouale, I. (2020). Coronavirus et théories conspirationnistes : genèse, impacts et regards croisés en sciences sociales. *International Journal of Advanced Research in Innovation, Management & Social Sciences* 2(2). Consulté sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03147348>.
- Mellot, S., & Theviot, A. (2021). S'informer sur l'actualité en ligne. Les étudiants face à l'éclatement informationnel et au ciblage des plateformes médiatiques. *Questions de communication*, 40(2), 395-420. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.26527>.
- Monnier, A. (2020). Covid-19 : de la pandémie à l'infodémie et la chasse aux fake news. *Recherches & éducations*, HS. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/rechercheseducations.9898>.
- Neveu, E. (2019). *Sociologie du journalisme*. Presses Universitaires de France.
- Newman, N., Fletcher, R., Schulz, A., Andi, S., Robertson, C. T., & Nielsen, R. (2021). *Reuters Institute Digital News Report 2021 – 10th edition* [rapport]. Reuters Institute for the Study of Journalism. Consulté sur <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2021>.
- Perriault, J. (2008). *La Logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*. L'Harmattan. Consulté sur <http://www.harmatheque.com/ebook/9782296057661>.
- Quéré, L. (2005). Les « dispositifs de confiance » dans l'espace public. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 4(132), 185-217.
- Robert, V. (2011). *La Presse en France et en Allemagne : Une comparaison des systèmes [suivi d'un lexique allemand-français de la presse]*. Presses Sorbonne nouvelle.
- Robert, V. (2016). L'audiovisuel public allemand, entre autonomie et dépendance. *INA, La Revue des Médias*. Consulté 16 mai 2022 sur <http://larevuedesmedias.ina.fr/audiovisuel-public-allemand-entre-autonomie-et-dependance>.
- Serres, A. (2014). Réflexions sur le I de l'EMI. *Médiadoc* (12), 2-5.
- Thibeault, J. (1999). Les étudiants universitaires, les médias et l'actualité. *Communication*, 19(1). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/communication.6196>.
- Touré, E. H. (2010). Réflexion épistémologique sur l'usage des *focus groups* : fondements scientifiques et problèmes de scientificité. *Recherches qualitatives*, 29(1), 5-27.

L'éducation à l'esprit critique : une approche pragmatique centrée sur les cultures de
l'information
Education in critical thinking: a pragmatic approach centered on information literacy
Anne Lehmans
Université de Bordeaux, IMS

Mots-clés : Culture de l'information, esprit critique, éducation aux médias et à l'information, controverse, pragmatique

Keywords: Information culture, critical thinking, media and information literacy, debate, pragmatism

Résumé

La place de l'éducation à l'esprit critique fait l'objet de discours médiatiques, politiques et scientifiques pléthoriques qui reflètent une inquiétude, voire une panique morale vis-à-vis des attitudes de défiance des jeunes face à l'information en circulation et aux savoirs scolaires. Une approche pragmatique de l'éducation à l'esprit critique centrée sur les cultures de l'information permet de proposer un cadre épistémologique cohérent qui interroge autant les pratiques informationnelles des jeunes que leurs représentations et leur compréhension des enjeux de communication. Une présentation de recherches menées sur le terrain scolaire et mobilisant des situations authentiques d'enquête à partir de sujets de controverses, de méthodologies compréhensives et qualitatives, permet de définir précisément les savoirs, leur interprétation et les projections en jeu à travers des pratiques qui engagent la recherche d'information autant que son évaluation et la communication. Enfin, des pistes d'analyse et de réflexion critique pour l'avenir sont proposées.

Abstract

Education in critical thinking is the subject of numerous media, political and scientific discourses which reflect a concern about the youngsters' attitudes of mistrust towards information and academic knowledge. A pragmatic approach to education in critical thinking centered on information cultures starts with a proposal of an epistemological framework, then presents research in the school field, mobilizing authentic situations of inquiry based on debate, and eventually suggests analysis and critical reflection for the future.

L'éducation à l'esprit critique : une approche pragmatique centrée sur les cultures de l'information

Anne Lehmans

La question de l'apprentissage et du développement de l'esprit critique à l'école, hors de l'école, dans les organisations, en contexte de travail, et dans la « vie ordinaire », est à la fois fondamentale et d'actualité. L'esprit critique est considéré comme une qualité intellectuelle indispensable depuis les philosophes grecs jusque dans la pensée des Lumières et dans les politiques contemporaines de la plupart des pays qui se réclament de valeurs démocratiques. Il est réaffirmé dans la nécessité de son développement, dans le contexte numérique de globalisation de la circulation de l'information, de complexification des écosystèmes info-communicationnels et de spécialisation des expertises pour accéder à l'information et la mobiliser dans une perspective de réflexion et d'action située efficace. Cependant, les points de vue sur les objectifs, les contenus et les moyens d'une formation scolaire à l'esprit critique et à l'évaluation de l'information restent hétérogènes, souvent descriptifs, voire contradictoires, ce qui appelle un ancrage réflexif et une analyse critique par la recherche.

L'approche de l'information en éducation, non seulement comme objet de développement d'une littératie complexe, mais aussi de connaissances stabilisées, et surtout d'émancipation, représente un enjeu considérable. L'information est une ressource autour de laquelle les conditions d'accès et les pratiques effectives restent très inégales selon les régions du monde, les milieux sociaux, les valeurs politiques et les contextes culturels. L'accès aux dispositifs d'information et de communication est pourtant presque universel, même dans des contextes de grande précarité économique et technologique, grâce à la téléphonie mobile et aux grandes plateformes. Mais au-delà de l'accès, ce sont les possibilités de compréhension critique des dispositifs industriels de production et d'éditorialisation des contenus et des usages qui restent inégalement réparties (Hargittai, 2002). La construction d'une culture de l'information incluant le développement de l'esprit critique est une condition essentielle pour que les élèves deviennent des citoyens également capables de comprendre la logique des dispositifs technologiques et médiatiques qui influencent leurs activités, leurs décisions et leur environnement. C'est aussi une condition pour qu'ils soient capables d'agir de manière éthique et politiquement responsable, dans un avenir proche et lointain, en mobilisant, sélectionnant et critiquant les informations accessibles.

Cette culture, si elle a une vocation universelle, reste tributaire de contextes culturels très différents entre générations, milieux sociaux, communautés linguistiques et culturelles, conditions d'existence (par exemple pour les migrants, les pays en guerre, etc.), dans les écosystèmes très hétérogènes dont font partie les systèmes éducatifs. Dans de nombreux pays, et au niveau international, un ensemble de lignes directrices et de textes forment un cadre institutionnel qui lie formellement les politiques de maîtrise de l'information aux valeurs démocratiques (Carlsson, 2019). Cependant, les spécificités des contextes et des pratiques sont encore peu prises en compte. Face aux phénomènes de manipulation de l'information (fake news, désinformation, post-vérité, théories du complot), aux inégalités dans la capacité à y faire face et à la diversité culturelle, les politiques éducatives font une place - parfois réduite et paradoxale - à l'apprentissage de l'information dans une perspective de développement de l'esprit critique, depuis quelques années, dans les programmes scolaires nationaux et les programmes politiques internationaux, notamment. Ainsi, au niveau européen, les stratégies annoncées visent la lutte contre la désinformation et associent éducation aux médias et à l'information et approche critique¹. Cette place croise des fondements idéologiques concernant

¹ Voir par exemple Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions, « Lutter contre la désinformation en ligne : une approche européenne », 26 avril 2018.

l'information comme objet de connaissance ou comme base de communication, la conception de l'équité, les enjeux stratégiques, culturels et professionnels de l'éducation, qui déterminent des choix éducatifs à interroger et à clarifier. L'éducation à l'information dans une perspective critique ouvre des débats entre la conception individualiste du biais informationnel issue de la psychologie cognitive (Paul et Elder, 2019, Pasquinelli *et al.*, 2021) avec une ouverture sur l'empathie (Linker, 2011), la perspective sociale visant l'émancipation (Freire, 2006, Maury & Hedjerassi, 2020), pragmatique et anthropologique autour de l'éducation à l'enquête et de la construction de la citoyenneté (Dewey, 1916) ou de la cartographie de l'information (Whitworth, 2020) et des controverses (Latour, 2017), la perspective socio-technique (Haider & Sundin, 2022), entre autres.

Dans la continuité de projets centrés sur les sciences de l'information et de la communication, enrichis par des collaborations avec des chercheurs en sciences de l'éducation, sociologie, psychologie cognitive, la pensée critique est devenue un objet de recherche dans une perspective de culture de l'information. Les dimensions épistémologiques et comparatives (Lehmans, Liquète, Limberg, 2018) de l'éducation aux médias et à l'information en constituent les prémisses, mais c'est surtout l'observation des pratiques et des représentations des élèves dans des situations d'apprentissage autour de la pensée critique en France, qui permet d'éclairer la question dans la mise en œuvre de projets concrets. Sur ces bases, une mise en situation des démarches de pensée critique dans la culture de l'information sera proposée dans un premier temps, puis un état des lieux des stratégies éducatives mises en œuvre pour favoriser le développement de la culture critique de l'information, à partir de l'analyse du cadre et des dispositifs institutionnels, en lien avec les représentations et les pratiques des acteurs à travers l'observation de situations d'apprentissage. Enfin, une réflexion pragmatique sur les perspectives à envisager, dans une dimension écosystémique, permettra de discuter ces résultats.

Situer l'esprit critique dans les cultures de l'information

Le concept de culture de l'information est spécifique au contexte épistémologique des sciences de l'information et de la communication en France. Il s'est développé en opposition partielle aux discours sur la littératie informationnelle désignant les compétences d'usage des informations en contexte, d'une part, sur la didactique de l'information, déployés en France en réaction au point de vue jugé trop utilitariste de la littératie informationnelle, et en lien avec la création de la profession de professeur documentaliste, d'autre part. L'expression « culture informationnelle » apparaît en 1998 chez Claude Baltz. Les Assises Nationales pour une Éducation à l'information et à la documentation, organisées en 2003 par l'URFIST, marquent un tournant vers la culture de l'information avec la prise en compte des pratiques sociales associées aux usages de l'information. Sur le plan épistémologique, il s'agit de considérer ce qui, dans le contexte d'une économie basée sur la production, l'exploitation et la circulation de l'information, change dans la perception et la conception du monde et des relations entre les hommes à travers leur expérience singulière ou partagée de dispositifs info-communicationnels. La culture de l'information se définit :

- d'un point de vue anthropologique, comme ce qui se joue dans les représentations, les visions du monde, les rapports aux valeurs, les comportements et les actions situées dans des écosystèmes informationnels (Cordier, 2018) ;
- d'un point de vue épistémologique, comme « *la possession de connaissances et de compétences techniques, informationnelles et intellectuelles dans un contexte de surcharge informationnelle caractérisé, entre autres médias, par la multiplication et la complexification des environnements numériques* » (Liquète, 2014). Elle désigne des

connaissances spécifiques sur l'information, réflexives, critiques, et pas seulement techniques, ce que Julia Bihl et Pierre Fastrez (2022) désignent par l'« agir compétent ».

Dans ce sens, la culture de l'information ne peut pas être confondue avec la culture numérique, qui ne concerne qu'une partie du contexte informationnel, et reste centrée sur les usages de dispositifs techniques. Elle doit aussi être questionnée sous l'angle de la diversité culturelle du point de vue des pratiques et des représentations de l'information : les langues, le capital socio-linguistique, les imaginaires collectifs, les conditions de l'accès à l'information, les systèmes de valeur et les visions du monde, impliquent que la culture de l'information ne puisse se décliner qu'au pluriel. Ce concept invite à s'intéresser à toutes les expériences d'apprentissage, informelles, scolaires, sociales, ludiques qui se déploient dans des situations diverses et à partir de matériaux informationnels de différents niveaux :

- le niveau infra-informationnel des données (data), de leur production et gouvernance, organisation, stockage, manipulation, utilisation et réutilisation dans l'Intelligence artificielle ou les infographies, par exemple,
- le niveau informationnel de la communication dans les médias, quels qu'ils soient, ou dans l'édition de contenus de tous types,
- le niveau cognitif et métacognitif de la construction de connaissances ou de compétences.

Les enjeux sociaux et cognitifs de cette question considérée à partir du contexte scolaire sont essentiels, comme les enjeux politiques, l'esprit critique constituant à la fois un programme et un marché largement ouvert. Il se situe dans la continuité des problématiques et des discours en circulation dans les sciences et les médias, ressurgit sur la scène médiatique et politique comme une inquiétude vive, au gré d'événements ponctuels, et au fil de phénomènes plus lents qui installent des situations d'incertitude (Lehmans, 2021). L'émergence du numérique a changé le rapport à l'information, à la communication et à la connaissance. Face aux dangers qui sont repérés comme menaçant les jeunes dans leurs pratiques incontrôlables de consommation de l'information, des tentatives d'établissement d'un « régime de vérité » relèvent du développement de l'esprit critique. Les acteurs du système éducatif, à travers le cadrage normatif de l'éducation aux médias et à l'information, privilégient des compétences opératoires inscrites dans les programmes. Cette approche présente plusieurs problèmes :

- Une tendance à faire peser sur l'individu la responsabilité de la démarche critique dans ses pratiques informationnelles,
- Une représentation technicisée, normative et artificielle du processus de recherche et d'évaluation de l'information,
- L'absence de considération pour la diversité des processus de production de l'information, des formats documentaires et médiatiques et des circulations entre espaces sociaux et scolaires,
- Une injonction à décrypter l'information mise à disposition, dans une perspective de prévention des risques numériques et de consommation médiatique, et non de création.

S'intéresser à la complexité des pratiques et des représentations de l'information, notamment chez les jeunes, à travers les cultures de l'information dans leur diversité (Liquète, 2018), c'est poser une question complexe pour l'école qui s'appuie sur la transmission de savoirs stabilisés.

Enquêter sur l'esprit critique en contexte scolaire

Le cadre politique

En France, depuis 2015, l'esprit critique est mobilisé dans les appels à développer l'éducation à la citoyenneté face, notamment, aux réseaux socionumériques. Le développement de l'esprit

critique a donc une finalité politique tout en étant décrit comme constitutif de la construction de la connaissance, et en reflétant les rapports de force qui sous-tendent la visibilité des différentes disciplines académiques. Les réponses politiques, sociales et technologiques s'appuient sur des programmes de formation destinés à calibrer la confiance dans l'information, des dispositifs sociotechniques relevant de la vérification des faits (kits pédagogiques, jeux hébergés sur des plateformes dédiées, etc.), ou des actions de médiation et d'accompagnement individualisé et ciblé sur des types de publics. Elles sont structurées par des cadres institutionnels et normatifs qui s'établissent autour de connaissances formelles dans les programmes (enseignement moral et civique par exemple), de procédures et d'outillages portés par des acteurs comme le Centre de liaison pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI), de discours scientifiques (« neurosciences ») sur les biais cognitifs. La mention de l'esprit critique est présente dans le Socle commun de connaissances, de compétences et de culture (2015) notamment au sujet de la connaissance rationnelle du monde et de la compétence de lecture des informations, ainsi que dans le Cadre de référence des compétences numériques (CRCN) qui mentionne un « *recul critique face à l'information et aux médias* »². Dans le Cadre de référence des compétences numériques pour les enseignants, l'injonction à l'esprit critique se traduit dans la compétence attendue des professionnels qu'ils utilisent « *de façon critique et raisonnée le numérique pour interagir et se former, soutenir et améliorer l'enseignement au bénéfice de tous les apprenants, et les accompagner à devenir des citoyens numériques éclairés* » (Adopter une posture ouverte, critique et réflexive, Analyser sa pratique, expérimenter, faire preuve d'esprit critique). La thématique de l'esprit critique est également très présente dans la formation des bibliothécaires (Barrio, Bourdet, 2020).

La considération des représentations, des imaginaires et des pratiques réelles et ordinaires des acteurs (Sahut, 2017) avec l'information manque souvent dans ces approches. On peut ainsi se demander dans quelle mesure les politiques et les pratiques éducatives autour de l'esprit critique peuvent être considérées comme des outils d'un véritable « empowerment » ou de l'autonomie, dans la perspective d'une formation à la démocratie reposant essentiellement sur la capacité et le droit à la critique (dans la lignée de Paulo Freire), la discussion et la controverse dans une démarche d'enquête (dans la lignée de John Dewey) et d'ouverture attentionnelle (dans la lignée de Tim Ingold et Yves Citton). Les questions scientifiquement ou socialement vives, en particulier liées au contexte sanitaire (l'épidémie de Covid-19 et la remise en question de la confiance dans les expertises traditionnelles autour des questions de santé par exemple), environnemental (la difficulté de comprendre les enjeux environnementaux compte tenu de leur complexité), politique (la globalisation et la polarisation des débats en fonction des rapports de force et des stratégies politiques nationales et internationales), cristallisent les enjeux de l'évaluation critique de l'information. Au-delà d'un discours « lisse » sur la nécessité de l'esprit critique et l'outillage intellectuel de l'évaluation de l'information comme relevant de compétences indispensables, des variations sont à considérer dans un écosystème complexe, particulièrement dans le cadre de communautés de pratiques (académiques autour de parcours généralistes ou spécifiques comme les écoles d'ingénieurs, professionnelles, culturelles, militantes...) qui s'appuient sur des références communes, et dans celui des pratiques d'information individuelles situées dans des contextes sociaux spécifiques et évoluant dans des processus de communication.

Le cadre épistémologique

Dans la recherche anglo-saxonne, le lien entre *information literacy* et *critical literacy* s'est fait dans le concept de *critical information literacy* (Elmborg, 2012). Les revues de l'art montrent une conjonction entre trois domaines, celui de l'information, longtemps centré sur les

² Décret n° 2019-919 du 30 août 2019 relatif au développement des compétences numériques dans l'enseignement scolaire, dans l'enseignement supérieur et par la formation continue, et au cadre de référence des compétences numériques (JO du 01-09-2019)

procédures, celui de l'esprit critique, centré sur la capacité à mobiliser la rationalité scientifique et la conscience de son propre raisonnement cognitif (métacognition), enfin celui de la littératie numérique. L'efficacité réelle des stratégies éducatives est critiquée par danah boyd (2018) qui met l'accent sur les inégalités et les divergences entre systèmes de valeurs dans la réception des productions médiatiques, et l'inefficacité des stratégies de doute face à la structure en réseau de l'écosystème d'information. Ainsi, pour elle, l'esprit critique ne peut constituer un cadre d'autorité épistémologique mais relève plutôt d'une prise de conscience des conditions de la réception et de la construction sociale de l'interprétation de l'information.

Dans l'approche des sciences de l'information et de la communication (SIC) en France, les travaux s'orientent vers des analyses critiques des productions médiatiques mais la question de l'éducation critique reste ouverte et complexe : valorisation de la pensée créative et divergente (Corroy, 2020), proposition de situations d'expériences réflexives (Saemmer, 2017) ou d'exercices de lecture critique, documentation du rapport à l'information (Cordier, 2021), apprentissage du débat (Badouard, 2020). Les nombreux travaux sur les pratiques informationnelles, les représentations et les imaginaires, sont des apports fondamentaux pour comprendre le développement de l'esprit critique dans les pratiques éducatives. Celui-ci est rattaché à la question de l'évaluation de l'information, abordée du point de vue pragmatique qui consiste à considérer ce qui se fait et ce qui est réellement compris dans les activités informationnelles dans une perspective de construction de connaissances. La recherche souligne l'extrême méfiance concernant les usages de l'information par les jeunes, avec les stéréotypes d'une soumission ou d'une fragilité par rapport à la désinformation. Pour définir l'esprit critique, on peut s'appuyer sur la capacité à trouver des critères de confiance dans l'information, à placer correctement sa confiance de façon raisonnée et raisonnable, ou à suspendre cette confiance.

Quelques stratégies semblent incontournables pour travailler sur l'éducation à l'esprit critique :

- Donner sa place à l'expérience réelle, de l'épreuve de la confiance dans des situations authentiques d'enquête (Dewey, 1916) ;
- Donner la possibilité de débattre, négocier, « froter sa cervelle contre celle d'autrui » (Montaigne) ;
- S'appuyer sur les capacités métacognitives et les pratiques d'attention ;
- Considérer la dimension communicationnelle, la reconnaissance de l'autre, de la diversité des points de vue possibles dans le débat et la controverse.

C'est cette stratégie de la pédagogie de la controverse qui fait l'objet d'observations pour un projet sur l'esprit critique à partir de débats menés par les élèves sur des « questions vives » respectant quelques étapes incontournables.

Le cadre méthodologique

La méthodologie s'appuie sur l'hypothèse de la pertinence, pour développer profondément l'esprit critique dans la culture de l'information des élèves, d'un projet de construction de controverses (Desfriches-Doria, 2022), de recherche d'information sur les éléments qui les constituent, de documentarisation de cette recherche et de communication multimodale autour des controverses, en utilisant des supports écrits de type médiatique (revues, podcasts, vidéos) et l'oralité (présentation des controverses à d'autres élèves, à un public). Le projet s'inspire de la « cartographie des controverses » créée par Bruno Latour et Michel Callon. Il s'agit très précisément d'entrer dans l'éducation aux médias et à l'information en cherchant et examinant les arguments d'un débat autour de questions socialement ou scientifiquement vives à partir d'informations à chercher, évaluer et valider. La démarche met à jour le pluralisme et l'hétérogénéité des informations, la diversité des points de vue, et la dimension constructive du débat, pour sortir du jugement de valeur et comprendre la valeur du jugement et les enjeux de

l'information et de la communication. Le repérage des critères d'évaluation liés à l'expertise scientifique ou professionnelle en particulier, est une opération complexe du point de vue cognitif (Macedo-Rouet, 2022) qui demande un temps long, la mise en place d'un travail collaboratif mobilisant la discussion, un accompagnement à la lecture de l'information.

Du point de vue méthodologique, les pratiques de terrain sont au cœur de la recherche, dans une perspective critique et comparative, entre plusieurs classes sur plusieurs années et plusieurs niveaux. La proposition de travailler sur « Esprit critique, esprit d'enquête », a été faite à des enseignants volontaires, en mobilisant des classes du primaire au lycée, dans plusieurs contextes. Deux collèges et une école ont fait l'objet d'un suivi depuis deux années, à partir de septembre 2021, avec des élèves de classes de sixième à la quatrième dans un collège rural d'une zone plutôt défavorisée d'un côté (2 classes de 25 élèves en quatrième), dans un collège de centre ville accueillant des élèves allophones de l'autre (2 classes de 25 élèves en sixième), ainsi que des élèves de CM2 (une classe de 25 élèves) dans une école de zone périurbaine. Ces élèves ont travaillé sur des sujets de controverses, choisis librement pour ceux de quatrième, imposés pour ceux de sixième et de CM2, en ayant pour consigne de chercher des arguments à partir d'informations issues de sources diverses (recherches sur internet, sources humaines) à qualifier et évaluer, parfois en cherchant et interviewant des experts. Dans tous les cas, la controverse, dans sa construction argumentaire, fait l'objet d'une restitution sous forme de communication, en interne dans l'établissement scolaire en direction des autres élèves, ou en externe. Les chercheurs ont observé les séances de travail et de restitution des projets, fait des entretiens semi-directifs avec les enseignants et des focus groupes avec les élèves, analysé les documents de travail et de communication finale. Cette démarche passe par une approche compréhensive des représentations et des pratiques d'information des élèves et des enseignants en amont, une approche ethnographique basée sur l'observation sur la durée d'une expérimentation mettant en jeu des apprentissages situés dans des écosystèmes de travail, l'analyse des productions des élèves et des traces des informations conservées au regard de la construction du sens et de la capacité à situer les discours du point de vue des sources.

Des questions pour la recherche

Les premiers éléments d'observation montrent la pertinence du projet sur le plan de l'attention à l'information et de l'émancipation vis-à-vis des univers scolaire et social. Cette attention est d'autant plus grande que le résultat final du travail fait l'objet d'une communication qui sort de la situation de classe « normale » et permet aux élèves de découvrir des univers médiatiques dont ils sont peu familiers et qui requièrent de leur part une exigence inhabituelle. Car la conscience de s'informer peut émerger d'une situation, quand, pour Samuel, élève de 4^{ème}, par exemple, « *On ne cherche pas vraiment à s'informer, c'est l'information qui vient à nous naturellement* ». Elle se heurte parfois à des difficultés cognitives dans les capacités à traiter l'information trouvée : difficulté pour comprendre les graphiques et les statistiques selon l'âge, pour passer d'une information audiovisuelle (Youtube par exemple) à des notations écrites, pour évaluer l'expertise d'un auteur. L'évaluation critique de l'information est d'autant plus efficace qu'elle croise des sources médiatiques ou issues des réseaux socio-numériques à des sources humaines, qui permettent de mesurer la complexité des points de vue et de décrypter les stéréotypes. Ainsi, pour Pauline (4^{ème}), « *Quand j'ai un doute, soit je regarde sur un autre média, soit je demande à mes parents* ». De la même façon, l'expression d'un point de vue dans une situation de communication représente une prise de risque et un engagement de la responsabilité qui incite les élèves à une attention soutenue aux arguments des autres dans leur discours. Lily (4^{ème}) considère que la construction de la controverse lui a permis de « *débattre, mieux réfléchir. Par exemple pour la peine de mort, ne pas juger sur les sentiments. Et avec plus de connaissances* ». Le fait de travailler sur un projet de communication qui s'appuie sur

la recherche d'arguments dans un débat constitue une entrée privilégiée dans la culture de l'information et la prise de conscience des valeurs en jeu dans la mobilisation de l'information. Ce mode de travail représente aussi une prise de risque de la part des enseignants qui acceptent les questions soulevées et l'expression de points de vue de départ qui peuvent entrer en conflit avec les contenus didactiques et éthiques des programmes scolaires.

Du point de vue de la recherche, la démarche est particulièrement intéressante pour travailler avec les élèves sur la complexité des questions sociales et scientifiques, repérer la diversité des acteurs et leurs stratégies d'information et d'argumentation, décrypter et comparer les discours scientifiques, politiques, sociaux, médiatiques, prendre conscience de la nécessité de vérifier les sources de l'information et comprendre leurs fondements sur le plan de l'autorité et des valeurs en jeu. Cette démarche se démarque sensiblement des approches de l'esprit critique en termes de vérification des faits inspirées de la démarche journalistique et appuyées par la mise en place de plateformes automatisant cette vérification (Carton, Tréhondart, 2020). Elle ne l'exclut pas mais introduit des facteurs de complexité et d'incertitude ainsi que l'engagement des élèves dans la construction des critères d'évaluation de l'information.

Des questions nombreuses demeurent, notamment quant à la transférabilité des compétences construites dans d'autres situations plus traditionnelles d'apprentissage. Dans les situations proposées, les enseignants interrogés au collège ont fait part du développement d'une attitude de questionnement dans la classe, qu'ils considèrent également comme une forme d'engagement. L'approche culturelle souligne l'importance de pratiques qui ne sont pas nécessairement scolaires ni formelles. Elle permet ainsi de croiser une perspective pragmatique, qui considère l'expérience individuelle et sociale du rapport à l'information, avec des connaissances construites qui constituent des objets de savoirs institutionnalisés. La dimension culturelle conduit à reconnaître l'Autre dans les situations d'échanges et de production liées aux contextes de recherche et d'appropriation de l'information. Elle vise aussi l'approche critique des logiques économiques, politiques et sociales de l'environnement informationnel et des systèmes de valeurs en jeu derrière chaque type d'information.

En conclusion, pour que l'on puisse parler d'une véritable éducation à l'esprit critique, un travail sur les modalités d'entrée dans une culture de l'information ouverte reste à faire. Il suppose une certaine prise de risque, car l'émancipation par rapport aux formes de pouvoir liées aux régimes de vérité remet en question la possibilité de confiance dans les connaissances tout en appelant la construction de critères de confiance plutôt que le développement d'une attitude de défiance.

Bibliographie

- Badouard, R. (2020). Fake news, complotisme, désinformation : quels enjeux pour l'éducation aux médias ? In : *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*. Presses de l'Enssib. Consulté sur : <https://books.openedition.org/pressesenssib/11143>
- Baltz, C. (1998). Une culture pour la société de l'information ? Position théorique, définition, enjeux. *I2D : information, données & documents*, 35(2), 75-82.
- Barrio, A. & Bourdet, J. (2020). Formation continue des bibliothécaires en France : état des lieux et prospective autour de l'éducation aux médias et à l'information : analyse de l'offre de deux réseaux, les centres régionaux de formation aux carrières des bibliothèques et les unités régionales de formation à l'information scientifique et technique. *Documentation et bibliothèques*, 66(4), 41–50.
- Bihl, J., & Fastrez, P. (2022). Agir compétent d'adolescents en recherche d'information et production médiatique : quelles inégalités dues aux modes d'engagement et/ou aux profils

- sociodémographiques ? Colloque RUNED 22. Consulté sur : <http://hdl.handle.net/2078.1/262823>
- boyd, d. (2018). You Think You Want Media Literacy... Do You? *Medium*. Consulté sur : <https://medium.com/datasociety-points/you-think-you-want-media-literacy-do-you-7cad6af18ec2>
- Carlsson, U. (2019). *Understanding media and information literacy (MIL) in the digital age. A question of Democracy*. University of Gothenburg.
- Carton, T., & Tréhondart, N. (2020). La plateforme de l'éducation aux médias et à la citoyenneté : Regards critiques et enjeux d'émancipation. *Spirale-Revue de recherches en éducation*, 66(3), 77-94.
- Cordier, A. (2018). Des imaginaires des lieux de savoir aux pratiques des lieux de projet. *Actes du colloque MUSSI, Villeneuve d'Ascq*. p. 287-296. hal-03811697
- Cordier, A. (2021). Exercer un esprit critique en confiance : le défi de l'éducation à l'information et aux médias. *Hermès, La Revue*, 88, 168-174.
- Corroy, L. (2020). La créativité en éducation critique aux médias : un défi pour l'école In : *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*. Presses de l'Enssib. Consulté sur : <https://books.openedition.org/pressesenssib/11257>
- Desfriches Doria, O. (2022). La modélisation cartographique des controverses, un outil au service de l'esprit critique ? *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)*, 5(2), 47-77.
- Dewey, J. (2018). *Démocratie et éducation*. Paris : Armand Colin.
- Elmborg, J. (2012). Critical information literacy: definitions and challenges. In W. Wilkinson & B. Carroll (dir.), *Transforming information literacy programs: Intersecting frontiers of self, library culture, and campus community* (p. 75-95). ACRL Publications in Librarianship No. 64.
- Freire, P. (2006). *Pédagogie de l'autonomie*. Toulouse : Érés.
- Haider, J. & Sundin, O. (2022). Information literacy challenges in digital culture: conflicting engagements of trust and doubt. *Information, Communication & Society*, 25, 8, 1176-1191.
- Hargittai, E. (2002). Second-level digital divide: Differences in people's online skills. *First Monday*, 7(4), University of Illinois at Chicago.
- Ingold, T. (2018). *L'anthropologie comme éducation*. Rennes : Presses universitaires.
- Latour, B. (2017). La cartographie des controverses. *Technology Review*, 82-83.
- Lehmans, A. (2021). Éduquer à l'incertitude : culture de l'information et esprit critique, une approche comparée. *Éducation et sociétés*, 45(1), 57-77.
- Lehmans, A. & Letonturier, É. (Coord.) (2021). Confiance et communication. Une aporie démocratique. *Hermès, La Revue*, 88.
- Lehmans, A., Liquète, V., & Limberg, L. (2018). Les politiques d'éducation à l'information, aux médias et au numérique dans le monde. *Revue Éducation Comparée*, 19.
- Linker, M. (2011). Do Squirrels Eat Hamburgers? Intellectual Empathy as a Remedy for Residual Prejudice. *Informal Logic*, 31(2), 110-138.
- Liquète, V. (Ed.). (2014). *Cultures de l'information*. Paris : CNRS Éditions.
- Macedo-Rouet, M. (2022). *Savoir chercher. Pour une éducation à l'évaluation de l'information*. Paris : C&F Éditions.
- Maury, Y., Hedjerassi, N. (2020). *Empowerment, pouvoir d'agir en éducation : À la croisée entre théorie(s), discours et pratique(s)*. *Spirale - Revue de recherches en éducation*, 66(3), 3-13.
- Pasquinelli, E., Farina, M., Bedel, A., & Casati, R. (2021). Naturalizing critical thinking: Consequences for education, blueprint for future research in cognitive science. *Mind, Brain, and Education*, 15(2), 168-176.
- Paul, R., & Elder, L. (2019). *The miniature guide to critical thinking concepts and tools*. Rowman & Littlefield.

- Saemmer, A. (2015). Enseigner la lecture numérique des médias, in : Baltz Claude, Ihadjadène Madjid et Saemmer Alexandra (dir.), *Culture informationnelle. Vers une propédeutique numérique : former les citoyens à l'ère de l'internet* (p. 157-174). Hermann.
- Sahut, G. (2017). L'enseignement de l'évaluation critique de l'information numérique, *tic&société*, Vol. 11, n° 1, 223-248.
- Whitworth, A. (2020). *Mapping information landscapes: New methods for exploring the development and teaching of information literacy*. Facet Publishing.

Penser une culture critique de l'information en Éducation à l'information et aux médias
Thinking on a critical information culture in Media and Information Literacy

Kaltoum Mahmoudi
Université de Lille, Geriico
kaltoum.mahmoudi@univ-lille.fr

Résumé

Cette communication prend appui sur une recherche doctorale dont l'objectif est de retracer le voyage d'une formule dans les discours institutionnels de 1998 à 2019 : l'esprit critique. Le titre de ma proposition affiche mon intention de retenir la notion de culture comme point d'entrée pour interroger les conceptions de l'esprit critique véhiculées dans les discours institutionnels dans le cadre de l'Éducation à l'information et aux médias (ÉMI) ainsi que l'évolution des contenus de culture et des nouvelles formes de savoirs transmis sur cette période. Cette communication qui fera état des résultats de l'analyse quantitative et qualitative d'un corpus de plus de 300 textes institutionnels a pour but de discuter et de problématiser la notion de culture critique de l'information. De quelle reconnaissance cette culture bénéficie-t-elle dans les discours institutionnels ?

Mots-clés : Culture critique de l'information, esprit critique, formule, éducation à l'information et aux médias (ÉMI), analyse des discours institutionnels

Abstract

This paper is based on doctoral research whose objective is to trace the journey of the formula "critical mind" in French institutional discourses from 1998 to 2019. The title of my proposal shows my intention to retain the notion of culture as an entry point to question the conceptions of critical mind conveyed in institutional discourses in Media and Information Literacy as well as the evolution of cultural content and new forms of knowledge transmitted over this period. This communication, which will present the results of a quantitative and qualitative analysis of a corpus of more than 300 institutional texts, aims to discuss and problematize the notion of critical information culture. What recognition has this culture gained in institutional discourse?

Keywords: critical information culture, critical mind, formula, media and information literacy, institutional discourse analysis

Penser une culture critique de l'information en Éducation à l'information et aux médias

Kaltoum Mahmoudi

Située dans l'axe 3 du congrès, cette présentation prend appui sur notre recherche doctorale (Mahmoudi, 2022) dont l'objectif est de retracer les trajectoires d'une formule dans les discours institutionnels de 1998 à 2019 : l'esprit critique. Parce qu'il cristallise des enjeux socio-politiques et éducatifs et comporte un caractère figé, identifiable, dans la matérialité de ces discours, l'esprit critique est considéré en tant que formule dans le sens entendu par Alice Krieg-Planque (2009 : 7).

À partir de cet angle scientifique original, cette proposition a pour intention d'interroger les conceptions institutionnelles de l'esprit critique en éducation à l'information et aux médias (ÉMI) au moyen d'une analyse de corpus de discours. La formation d'un esprit informé et critique soulève, d'une part, la place d'une culture de l'information dont la dimension critique serait renforcée et interrogée, d'autre part, la fonction de transmission culturelle des savoirs, incarnée traditionnellement par l'école. De quelle reconnaissance une culture critique de l'information bénéficie-t-elle dans les discours institutionnels ? En quoi les résultats de notre étude doctorale conduisent à penser et à discuter la place de cette culture dans les discours institutionnels en ÉMI ?

Telles sont les deux questions principales auxquelles nous répondrons. Le terme « reconnaissance » qui vient du latin *recognoscere*, « retrouver », suppose d'identifier les nouvelles formes de savoirs, les normes, les compétences, les attitudes, les valeurs et les représentations qui constituent et caractérisent cette culture critique de l'information et ses évolutions sur une période donnée, de 1998 à 2019. Dans un premier temps, nous préciserons le contexte de la recherche et les défis méthodologiques posés par cette étude. En effet, comment identifier les signes d'une reconnaissance institutionnelle pour une culture critique de l'information qui n'est jamais nommée en tant que telle dans les discours institutionnels ? Dans un deuxième temps, nous ferons état des résultats de cette étude en mettant en exergue les tensions qui ressortent des conceptions institutionnelles de l'esprit critique lesquelles interrogent la culture critique de l'information telle qu'elle transparaît dans les textes institutionnels. Tout au long de cette présentation, nous reviendrons sur les trois mots qui constituent l'expression « culture » « critique » de l'« information » dans le but de discuter et de problématiser cette notion.

De la formule « esprit critique » à la culture critique de l'information : repères méthodologiques

Pour atteindre nos objectifs, nous avons constitué un corpus de discours institutionnels centré sur la formule « esprit critique ». Que faut-il entendre par « discours institutionnels » ? Le choix de pluraliser cette expression souligne le fait que nous cherchons à rendre compte de discours modelés par des normes, des représentations, des croyances et des idéaux propres à l'imaginaire de l'institution scolaire (Krieg-Planque & Oger, 2010). La pluralité et la diversité des discours institutionnels ont été mises en exergue, dans une approche anthropologique, par Claire Oger et Caroline Ollivier-Yaniv qui les définissent comme des discours « [...] produits officiellement par un énonciateur singulier ou collectif qui occupe une position juridiquement inscrite dans l'appareil d'État » (Oger & Ollivier-Yaniv, 2003 : 1).

La dimension transversale de l'ÉMI et son éclatement dans les programmes disciplinaires nous a amenée à constituer un corpus reflétant la pluralité des discours institutionnels : lois, décrets

d'application, arrêtés, circulaires, notes de service sont constitués d'énoncés performatifs orientés vers l'action et la mise en œuvre des directives officielles sur le terrain de l'établissement scolaire. Ces textes normatifs sont à la source de la production de textes d'accompagnement (rapports, dossiers, discours...) et de textes médiatisés¹ qui se présentent sous la forme de témoignages, d'actualités, de comptes rendus d'expériences pédagogiques, de ressources numériques, dédiés à la formation de l'esprit critique.

Le recueil des 337 textes institutionnels qui constituent ce corpus s'est effectué à partir du dépouillement exhaustif et systématique de l'hebdomadaire *Bulletin officiel de l'Éducation nationale* (BO) de 1998 à 2019. Ce recueil de textes réglementaires est publié hebdomadairement et consultable sur Education.gouv. Pour repérer les textes qui contiennent la formule, nous avons utilisé trois mots-clés de recherche : « critique », « esprit » et le lemme « pense-ée ». Ce dernier évitait notamment d'exclure des termes proches tels que « pensée critique ». Pour pénétrer ce corpus et le faire parler, nous avons opté en faveur d'une analyse outillée via le logiciel Iramuteq. Fondé sur le modèle open source des classifications hiérarchiques descendantes (CHD) de Max Reinert, ce logiciel permet d'explorer les mondes lexicaux de la formule « esprit critique » sous la forme d'une diversité de représentations graphiques. Par conséquent, notre approche du corpus est à la fois lexicale et discursive.

Viser une culture critique de l'information : une finalité de l'ÉMI ?

Suivant les préconisations internationales sur la *Media and Information Literacy* qui apparaît dans les discours de l'Unesco dès 2008, la loi du 8 juillet 2013 institue l'ÉMI, en tant qu'éducation transversale, dans le système éducatif français. Son renforcement dans le contexte post-attentats en 2015² ainsi que l'ambition récente de sa « généralisation³ » vont dans le sens de la mise en œuvre d'une éducation à l'esprit critique dans le champ de l'ÉMI, et plus généralement, au sein du système éducatif français. La propagation des fausses nouvelles, du complotisme ou de la radicalisation en ligne interpelle la responsabilité des politiques publiques en matière d'éducation du citoyen informé et critique.

Héritée de l'éducation aux médias (EAM) et de l'éducation à l'information (EAI), l'ÉMI est indissociable de la question technologique. La revendication portant sur une éducation critique aux médias s'exprime à l'école, dans les années 1960, par la voix de pédagogues, dont Célestin Freinet (1896-1966), défenseur de l'utilisation de la presse à l'école (Corroy-Labardens, 2016 : 13). Bénéficiant de l'impulsion du CLÉMI, l'EAM est institutionnalisée dans le socle commun de connaissances et de compétences de 2006. Si les chercheurs du domaine ont montré la relation étroite qu'entretiennent l'éducation à l'esprit critique et l'éducation aux médias, ils soulignent également les difficultés de cette relation en raison de la polysémie et du flou épistémique des notions de « critique » et d'« esprit critique » (Piette, 1996 ; Jacquinot, 1995). La dimension critique de l'éducation à l'information porte notamment sur l'acquisition de capacités d'évaluation des sources d'information et suppose le dépassement d'une vision techno-déterministe orientée sur les seules capacités technologiques pour réfléchir au rapport de l'élève à l'information et aux capacités métacognitives que ce rapport exige. De plus, au sein des établissements de l'enseignement secondaire, les professeurs documentalistes jouent un rôle majeur en faveur de l'éducation à l'information par le déploiement de pédagogies actives et alternatives à travers la mise en œuvre de formations aux pédagogies documentaires propices à

¹ Ces textes sont issus des sites institutionnels Eduscol (<https://eduscol.education.fr/>) et Education.gouv (<https://www.education.gouv.fr/>)

² Fiche 34. Une éducation aux médias et à l'information renforcée. Dossier de presse, année scolaire 2015-2016 « Une école au cœur de la République ». 1 p.

³ Généralisation de l'éducation aux médias et à l'information. Circulaire du 24 janvier 2022. BO n°4 du 27 janvier 2022.

l'exercice de l'esprit critique : démarche d'enquête, posture active de recherche d'information, questionnement du sujet de recherche, critique des sources.

Si la parution d'ouvrages récents témoigne de l'intérêt porté à la dimension critique de l'ÉMI (La Friche et EDUmédia, 2021 ; Jehel et Saemmer (dirs.), 2020), cette éducation est-elle suffisante pour former un esprit informé et critique ? Ce qui soulève la problématique d'une culture qui permet à l'élève de vivre et de s'insérer dans la société dite de l'information (Chapron & Delamotte (dirs.), 2010) en posant la question de la place des savoirs informationnels et de ce qui vaut d'être appris, d'être su à l'école. Ces savoirs transversaux inscrits dans les programmes disciplinaires, cohabitent et dialoguent avec des savoirs disciplinaires. D'après Yolande Maury et Christiane Etévé ces savoirs « [...] à construire plutôt qu'à présenter ou transmettre [...] » se forment à partir d'approches pratiques et expérientielles ouvrant sur des échanges, des débats et la confrontation de points de vue (2010). L'appropriation des savoirs informationnels favorise, en ce sens, l'adoption de postures critiques dans le rapport de l'élève avec l'information dans contexte numérique en évolution.

Résultats. Quelle culture critique de l'information l'école promeut-elle ?

Le lien qui unit les termes « critique » et « information » dans le monde lexical de la formule

Quelles sont les tensions qui ressortent des conceptions institutionnelles de l'esprit critique et qui interrogent la reconnaissance d'une culture critique de l'information dans les discours institutionnels ? Le nuage de mots généré par Iramuteq (figure 1) donne un ton lexical au corpus en lui attribuant des termes-clés les plus représentatifs en fonction de leurs fréquences⁴. La taille de chaque terme étant proportionnelle à sa fréquence. Les quatre termes les plus actifs du corpus qui sont les termes les plus utilisés par les locuteurs des discours sur la période étudiée sont « critique », « élève », « esprit critique » et « information ».



Figure 1. Nuage de mots issu de l'analyse du corpus de discours institutionnels de 1998 à 2019

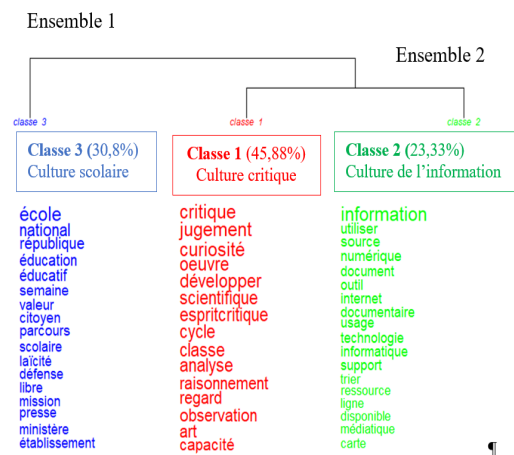


Figure 2. Dendrogramme du corpus de discours institutionnels de 1998 à 2019

Un premier élément d'analyse ressort de la lecture du nuage. Il tient à la prédominance du terme « information ». Le nuage circonscrit l'univers lexical de l'esprit critique auquel appartient, sans équivoque, le terme « information ». Il atteste d'une visibilité moindre pour le terme

⁴ La fréquence correspond au nombre de fois où une forme apparaît au sein d'un même segment de texte.

« média » et « numérique » lequel renvoie, par ailleurs, à un réseau de termes dont « internet », « informatique », « toile », « réseau » etc. Ce constat est remarquable car la politique institutionnelle favorable au numérique et à sa culture⁵ tend à faire passer au second plan les problématiques informationnelles (recherche, traitement, analyse et appropriation critique de l'information...).

Iramuteq permet d'aller plus loin dans la description du corpus en identifiant le réseau lexical auquel la formule appartient. Le logiciel décrit la structure du vocabulaire du corpus en faisant émerger les mondes lexicaux de la formule sous la forme d'un dendrogramme qui met en évidence des classes thématiques (cf. figure 2). Le corpus est découpé en classes indépendantes selon les statistiques des termes les plus représentés, ce qui nous permet d'observer les termes les plus significatifs et leurs cooccurrences⁶ pour chaque classe. Quels sont alors les termes qui constituent les classes du corpus ? Quelles sont les relations que ces classes entretiennent entre elles ? Le dendrogramme (cf. figure 2) fait émerger trois classes thématiques réparties en deux ensembles. L'ensemble 1 est formé par la classe 3 (en bleu) qui apparaît indépendante et légèrement isolée tandis que l'ensemble 2 associe les classes 1 et 2. Le terme le plus significatif pour chaque classe est positionné en premier dans la colonne et tend à construire le monde lexical et sémantique de cette classe. Chacune de ces trois classes contient une liste des termes les plus représentatifs et dégage les trois thématiques dominantes du corpus.

Liées aux trois termes les plus actifs, trois « cultures » apparaissent sur le dendrogramme de la figure 2 : une culture « critique » (dont fait partie l'esprit critique), une culture scolaire et une culture de l'« information »⁷. La classe 2 (en vert), la moins représentative du corpus (23,33%), est dédiée au terme « information » dans une acception élargie (« documentaire », « médiatique », « numérique »). L'analyse qualitative des énoncés relate, en effet, un entremêlement de compétences médiatiques, numériques et informationnelles dans le cadre de l'ÉMI. Les objectifs dévolus sont autant de « [...] *familiariser (les élèves) avec les différents modes d'expression des médias [...]* »⁸ que de « [...] *comprendre ce que sont l'identité et la trace numériques* ». Viser une culture de l'information suppose de s'appuyer sur une épistémologie de l'information. Or la dimension transversale de l'ÉMI et l'éclatement des savoirs informationnels dans les disciplines scolaires provoquent un manque de consistance épistémologique pour la culture de l'information telle qu'elle est perçue dans les discours institutionnels.

L'ÉMI favorise-t-elle le développement de postures critiques ?

La place prédominante du terme « critique » ressort du nuage de mot (cf. figure 1) tandis que le dendrogramme (cf. figure 2) apporte des éclairages sur les termes qui constituent cette classe 1 dédiée au terme « critique ». Celle-ci est la plus représentative du corpus avec 45,88 % des segments de textes retenus pour cette classe. Les termes qui la constituent renvoient au portrait idéalisé de l'élève penseur critique doté de qualités d'observation (« regard »), d'« analyse », de « raisonnement » et de « jugement ». Se dégage une conception de l'esprit critique fondée sur l'acquisition de « capacité-s » intellectuelles et cognitives. Celles-ci suffisent-elles à faire

⁵ Création de l'agrégation d'informatique à la rentrée 2022, enseignement obligatoire de SNT (Science Numérique et Technologie) en classe de seconde, nouveau programme d'enseignement de spécialité de SNT des classes de première et de terminale en lycée depuis 2019, plateforme d'autoformation Pix.

⁶ La cooccurrence est la présence simultanée de deux ou plusieurs termes distincts au sein d'un même énoncé. Dans le cadre de l'utilisation du logiciel Iramuteq, la cooccurrence se définit en fonction de la présence/absence statistiquement significative de deux ou plusieurs formes distinctes au sein d'un même segment de texte.

⁷ Pour étiqueter les classes du dendrogramme, nous avons tenu compte du classement opéré par Iramuteq à savoir que le terme qui apparaît en premier dans chaque classe est statistiquement le plus représentatif du monde lexical et sémantique de la classe. En tant qu'analyste de discours, l'acte d'étiquetage, qui se présente en une catégorisation, sert à identifier les thématiques principales pour chaque classe.

⁸ Arrêté du 9-11-2015 - J.O. du 24-11-2015. Programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle des approfondissements (cycle 4). BO spécial n°11 du 26 novembre 2015.

de l'élève un esprit critique capable de penser par lui-même ? Quel sens les locuteurs institutionnels attribuent-ils au terme « critique » ?

Devenir un esprit critique suppose d'apprendre à pratiquer l'activité critique, au sens foucauldien de l'expression, à savoir une activité de la pensée qui anime les comportements quotidiens, déconstruit les évidences et constitue un levier de transformation (Foucault, 2008 : 31). L'adoption de postures critiques implique une pratique de la critique et de l'autocritique, une démarche de questionnement et de problématisation qui autorisent le dévoilement et la dénonciation des rapports de pouvoir et des idéologies visant un changement social, une transformation. Viser une culture critique de l'information en ÉMI suppose d'acquérir un pouvoir d'agir dans un rapport actif et critique au monde de l'information.

Une culture critique de l'information au prisme de la culture scolaire ?

Le dendrogramme (cf. figure 2) révèle que la classe 3 (en bleu), la plus représentative du corpus, représente 30,8% des segments de textes retenus et comporte les termes actifs suivants : « école », « nationale », « république », « scolaire ». Cette classe est liée aux finalités et aux « missions » de l'institution scolaire. L'étiquette « culture scolaire » apposée sur cette classe renvoie à l'espace socialisé de l'école autant qu'à une culture scolaire partagée. Le monde lexical de l'esprit critique est chargé de principes et de valeurs qui constituent les fondements de l'institution éducative (« laïcité », « valeur », « républicain »). Au cours de notre présentation, nous démontrerons l'imprégnation citoyenne de l'ÉMI durant la période 2013-2016 laquelle a pour conséquence d'aseptiser le fondement critique de la notion « esprit critique ».

Si le nuage de mots donne un ton lexical au corpus et le dendrogramme dessine les mondes lexicaux de l'esprit critique sous la forme de classes thématiques, quelles relations entretiennent les mondes lexicaux à l'intérieur du corpus ? Iramuteq met aussi en exergue les termes proches et opposés à la formule « esprit critique ». Une analyse factorielle des correspondances (AFC) identifie ces termes pour chaque classe sous la forme d'un graphique qui exprime les mondes lexicaux de la formule en termes de ressemblance ou de dissemblance. L'AFC, ci-dessous, regroupe ainsi sur un même graphique les classes aux termes proches et celles aux termes opposés à l'esprit critique :

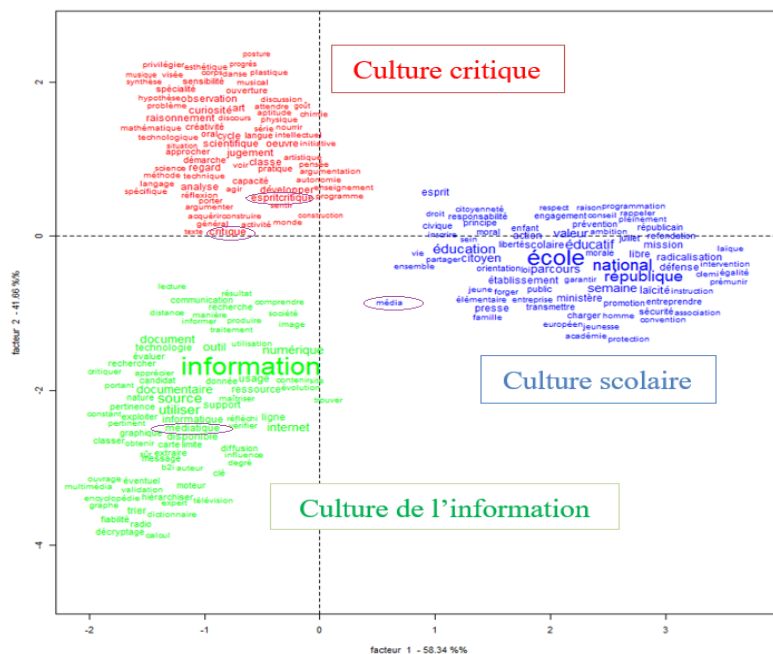


Figure 3. Analyse Factorielle de correspondance du corpus de discours institutionnels de 1998 à 2019

L'analyse factorielle projette les classes lexicales qui apparaissent sur le dendrogramme. Elle met en évidence les rapprochements et les oppositions entre ces termes à partir de la position des classes. La culture critique (en rouge) apparaît en haut à gauche dans le positif tandis que la culture scolaire (en bleue) apparaît au milieu à droite, entre le négatif et le positif, tout en étant majoritairement dans la zone négative. La culture de l'information apparaît clairement sur ce graphique (en bas à gauche). Ce qui nous frappe à sa lecture est l'absence de proximité entre les trois classes du corpus. Elles sont cloisonnées, isolées les unes des autres, réparties dans trois zones bien distinctes. L'AFC du corpus dessine finalement trois classes homogènes et cloisonnées qui possèdent trois mondes lexicaux spécifiques, distancés, qui ne se pénètrent pas. Ce qui signifie que les termes utilisés par les locuteurs pour dire ces trois cultures sont spécifiques et bien distincts.

La conclusion qui résulte de l'analyse lexicale est l'imprégnation forte de la culture scolaire. Si l'esprit critique est un esprit actif doté de facultés intellectuelles qui lui permettent d'incorporer les codes du travail scolaire, la culture critique de l'information semble conforter les processus d'affiliation à la culture scolaire et l'adhésion aux principes républicains. Si nous employons le singulier pour désigner, la culture scolaire, celle-ci revêt cependant une diversité de cultures institutionnalisées dans les programmes scolaires (culture littéraire, culture artistique, culture scientifique...) en dialogue avec les cultures des éducations à... (culture de l'environnement, culture de l'information et des médias...). C'est la raison pour laquelle, notre approche de la notion de culture est à la fois anthropologique, dialogique et transmissive. Dans l'expression « culture critique de l'information », le terme culture se construit dès lors à partir d'un éventail de connaissances, de savoirs de référence et de compétences issus du champ de l'information autant que de comportements, de valeurs, de représentations et de normes formant un patrimoine commun ; une culture partagée à visée émancipatrice et intégrative (Forquin, 2004). La culture critique de l'information est une culture ouverte, expressive et évolutive en fonction des changements technologiques et des événements socio-politiques qui répond aux besoins de formation et d'éducation de notre époque.

Conclusion

Iramuteq est un outil précieux pour tout analyste de discours qui ambitionne de traduire un corpus en termes de mondes lexicaux. Son usage comporte toutefois des limites qui seront précisées au cours de notre présentation. Les résultats qui en émergent sont, à certains égards inattendus, et font écho à l'analyse qualitative des énoncés. Le déficit épistémologique de la culture critique de l'information repéré à l'issue de l'analyse du corpus pose la question de sa reconnaissance et de sa légitimité dans la sphère discursive institutionnelle.

Pour que l'éducation critique à l'information et aux médias s'inscrive toutefois dans une réalité d'actions en faveur du développement d'un agir de l'élève dans un rapport actif et critique au monde de l'information, l'ÉMI devrait se fonder sur des médiations pédagogiques et didactiques qui favorisent les processus d'acculturation informationnelle et la construction d'une culture critique de l'information. Celle-ci suppose un dépassement (« aller au-delà de ») qui autorise l'élève à devenir un « être-critique au monde de l'information ».

Bibliographie

- Chapron, F. et Delamotte, É. (dirs.). (2010). *L'éducation à la culture informationnelle*. Presses de l'ENSSIB.
- Corroy-Labardens, L. (2016). *Éducation et médias : la créativité à l'ère du numérique*. ISTE.
- Forquin, J.-C. (2004). L'éducation et la question de la culture. *École et culture*, 26, 4-7.

- Foucault, M. (2008). *Le gouvernement de soi et des autres : cours au Collège de France 1982-1983*. Gallimard.
- Jacquinet, G. (1995). De la nécessité de rénover l'éducation aux médias. *Communication. Information Médias Théories*, 16(1), 18-35. Consulté sur : <https://doi.org/10.3406/comin.1995.1705>
- Jehel, S. et Saemmer, A. (dirs.). (2020). *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*. Presses de l'ENSSIB.
- Krieg-Planque, A. (2009). *La notion de « formule » en analyse du discours : cadre théorique et méthodologique*. Presses universitaires de Franche-Comté
- Krieg-Planque, A. et Oger, C. (2010). Discours institutionnels. Perspectives pour les sciences de la communication. *Mots. Les langages du politique*, (94), 91-96. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/mots.19870>
- La Friche et EDUmédia (2021). *Petit manuel critique d'éducation aux médias. Pour une déconstruction des représentations médiatiques*. Éditions du commun.
- Oger, C. et Ollivier-Yaniv, C. (2003). Du discours de l'institution aux discours institutionnels : vers la constitution de corpus hétérogènes [Colloque]. *X^e Colloque bilatéral franco-roumain, CIFSIC, Université de Bucarest*. Consulté sur : https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000717/document
- Mahmoudi, K. (2022). *Formes et formule : « former l'esprit critique »*. *Des discours sur l'esprit critique à la fonction critique de la culture informationnelle*. [Thèse de doctorat, Université de Lille]. Consulté sur : <https://theses.hal.science/tel-03948557/document>
- Maury, Y. & Étévé, C. (2010). *L'information-documentation et sa mise en scène au quotidien : la culture informationnelle en questions*. Rapport de recherche. Consulté sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00986154>
- Piette, J. (1996). *Éducation aux médias et fonction critique*. L'Harmattan.

L'EMI face à ses défis dans les politiques publiques en France
MIL facing its challenges in public policies in France

Ariane Picard
Laboratoire CIMEOS, Université de Bourgogne
ariane.picard@u-bourgogne.fr

Mots clés : Éducation aux médias et à l'information (EMI), politiques publiques, culture de l'information, pratiques professionnelles, système scolaire

Keywords: Media and Information Literacy (MIL), public policies, information literacy, professional practices, school system

Résumé

Cette communication questionne le processus d'institutionnalisation de l'éducation aux médias et à l'information (EMI) en France. Les orientations transversales, parfois concurrentes, de cette « éducation à » sont abordées sous l'angle des politiques publiques. Nous identifions trois défis majeurs qui se posent actuellement à l'EMI : le défi de l'institutionnalisation, le défi épistémologique et le défi de la formation.

Abstract

This communication questions the process of institutionalization of media and information literacy (MIL) in France. The transversal orientations, sometimes competing, of this « literacy » are approached from the angle of the public policies. We identify three major challenges currently facing MIL: the challenge of institutionalization, the epistemological challenge and the challenge of education.

L'EMI face à ses défis dans les politiques publiques en France

Ariane Picard

Introduction

Depuis 2013 et la loi pour la refondation de l'école de la République, le gouvernement français et le ministère de l'Éducation nationale développent une politique volontariste en faveur de l'éducation aux médias et à l'information (EMI), considérée désormais comme nécessaire pour que « *les élèves apprennent à devenir des citoyens responsables dans une société marquée par la multiplication et l'accélération des flux d'information* » (Eduscol, 2022). Dans un climat actuel d'anxiété et de défiance vis-à-vis de l'information, l'EMI apparaît, dans les discours médiatiques et institutionnels français, comme la bouée de sauvetage d'une société qui serait en proie aux risques de la radicalisation et de la désinformation.

En France, depuis 1976¹, la place occupée à l'École par les médias et l'information n'a cessé de croître et s'est progressivement institutionnalisée. Passée d'une logique d'éducation *par* les médias à celle d'une éducation *aux* médias, à laquelle a été récemment ajouté le terme polysémique d'information, cette « éducation à » s'est complexifiée au gré de la multiplication des textes ou dispositifs officiels et de la diversification des acteurs impliqués.

Dans ce contexte, nous proposons ici d'étudier la manière dont s'institutionnalise l'EMI en France, dès lors que la généralisation de cette éducation devient un objectif politique. Après avoir présenté la méthodologie retenue pour cette étude, nous présenterons les trois défis majeurs que nous avons identifiés. L'institutionnalisation, voulue et recherchée par les politiques publiques, constitue un premier défi, relié au deuxième défi que nous qualifions d'épistémologique, tous deux étant également articulés au troisième et dernier défi, celui de la formation.

Méthodologie

La réflexion développée prend appui sur différents travaux que nous avons menés en Sciences de l'information et de la communication (SIC), ainsi que sur une connaissance des problématiques liées à l'EMI, acquise dans le cadre de nos fonctions².

Nous exploitons tout d'abord les résultats d'une enquête conduite lors d'un travail doctoral et portant sur la mise en œuvre des politiques publiques françaises développées en faveur du numérique éducatif (Picard, 2019). Nous étudions également les textes officiels relatifs à l'EMI parus de 2013 à 2022, pour saisir la façon dont les discours institutionnels configurent - ou cherchent à configurer - l'EMI et le rôle des acteurs de terrain. Si l'on considère les politiques publiques « *comme un ensemble de discours officiels aux fonctions diverses* » qui sont particulièrement de « *prescrire, programmer et définir* » (Loicq, 2021), alors il est utile d'analyser les discours qui précèdent, accompagnent, mettent en forme ces mêmes politiques et contribuent au processus d'institutionnalisation de l'EMI. En complément, nous avons collecté des données recueillies auprès d'une vingtaine de professeur.es documentalistes, expérimenté.es, débutant.es ou en formation³, pour interroger la représentation que les professeur.es documentalistes se font du rôle qui leur est officiellement conféré, d'être les

¹ Lettre du 28 septembre 1976 du ministre de l'éducation nationale René Haby, pour l'utilisation de la presse à l'école

² Enseignante-chercheuse en SIC, participant à la formation des futurs professeurs documentalistes, notamment en tant que responsable de master MEEF Documentation. Les questions relatives à l'EMI font donc partie intégrante de notre investissement professionnel et scientifique

³ Questionnaire et entretiens de type semi-directif menés de septembre 2021 à fin 2022 dans des collèges et lycées

« maîtres d'œuvre de l'acquisition par tous les élèves d'une culture de l'information et des médias » (Circulaire du 28-3-2017 sur les missions des professeurs documentalistes).

Nous menons cette étude qualitative dans une démarche de triangulation et d'allers retours constants entre la littérature scientifique, l'étude des discours institutionnels et professionnels relatifs à l'EMI, et une posture de chercheur, « ancré dans un champ de pratiques professionnelles, tout en développant un mode de relation au terrain différencié » (Feroic Dumez, Loicq et Seurrat, 2019). Cette démarche méthodologique permet de relier les trois défis identifiés, unis dans une relation d'interdépendance, tout en demeurant distincts.

Le défi de l'institutionnalisation

Un précédent travail conduit sur les politiques éducatives en faveur du numérique nous avait permis de souligner que leur mise en œuvre repose sur quatre éléments que nous nommons *appareils* : appareil financier ; appareil législatif ; appareil administratif et appareil discursif. Pour se déployer, les politiques publiques doivent dégager des moyens pécuniaires ; proposer et faire voter des textes officiels ; créer des structures administratives adéquates qui vont servir de relais et enfin construire un ensemble discursif cohérent, mis au service de la promotion de la politique conduite. Reprenant cette modélisation, nous constatons que tous ces appareils sont présents dans les politiques publiques relatives à l'EMI, concourant ainsi activement à l'institutionnalisation de cette « éducation à ».

En 2013, la loi de refondation de l'école a ouvert la voie d'une impulsion nouvelle donnée à l'EMI, et s'est articulée à un grand plan de « relance du numérique éducatif » (2015-2018), élaboré pour doter les établissements de tablettes numériques ; l'investissement coûteux consenti par l'État est représentatif de l'appareil financier et de la tendance habituelle des politiques publiques à privilégier l'équipement et choisir celui-ci comme levier stratégique. La multiplication des textes officiels parus depuis 2013 (circulaires, vadémécum ...) entérine l'appareil législatif, lui-même renforcé par diverses mesures administratives qui vont de la restructuration de services liés à l'EMI jusqu'à la création récente de « cellule académique EMI », sous la responsabilité d'un nouveau statut de « référent EMI »⁴. De nombreux communiqués et discours, relatifs à la nécessaire formation des jeunes générations à l'esprit critique, accompagnent l'ensemble des moyens mobilisés, pour élaborer une politique qui a pour objectif d'institutionnaliser l'EMI, de manière efficace et pérenne.

Dans le même temps qu'elle se développe - ou qu'elle souhaite se développer - de manière plus ambitieuse, la politique publique intègre à partir de 2013-2015, de nouveaux acteurs institutionnels, principalement le ministère de la Culture et le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA)⁵. La coopération avec des acteurs professionnels extérieurs au monde scolaire (chaines de télévision ou de radio publiques, journalistes et écoles de journalisme) est également renforcée. Ces acteurs institutionnels et professionnels côtoient des acteurs du monde associatif (mouvements d'éducation populaire), qui mènent depuis longtemps sur le terrain scolaire, péri ou extra-scolaire, des activités de production et de décryptage de l'information, et agissent à l'échelle de leur territoire, en fonction de la vision qui leur est propre et des moyens qui sont les leurs.

La logique de centralisation, propre aux politiques publiques nationales, se trouve ainsi contrainte de coexister avec les logiques des dynamiques locales. Cette multiplication des acteurs engendre une multiplicité d'actions et de dispositifs que le Conseil économique social et environnemental estime être « sans véritable cohérence d'ensemble et sans évaluation du nombre de ses bénéficiaires et encore moins de leurs effets » (CESE, 2019).

⁴ Circulaire du 24-1-2022 de généralisation de l'EMI : une nouvelle dynamique pour l'EMI

⁵ Depuis le 1^{er} janvier 2022, le CSA et l'Hadopi sont devenus l'Arcom

Le dispositif politique, particulièrement revivifié depuis 2013, repose également sur plusieurs impensés qui orientent pourtant de manière significative le processus d'institutionnalisation de l'EMI. Les politiques publiques françaises omettent de questionner « *des pans entiers de la culture médiatique des élèves* », essentiellement par crainte ou méconnaissance des contenus produits par les industries culturelles ; passent également sous les radars le rôle que jouent les logiciels dans le formatage des pratiques médiatiques, ou encore le fonctionnement des industries des médias (Jehel et Saemmer, 2020). Partiel et ambivalent du fait de contradictions ou d'inquiétudes rarement explicitées, le processus d'institutionnalisation de l'EMI peine à trouver une unité.

Telle qu'elle est actuellement conçue dans les politiques publiques en France, l'EMI voudrait prévenir, guérir et émanciper tout à la fois, sans nécessairement prendre appui sur les apports de la recherche.

Le défi épistémologique

Bien que le concept d'EMI soit fréquemment présenté dans les discours politiques ou médiatiques comme étant fédérateur, il se fonde sur des approches divergentes « *qui puisent à des sources multiples, ancrées dans des disciplines et des épistémologies variées* » (Petit, 2020). Les médias et l'information sont des objets d'étude ontologiques et traités de longue date par les SIC, mais abordés de manière différenciée. L'objet EMI, en tant que « *concept unifié* » reliant les domaines distincts de l'information et des médias, n'a pris corps que récemment dans le monde de la recherche et des grandes organisations internationales (Maury, 2016). Portée par et dans le monde des bibliothèques, « l'éducation à l'information-documentation » est tout d'abord exclusivement tournée vers l'acquisition d'une culture dite informationnelle, également nommée littératie informationnelle, tandis que se développait en parallèle une « éducation aux médias » pensée en tant qu'éducation transversale (Maury, *op. cit.*). Plus spécifiquement encore, au sein de l'éducation aux médias, la recherche s'est appuyée sur les théories de l'information et de la communication et s'est structurée en trois grands courants théoriques : l'approche protectionniste, l'approche critique et l'approche créative (Corroy, 2016). Au cœur de ces différentes approches qui « *se sont parfois opposées et chevauchées* » (Corroy, *op. cit.*), se nouent ainsi des questions portant sur ce que sont les médias, ce que les usagers en font et ce que les médias font aux usagers, dans une circularité de pouvoirs et de discours qu'il convient de saisir.

Comme le souligne Alexandre Serres, ce qui sépare et unit à la fois ces deux domaines distincts, « éducation à l'information » et « éducation aux médias », auxquelles il est également possible d'associer une « éducation aux TIC », c'est « *ce bien commun* » qui est le concept d'information (Serres, 2016). Bien connue des SIC, la distinction existe entre « l'info-data » et l'information « sociale » qui regroupe à la fois « l'info-news » des médias et « l'info-knowledge » de la documentation mais le numérique brouille les pistes au point qu'il n'est plus guère facile pour l'élève ou l'étudiant.e « *de savoir ce qui relève des médias, de l'informatique ou de la documentation* » (Serres, *op.cit.*).

Les SIC sont en capacité d'allier des approches pragmatiques, empiriques et théoriques et d'opérer une convergence fructueuse entre des domaines divers, car elles se définissent elles-mêmes comme une interdiscipline, pouvant appréhender des thématiques transversales et « *agencer des théories et des méthodes émanant de plusieurs traditions disciplinaires et épistémologiques tout en évitant le risque de la dissolution disciplinaire* » (CPDirSIC, 2019). De fait, les récentes recherches en SIC portant sur l'éducation aux médias et à l'information se donnent pour projet de situer celle-ci dans toute sa complexité et par rapport aux notions connexes mais distinctes de citoyenneté numérique, de culture numérique ou encore de cultures de l'information (Liquète et Lehmans, 2022). Dans le contexte d'un écosystème informationnel

et médiatique complexe et puissamment évolutif, les SIC peuvent « *délivrer [...] des clés d'interprétation d'une importance cruciale pour les enseignants et les éducateurs d'aujourd'hui* » en posant « *la compréhension du fonctionnement des industries du numérique [...] et des ressorts idéologiques des utopies du numérique comme préalable à la mise en place de pédagogies numériques* » (Jehel et Saemmer, 2017).

Le défi de la formation

Dans la continuité et en complémentarité des deux défis précédemment identifiés, il apparaît que l'EMI doit absolument parvenir à faire des choix en matière de formation. À l'échelle internationale et nationale s'organise la réflexion sur les contenus et la forme que peut prendre cet enseignement. En France, si « *l'éducation à l'information et aux médias est devenue une priorité pour l'école du 21^{ème} siècle, elle n'est cependant pas une discipline scolaire* » et elle se met en place dans les établissements « *en tant qu'enseignement transversal* » (Maury, 2016). Or, dans le système éducatif français où la forme scolaire dominante est « une matière, un programme, un.e enseignant.e, un lieu, un horaire », les enseignements transdisciplinaires peinent à exister et les logiques de formation sont plus cumulatives et sédimentées, qu'agrégatives ou agrégées. Ainsi sur le terrain, comme le souligne Yolande Maury « *chaque acteur aborde l'EIM⁶ avec ses représentations à l'égard des médias, et selon les attendus propres à sa fonction ou sa discipline, à travers une « lunette » qui tend à donner une vision partielle et réductrice de cette éducation* » (Maury, 2016).

De fait, malgré l'abondance de textes de différentes natures (circulaires, programmes scolaires, documents d'accompagnement, comptes rendus d'expériences, scénarios pédagogiques), répondre aux questions portant sur l'opérationnalisation concrète de l'EMI : qui fait quoi ? quand ? comment ? pour quels objectifs ? et avec quelle mesure de l'efficacité ? demeure difficile. Dans les établissements scolaires, bien que les professeur.es documentalistes soient nommé.es « maîtres d'œuvre » de l'EMI, l'articulation de l'éducation aux médias et à l'information avec des disciplines instituées de longue date⁷, avec des disciplines très récemment créées (SNT ou Géopolitique et sciences politiques)⁸ ou encore d'autres enseignements transversaux (PIX, EMC⁹), constitue une réelle complexité. La difficulté à saisir l'objet EMI s'accroît de manière inédite, lorsque s'ajoutent de nouveaux cadres ou professionnels censés se préoccuper également de médias, d'information, de communication, sans être pour autant formés ou spécialistes de ces objets d'étude, comme le sont les professeur.es documentalistes.

Les professeur.es documentalistes se trouvent donc placé.es dans une situation inconfortable puisque leur rôle sur le terrain scolaire est potentiellement concurrencé par l'arrivée des nouveaux intervenants (réfèrent EMI) ou du nouvel enseignement obligatoire SNT, présenté comme étant « *un nouveau cadre propice à l'EMI* » (circulaire de généralisation de l'EMI). Les questionnaires et entretiens que nous avons conduits démontrent que les professeurs documentalistes ne s'identifient pas comme étant les interlocuteurs privilégiés et reconnus en matière d'EMI. Ils se voient comme des « personnes ressources » en appui des disciplines ou du chef d'établissement, en charge d'un espace dédié (le Centre de documentation et d'information) et avec des responsabilités si nombreuses et dispersées que leur identité professionnelle peine à se structurer prioritairement autour de l'EMI. L'un des enquêtés se reconnaît une expertise dans le domaine de l'éducation aux médias et à l'information et dans

⁶ Yolande Maury utilise l'acronyme EIM

⁷ Voir le référencement effectué par le CLEMI de toutes les mentions de l'EMI dans les programmes du collège ou du lycée

⁸ Les enseignements de Sciences Numériques et Technologie ou de Géopolitique intègrent un travail sur les sources, l'information, les médias, la communication, thématiques qui relèvent de l'EMI et des SIC

⁹ Programme PIX : service public en ligne pour certifier les compétences numériques ; Enseignement Moral et Civique

les SIC mais dans le même temps, il souligne que les professeur.es documentalistes n'occupent pas de place spécifique au niveau institutionnel « *si on avait une position qui fait que notre domaine d'expertise soit mis en avant... cela pourrait aider* » (17 ans d'ancienneté) ; un autre fait part du sentiment de n'être pas « *reconnu dans les plus hautes sphères* » (30 ans d'ancienneté). Ainsi, malgré le mandat que l'institution leur confère en les nommant « *maîtres d'œuvre* » de l'EMI, ces professionnels.les continuent de souffrir d'un manque de visibilité et de reconnaissance, l'image floue de leur rôle se superposant à l'image floue d'une EMI aux contours encore incertains.

Dans cet état de fait, nous identifions quatre risques qui pèsent actuellement sur la formation aux médias et à l'information : le risque de la redondance (des programmes, des projets) ; celui du cloisonnement (des disciplines et des conceptions) ; celui de l'éparpillement (des acteurs, des cadres, des actions) et enfin celui de la dilution qui aboutirait au fait que la responsabilité de chacun.e ne devienne en réalité la responsabilité de personne.

Conclusion et perspectives

Ainsi, en dépit de politiques publiques volontaristes et malgré le solide étayage théorique porté par les SIC, l'éducation aux médias et à l'information demeure difficile à caractériser et à circonscrire, tant les enjeux sont multiples et complexes, qu'ils soient éducatifs, citoyens, scientifiques, professionnels ou, bien évidemment, politiques. Bien que le déploiement des politiques publiques françaises ait pour objectif la généralisation de cette « *éducation à* », devenue symbole et pierre angulaire de la citoyenneté et de la République française, l'institutionnalisation de l'EMI est actuellement un processus en cours. Des voies diverses peuvent être prises, toutes n'étant probablement pas équivalentes en termes de qualité et d'efficacité pour la formation des citoyen.nes.

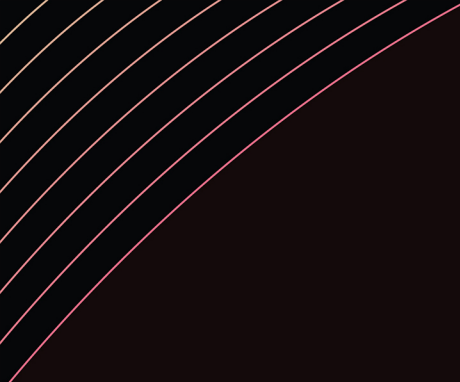
Plusieurs pistes de réflexion peuvent être discutées. Recentrer l'EMI sur ses fondamentaux épistémologiques pourrait permettre de construire un curriculum de formation dédié, dans une optique de formation tout au long de la vie, et en prenant appui sur ce qui se fait et se pense hors de nos frontières. Il pourrait aussi être utile que le processus d'institutionnalisation s'effectue en assumant le foisonnement des approches et la diversité des acteurs-trices de l'EMI, sans que les différences ne deviennent concurrences et sans que les moyens financiers, administratifs, discursifs ne portent uniquement sur la valorisation des structures étatiques ou institutionnelles, au détriment des acteurs de terrain et des professionnels impliqués dans les établissements scolaires et dans les territoires. Concevoir l'EMI selon une dimension véritablement créative, définie comme étant « *la capacité à s'exprimer de façon autonome, afin de produire des énoncés nouveaux en utilisant les moyens médiatiques les plus adaptés* » (Corroy, 2016) permettrait également de dépasser une centration exclusive sur la thématique de la désinformation. Il semble désormais primordial de travailler l'*empowerment* des individus et d'engager la capacité à agir de chacun.e.

L'enjeu devenu crucial est de développer et de promouvoir une EMI pour toutes et tous, pour éviter que ne se créent des citoyennetés à deux vitesses, entre ceux qui bénéficient d'un capital social et culturel suffisant pour appréhender de manière éclairée les médias et de l'information, et les autres, y compris celles et ceux qui ne se sentent pas légitimes pour exercer leur droit à la parole (Boyardjian, 2022).

La généralisation de l'EMI en France, ambition affichée des politiques publiques, est l'une des conditions d'une émancipation citoyenne, individuelle et collective, mais pour ce faire, l'institutionnalisation de l'EMI doit se mettre en situation de relever les défis exigeants qui se posent à elle.

Bibliographie

- Boyadjian, J. (2022). *Jeunesses connectées. Les digital natives au prisme des inégalités socio-culturelles*. Presses Universitaires du Septentrion.
- Conseil économique, sociale et environnemental (CESE) & Gariel, M-P. (dir). (2019). *Les défis de l'éducation aux médias et à l'information : Avis du Conseil économique, sociale et environnemental*. Les éditions des Journaux officiels.
- Corroy L. (2021). Éducation aux médias. *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Dernière modification le 19 janvier 2023. Consulté sur : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/education-aux-medias>
- Corroy, L. (2016). *Éducation et médias. La créativité à l'ère du numérique*. Iste éd.
- CPDirSIC (Conférence permanente des directeurs.rices des unités de recherche en sciences de l'information et de la communication). (2019). *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication*. 3e éd. Revue et augmentée.
- Féroc Dumez, I., Loicq, M. & Seurrat, A. (2019). Dossier en débats : questionner les relations des chercheurs aux acteurs et aux pratiques de l'Éducation aux médias et à l'Information (EMI). *Communication & langages*, 201, 31-40.
- Frau-Meigs, D., Loicq, M. & Boutin, P. (2013). *Politiques d'éducation aux médias et à l'information en France*. ANR Translitt et Cost. Consulté sur : www.enjeuxemedias.org/IMG/pdf/FRANCE_rapport_2014.pdf
- La Friche Collectif et EDUmédia. (2021). *Petit manuel critique d'éducation aux médias : Pour une déconstruction de nos représentations médiatiques*. Éditions du commun.
- Lehmans, A. & Liquète, V. (2022). Des littératies aux approches culturelles du numérique : l'exemple de la culture des données dans le champ de l'éducation aux médias et à l'information (EMI). *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)*, 5, 35-46.
- Jehel, S. & Saemmer, A. (dir). (2020). *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique. Enjeux, outils, méthodes*. Presses de l'Enssib.
- Jehel, S. & Saemmer, A. (2017). Pour une approche de l'éducation critique aux médias par le décryptage des logiques politiques, économiques, idéologiques et éditoriales du numérique. *tic&société*, Vol. 11, n° 1, 47-83.
- Kiyindou, A., Barbey, F. & Corroy, L. (dir). (2015). *De l'éducation par les médias à l'éducation aux médias*. L'Harmattan.
- Loicq, M. (2021). Pourquoi questionner et comment étudier les politiques publiques en EMI ?. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 22.
- Loicq, M., Serres. A. & Jeanne, P. (2014). L'EMI (Education aux médias et à l'information) : quelles convergences et divergences au sein d'une nouvelle "éducation à..." ?. *Colloque « Les éducations à : un (des) levier(s) du système éducatif ? »*. Université de Rouen, Laboratoire CIVIIC.
- Maury, Y. (2016). *L'éducation à l'information et aux médias (EIM) à l'heure d'internet : des enjeux affichés à la réalité des pratiques*. 14e séminaire M@rsouin, Douarnenez.
- Petit, L. (2020). *L'éducation aux médias et à l'information*. Éditions PUG.
- Picard, A. (2019). *L'intégration des technologies numériques à l'École : discours et pratiques en tension. Étude d'une expérimentation « tablettes » en collège*. Thèse sous la direction d'Eric Heilmann et de Fabrice Pirolli.
- Serres, A. (2010). « Éducatons aux médias, à l'information et aux TIC : ce qui nous unit est ce qui nous sépare » In Chapron, F. et Delamotte, E. (dir). *L'éducation à la culture informationnelle* (p. 76-85). Presses de l'Enssib.



3.2.

Stratégies numériques et numérisation des organisations

Quelles prescriptions des ressources numériques de l'apprentissage du français langue étrangère dans la société ouzbèke ?
What prescriptions of online resources for French learning in Uzbek society?

Catherine Aymé

LabSIC, Université Sorbonne Paris Nord

catherine.ayme@gmail.com

Mots-clé : Ressources numérisées / Universités / Apprentissage / Français Langue Étrangère / Ouzbékistan

Keywords: Online resources / Universities / Learning / French as a foreign language / Uzbekistan

Résumé

Cette communication est issue d'une recherche doctorale en cours qui cherche à déterminer les formes et les enjeux que prend le développement de ressources numériques de l'apprentissage du français langue étrangère dans le contexte de la société ouzbèke. Ce terrain, au cœur de l'Asie centrale, est au croisement de grandes puissances et de problématiques géopolitiques, qui influencent ses politiques en matière d'éducation et de numérique. Les relations institutionnelles et commerciales avec la France s'intensifient et l'apprentissage du français s'y développe, devenant un marché important, remarqué par les producteurs de ressources, entreprises privées et institutions. Dans cette communication, je présente une analyse de la communication et des modes de prescriptions des ressources pédagogiques du français langue étrangère par les acteurs institutionnels dans les universités ouzbèkes, à travers les enquêtes quantitatives et qualitatives effectuées auprès des acteurs socio-économiques en France et en Ouzbékistan. Je souhaite démontrer comment les modes de prescriptions et la communication des institutions autour de ces ressources pédagogiques numérisées sont porteurs d'une idéologisation propre et prennent leur place dans des rapports de pouvoir nationaux et internationaux.

Abstract

This communication is the result of ongoing doctoral research that seeks to determine the forms and challenges of the digital resources development for learning French as a foreign language in the context of Uzbek society. This field, in the heart of Central Asia, is at the crossroads of great powers and geopolitical issues, which influence its education and digital policies. Institutional and commercial relations with France are intensifying and the learning of French is developing there, becoming an important market noticed by resource producers, private companies and institutions. In this communication, I present an analysis of the communication and the modes of prescription of the teaching resources of French as a foreign language by the institutional actors to the Uzbek universities, through the quantitative and qualitative surveys carried out with the socio-economic actors in France and in Uzbekistan. I wish to demonstrate how the modes of prescriptions and the communication of the institutions around these digitized educational resources carry their own ideologization and take their place in national and international power relations.

Quelles prescriptions des ressources numériques de l'apprentissage du français langue étrangère dans la société ouzbèke ?

Catherine Aymé

Une recherche doctorale en cours

Cette communication se propose d'analyser les formes de communication et les modalités de prescriptions des acteurs institutionnels liés à la numérisation des ressources de l'enseignement du français langue étrangère au sein du contexte particulier de la société ouzbèke. La thèse en cours, dont est issu ce travail vise plus largement à comprendre comment les ressources numériques de l'apprentissage du français se développent, circulent, sont utilisées et valorisées dans le contexte socio-économique et socio-politique de la société ouzbèke. Elle interroge la numérisation des ressources de l'apprentissage de la langue française au sein de l'enseignement supérieur ouzbek dans le cadre de la lignée de travaux menés en Sciences de l'Information et de la Communication sur l'industrialisation de l'éducation (Moeglin, 2016) et ses transformations numériques dans les universités. Il y est question des valeurs et idéologies qui président à la mise en place et à la valorisation de ces ressources pédagogiques numérisées par les acteurs privés et publics impliqués.

Alors que se conclut la deuxième année de ce travail de thèse, l'exploration théorique et l'étude du contexte ouzbek ainsi que les premières enquêtes qualitatives et quantitatives auprès des acteurs ont été réalisées. Ces premières étapes effectuées permettent de présenter dans cette communication, une étude qui s'intéresse au(x) rôle(s) que tiennent les acteurs institutionnels français (ambassade, ministères, associations, etc...) dans la prescription des ressources numérisées du français langue étrangère aux professeurs de français des universités ouzbèkes. Je questionnerai ainsi le lien entre les transformations économiques, sociales et géopolitiques de la société ouzbèke et la rapide numérisation et industrialisation de l'éducation que le pays connaît. Puis, à travers le travail de collecte documentaire, les enquêtes effectuées auprès des acteurs institutionnels ainsi que des professionnels et enseignants universitaires, je ferai l'étude des modalités de communication et de valorisation des institutions françaises sur les ressources numérisées, en lien avec ces enjeux ouzbeks, et les idéologies éducatives qu'elles font circuler.

En terrain de recherche ouzbèke sous influence(s)

Carrefour commercial de la route de la Soie, le terrain de recherche que représente l'Ouzbékistan est au croisement des sphères d'influence turques, russes, chinoises, et du Moyen-Orient (Allworth, 1990). Il s'agit d'une jeune république en croissance qui modernise son économie pour se rallier à la mondialisation en marche (Fauve, Hohmann, 2015) sous de fortes influences géopolitiques (Thorez, 2019). Le pays souhaite massifier l'usage du numérique et développer une politique de formation ambitieuse pour sa population, tout en assurant une forte identité nationale comme idéologie d'État (Bazin, 2009). Le pays n'échappe pas aux enjeux de conquêtes économiques qui investissent le monde de la formation par la transformation opérée par les acteurs du numérique (Evans, Hagiou, Schmalensee, 2006). À travers cette industrialisation de la formation en cours en Ouzbékistan, se jouent des rapports de pouvoirs à l'intérieur et à l'extérieur du pays, où les acteurs publics et privés ouzbeks et étrangers se positionnent stratégiquement. Cette industrialisation particulièrement rapide, accentuée par la pandémie Covid-19, m'a poussée à m'intéresser aux ressources en ligne dans les universités. Ceci afin de déterminer de possibles idéologies et valeurs sous-jacentes à ce développement à travers les différentes modalités de prescription mises en œuvre par les

acteurs socio-économiques et institutionnels.

La diffusion et l'enseignement de la langue française y sont en évolution. Les partenariats, publics comme privés, entre les deux pays s'intensifient, et cela passe notamment par une valorisation de l'apprentissage du français par les institutions françaises et ouzbèkes. C'est ce développement du soft power français, dans un pays hors des réseaux usuels de la Francophonie, ainsi que la présence sur le terrain d'un nombre conséquent de professeurs de français dans les universités aptes à répondre en français aux enquêtes qui a rendu cette recherche possible. Cela a permis point d'entrée privilégié sur un terrain autrement difficile d'accès et que la recherche française connaît encore peu.

Analyse de la prescription des ressources numérisées du français par les acteurs institutionnels en Ouzbékistan

Cette communication porte sur les modes de valorisation et prescription des ressources pédagogiques du FLE par les acteurs institutionnels français et ouzbek auprès des universités ouzbèkes, les moyens de communication et de diffusion utilisés, et comment la manière dont ces éléments étudiés peuvent être porteurs de valeurs et d'idéologies sous-jacentes.

Les acteurs prescripteurs des ressources numérisées du français dans les universités ouzbèkes

Pour mener ma recherche, j'ai identifié en tout premier lieu les acteurs socio-économiques de l'enseignement du français en Ouzbékistan et analysé leurs modes de prescriptions des ressources auprès des universités ouzbèkes. Pour ce faire, j'ai en tout premier lieu mené des entretiens exploratoires auprès de plusieurs professeurs de français et une responsable de département de langues étrangères dans deux universités ouzbèkes (Université de la Route de la Soie de Samarcande et Université des Transports de Tachkent) et opéré une collecte documentaire sur les sites des universités ouzbèkes, les sites et réseaux sociaux des institutions françaises et ouzbèkes.

Dans le cadre de la constitution de ce panorama des acteurs socio-économiques, il est apparu que les acteurs institutionnels français et ouzbèkes sont les principaux prescripteurs de ressources numériques du français aux professeurs des universités ouzbèkes, à savoir l'Ambassade de France à Tachkent, Campus France et l'Alliance Française de Tachkent, ainsi que l'Ambassade d'Ouzbékistan à Paris. Il est à noter que l'Ambassade d'Ouzbékistan à Paris prend une place très conséquente dans la valorisation des ressources, malgré son éloignement géographique. De manière notable, certains acteurs institutionnels clés de la francophonie sont peu présents en Ouzbékistan. C'est notamment le cas de France Éducation Internationale (FEI, ex. CIEP), acteur central de la valorisation de la langue française, et pourtant peu connu des professeurs de français en Ouzbékistan. Ces liens et rapports de pouvoir entre les institutions et les conséquences sur la valorisation des ressources pédagogiques sont ainsi aussi à interroger. Cette étude permet de considérer la «double qualité éducative et communicationnelle» (Moeglin, 2005) de ces prescriptions faites par ces acteurs institutionnels identifiés.

Formes de communication, modes de valorisation des ressources numérisées

Les valorisations de ressources numériques du français par ces acteurs institutionnels identifiés (Ambassade de France à Tachkent, Campus France et l'Alliance Française de Tachkent, Ambassade d'Ouzbékistan) se retrouvent à travers plusieurs moyens de communication, qui vont des réseaux sociaux des institutions (Facebook, Instagram, Telegram, YouTube...) aux mentions dans le cadre de journées institutionnelles (journée du professeur de français...), ou bien encore de rencontres et de célébrations diplomatiques (30 ans de la République

d'Ouzbékistan, lancement d'expositions dédiées à l'Ouzbékistan à Paris etc.). Ces formes de communication relèvent de pratiques internes aux institutions, qu'il conviendra d'explicitier davantage : quels sont les personnels dédiés, quelles sont les stratégies et quels sont les objectifs de communication (s'ils ont été fixés), et selon quels modes opératoires ?

Je présenterai les résultats de cette recherche sur les modes de communication et modes de valorisation des ressources par les institutions. Dans mes premières analyses, les prescriptions des ressources numériques du français par les acteurs institutionnels français, notamment sur les réseaux, font état d'une survalorisation des ressources numériques issues des entreprises du privé -françaises particulièrement-, à défaut des initiatives publiques valorisées dans les discours, ce qui est à questionner dans le cadre de l'industrialisation de la formation.

Afin de confronter ces modes de valorisation et prescriptions institutionnelles aux pratiques des professeurs de français des universités ouzbèkes, j'évoquerai aussi la mise en place de mon enquête quantitative auprès des professeurs de français (questionnaire papier et en ligne) des universités ouzbèkes et des entretiens qualitatifs effectués auprès des responsables des départements de français et de centres de ressources ou bibliothèques universitaires. Ce croisement des méthodes qualitatives et quantitatives, couplé à l'enquête socio-économique et géopolitique du contexte ouzbek, permettra à terme d'analyser des indicateurs liés à l'identification des ressources, leur utilisation (fréquence, cadre d'utilisation), mais également leur circulation et les représentations de ces ressources par les acteurs.

Conceptions du numérique et valeurs véhiculées par les ressources numérisées

Ce sont les conceptions du numérique dans l'éducation qui sont en question ici, dans le contexte bien particulier de l'Ouzbékistan. À travers les prescriptions des ressources numériques du français, les acteurs institutionnels expriment une certaine vision du numérique et des valeurs associées propres qu'ils transmettent dans le système universitaire ouzbek.

En tant qu'objets culturels traversés par la trivialité (Jeanneret, 2008), les ressources du français langue étrangère sont, à travers la valorisation des institutions, chargés de valeurs. Ces ressources du français sont ainsi des objets de valeurs et les discours de valorisation associés sont aux prises avec un faire social (Labelle, 2001) qu'il convient d'explicitier.

Valoriser les ressources numériques auprès des professeurs dans le cadre universitaire est souvent corrélé à l'idée qu'il faille valoriser des outils technologiques, des logiciels, des plateformes dédiées et ainsi investir dans un « support tangible » (Petit, Seurat, 2022). Ceci au détriment d'une possible formation à la culture de l'information qui permettrait une liberté pédagogique davantage libérée des pressions du « bazar technologique » (Peraya, 1995). L'on retrouve ces problématiques dans le contexte ouzbek, où l'accent est mis sur le développement des équipements informatiques des universités. Le discours de l'innovation technologique est particulièrement présent dans les discours institutionnels et de valorisation des ressources numérisées retrouvés dans les communications institutionnelles des acteurs que j'ai étudiés.

La numérisation des ressources amène en outre de nouvelles façons de conserver les savoirs et de les transmettre, ce qui correspond à une rupture anthropologique (Boissière, Bruillard, 2020) pour les enseignants universitaires. Les professeurs de français des universités ouzbèkes s'emparent - ou non -, de ces ressources numérisées prescrites par les acteurs institutionnels, et il s'agit de déterminer quelle part de la prescription institutionnelle entre dans la sélection de ressources et dans ce « bricolage dévoué des enseignants » (Bonnery, Douat, 2020).

Bibliographie

- Allworth, E. (1990). *The Modern Uzbeks. From the Fourteenth Century to the Present: A Cultural History*. Hoover Institution Press.
- Bazin, A., Hours, B., & Sélim M. (2009). *L'Ouzbékistan à l'ère de l'identité nationale*.

- L'Harmattan, coll. « Anthropologie critique ».
- Boissière, J. & Bruillard, É. (2021). *L'École digitale. Une éducation à construire et à vivre*. Armand Colin, coll. « Sociologia ».
- Bonnery, S., & Douat, E. (dir.) (2020). *L'Éducation aux temps du coronavirus*. La Dispute.
- Evans, D. S., Hagiou, A., & Schmalensee, R. (2006). *Invisible Engines : How Software Platforms Drive Innovation and Transform Industries*. MIT Press. Consulté sur <https://doi.org/10.7551/mitpress/3959.001.0001>.
- Fauve, A., Hohmann, S., Adrien Fauve, S. H., Emmanuel Giraudet, Giraudet, E., Thorez, J., & sous la direction de Julien Thorez. (2015). *Asie centrale. Des indépendances à la mondialisation*. Ellipses.
- Jeanneret, Y. (2008). *Penser la trivialité. Vol. 1 : « la vie triviale des êtres culturels »*. Hermès-Lavoisier.
- Labelle S. (2001). « La société de l'information », à décrypter !. *Communication & langages*, (128), 65-79.
- Le Marec, J., & Babou, I. (2003). De l'étude des usages à une théorie des composites : objets, relations et normes en bibliothèque. Dans E. Souchier, Y. Jeanneret et J. Le Marec (dir.), *Lire, écrire, récrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés* (pp. 233-299). Bpi Pompidou.
- Mœglin, P. (2005), *Outils et médias éducatifs. Une approche communicationnelle*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication, médias et sociétés ».
- Mœglin, P. (dir.) (2016). Introduction. La question de l'industrialisation de l'éducation. Dans *Industrialiser l'éducation* (pp. 9-73). Consulté sur <https://www.cairn.info/industrialiser-l-education--9782842925475.htm>.
- Petit, L., & Seurrat, A. (2022). Comment de futurs enseignants conçoivent le numérique : le projet *Ambassadeurs du numérique* de l'académie de Paris. *Humanités numériques*, (5). Consulté sur <http://journals.openedition.org/revuehn/2974>.
- Thorez, J. (2019). Les nouvelles routes de la soie en Asie centrale. Ambitions géographiques centrasiatiques et projet géopolitique chinois. Dans F. Lasserre, É. Mottet et B. Courmont, *Les Nouvelles Routes de la soie. Géopolitique d'un grand projet chinois* (pp. 33-54). Presses de l'université du Québec. Consulté sur <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-03094322>.

L'*adaptive learning* dans les produits d'alphabétisation pour enfants aux Etats-Unis : enjeux socio-économiques autour des « algorithmes de réquisition éducative »
Adaptive learning in children literacy applications in the United States: market strategies around “educational capturing algorithms”

Hubert Boët
LabSIC, Université Sorbonne Paris Nord
hubert.boet@univ-paris13.fr

Mots-clés : Industrialisation éducative ; alphabétisation ; analytique des apprentissages ; environnements numériques d'apprentissage ; marché des applications mobiles.

Keywords: Educational industrialization; children literacy; learning analytics; intelligent tutoring systems; mobile applications market.

Résumé

Apprendre à lire est une étape cruciale dans la vie des individus dans les sociétés informatisées. En découlent des inégalités socio-économiques structurantes, découlant parmi de nombreux facteurs d'un manque de personnalisation de l'enseignement au moment de l'enfance. Un champ de recherche en intelligence artificielle, l'analytique des apprentissages numériques, propose de traiter ce problème. Pour les éditeurs états-uniens qui développent ces algorithmes, les contraintes du marché de l'alphabétisation à distance demeurent cependant légion, tant dans ses versants scolaire (concurrence forte pour accéder aux districts) que parascolaire (contraintes des magasins d'applications). Cette communication interroge la marchandisation de ces technologies d'analyse automatique afin de saisir leurs implications économiques pour les éditeurs qui les implémentent. Le paradigme de l'industrialisation de l'éducation permet de saisir le projet industriel contenu dans quatre produits fonctionnant avec ces algorithmes. Ceux-ci véhiculent dès lors une pédagogie axée sur la « réquisition » des usagers, au sein d'environnements reprenant les codes des industries du divertissement. Face à cette concurrence pour l'attention des enfants, les éditeurs d'outils scolaires sont dès lors menacés malgré leur ethos éducatif. Une voie reste à dessiner hors des sentiers de la réquisition pour socialiser la conception de ces dispositifs et en faire, de concert avec le système scolaire, des outils de démocratisation de la lecture.

Abstract

Learning to read is a key milestone in individuals' social lives. Important socio-economic inequalities may occur due to lack of personalization in literacy classes at school. One field of research in artificial intelligence, referred to as « Learning analytics », seems promising, especially in the United States, where publishers are more focused on the subject. This development is being stalled by some structural market constraints, as much on the school side (competition for access to districts) as on its extracurricular side (constraints from the application stores). This communication questions the launch to market of these automated analytical tools, in order to understand the economic impacts for publishers using them. The educational industrialization theory enables us to explain the industrial project within four tutoring systems working with these algorithms. The latter convey a pedagogy based on user engagement inside experiences following most codes of the entertainment industry. Competing for children's attention, school products publishers are threatened in spite of their educational ethos. Outside of engagement goals, these technologies could benefit from co-creation to make literacy more accessible, in concert with schools.

***L'adaptive learning* dans les produits d'alphabétisation pour enfants aux Etats-Unis : enjeux socio-économiques autour des « algorithmes de réquisition éducative »**

Hubert Boët

Introduction

L'apprentissage de la lecture et de l'écriture est une étape cruciale pour le développement des individus au sein des sociétés informatisées. Cette double compétence fait partie des objectifs de l'UNESCO, qui, sous l'expression « literacy », désigne « un moyen d'identifier, comprendre, interpréter, créer et communiquer dans un monde de plus en plus digital, médié par des textes, riche en informations et en mutations » (UNESCO, 2022). Ce facteur, déterminant notamment les aptitudes futures à se former et s'insérer sur le marché du travail, est un creuset d'inégalités socio-démographiques. Aux Etats-Unis en 2017, environ 48 millions d'adultes avaient des compétences en lecture-écriture jugées « basses » par le National Center for Education Statistics (US Department of Education, 2022). Mises à part les personnes ayant immigré à l'âge adulte, bon nombre de ces individus ont été scolarisés aux Etats-Unis. Si le manque de pratique individuelle à l'âge adulte peut être en cause, le système scolaire états-unien est en partie incriminé par ces chiffres. Parmi les pistes pour améliorer l'enseignement scolaire de la lettrure¹, la personnalisation assistée par la technologie est régulièrement prônée par une partie de la communauté scientifique (Hughes, et al., 2013). L'intelligence artificielle représente à ce titre un champ d'opportunités important, en particulier à travers l'analytique des données. Le domaine de l'*adaptive learning* – ou « analytique des apprentissages numériques » selon la traduction Labarthe et Luengo (2016) – promet ainsi d'adapter algorithmiquement la pédagogie à chaque apprenant, selon les données récoltées en ligne sur son comportement et son apprentissage. Ce champ ouvre des perspectives pour l'enseignement de la lettrure aux Etats-Unis, dans lesquelles plusieurs acteurs se sont depuis lors engouffrés. Si des études d'efficacité se multiplient pour juger du bienfait pédagogique de ces algorithmes, peu de recherches ont investigué, du côté de l'offre, les implications économiques que l'analytique des apprentissages numériques pourrait avoir pour les éditeurs. Au départ les contraintes économiques sont nombreuses pour eux. Ils souffrent premièrement d'une réputation négative auprès des investisseurs, tenant à la difficulté chronique des marchés éducatifs à gagner en productivité – symptôme de la maladie des coûts (Baumol et Bowen, 1966). La substitution de la machine au professeur pour y remédier est très complexe, comme l'ont montré des décennies de grandes promesses déçues (Cuban, 1993). D'autre part, ce marché est biface, s'adressant soit aux parents pour un usage à la maison, soit aux districts pour un usage à l'école². Ainsi, une difficulté posée aux éditeurs, notamment dans la conception et la vente du produit, est de répondre aux attentes de publics très différents : les enfants, leurs parents et, dans le cas d'applications utilisées dans les écoles, professeurs, proviseurs et administrateurs de districts. Dans le cas des applications vendues aux parents, des textes de loi³ interdisent la monétisation des données d'enfants, et par ailleurs les magasins d'applications (Apple Store, Google Play Store) prélèvent des commissions importantes sur les abonnements. Dans le cas des produits

¹ Plutôt que de traduire l'anglais "literacy" en "littératie" (comme on peut le voir dans de nombreux médias), nous reprenons ce terme médiéval, redécouvert par Maud Sissung et qu'Emmanuel Souchier a réinvesti dans ses recherches sur les « écrits d'écran ». Ce mot a notamment l'avantage de « [rendre] compte de l'activité duale associant d'un même geste le lire et l'écrire » (Souchier, 2012).

² Il s'agit du modèle économique traditionnel des éditeurs de e-learning scolaire aux Etats-Unis : ils vendent des licences aux districts (collectivités en charge sur un territoire donné de l'équipement des écoles publiques notamment). Les administrateurs de districts recueillent au préalable les besoins et les souhaits des proviseurs et professeurs du territoire.

³ Le Children's Online Privacy Protection Act (COPPA) voté en 1998 est un des principaux textes.

vendus aux districts, le marché est restreint du fait du nombre limité de ces collectivités, et dès lors très concurrentiel. On le voit, il est mal aisé pour les éditeurs d'environnements numériques d'alphabétisation de monétiser leurs offres. Pour ceux qui parviennent à les implémenter, dans quelle mesure les algorithmes d'*adaptive learning* sont-ils investis de visées économiques dans les offres d'éditeurs américains d'*early literacy* ?

Notre terrain de recherche concerne les produits de quatre acteurs du marché : Scholastic F.I.R.S.T., de l'éditeur Scholastic ; SmartyAnts, de l'éditeur McGraw-Hill ; Duolingo ABC, du leader de l'apprentissage des langues en ligne Duolingo ; et Lalilo, de la firme éponyme.

Nous les avons retenus suivant quatre critères :

- Le premier critère est l'enseignement de la *lettrure* auprès d'enfants étant, selon les standards fédéraux⁴, âgés de moins de 8 ans ou scolarisés jusqu'en *K-2* (l'équivalent aux Etats-Unis du CE1 en France).
- Le second est l'implémentation d'algorithmes d'analyse de données d'apprentissage.
- Le troisième critère est la diversité des profils économiques des entreprises. Nous nous sommes efforcés de mêler les produits d'éditeurs scolaires traditionnels (Scholastic, McGraw-Hill) à ceux de firmes des technologies éducatives, étiquetées « edtech » (Duolingo, Lalilo) ;
- Le quatrième est la conjonction d'usages domestiques et scolaires. Trois des quatre produits sont distribués auprès des districts (Scholastic F.I.R.S.T., Smarty Ants, Lalilo) et un seul auprès des parents (Duolingo ABC).

Notre méthode consiste dans l'analyse de chacun de ces produits en trois temps. Premièrement il s'agit d'identifier l'adaptativité pratiquée dans le dispositif éducatif. Nous confrontons pour cela les *research papers* publiés par chaque firme à la trilogie de l'*adaptive learning* établie par le média spécialisé Edsurge (2016) :

- Un premier mode d'intervention nommé *adaptive content* concerne les algorithmes opérant à l'intérieur de l'exercice à la suite d'une erreur commise par l'élève, par le choix d'un support adapté à ses besoins : découpage de l'exercice en micro-actions, affichage d'une vidéo, d'un précis grammatical par exemple.
- Toujours à l'échelle de l'exercice, des algorithmes peuvent également adapter la teneur et la difficulté d'une question en fonction du résultat obtenu à la précédente (*adaptive assessment*).
- Le troisième mode d'intervention, l'*adaptive sequencing*, se situe au niveau plus vaste du programme : l'intelligence artificielle ré-agence le parcours de l'apprenant en modifiant la chronologie des notions et formats, pour s'adapter au niveau de l'apprenant – là où les deux modes précédents conservent un programme unique pour tous.

Il s'agit en définitive d'évaluer la présence ou non de ces trois formes d'adaptativité dans l'architecture algorithmique de chaque produit.

Dans un deuxième temps nous souhaitons identifier le projet industriel affleurant dans chaque produit. Notre démarche est de caractériser ce projet à partir du paradigme de l'industrialisation de l'éducation (Moeglin, 2016) et de ses trois marqueurs (technologisation, rationalisation, idéologisation) :

- Le premier, la technologisation⁵, est observé via une revue des ressources publiées par les éditeurs sur le fonctionnement algorithmique de leurs produits.

⁴ Selon des recommandations du ministère américain de l'éducation (US Department of Education) : <https://www2.ed.gov/readwhereyouare/index.html>

⁵ La technologisation marque « la présence et l'utilisation de dispositifs techniques », qui « ajoutent la dimension des usages qu'ils prescrivent et des pratiques qu'ils modèlent à la dimension matérielle des outils et médias qui leur est intrinsèque » (Moeglin, 2016, 41).

- Le deuxième, la rationalisation⁶, est évalué avec la même méthode, à laquelle s'ajoute une analyse techno-sémiotique de « l'expérience utilisateur » (interfaces d'utilisation qu'instrumentent les algorithmes) à partir de ressources audiovisuelles disponibles en ligne.
- Le dernier indicateur, l'idéologisation⁷, est observé via une analyse sémio-discursive de discours médiatiques provenant de ces entreprises, notamment de leurs sites, à destination des divers publics visés.

Nous cherchons troisièmement à identifier le mode de marchandisation adopté par les firmes pour leurs produits respectifs, en nous appuyant notamment sur la théorie des modèles socioéconomiques (Huet et al., 1978). Notre but est de définir ainsi la stratégie de valorisation économique et sociale dans laquelle s'insèrent les algorithmes développés.

Cette méthodologie en trois temps permet d'une part d'observer des permanences en matière de stratégies industrielles autour de l'*adaptive learning* – synthèse qui fait l'objet de notre première partie. Elle permet en outre, de manière plus détaillée, d'explicitier des spécificités stratégiques selon les types d'acteurs et leurs positions sur leurs marchés respectifs – étape qui occupe notre deuxième partie. Nous établissons dans une dernière partie un bilan synthétique des visées et incidences économiques que peut avoir cette technologie multiforme.

Un idéal-type de « réquisition éducative »

Commençons par dégager un paradigme commun aux quatre produits de notre corpus. Il s'agit d'esquisser les principales caractéristiques d'un idéal-type (Weber, 2000) observable chez les quatre dispositifs à des degrés variables. Un premier trait saillant de ce paradigme est une pédagogie empreinte de béhaviorisme. Adoptée par tous les éditeurs, la méthode syllabique, consistant à apprendre d'abord les correspondances phonèmes-graphèmes pour pouvoir décoder ensuite des syllabes puis des mots, se prête en effet à une pédagogie comportementale et répétitive. Les compétences basiques de lecture qu'elle vise, en particulier celles de décodage, font appel à une méthode planifiée, séquencée – qualifiée d'« explicite et systématique » par le National Reading Panel (2000). Elle est alors propice à une division en micro-tâches et une « mise en algorithmes ». Ces derniers ajoutent la possibilité de personnaliser la temporalité et le type d'accompagnement dans l'enseignement de ces compétences, selon ce que seraient les « besoins » de l'enfant. Il n'en reste pas moins que ces dispositifs servent une théorie de l'apprentissage behavioriste, visant l'acquisition progressive de réflexes chez l'enfant – la personnalisation temporelle opérée par ces algorithmiques devant optimiser sa mémorisation notamment.

Nous en venons à la deuxième caractéristique majeure de ce paradigme. Dans le prolongement de cette perspective comportementale, les algorithmes opèrent au sein d'« expériences », visant ce que nous appelons la *réquisition éducative* de l'enfant. Nous proposons de qualifier ainsi la focation à la fois pédagogique et commerciale de ces dispositifs. Nous reprenons le concept de *réquisition* d'Yves Jeanneret, ou « l'ensemble de moyens techniques, idéologiques, formels qui contribuent à pousser toute une société à adopter des outils médiatiques » (Jeanneret, 2014). Ici en l'occurrence, l'analytique opère dans des interfaces où cohabitent de nombreux formats (exercices, histoires, mini-jeux) et modes énonciatifs (gamification, didactique), qui partagent aussi un objectif de personnalisation. Ensemble, ils adaptent dès lors l'expérience de l'utilisateur à des fins simultanément éducatives et marchandes. La réquisition apparaît d'une part dans sa vocation commerciale, au sein d'une « économie de l'attention », pour désigner la captation des publics d'acheteurs (parents, administrateurs de districts) dans le catalogue de

⁶ La rationalisation indique la diffusion d'une rationalité en finalité (Weber, 1919) entre les acteurs.

⁷ L'idéologisation est le « processus par lequel (...) des acteurs rationalisent la rationalité de leurs stratégies » (Moeglin, 2016, 45).

l'éditeur. Cependant la réquisition peut parallèlement avoir une vocation éducative, d'où l'épithète que nous lui apposons. Par exemple quand elle équivaut à un objectif pédagogique désirable pour la concentration de l'enfant. C'est en particulier vrai lorsqu'une méthode behaviouriste, visant la répétition d'exercices par l'enfant, est pratiquée comme ici.

De ce fait les moyens idéologiques comme matériels sont multiples pour créer ce sentiment chez les usagers, enfants comme adultes. Les algorithmes adaptatifs, de même que la gamification, forment ensemble l'« expérience », dispositif techno-sémiotique de réquisition que les acteurs du corpus reprennent à leur compte et idéologisent par une supposée plus-value pédagogique : « Les récompenses de Lalilo gardent les apprenants immergés dans l'expérience d'apprentissage, en instillant chez eux un sentiment de fierté et en alimentant un amour de la lecture et de la littérature »⁸.

On peut maintenant, à l'aune de ce paradigme, interpréter les spécificités observées dans les implémentations de l'analytique chez chaque acteur du corpus. Pour les figurer, nous proposons cette schématisation, situant les produits de notre corpus selon un axe partagé entre polarisations éducatives et marchandes (Figure 1.). Cette dualité découle de l'ambivalence de la quête de réquisition, oscillant comme on l'a vu entre visées éducatives (en bref garder l'apprenant concentré) et marchandes (c'est-à-dire captiver l' « enfant-prescripteur » et pousser l' « adulte-acheteur » à souscrire un abonnement). Ainsi les variations découlent d'un curseur que chaque éditeur place différemment dans la conception de son « expérience », entre la réquisition à visée économique et l'enseignement de la lecture.

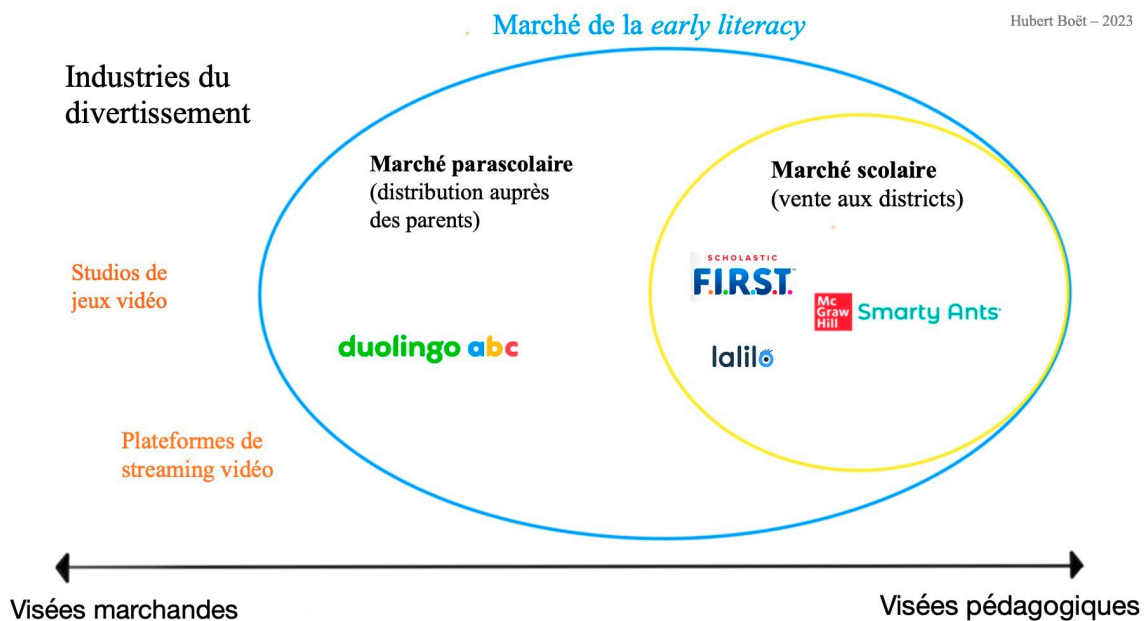


Figure 1 – Schématisation du marché de la early literacy et de la position des acteurs du corpus en fonction des ambitions marchandes/pédagogiques de leurs projets industriels

L'ombre des industries du divertissement

Une frontière bleue délimite le marché des environnements numériques de lecture pour enfants aux Etats-Unis. Commençons cependant la description de ce schéma par l'ensemble situé en dehors, à gauche sur l'axe et à priori non-éducatif : les industries du divertissement. Marquées

⁸ « Lalilo rewards keep students immersed in the learning experience by focusing on instilling a sense of pride and fostering a love of reading and literature » (https://resources.lalilo.com/Implementation_Guide_Lalilo.pdf, p.5)

le plus fortement par la réquisition à vocation marchande, elles jouent effectivement un rôle structurant pour le marché de la lettrure.

Cet ensemble hétérogène désigne des entreprises de la communication extrêmement puissantes financièrement comme les GAFAM, des studios de jeu vidéo, ou des plateformes de streaming audiovisuel. Elles ont ce premier point commun d'avoir une forte audience chez les jeunes publics. Cette concurrence pour les éditeurs de *children literacy* peut sembler pour le moins indirecte. Le co-fondateur de Toca Boca (un des principaux éditeurs de jeu vidéo éducatifs aux Etats-Unis) ne partage pas cet avis : « nous ne sommes pas en concurrence avec les autres applications pour enfants mais nous battons plutôt pour leur temps et leur attention quand ils utilisent leurs appareils » (Jeffery, 2019). Le constat de cette « économie de l'attention » qui concerne des publics de plus en plus jeunes, pousse d'ailleurs le dirigeant à désigner YouTube comme étant son principal concurrent.

Ces acteurs très puissants tendent par ailleurs à faire feu de tout bois pour toucher un public familial, comme en témoigne le lancement de la plateforme de vidéos pour enfants YouTube Kids en 2015. Investissant ces marchés, ces firmes visent une image de marque familiale mais aussi un ethos éducatif. Ainsi la société leur reconnaît une autorité en tant qu'« institutions de savoir » auprès des jeunes générations.

En parallèle ces firmes sont pionnières en matière de dispositifs de réquisition marchande, d'où leur position à l'extrémité gauche de l'axe. Les acteurs les plus avancés en termes de design vidéoludique sont les éditeurs des jeux vidéo mobiles prisés des enfants. Ceux ayant les algorithmes les plus sophistiqués en matières de recommandation de contenus sont les GAFAM et autres plateformes de streaming usitées et connues des enfants. La familiarité des jeunes publics avec ces outils favorisent des attentes chez les enfants, par exemple en matière de design vidéoludique – aspect structurant pour l'ensemble des applications web et mobiles et, on va le voir, pour les produits d'apprentissage de la lettrure.

Le versant parascolaire de l'*early literacy* : un marché de niche empreint du voisinage des industries du divertissement

À l'intérieur du marché de la *children literacy*, les éditeurs les plus directement aux prises avec les acteurs du divertissement sont ceux qui distribuent leurs produits aux consommateurs, c'est-à-dire aux parents, également sur les magasins d'applications. C'est dans cette catégorie que nous rangeons Duolingo ABC. La concurrence des acteurs du divertissement pousse l'entreprise à s'inspirer grandement de leur stratégie et à mener également cette bataille pour l'attention. Elle a opté pour la distribution gratuite de son application – un choix à mettre en lien avec les contraintes très fortes de monétisation pour toute application catégorisée comme « éducative » dans les magasins d'applications. Mais une stratégie visant aussi à « recruter » une base d'utilisateurs la plus vaste possible. En cela ABC apparaît comme un produit d'abord à but « marketing », visant à pénétrer les foyers et améliorer l'image de marque de la firme tout entière.

Ce constat socio-économique se traduit dans le dispositif techno-sémiotique proposé par la firme. Les algorithmes sont peu ambitieux pédagogiquement et les formats « expérientiels », inspirés du divertissement, très prégnants.

Détaillons d'abord les emplois pédagogiques de l'analytique. Si la firme est prolixe sur les algorithmes qui instrumentent son application de langues, elle publie peu d'informations concernant l'architecture d'ABC. Au-delà du niveau de l'exercice, où l'entreprise vante une adaptation de la difficulté selon le niveau de l'enfant⁹, la personnalisation du programme

⁹ On peut ainsi lire dans un article du blog de la firme que « si la difficulté de chaque leçon est située juste au-dessus des capacités actuelles de l'apprenant, alors les enfants apprécieront le challenge sans être découragés » (traduction personnelle, <https://blog.duolingo.com/duolingo-abc-unlocking-the-magic-of-reading/>)

demeure limitée. Le programme pédagogique de Duolingo ABC est divisé en 9 maisons à visiter pour l'enfant. Celui-ci doit par défaut effectuer toutes les leçons d'un parcours standardisé au sein de chaque bâtiment (Figure 2.). La capacité de faire l'impasse sur des exercices redondants, et de le transporter vers des niveaux supérieurs revient aux parents sur leur espace personnel¹⁰.

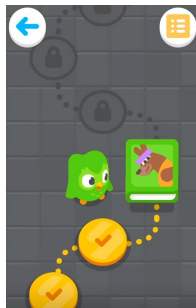


Figure 2 – Aperçu du chemin pédagogique

Duolingo semble privilégier la réquisition sur l'ambition éducative dans son rapport à l'analytique. Elle multiplie ainsi les formats à même d'engager les enfants et les garder sur l'application. En témoignent la mission qui lui est confiée (aider des personnages emblématiques de l'application à retrouver des livres perdus dans chaque maison), les blagues journalières et les exercices particulièrement ludicisés (Figure 3).

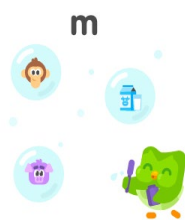


Figure 3 – Exemple d'exercice où l'enfant doit sélectionner les bulles contenant des objets dont le nom commence par la lettre -m.

Le versant scolaire de l'*early literacy* : des algorithmes plus ambitieux pédagogiquement mais simplificateurs

Figuré par une frontière jaune sur notre schéma, c'est dans ce secteur que nous situons les produits issus des acteurs anciens de l'éducation que sont les éditeurs scolaires (McGraw-Hill avec Smarty Ants, Scholastic avec F.I.R.S.T.) ou les groupes de e-learning (Renaissance avec Lalilo). Vendus aux districts, ces outils visent à satisfaire les administrateurs de ces collectivités (les acheteurs) et les enseignants (les usagers). La distribution sous forme de licence apparente s'apparente d'ailleurs au modèle socio-économique du « club » (Lacroix et Tremblay, 1991). Ce mode de valorisation implique la nécessité de recruter et de fidéliser les districts, écoles et professionnels scolaires dans une relation privilégiée, basée sur une promesse de plus-value qualitative. Cet impératif symbolique se retrouve dans une plus forte ambition pédagogique au moment de développer l'analytique.

Ainsi les diverses formes d'adaptativité sont observables chez les trois acteurs de notre corpus scolaire. Chez Scholastic FIRST, plusieurs fonctions d'*adaptive content* sont présentes. Par exemple, lorsqu'un élève échoue à mélanger le phonème /ee/ au niveau 4, un algorithme le

¹⁰ “Adults can further personalize children’s learning by selecting one of many levels in the app for children to start with”. Duolingo Research Report: 10

ramène au niveau 1 pour lui demander de reconnaître à l'oreille cette sonorité, avant de le ramener à nouveau au niveau 4. Si au niveau 1, l'enfant commet encore des erreurs ou répond au-delà du temps imparti, un algorithme affichera des indices visuels, des instructions audio ou une prolongation du temps de réponse (Figure 4.).

Chez Lalilo, un algorithme identifiable à de l'*adaptive assessment* personnalise la difficulté de chaque exercice. La Figure 5. donne à voir un même exercice déclinés pour trois élèves différents. Selon leur niveau de maîtrise inféré par le système à partir des traces antérieures, les élèves se verront présenter des choix de réponses plus ou moins fournis.

Chez SmartyAnts, les résultats obtenus chaque jour par l'élève font évoluer la modélisation de son niveau par le système, et, sur l'interface, son *Activity Board*. Sur ce tableau d'exercices, un algorithme d'*adaptive sequencing* génère en particulier un *Game of the day* censément adapté aux besoins journaliers de l'enfant (Figure 6.) La sélection obéit à la théorie de la « zone proximale de développement », censée traduire la difficulté optimale d'un contenu pour la progression d'un élève, en termes de probabilités de réussite¹¹.



Figure 4 – Exemple d'adaptive content chez SmartyAnts : aperçu du mini-jeu Alphabet Mountain dans lequel l'elfe doit restituer l'alphabet dans l'ordre en sautant de plateformes en plateformes. Une erreur fait apparaître une voix-off voire un dirigeable rappelant l'alphabet.

Figure 5 – Aperçu de l'adaptive assessment chez Lalilo, où l'on peut observer, pour trois élèves, trois versions différentes d'un même exercice. Chacun se voit proposer des choix de réponses plus ou moins fournis selon son niveau de maîtrise.

Figure 6 – Exemple d'adaptive sequencing chez Scholastic FIRST : une flèche verte en haut à gauche recommande un Game of the day.

Cependant des fonctionnalités de réquisition sont aussi nombreuses, sous l'influence là encore des industries du divertissement. Néanmoins à ce jeu les éditeurs scolaires accusent un retard qualitatif important. En termes d'animation vidéo-ludique par exemple, la marche est encore haute pour rivaliser avec les studios de jeu vidéo qui, comme on l'a vu, sont connus des enfants et en font des usagers d'autant plus exigeants.

Synthèse : des applications technologiques au croisement entre réquisition et éducation

Autant dans les manières dont ils projettent l'apprentissage que dans leur quête de réquisition, ces dispositifs paraissent à l'heure actuelle simplifier largement la cognition de l'enfant. Même chez les éditeurs éducatifs qui présentent davantage d'ambition pédagogique, l'aspect très

¹¹ D'après le *Research to practice /White paper : Developing and Sustaining Foundational Literacy with Smarty Ants*, p. 4. La « zone proximale de développement », notion théorisée par le pédagogue Lev Vygotsky, figure une difficulté qui ne sera ni trop basse, ni trop élevée, mais suffisante pour que l'apprenant ait simplement besoin d'une aide extérieure pour maîtriser la notion et progresser (Vygotsky, 1978). En termes algorithmiques, cette zone individuelle est figurée par un seuil de probabilité de réussite ni trop élevé ni trop bas (par exemple 70%). Croisant le modèle de l'apprenant et la difficulté assignée à chaque exercice d'une banque, des algorithmes simulent la probabilité de réussite de l'élève sur chacun, et retiennent celui dont la probabilité coïncide avec le seuil de la ZPD.

factuel de jeux de traces récoltées (bonnes ou mauvaises réponses, temps de latence) en limite la portée significative, eu égard à leur prétention de traduire des processus cognitifs complexes. Or, comme l'on notamment fait remarquer Alan Ouakrat et Julien Mésangeau, « [les données numériques] demeurent une traduction très partielle et limitée des pratiques » (Ouakrat et Mésangeau, 2016). D'autant plus si l'on considère que ces dispositifs supposent aussi un bagage en termes de *digital literacy*. De jeunes enfants risquent ainsi de mal utiliser ces dispositifs sans que cela soit corrélé avec leurs capacités de lecture. Le risque apparaît alors qu'un élève soit enfermé dans un séquençage mal adapté à ses besoins réels. La présence d'un adulte reste dès lors indispensable en soutien – à rebours de l'idéal de l'utilisateur « indépendant » promis par Duolingo notamment.

D'autre part, dans ces quatre outils, les élèves évoluent certes de manière relativement personnalisée mais dans une méthode pédagogique unique, la méthode syllabique. Jouissant actuellement d'un consensus scientifique sur son efficacité, elle a en plus l'avantage de se prêter à une décomposition algorithmique en « micro-actions ». Cependant d'autres méthodes présentent dans certaines circonstances d'autres forces – par exemple la méthode globale, privilégiant la mémorisation visuelle de mots, contribue plus rapidement à des compétences comme la fluence et à la compréhension écrite de l'enfant. Or, à l'heure actuelle, ces environnements numériques ne présentent pas de modèle de l'apprenant ni de modèle pédagogique suffisamment sophistiqués pour pouvoir arbitrer entre plusieurs méthodes d'enseignement selon les circonstances.

Enfin, du point de vue de la réquisition, on peut également demeurer dubitatif devant le recours normé à des récompenses censées captiver l'élève, via des modalités behavioristes et souvent médiocres du point de vue du design, en comparaison avec les standards des industries du divertissement.

Étant données les difficultés éprouvées par les éditeurs pour monétiser leurs offres sur le marché des applications, l'avenir économique du secteur nous semble dépendre du versant scolaire. Son avenir politique nous semble quant à lui devoir dissiper une ambiguïté qu'il entretient vis-à-vis de l'école. Les éditeurs que nous avons étudiés tendent à présenter leurs produits comme plus attrayants que des cours traditionnels et moins inégalitaires que le système scolaire. Plutôt que de se définir en opposition à la forme scolaire, il nous semble qu'un avenir souhaitable pour ces technologies passe par une concorde avec les publics des écoles, et ce dans la conception même de ces outils, via des démarches de co-construction. Les apports pédagogiques de l'analytique auprès des enfants (en termes d'enseignement d'automatismes cognitifs, de formation au maniement des outils numériques) pourraient être ainsi mieux exploités. Ces dispositifs quitteraient le paradigme de la réquisition pour s'accorder aux aspirations des publics scolaires, et privilégieraient un autre concept de la pensée d'Yves Jeanneret : la *trivialité*. En laissant une plus grande place au « caractère transformateur et créatif de la transmission et de la réécriture à travers différents espaces sociaux » (Jeanneret, 2014), ces technologies seraient mieux à même de contribuer à démocratiser la lettrure au sein des sociétés informatisées.

Crédits photographiques

Figure 1 : réalisé par l'auteur

Figure 2. : https://www.youtube.com/shorts/pfoWS_JnmP8

Figure 3. : <https://abc.duolingo.com/how-we-teach>

Figure 4. : capture du film de présentation du produit :

<https://www.scholastic.com/education/ookaisland/#/discover#activities>, vidéo « Alphabet mountain », 0:24.

Figure 5. : <https://resources.lalilo.com/resources/What+does+a+student+Lalilo+session+look+like+.pdf>, p. 4

Figure 6. : Scholastic F.I.R.S.T. Research Foundation Scholastic Research & Validation Published February 2019, p. 17

Bibliographie

- Baumol, W.J., & Bowen, W.G. (1966). *Performing Arts. The Economic Dilemma. A study of Problems common to Theater, Opera, Music and Dance*, XVI. The Twentieth Century Fund.
- Cuban, L. (1993). Computers Meet Classroom: Classroom Wins. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 95(2), 185-210.
- EdSurge (2016). *Decoding Adaptive*. Pearson/EdSurge. Consulté sur [Pearson-Decoding-Adaptive-v5-Web.pdf](#).
- Huet A., Ion J., Lefèvre A., Miège B., & Péron R. (1978). *Capitalisme et industries culturelles*. Presses universitaires de Grenoble.
- Hughes, J. A., Phillips, G., & Reed, P. (2013). Brief Exposure to a Self-Paced Computer-Based Reading Programme and How it Impacts Reading Ability and Behaviour Problems. *PLoS ONE*, 8(11). Consulté sur <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0077867>.
- Jeanneret, Y. (2014). *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Éditions Non Standard.
- Jeffery, B. (2019, 31 mai). The Kids App Market, Part 1: A Strategic Overview. bjornjeffery. Consulté sur <https://www.bjornjeffery.com/2019/05/31/the-kids-app-market-a-strategic-overview/>.
- Labarthe, H., & Luengo, V. (2016) *L'analytique des apprentissages numériques* [rapport de recherche]. LIP6 – Laboratoire d'Informatique de Paris 6.
- Mœglin, P. (dir.). (2016). *Industrialiser l'éducation. Anthologie commentée (1913-2012)*. Presses universitaires de Vincennes.
- National Reading Panel (2000). *Teaching Children to Read: an Evidence-Based Assessment of the Scientific Research Literature on Reading and its Implications for Reading Instruction* [rapport]. National Institute of Child Health and Human Development / National Reading Panel / National Institute of Health (États-Unis).
- NCES (National Center for Education Statistics) (2022) *Program for the International Assessment of Adult Competencies (PIAAC)*, U.S. PIAAC 2017, U.S. PIAAC 2012/2014. Consulté sur <https://nces.ed.gov/pubs2022/2022004.pdf>.
- Ouakrat A., & Mésangeau J. (2016). Resocialiser les traces d'activités numériques : une proposition qualitative pour les SIC. *Revue des sciences de l'information et de la communication*, (8). Consulté sur <http://journals.openedition.org/rfsic/1795>.
- Souchier, E. (2012). La « lettrure » à l'écran. Lire & écrire au regard des médias informatisés. *Communication & langages*, 4(174), 85-108. Consulté sur <https://doi.org/10.4074/S0336150012014068>.
- Tremblay, G., & Lacroix, J.-G. (1991). *Télévision. Deuxième Dynastie*. Presses de l'université du Québec.
- UNESCO (2022, 24 juin). *What you need to know about literacy*. UNESCO. Consulté sur <https://www.unesco.org/en/education/literacy/need-know>.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Weber, M. (1963). *Le Savant et le politique*. Union générale d'éditions.
- Weber, Max (2000). *Essais sur la théorie de la science*. Pocket, coll. « Agora ».

Faire du lien entre numérique et société, un impératif de l'éducation numérique pour les
enseignants et futurs enseignants
Bridging digital and society, an imperative in digital education for teachers and future
teachers

Julien Bugmann
Haute école pédagogique Vaud
julien.bugmann@hepl.ch
Heidi Gautschi
Haute école pédagogique Vaud
heidi.gautschi@hepl.ch

Mots clés : enjeux sociétaux, numérique, futurs enseignant.e.s, culture numérique, interdisciplinaire

Keywords: societal issues, digital technology, future teachers, digital culture, interdisciplinary

Résumé

Donner du sens à l'éducation numérique pour les enseignant·e·s de primaire et de secondaire est le défi que nous nous sommes fixés dans le cadre d'un module de formation interdisciplinaire dédié aux enjeux sociétaux du numérique. Nous avons mis en place une approche originale amenant les participants à interroger leurs parcours, leurs habitudes, leur consommation, pour aller vers le développement d'une culture et d'une citoyenneté numérique commune. Nous présentons ainsi les principaux bénéfices et défis d'un tel dispositif et les tendances majeures observées chez celles et ceux qui vont former les citoyens de demain.

Abstract

Making sense of digital education for primary and secondary school teachers is the challenge we have set ourselves in the context of an interdisciplinary teacher training module dedicated to the societal issues of digital technology. To meet this challenge, we designed an original pedagogical approach that encourages the participants to question their relationship with digital technology, their habits, and their consumption, to develop a common digital culture and sense of citizenship. In this paper, we present the primary advantages and challenges of such a course and the major trends observed among those who will educate tomorrow's citizens.

Faire du lien entre numérique et société, un impondérable de l'éducation numérique pour les enseignants et futurs enseignants

Julien Bugmann, Heidi Gautschi

Problématique

Dans une société où le numérique est en (r)évolution constante et où les questions relatives à sa relation avec la société apparaissent plus vite qu'elles ne peuvent être traitées, le défi d'actualisation et de formation pour les futur·e·s enseignant·e·s est de taille. Comment préparer les élèves, futurs citoyens et citoyennes, à participer activement et de manière critique dans la société de demain, si les futur·e·s enseignant·e·s peinent à faire sens de ce monde numérique et numérisé en transition continue ?

C'est ce défi qui nous a amené à entreprendre une recherche-action sur l'accompagnement des futur·e·s enseignant·e·s et la manière dont ils pourraient traiter des enjeux sociétaux du numérique dans les classes de l'école obligatoire du canton de Vaud en Suisse.

L'introduction d'un nouveau plan d'étude « éducation numérique » pour la Suisse Romande en 2021 (PER EdNum, 2021), et l'apparition des rubriques « médias et société », « usages et société » et « science informatique et société » dans ce dernier, a souligné une forte lacune dans le contenu de nos cours en Haute école pédagogique, où nous formons les enseignant·e·s et les futur·e·s enseignant·e·s. Nous avons donc revu nos programmes de bachelor primaire (pour enseigner au primaire) et master secondaire I et II (pour enseigner au secondaire), ajoutant des contenus dans nos cours où nous abordons l'éducation aux médias pour répondre aux nouveaux besoins du plan d'étude. Nous avons, par exemple, introduit des thématiques sur l'éthique numérique en 1^{ère} année du bachelor et approfondi le traitement de l'information et la désinformation dans le cursus du master. Cela dit, malgré ces changements, il nous a semblé qu'il manquait toujours un traitement approfondi des questions liées aux enjeux sociétaux engendrés par le numérique et la numérisation, avec notamment une forte réflexion concernant l'introduction de ces thématiques dans les salles de classes. Pour répondre à ce besoin, nous avons donc conçu un séminaire interdisciplinaire interrogeant les questions sociétales du numérique et ce dans les différents degrés d'enseignement. Il nous semblait en effet important d'accompagner les étudiant·e·s à renforcer leur distance critique envers le numérique de manière globale pour qu'ils et elles puissent développer leurs propres systèmes de veilles en lien avec les « enjeux sociétaux du numérique ». Dans un deuxième temps, nous cherchons, avec ce séminaire, à aider nos étudiant·e·s à mobiliser ce système de veille pour identifier des enjeux sociétaux du numérique à traiter en classe et donc participer activement à la formation de futurs « citoyen·ne·s capables de comprendre la logique des dispositifs technologiques qui influencent leurs activités (...) ». C'est ce séminaire, et les échanges et productions des étudiant·e·s qui font l'objet de notre étude et sur lesquels repose cette recherche-action.

Objet de recherche

Nous avons ainsi proposé un séminaire interdisciplinaire dans les cursus bachelor et master ciblant la manière d'aborder les enjeux sociétaux du numérique à l'école primaire et secondaire. Les séminaires interdisciplinaires sont des modules à choix et l'inscription est limitée à 15 personnes. Ils sont composés de 12 séminaires, certains en présentiel, d'autres à distance, et d'autres encore, en déplacement pour assister à des expositions, vivre des activités pratiques, etc.

Notre séminaire sur les enjeux sociétaux du numérique est donc proposé en deux versions, une pour les étudiant·e·s de bachelor et une pour les étudiant·e·s de master, avec un contenu

légèrement adapté pour correspondre aux spécificités du terrain de chacun·e. En effet, les étudiant·e·s en bachelor sont des généralistes et les étudiant·e·s en master sont des spécialistes et enseignent donc l'histoire, les mathématiques, le français, etc. Autant de disciplines qui comportent des liens avec le numérique et ses effets sur la société.

Nos séminaires sont structurés selon une approche que nous avons développée à la suite d'observations dans les autres cours que nous proposons dans notre institution. Nous avons par exemple relevé que le numérique était souvent un sujet émotionnel chez les étudiant·e·s, ce qui les empêche d'aborder certains sujets cruciaux pour la construction de la culture et de la citoyenneté numérique de leurs futurs élèves avec le plus d'objectivité possible, composante fondamentale de la déontologie.

Ainsi, notre module de formation vise à amener les étudiant·e·s à déconstruire pour mieux reconstruire, à l'image du modèle allostérique de Giordan (1998) leur propre relation avec le numérique, ainsi que celle du système scolaire public. Nous commençons donc le questionnement avec une analyse de notre expérience et de notre ressenti pour aller, après plusieurs étapes, vers la salle de classe. Cette approche s'inspire du travail de Rancière dans *Le spectateur émancipé* (Rancière, 2008) et de celui proposé dans « Social media literacy : A conceptual framework » au niveau théorique et conceptuel (Cho, Cannon, Lopez, & Li, 2022) dans la mesure où nous acceptons que l'accès aux informations « taillées sur mesure » soit offert par des applications et des supports numériques qui placent l'individu au centre des usages. De ce fait, nous proposons que « (...) the self is embedded in the channel and networks one builds and weaves together. »¹ (Cho et al., 2022). Il devient donc important de décomposer notre relation avec le numérique (ce qu'on consomme, nos flux, nos habitudes, nos supports préférés...) avant de le mettre en lien avec d'autres sujets du quotidien. Nous travaillons donc tout au long des séminaires sur les imaginaires socio-techniques (Flichy, 2007; Jasanoff, 2004; Marvin, 1988; Perriault, 1981; Thomas & Araújo, 1998) au niveau individuel, institutionnel et sociétal, sans pour autant traiter le concept de manière formelle. Par cette orientation, nous questionnons donc nos a priori et mettons en tension nos perspectives et nos interprétations de la société numérique et numérisée dans laquelle nous vivons.

Méthodologie

Ce séminaire est composé de plusieurs activités phares qui mettent en action notre approche innovante de la formation. Tout d'abord, nous proposons aux étudiant·e·s d'effectuer une autoethnographie. Celle-ci repose sur un souvenir puissant du numérique avec le partage des productions anonymisées à tous les participants pour discussion.

La deuxième activité amène les étudiant·e·s à prendre conscience de la vie des jeunes hors des murs de l'école avec introduction de la méthodologie de l'observation ethnographique.

Par la suite, les étudiant·e·s ont pu visiter une exposition en lien avec le numérique et devaient en donner un retour basé sur leur vécu et leurs apprentissages afin de questionner l'intérêt que cette exposition pourrait avoir pour leurs élèves.

Enfin, la dernière activité est conçue en plusieurs étapes afin d'ouvrir la réflexion sur le traitement des enjeux sociétaux du numérique en classe. Les étudiant·e·s coconstruisent un tableau de grands questionnements sur plusieurs séances avec la guidance des formateur·trice·s. Pour cela, ils et elles identifient les enjeux sociétaux du numérique, procèdent à leur déclinaison et identifient des progressions d'apprentissages disciplinaires avec, comme concrétisation, l'ébauche d'une activité à mener en classe.

Ce séminaire existant depuis 2021, nous avons dispensé plus de 40 séminaires aux étudiant·e·s sur quatre sessions d'examens et accumulé une quantité non négligeable de données.

¹ Traduction par les auteur·e·s : le soi est intégré dans le canal et les réseaux que nous construisons et tissons ensemble.

En effet, sur la base de nos observations, de nos debriefings réguliers, des traces des discussions pendant le séminaire et des travaux des étudiant·e·s nous analysons notamment :

- L'évolution de la réflexion des étudiant·e·s au fil du semestre, en commençant avec une analyse de la première activité phare, l'autoethnographie
- Les enjeux sociétaux identifiés, et non-identifiés et les sources de ces enjeux (médias, discussion entre ami·e·s, réseaux sociaux, expérience professionnelle et/ou personnelle...)
- Les difficultés rencontrées dans la formulation et la déclinaison des enjeux sociétaux
- La transposition d'un enjeu en séquence d'enseignement
- La construction d'une culture spécifique aux enjeux sociétaux du numérique
- La construction d'une citoyenneté numérique
- La perception des étudiant·e·s par rapport aux séminaires proposés

Premiers résultats

À l'issue de cette recherche-action, un certain nombre de résultats émergent. Ainsi, nous constatons par exemple que les étudiant·e·s sont quelque fois surpris par l'approche du module au début mais ravis du programme dès que le sens de la démarche apparaît pour eux. En effet, dès qu'ils prennent conscience des liens forts entre numérique et société, tout au long de leur vie, les activités proposées et les attentes du module leurs apparaissent comme indispensables pour amener leurs élèves vers une éducation numérique. Nous constatons également que certains défis surgissent au cours de la formation, et en particulier lorsque les étudiants sont proches, de par leur jeune âge, du public cible de nos questionnements.

Le numérique et moi : je t'aime, moi non plus

L'exercice d'auto ethnographie permet aux étudiant·e·s de se remémorer un évènement crucial dans le développement de leur relation avec le numérique. Cet exercice valide aussi l'émotion présente dans cette relation. La reconnaissance de l'émotion est importante sur plusieurs niveaux. Cela permet aux étudiant·e·s de prendre de la distance par rapport à ce souvenir et de le vivre autrement. Cette activité nous permet aussi de présenter une méthodologie de recherche peu connue des étudiant·e·s et qui utilise les émotions comme données. Les autoethnographies sont partagées de manière anonyme. Les discussions de groupe démontrent à la fois la variété d'expériences, mais surtout l'émergence de situations et de sentiments similaires. Le groupe classe commence dès lors à forger une culture commune, ce qui est l'un de nos objectifs. Nous voulons également, avec cet exercice, montrer la charge émotionnelle incarnée par le numérique et donc faire le lien entre leurs expériences et celles de leurs futurs élèves. Il s'agit d'ailleurs ici d'une première mise en garde que nous soulignons régulièrement.

Au-delà de l'émotion, cet exercice souligne le rôle du numérique dans la vie de nos étudiant.e.s. Souvent, les étudiant·e·s racontent leur "première fois." Par exemple, l'acquisition du premier téléphone, ou ordinateur, le premier compte sur un réseau social, les premières mauvaises expériences, etc. Avec leurs mots, ils et elles décrivent l'euphorie, le soulagement, l'émerveillement de ces premières fois, le plus souvent avec des mises en garde ou une reconnaissance des conseils, non voulus à l'époque, des adultes. Dans le cadre de leur formation, cet exercice les pousse à analyser un moment charnière dans leur relation avec le numérique, soulignant ainsi l'importance de ces moments pour leurs futurs élèves. Nous espérons, que cette analyse les aide à mieux comprendre l'intérêt du séminaire et de notre démarche pédagogique.

Nous avons conduit une analyse à code ouverte des autoethnographies des deux séminaires (bachelor et master) qui ont eu lieu au semestre de printemps 2022. Le tableau ci-dessous synthétise les principaux thèmes qui en ressortent.

Thème	Extraits séminaire bachelor	Extraits séminaire master
<p>Première fois</p> <p>Occurrences bachelor : 10</p> <p>Occurrences master : 6</p>	<p>« la rédaction de mon premier mail, sur mon premier ordinateur »</p> <p>« Je n’arrivais pas croire mes yeux, entre mes mains je tenais mon tout nouveau, et surtout tout premier, téléphone »</p>	<p>« Cette première recherche a été, pour moi, la réalisation qu’un monde de possibilités existait derrière internet. »</p> <p>« Premier frère et ami : Un ordinateur »</p>
<p>Conséquences et constats (positives ou négatives)</p> <p>Occurrences bachelor : 14</p> <p>Occurrences master : 2</p>	<p>« En effet, petit à petit, j’avais créé une forme d’addiction »</p> <p>« Je ne peux pas me permettre de déconnecter et d’avoir dix minutes de retard sur une information. »</p> <p>« Derrière un écran, on avait le temps de les anticiper, de choisir la mise en mots, la mise en forme, les émoticônes primaires que l’on voulait y ajouter. »</p> <p>« C’est probablement à cet instant que je me suis rendu compte du changement dans la communication »</p>	<p>« Nul part dans l’interface du jeu, ne mentionnait-on l’inclusion de l’addiction comme effet secondaire »</p>
<p>La place du numérique, rôle du numérique, nouveau monde</p> <p>Occurrences bachelor : 18</p> <p>Occurrences master : 14</p>	<p>“Le programme de messagerie s’est gentiment installé dans mon cercle d’amis. »</p> <p>« Les nouvelles technologies n’ont pas fait que modifier ma manière de communiquer. Elles m’ont profondément transformé »</p> <p>« Je n’ai pas le souvenir d’avoir vécu sans ordinateur à la maison.”</p> <p>“Cela m’a permis de connaître les musiques, les jeux et les films du moment. Cela m’a permis de moins me sentir seule chez moi. »</p> <p>« Cet appareil m’a permis d’accéder à un nouveau monde qui m’était caché jusqu’à présent »</p> <p>« Enfin, j’allais être connectée au monde »</p>	<p>« Aujourd’hui encore (...), il m’arrive encore de devoir mettre les choses au point avec certains proches, pour leur expliquer qu’il est hors de question pour moi de devenir entièrement dépendante de ce qui devrait être un outil et rien d’autre à mes yeux. »</p> <p>« Bien que cette expérience semble démunie de sociabilité, les cartouches de jeux peuvent être partagées et ainsi des discussions et des défis lancés. »</p> <p>« Un carton : la porte du monde de la technologie »</p> <p>« Petit à petit, j’ai de plus en plus intégré ces outils numériques comme soutien à ma vie de tous les jours »</p>
<p>Pression sociale, être à jour, étape de la vie</p> <p>Occurrences bachelor : 15</p> <p>Occurrences master : 15</p>	<p>« tout le monde parlait d’un réseau social très utilisé dans le monde : Facebook »</p> <p>« J’étais heureuse de pouvoir avoir la même chose que mes camarades. J’étais à la mode »</p> <p>« ce réseau social m’a permis d’être à jour sur certains événements qui se passaient dans le monde »</p>	<p>« Dans mon cas pour l’ouverture de mon compte MSN, l’impact du monde extérieur (l’école, les amis) et de ma famille (ma sœur) ont été très forts.(...) Leur influence a été cruciale dans l’acquisition de mon premier compte MSN. »</p> <p>« ma sœur supplie nos parents tous les jours de l’autoriser à se créer un compte MSN »</p>

Tableau 1 : Thèmes principaux des autoethnographies et extraits illustratifs

E comme Enjeux

Dans le cadre de la certification de ce module, nous avons donc demandé aux étudiant·e·s d'identifier un certain nombre d'enjeux sociétaux du numérique et de développer des ébauches d'activités d'apprentissages. Parmi les enjeux identifiés entre 2021 et 2023, certains préoccupent plus que d'autres particulièrement nos étudiant·e·s (voir figure 1). C'est le cas notamment de la « Collecte, le traitement et la gestion des données ». En effet, sur l'ensemble des enjeux détaillés par les étudiant·e·s (n=46), 24,51% concernaient cette problématique. Le « numérique comme outil d'apprentissage, d'information, de communication » a également attiré les étudiant·e·s (16,67% des projets concernaient cette thématique.) Les autres thématiques qui ressortaient davantage concernaient « l'impact de l'Intelligence artificielle » (10,78%), « les dangers en ligne » (9,80% des enjeux développés se sont concentré·e·s sur cette tâche), la « dépendance face au numérique » (6,86%) ou encore les « inégalités générées par le numérique » (6,86%).

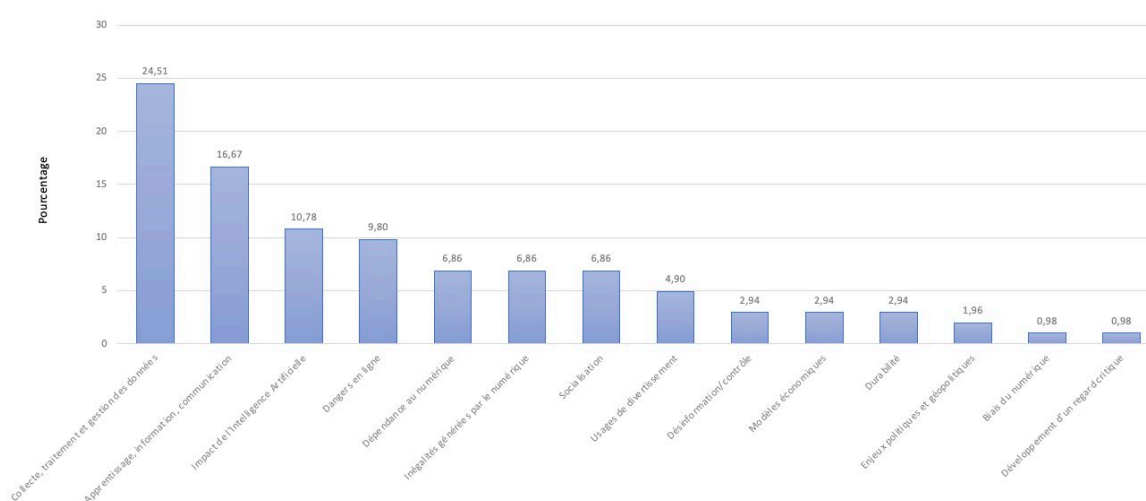


Figure 1 - Répartition des choix thématiques pour les étudiant·e·s

Parmi les autres enjeux identifiés par les étudiants, mais pas nécessairement développés, nous avons pu constater depuis 2022, un net regain des projets concernant l'Intelligence Artificielle (usages à des fins d'apprentissage mais aussi concernant l'exploitation et la gestion des données qui est faite par ces outils), en lien avec l'actualité scientifique et surtout celle du milieu éducatif. D'autres enjeux mis en évidence par les étudiant·e·s concernent l'exposition des élèves aux outils numériques (cyberharcèlement, contrôle des enfants par les parents via des outils numériques, lutte contre l'ennui permanente, etc.), notamment au travers de leurs propres expériences d'enseignant·e·s. Nous constatons par ailleurs que cette exposition est source d'un fort développement des questionnements sur les enjeux sociétaux du numérique de nos étudiant·e·s. L'expérience professionnelle en classe permettrait ainsi de construire ces questionnements, d'où l'importance de faire le lien, en formation, pour donner du sens aux problématiques rencontrées en classe par les enseignant·e·s et les outiller sur ces différents enjeux.

On constate donc que les choix effectués par les étudiant·e·s, différent entre le cursus master et bachelor (voir figures 2 et 3). Les étudiant·e·s en bachelor sont plus préoccupé·e·s par la fiabilité de l'information, tandis que les étudiant·e·s en master ont identifiés la collecte, traitement et gestion des données comme thématique la plus importante. Nous faisons plusieurs hypothèses pour expliquer ces différences. L'âge des élèves influencerait ainsi le choix des étudiant·e·s. Les élèves en secondaire I et II (équivalent du collège et lycée) de par leurs usages du numérique (messagerie, réseaux sociaux, achat en ligne, par exemple) sont confronté·e·s aux

questions de données et de l'importance de traiter ces enjeux. Les élèves en primaire ont des usages différents et sont à un âge où la distinction entre le vrai et le faux, l'image et la réalité, n'est pas encore bien établie. Il se peut que les autres modules, notamment ceux en éducation numérique, influencent aussi les choix de nos étudiant·e·s. Dans tous les cas, les enjeux les plus traités sont souvent liés aux problématiques sociétales actuelles. Ceci est particulièrement intéressant car ce sont des thématiques qui sont encore éloignées des problématiques des élèves, mais qui font écho à leurs enseignants, d'où la nécessité de faire du lien, pour les étudiants, avec leur environnement, leur quotidien, etc.

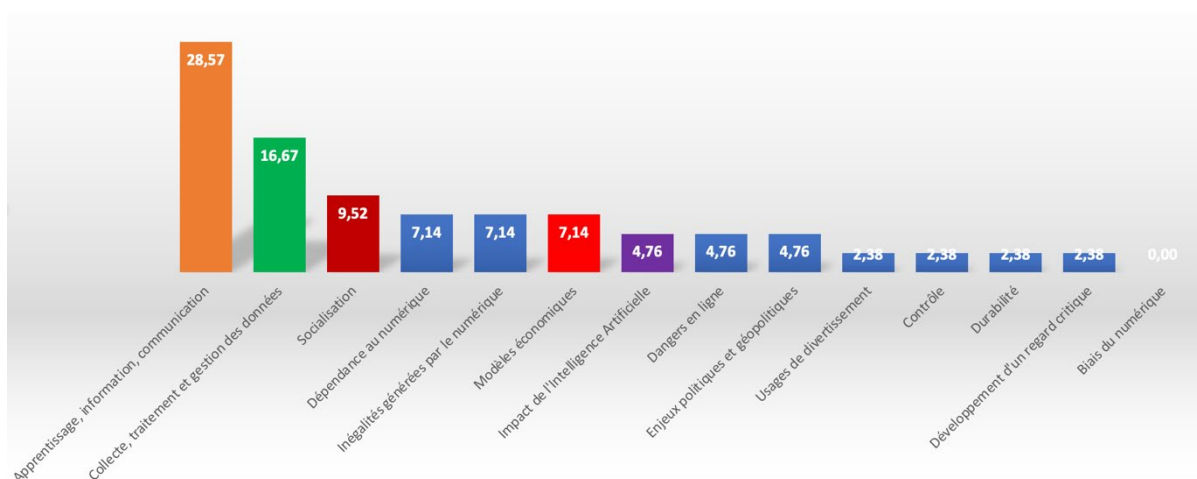


Figure 2 - Répartition des choix de thématiques des étudiant·e·s pour l'enseignement au primaire

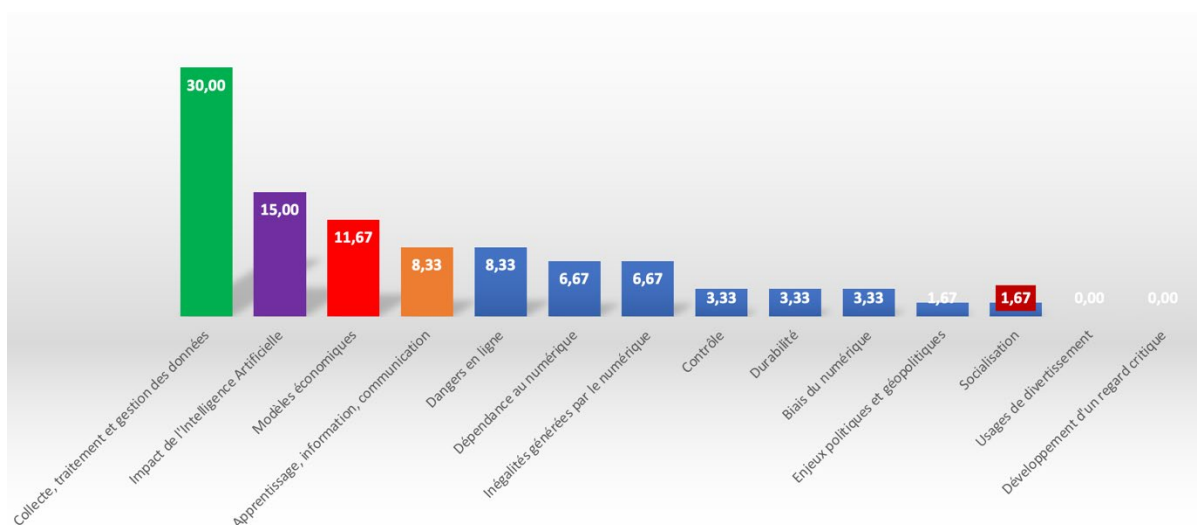


Figure 3 - Répartition des choix de thématiques des étudiant·e·s pour l'enseignement au secondaire

La transposition en classe

Au-delà de la co-construction d'une culture commune des enjeux sociétaux du numérique parmi les participant·e·s du module, l'autre objectif principal de ce séminaire est d'accompagner les étudiant·e·s dans la découverte d'un processus pour transformer, transposer, traduire ces enjeux en séquences d'apprentissages pour des élèves de tous niveaux scolaires. Les étudiant·e·s, lorsqu'ils et elles rentrent en fonction, vont être contraint·e·s de mettre en œuvre le plan d'étude romand (PER), et une difficulté repose donc sur le fait de passer de l'identification d'enjeux à la planification de séquences qui vont apporter les compétences et connaissances nécessaires pour faire de leurs élèves des citoyen·ne·s numériques avec une culture numérique commune, comme le suppose le plan d'étude romand

en éducation numérique. La dernière étape du séminaire consiste ainsi en une planification qui pourrait être mise en œuvre en classe et une argumentation du choix de l'enjeu choisi. En effet, les enjeux sociétaux ne peuvent pas être traités tel quel, mais doivent être déclinés en plusieurs parties pour que ces derniers soient abordables par des élèves. L'enjeu choisi doit aussi être adapté à l'âge des élèves. Nous relevons une continuité dans les enjeux traités par rapport à l'étape précédente. Les quatre thématiques phares sont la durabilité, les risques, dangers et données, l'identité numérique et les fake news.

Si la plupart des étudiant·e·s ont rendu des planifications qui correspondaient à minima à nos attentes, certain·e·s ont eu plus de difficultés, quand d'autres se sont distingué·e·s par leur capacité de réflexion, leur créativité et leur aisance à transformer un enjeu en séquence d'apprentissage innovante. Très souvent, ces étudiant·e·s s'étaient démarqué·e·s par leur intérêt pour le sujet et leur participation active lors des discussions en classe, mais pas dans tous les cas. En effet, nous avons été surpris que certain·e·s étudiant·e·s, qui avaient beaucoup participé·e·s, et nous semblaient bien comprendre la démarche, n'ont pas pu répondre aux attentes de cette activité. Dans les cas au niveau master, la matière à enseigner a pris le dessus par rapport à l'interdisciplinarité proposée dans ce séminaire. Il semble y avoir eu un blocage au niveau de la mobilisation des deux plans d'études, le disciplinaire et le transversale. Trouver des entrées disciplinaires pour aborder les enjeux sociétaux du numérique nécessite une certaine distance vis-à-vis de la discipline. Cette difficulté n'est pas inédite dans les cours que notre UER propose. Et c'est l'un des grands défis d'un UER transversale dans une haute école pédagogique.

Dans le cas des étudiant·e·s en bachelor primaire, deux problèmes principaux ont été relevés : les hors sujets et l'âge inapproprié des élèves. Certain·e·s étudiant·e·s ont choisi d'aborder des thématiques qui n'étaient que faiblement rattachés à des enjeux sociétaux. D'autres ont bien identifiés des enjeux, mais ceux-ci étaient en décalage par rapport au développement de l'enfant.

Au vu des difficultés rencontrées par certain·e·s participant·e·s, notre dispositif de cours a été adapté pour mieux accompagner les étudiant·e·s dans cette transposition. Nous coconstruisons un exemple avec la classe. Et puis, il y a un temps de "brainstorming" en petit groupe. Nous proposons aussi une permanence lors d'une des sessions du séminaire pour approfondir de manière individuelle avec celles ou ceux qui en éprouveraient le besoin. Nous avons vu une nette amélioration suite à ces changements lors du module que nous avons mené au semestre d'automne 2022.

Quel regard porté par les étudiant·e·s sur ce module ?

Ce module a été évalué par les étudiant·e·s de secondaire pour en observer la pertinence et l'intérêt dans leur formation. Les résultats montrent que pour les 5 étudiants enquêtés, 100% d'entre eux répondent « OUI ou PLUTÔT OUI » lorsqu'on leur demande s'ils sont désormais « à même de faire preuve d'un esprit critique et nuancé par rapport aux avantages et aux limites des technologies comme soutien à l'enseignement et à l'apprentissage, ainsi qu'aux enjeux pour la société ». Ils pensent également tous que ce module a du « sens » et est « utile » pour leur pratique professionnelle. Leur intérêt pour le cours repose principalement sur le fait qu'ils y ont traité des « sujets d'actualité » et que les différentes activités proposées (autoethnographie, observation, visite d'un musée) en sont le point fort et les aide à faire sens.

Conclusion

Pour rappel, nous cherchions dans ce projet à répondre à la question suivante : « Comment préparer les élèves, futurs citoyens et citoyennes, à participer activement et de manière critique

dans la société de demain, si les futur·e·s enseignant·e·s peinent à faire sens de ce monde numérique et numérisé en transition continue ? »

La recherche-action que nous avons proposée, et qui reposait sur la mise en place d'une nouvelle formation destinée à initier les enseignants aux enjeux sociétaux du numérique a connu un fort taux d'adhésion et d'intérêt de la part des participant·e·s. Par ailleurs, ce module nous a permis de constater que le numérique restait pour beaucoup une marque de crainte, voire de peur avec des enjeux principaux orientés vers le problème de l'addiction, de la durabilité, du cyberharcèlement ou encore des fausses informations. Pourtant, lorsque l'on analyse les auto-ethnographies proposées par les étudiant·e·s, celles-ci sont principalement positives et empreintes d'anecdotes, de souvenirs familiaux, amicaux, etc. La difficulté pour les participant·e·s à faire sens repose donc selon nous dans cette contradiction. En effet, nous pensons que ce regard négatif, souvent porté par les faits divers, les médias de masse ou encore la politique, peut rendre complexe l'identification de ce qu'est un enjeu sociétal lié au numérique pour les enseignant·e·s et donc leur mise en place en classe. Aussi, le fait que le public participant, notamment les étudiant·e·s de bachelor primaire, soit proche en termes de génération de la population concernée par l'éducation aux enjeux sociétaux du numérique à l'école (leurs élèves), rend cette prise de recul particulièrement complexe car nécessitant un regard critique plus complexe car remettant en question ses propres pratiques et croyances. Difficile pour certains d'entre eux, tout juste sortis du gymnase, de saisir les enjeux propres à l'intimité et à l'extimité avec les réseaux sociaux, ou encore à l'économie de l'attention, par exemple, alors qu'ils sont de grands consommateurs du numérique.

Pour aider ces professionnels de l'éducation, il faut les amener à critiquer le monde dans lequel ils vivent et les pousser à prendre de la distance par rapport à leur quotidien, et c'est comme évoqué précédemment, un défi majeur de l'éducation numérique aujourd'hui.

Bibliographie

- Cho, H., Cannon, J., Lopez, R., & Li, W. (2022). Social Media Literacy: A Conceptual Framework. *New Media & Society*. Consulté sur <https://doi.org/10.1177/14614448211068530>.
- Flichy, P. (2008). *The Internet Imaginaire*. MIT Press.
- Giordan, A. (1998). *Apprendre !* Belin, coll. « Débats ».
- Jasanoff, S. (Ed.). (2004). *States of Knowledge. The Co-Production of Science and the Social Order*. Routledge. Consulté sur <https://doi.org/10.4324/9780203413845>.
- Marvin, C. (1988). *When Old Technologies Were New. Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. Oxford University Press. Consulté sur <https://global.oup.com/academic/product/when-old-technologies-were-new-9780195063417?cc=us&lang=en&>.
- PER EdNum (2021). Plan éducation numérique. CIIP. Consulté sur <https://www.plandetudes.ch/web/guest/education-numerique>. 2021.
- Perriault, J. (1981). *Mémoires de l'ombre et du son : une archéologie de l'audio-visuel*. Flammarion.
- Rancière, J. (2008). *Le Spectateur émancipé*. La fabrique.
- Thomas, J., & Araújo, A. F. (1998). *Introduction aux méthodologies de l'imaginaire*. Ellipses. Consulté sur <https://www.worldcat.org/title/introduction-aux-methodologies-de-limaginaire/oclc/300177694>.

Les Communs numériques en éducation : de « l'utopie-projet » à l'idéologie
opérationnalisée ?
The digital Commons in education: from 'utopia-project' to operationalised ideology?

Anne Cordier
Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine
anne.cordier@univ-lorraine.fr

Luc Massou
Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine
luc.massou@univ-lorraine.fr

Mots-clés : Communs numériques, ressources éducatives libres, idéologie, valeurs, discours institutionnels

Keywords: Digital Commons, open educational resources, ideology, values, institutional discourse

Résumé

Des ressources éducatives aux logiciels libres, les Communs numériques en éducation s'inscrivent dans une dialectique entre utopie notionnelle et idéologie institutionnelle véhiculant des discours et des valeurs, que nous souhaitons étudier dans une perspective critique en prenant pour corpus une sélection de textes issus d'acteurs institutionnels dans l'enseignement scolaire et supérieur français (ministères, académies, opérateurs ou plateformes) mais aussi à l'échelle internationale.

Abstract

From educational resources to free software, the digital Commons in education are part of a dialectic between a notional utopia and an institutional ideology conveying discourses and values, which we wish to study from a critical perspective by taking as a corpus a selection of texts from institutional actors in French secondary and higher education (ministries, academies, operators or platforms) but also at the international level.

Les Communs numériques en éducation : de « l'utopie-projet » à l'idéologie opérationnalisée ?

Anne Cordier, Luc Massou

Introduction

En 2016, la *Loi pour une République numérique* constitue un tournant majeur dans l'appréhension par les politiques publiques françaises des modèles économiques du web et de la prise en charge des problématiques tant collectives qu'individuelles liées à la gestion des données (France, 2016). Par ce texte est enclenché aussi un mouvement d'ouverture des données, venant faire écho et amplifier les pratiques d'acteur-rices de l'éducation (enseignants, apprenants, personnels d'appui), qu'ils-elles relèvent de l'enseignement scolaire ou supérieur. Or cet objet est encore insuffisamment documenté par les sciences de l'information et de la communication. Des ressources éducatives aux logiciels libres, les Communs numériques s'inscrivent dans une dialectique entre utopie notionnelle et idéologie institutionnelle véhiculant des discours et des valeurs, que nous souhaitons étudier ici dans une perspective critique en prenant pour corpus une sélection de textes issus d'acteurs institutionnels dans l'enseignement scolaire et supérieur français (ministères, académies, inspections, opérateurs ou plateformes nationaux) mais aussi à l'échelle internationale (comme l'Unesco).

Après avoir posé le cadre théorique de notre propos alliant les Communs et l'éducation dans une dialectique utopie/idéologie qui nous semble féconde pour la présente réflexion, nous exposerons nos choix méthodologiques, de la constitution du corpus à son traitement. Enfin, nous présenterons les résultats de notre analyse croisée des textes institutionnels, mettant en lumière les conceptions en termes de valeurs (Heinich, 2017) de l'utopie à l'œuvre dans ces discours ainsi que les modalités d'opérationnalisation des Communs.

Les Communs et l'éducation

Les Communs : une utopie

« *Les Communs portent un espoir pour redéfinir l'activité des citoyens dans l'organisation du monde dans lequel ils vivent* » (Le Crosnier, 2015 : 06). Un véritable projet de société est ainsi porté par les acteur-rices des Communs, qui ont foi dans la possibilité d'un autre espace collectif, régi par des formes de régulation et de relations revisitées (Turner, 2012 ; Bourdin, 2019). En ce sens, les Communs constituent bel et bien une utopie, « *ouvrant une brèche dans l'épaisseur du réel (par) sa revendication de rupture* » (Ricoeur, 1997 : 48), sa fonction de subversion sociale. L'analyse conjuguée des phases d'insertion sociale de la technique en sociologie de l'innovation (Flichy, 1995) et des « *tableaux utopiques* » (Wunenburger, 2013 : 34) permet de rendre visible la domination de l'utopie lors de l'invention de l'objet et de sa première appropriation par le monde social. Peu à peu se met en forme une « *utopie-projet* » (Flichy, 2001 : 87), favorisant la formalisation d'un schéma modélisant davantage les gestes et les pratiques. Progressivement l'expérimentation de l'objet donne lieu à une transformation de l'utopie en idéologie, propre à restructurer l'objet et son appréhension pour l'intégration à un nouvel ordre social.

Quand l'éducation s'empare des Communs numériques : la dialectique idéologie/utopie à l'œuvre

À son origine surgie dans le champ de l'écologie questionnant le partage des ressources naturelles (Oström, 2019), la théorie des Communs renouvelle depuis plusieurs années la réflexion dans le champ de la connaissance, et plus récemment dans celui de l'éducation avec

une prise en charge institutionnelle de la question jusque-là fortement réservée à des niches d'acteur-rices et d'associations militantes. D'une part, il s'agit alors d'analyser ce que les Communs numériques font à la production de connaissances (Cardon, 2019 ; Doutreux, 2020) et à la restructuration des rapports de pouvoir et d'autorité (Broca, Coriat, 2015 ; Smyrniakos, 2017). D'autre part, spécifiquement dans une perspective éducative, il s'agit de rendre compte de ce que les Communs portent en germe pour le renouvellement des conditions de transmission des savoirs (Merzeau, Mulo, 2017 ; Cordier, 2019 ; Massou, 2020) et d'émancipation critique (Stallman, 2017).

Le partage est le moyen et l'objectif majeur des acteur-rices des réseaux autour des Communs, parmi lesquels se démarque tout particulièrement le mouvement des ressources éducatives et des logiciels libres. Guidé par une « *approche politique des ressources, au sens le plus fort de ce terme : la définition collective de l'activité humaine* » (Le Crosnier, 2015 : 12), le libre en éducation suppose une adhésion individuelle aux valeurs politiques des Communs, de façon à repousser la « *stratégie du passager clandestin, qui va profiter du commun sans jamais y participer* » (Ibid, 2015 : 191) : cette stratégie pouvant nuire à la dynamique collective et engendrer un renforcement des monopoles contraire à l'esprit-même des Communs.

En ce sens, l'institution éducative – que ce soit le Ministère de l'Éducation nationale ou le Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche – se doit de fédérer une communauté et d'emporter une adhésion des acteur-rices sur le terrain. La distinction ricoeurienne opérée entre l'idéologie et l'utopie se révèle alors extrêmement féconde pour penser l'action en contexte, et plus largement saisir les dynamiques sociétales à l'œuvre au sein des objets d'information-communication, ici les Communs numériques, lesquels constituent une véritable « *invitation à l'audace* » (Peugeot, 2013 : 98). Là où l'utopie s'inscrit comme force d'opposition à des modalités d'organisation sociale, économique, technique, et revendique des formes de changement pour une supposée amélioration de l'ordre des choses, le phénomène idéologique repose sur une revendication de légitimité sous-tendue par l'exercice d'un pouvoir, ce qui est illustré par un recours à une rhétorique du discours public ayant une fonction de persuasion (Ricoeur, 1997). Que se passe-t-il donc lorsque l'idéologie s'empare de l'utopie, voire la fait sienne ?

Méthodologie de recherche

Pour répondre à ce questionnement dans une perspective critique, et véritablement saisir l'opérationnalisation de l'utopie dans le monde de l'enseignement secondaire et supérieur, nous proposons une investigation en plusieurs volets consécutifs, inscrite d'ores et déjà dans des explorations scientifiques précédentes : le premier volet, auquel est consacré ce présent écrit, consiste en l'analyse d'un corpus de textes institutionnels à valence idéologique ; un second volet comportera une enquête auprès d'établissements du scolaire et du supérieur, quant à leur politique de mise en œuvre des Communs numériques et à leur appréhension dans les pratiques pédagogiques ; un troisième volet permettra, sur la base d'une typologie ayant émergé de l'investigation quantitative, de recueillir sur le terrain – scolaire et universitaire – les représentations ainsi que les pratiques en action autour des Communs numériques chez les enseignant-es.

Délimitation du corpus

Un précédent travail consistant à analyser un certain nombre d'utopies contemporaines en information-documentation au travers d'articles issus de revues professionnelles du champ (Cordier, Liquète, 2018) avait mis en lumière une difficulté certaine à élaborer ce corpus précisément autour de la prise en charge concrète de la problématique des Communs dans l'action professionnelle. Signe, nous semblait-il alors, de la nécessité de faire œuvre de

pédagogie pour expliciter la démarche sous-tendue et pour accompagner les professionnel·les, mais aussi de la nécessité de pouvoir s'affranchir de logiques de domination qui traversent les mondes professionnels et sont aussi « *le fait de décideurs, pas toujours enclins à faire de cette utopie des biens communs une réalité sociale partagée* » (Cordier, Liquète, 2018 : 119). Un autre travail a interrogé, également sur la base d'un corpus – cette fois-ci de projets d'établissements d'enseignements supérieurs –, les conditions d'une stratégie efficiente de mise à disposition de ressources éducatives libres, dépassant une simple rhétorique de l'ouverture (Gruson-Daniel *et al.*, 2019) pour contribuer à la professionnalité-même des enseignant·es à l'université (Massou, 2022).

Aujourd'hui, fort·es de ces expériences scientifiques et en lien avec nos préoccupations autour des questions de dissémination des recommandations et politiques publiques dans les réalités pragmatiques des établissements d'enseignement, scolaires et supérieurs, c'est dans un premier temps une entrée par les textes institutionnels à valence idéologique que nous souhaitons effectuer. Comme précédemment expliqué, nous faisons appel à la dialectique utopie/idéologie (Ricoeur, 1997), fructueuse à nos yeux pour voir dans les textes institutionnels l'expression de recommandations issues d'un pouvoir légitime et porteur d'une fonction de persuasion destinée à établir un ordre des choses. Dans la perspective sociale et critique qui est la nôtre, nous avons fait le choix non d'une vision historique mais celle d'une photographie suffisamment récente de ce qui se joue dans le système éducatif actuel et engage les représentations et pratiques des acteur·rices concerné·es. Pour cette raison, nous avons retenu des documents institutionnels (plans nationaux, rapports publics, feuilles de route, recommandations, guides, référentiels) publiés depuis 2016 (et la *Loi pour une République numérique*) par des acteurs institutionnels nationaux et internationaux du champ de l'enseignement primaire, secondaire et supérieur.

Nous présentons ci-après le corpus¹ retenu pour cette étude, corpus structuré selon les champs d'application visés par les textes et productions.

¹ Liens web cités dans le Tableau 1 : [Loi pour une République numérique](#) ; [DIGCOMP Edu](#) ; [Recommandations sur les ressources éducatives libres \(REL\)](#) ; [Pour une politique publique de la donnée](#) ; [Mission logiciel libre et communs numériques](#) ; [Rapport sur les communs numériques](#) ; [Cadre de Référence des Compétences Numériques](#) ; [Document d'accompagnement \(CRCN\)](#) ; [Cadre de Référence des Compétences Numériques – Edu](#) ; [Numérique pour l'éducation 2023-2027](#) ; [Charte](#) (pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques) ; [guide du formateur](#) (référentiel de compétences REL) ; [L'Université Numérique](#) ; [PNSO](#) (Plan national sur la science ouverte) ; [Politique des données, des algorithmes et des codes sources](#) ; [collection numérique](#) (« Vive le numérique libre ! ») ; [Moteur de recherche](#) (REL) ; [Feuille de route](#) (« Education ouverte – Stratégie 2027 »)

Document	Date de parution	Caractéristiques générales
Champ des politiques publiques (inter)nationales		
Loi pour une République numérique	2016 (07 Octobre)	
Référentiel de compétences numériques européen DIGCOMP Edu	2017	Commission Européenne
Recommandations sur les ressources éducatives libres (REL)	2019 (novembre)	UNESCO
Rapport « Pour une politique publique de la donnée »	2020 (décembre)	Mission Bothorel confiée par le Premier Ministre
Mission logiciel libre et communs numériques	2021 (novembre)	Direction interministérielle du numérique (DINUM), Plan d'action sur les logiciels libres et communs numériques
Rapport sur les communs numériques	2022 (juin)	Commission européenne et Conseil de l'Union Européenne (UE), rapport publié lors de la Présidence française de l'UE
Champ de l'enseignement scolaire		
Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN)	2019	Inspiré du cadre européen DIGCOMP-Edu pour les élèves du primaire et du secondaire
Document d'accompagnement – Mise en œuvre du CRCN	2020 (actualisation version 2019)	Direction du numérique pour l'éducation (DNE), Ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse (MENJ)
Cadre de Référence des Compétences Numériques – Edu (CRCN-Edu)	2021	CRCN pour les enseignants du premier et du second degrés, en cours d'implémentation dans les Inspé .
Numérique pour l'éducation 2023-2027 : La vision stratégique d'une politique publique partagée	2023 (Janvier)	MENJ
Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques	2023 (Février)	MENJ

Champ de l'enseignement supérieur et de la recherche		
Référentiel de compétences REL : guide du formateur	2016 (Avril)	Organisation internationale de la Francophonie (OIF)
Association L'Université Numérique	2017 (Juin)	Association de 6 Universités numériques thématiques (UNT) françaises, conventionnée avec le MESR depuis 2020
Plan national sur la science ouverte (PNSO)	2018-2021 (1 ^{er} plan) 2021-2024 (2 ^{ème} plan)	Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche (MESR)
Feuille de route 2021-2024 « Politique des données, des algorithmes et des codes sources »	2021 (Septembre)	MESR
Rapport « Vive le numérique libre ! » (collection numérique)	2021 (Février)	Agence de mutualisation des universités et établissements d'enseignement supérieur ou de recherche (AMUE)
Moteur de recherche pour les ressources pédagogiques numériques	2022 (Mai)	Moteur mis en ligne par le MESR à destination des enseignants et étudiants, et qui moissonne dans le catalogue de REL des UNT
Feuille de route « Education ouverte – Stratégie 2027 »	2022 (Novembre)	Nantes Université, seul établissement en France à ce jour (mars 2023) qui a fait de l'ouverture des données son projet d'établissement

Tableau 1 - Corpus

Si nous ne prétendons pas à l'exhaustivité au sein de ces corpus, nous avons pris soin de sélectionner des textes traitant, dans la lignée de la *Loi pour une République Numérique*, de la gestion, l'ouverture et le partage des données, en lien avec l'accès audit numérique. Précisons que nous avons également fait le choix d'y intégrer un exemple d'institution supérieure ayant affiché les Communs numériques dans sa stratégie d'établissement, afin d'identifier des modalités d'opérationnalisation de l'utopie-projet.

Traitement du corpus

Nous avons soumis les documents constitutifs de notre corpus à une démarche hypothético-déductive, consistant à interroger les éléments suivants, d'une part la place effective des Communs numériques dans les textes institutionnels et la traduction des valeurs (politiques et éducatives) liées à cette utopie, d'autre part l'opérationnalisation de l'utopie des Communs comme « rupture » avec des modèles économiques et politiques dominants au travers des recommandations institutionnelles.

Soulignons que nous avons fait le choix d'un traitement parallèle du corpus « Enseignement scolaire » et du corpus « Enseignement supérieur », correspondant à nos spécialités et connaissances respectives de ces terrains, afin de pouvoir ensuite faire émerger des convergences et divergences éventuelles. Sur l'ensemble du corpus, nous avons prêté une attention particulière, outre aux contenus thématiques et discours argumentatifs, aux champs

lexicaux convoqués, conscient-es que les imaginaires circulent à travers les mots et images employés (Durand, 1960 ; Thomas, 1998).

Une analyse de discours institutionnels

À l'origine, les Communs numériques s'inscrivent dans un mouvement bien plus large, portant un projet de société visant à grande échelle une reconfiguration des espaces, des activités et des rôles. En ce sens, ils constituent, sous leur forme utopique, ce que la sociologue Nathalie Heinich qualifie de « valeur-principe » (Heinich, 2017). Cette valeur possède alors un caractère autotélique, c'est-à-dire qu'elle constitue en soi un principe d'évaluation du mode sociétal. Dans le contexte institutionnel, en fonction des échelles d'application, quelle valeur est-elle associée aux Communs, et dans quelle mesure l'opérationnalisation de cette utopie conduit-elle à une redéfinition de celle-ci ?

Place des Communs, ou quelle valeur attachée à l'utopie ?

Le corpus de textes relevant des politiques publiques (inter)nationales accorde incontestablement aux Communs numériques le statut de « valeur-principe », portant un projet de société annoncé en phase avec une volonté politique de renouvellement de la gouvernance étatique comme de respect voire défense des droits et libertés fondamentales (protection des individus et de leurs données personnelles, particulièrement). Est fait référence à d'autres textes en vigueur à forte valence symbolique comme la *Déclaration universelle des droits de l'homme* (Loi pour une République Numérique, 2016 ; Recommandations sur les REL, 2019) ou encore l'*Acte constitutif de l'Unesco* (Recommandations sur les REL, 2019). Les ressources libres sont alors directement rattachées à l'ambition de favoriser la « circulation des données et des savoirs » (Loi pour une République Numérique, 2016 ; Rapport sur les communs numériques, 2022), mais également de répondre à des enjeux sociétaux très larges (scientifiques, économiques, démocratiques et politiques) comme « vecteur de connaissance », « levier d'innovation » ou moyen d'améliorer le service public (Rapport sur la politique publique de la donnée, 2020), ce qui correspond tout à fait à « l'utopie-projet » (Flichy, 2001 : 87) des Communs numériques. Dans une moindre mesure, les Communs numériques sont abordés dans certains textes de ce corpus davantage comme une « valeur-objet » (Heinich, 2017), autrement dit comme un bien matériel crédité d'une appréciation positive. C'est le cas au sein du *Référentiel de compétences numériques européen DIGCOM* (2017) et du *Plan d'action sur les logiciels libres et communs numériques* (2021) qui font des ressources et logiciels libres un levier pour soutenir la transformation des activités, ou dans le rapport *Pour une politique publique de la donnée* (2020) qui considère l'ouverture et le partage des données comme un moyen de mieux évaluer les politiques publiques.

Lors de l'analyse des textes relevant du champ de l'enseignement scolaire, il est frappant de constater une présence extrêmement faible des termes associés aux Communs : pour exemple, le *Cadre de Référence des Compétences Numériques* comprend zéro occurrence des termes « communs », « libre », « logiciels (ou solutions) libres » ou encore « ouverture (ou partage) des données » (2019). Il faut consulter le *Document d'accompagnement pour la mise en œuvre du CRCN* pour trouver la mention d'une séance intitulée « Création de biens communs au collège : rédiger et publier pour Vikidia », mais comme pour les autres documents de ce corpus lié au champ scolaire, les Communs n'y sont pas mentionnés en tant que tels. La valeur-objet prédomine, les Communs numériques étant systématiquement reliés à un outillage technique des pratiques (*Stratégie numérique pour l'éducation 2023-2027*). Seule la *Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques* (2023) se démarque nettement, affirmant les Communs numériques comme valeur-principe : le rattachement du propos « La culture des communs numériques favorise la cocréation et le partage des ressources pérennes accessibles

que la communauté scolaire peut librement utiliser et modifier » à la thématique « Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion » correspond, nous semble-t-il, à une vision politique des Communs, en cohérence avec l'utopie originelle du projet.

Concernant les textes relevant de l'enseignement supérieur, le constat est différent : autant le terme spécifique de « communs » est absent de la plupart des documents, autant certains citent abondamment certains termes comme « ressources éducatives libres » (Référentiel de compétences REL, 2016) ou « logiciel libre » (rapport *Vive le numérique libre !*, 2021). De manière générale, le corpus relevant de l'enseignement supérieur s'inscrit fortement dans deux catégories de valeurs : la valeur-principe et la valeur-objet. La valeur-principe se rattache à des idéaux d'accès ouvert et éthique au savoir, en termes de transparence, de gouvernance et de propriété intellectuelle (reprenant les principes FAIR issus de la science ouverte : *Findable, Accessible, Interoperable, Reusable*), dans une logique écosystémique qui doit engager les acteurs de l'enseignement supérieur dans un processus de transformation durable et pour une éducation de qualité accessible à tous. En cela, et comme le citent ouvertement la *Feuille de route en éducation ouverte* de Nantes Université (2022) et le *Référentiel des compétences REL* de l'OIF (2016), elle vise à s'inscrire dans les objectifs de développement durable de l'UNESCO pour assurer une éducation équitable, inclusive et de qualité. La valeur-objet, quant à elle, se réfère aux apports du libre (logiciels, ressources éducatives et scientifiques) pour sensibiliser les acteurs de la communauté universitaire aux pratiques ouvertes – que ce soit en éducation, en science ou en développement logiciel – en valorisant les principes de partage, de mutualisation et de collaboration entre acteurs. Nous les retrouvons dans la rhétorique de l'ouverture, très présente dans les stratégies institutionnelles de l'enseignement supérieur (Gruson-Daniel *et al.*, 2019 ; Remond, 2019), et dont Nantes Université (2022) a fait sa stratégie d'établissement en quatre volets (science, éducation, innovation et gouvernement ouverts).

Contre toute attente, le terme « culture numérique » apparaît à de faibles occurrences dans les corpus de textes, que ce soit ceux relevant des politiques publiques internationales ou ceux relevant de l'enseignement scolaire. Cela s'explique probablement par la conception du numérique véhiculée au sein de ces discours : le numérique est vu comme un moyen pour enseigner-apprendre, davantage que comme un objet à didactiser. Dès lors sont évoquées une « utilisation judicieuse des REL, associée à des méthodologies pédagogiques adaptées » (Recommandations sur les REL, 2019), des compétences relevant de savoir-faire (CRCN, 2019 ; CNCN Edu, 2021), ou encore des listes de solutions techniques sans que l'explicitation du choix de ces solutions ne soit réalisée ou appelée à être argumentée auprès d'apprenants. Lorsqu'une éducation au numérique pointe dans les textes institutionnels, elle se rattache essentiellement à une approche protectionniste : il s'agit de « sensibiliser aux risques du numérique » (Numérique pour l'éducation 2023-2027). De façon signifiante, la problématique de la gestion des données personnelles est rattachée au domaine « Protection et sécurité » (CRCN, 2019). Encore une fois, tout comme lorsqu'il s'agit d'accorder une valeur (principe, en l'occurrence) aux Communs, la *Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques* se distingue, faisant état d'une approche culturelle de l'éducation au numérique, associant très clairement « culture des communs numériques » au « pouvoir d'agir » des élèves et à la constitution d'une communauté éducative mettant en partage des productions et des savoirs. En outre, la question des données personnelles y est abordée sous l'angle du « droit à » (disposer de ses données), et non des « risques ». Dans le cas des textes relevant de l'enseignement supérieur, et même si le terme de « culture numérique » n'est pas explicitement cité dans les documents du corpus, l'approche culturelle de l'éducation au numérique est bien présente afin de former les enseignants-chercheurs aux valeurs-principe précédemment évoquées, et à l'évolution de leurs pratiques pédagogiques avec le numérique de manière plus générale. Elle s'appuie notamment sur un référentiel de compétences REL (2016) unique en son genre et pourtant méconnu, qui vise spécifiquement la formation des enseignants autour de

quatre volets : rechercher, utiliser, créer et partager des REL. Si le référentiel et son guide définissent plusieurs compétences techniques (savoir-faire), ils les couplent aussi à une approche davantage culturelle, voire militante, pour définir les contours d'un engagement « universaliste » en faveur de l'éducation ouverte.

L'opérationnalisation des Communs, ou que reste-t-il de l'utopie ?

Si le *Rapport sur les communs numériques* en 2022 promeut véritablement les Communs comme une valeur-principe en rupture avec un modèle préexistant, affirmant que « les communs numériques remettent en cause les stratégies d'enfermement poursuivies par certains gouvernements et grands fournisseurs de services numériques », les textes institutionnels visant l'opérationnalisation des Communs dans l'enseignement scolaire apparaissent beaucoup plus frileux. Il est concrètement peu fait état de modalités d'opérationnalisation de l'utopie des Communs à l'échelle de l'établissement scolaire. Seul le *Document d'accompagnement à la mise en œuvre du CRCN* comporte une fiche d'activité pédagogique consacrée à la publication d'article au moyen de *Wikipédia*. Il s'agit alors de « comprendre comment fonctionne une encyclopédie collaborative en ligne et de poser la question de la fiabilité de ce type de source ». Aucune référence au modèle économique et politique sous-jacent à cette production éditoriale n'est effectuée. Quant aux solutions techniques associées au « libre éducatif » (zéro occurrence de cette expression sur l'ensemble du corpus scolaire étudié), elles ne sont pas opérationnalisées de façon concrète. On note d'ailleurs qu'il n'est pas recommandé de les utiliser, mais que les enseignants et les élèves « peuvent² utiliser certains de ces outils » (Numérique pour l'éducation 2023-2027, 2023), affaiblissant la portée potentielle de l'utopie-projet.

Là encore, les documents se rapportant au champ de l'enseignement supérieur s'inscrivent dans une logique différente et davantage opérationnelle, sous forme de feuilles de routes ou plans nationaux intégrant une liste d'actions très détaillées (Plan national sur la science ouverte, 2018, 2021 ; Feuille de route sur la politique des données, 2021), d'un référentiel de compétences dédié à l'usage pédagogique des REL (voir *supra*), mais également de catalogues de REL (L'Université Numérique, 2017) et outils de recherche (moteur REL du MESR, remis en ligne depuis 2022) spécifiquement créés pour en favoriser l'accès et l'appropriation par les enseignants-chercheurs et les apprenants. L'opérationnalisation est envisagée ici à deux niveaux : celle de la communauté universitaire au sens large (établissements, gouvernance, personnels d'appui, chercheurs, enseignants-chercheurs) et celle des enseignants en particulier. L'objectif visé est donc à la fois de promouvoir, développer et mutualiser des services d'ouverture et d'usage des Communs à une échelle nationale, mais aussi d'accompagner et de former à leurs usages au niveau de chaque établissement et de chaque enseignant. Le seul point aveugle des textes institutionnels nationaux demeure les étudiants et les processus d'apprentissage associés à l'usage de ces Communs, qui ne semblent pas directement ciblés en dehors d'objectifs très généraux de lutte contre l'échec ou d'accès ouvert aux savoirs, comme si l'opérationnalisation des valeurs-principes et valeurs-objets mobilisées autour des Communs numériques devait prioritairement passer par l'institution universitaire et ses personnels. Pour autant, les services en ligne comme les catalogues de ressources de l'Université Numérique et le moteur de recherche de REL du MESR ciblent les étudiants parmi leurs usagers potentiels, tout comme la stratégie institutionnelle de Nantes Université.

Conclusion

L'étude des différents corpus constitués pour y saisir la place des Communs numériques met à jour une dichotomie importante entre la « valeur-principe » (Heinich, 2017) constituée par les

² Souligné par nous.

Communs au sein des textes de politiques publiques (inter)nationales et, à l'échelle du corpus scolaire, une nette dégradation de l'utopie. Celle-ci se trouve réduite à un ensemble de solutions techniques, accompagnée d'une invisibilisation des questions politiques sous-tendues, au détriment des arguments liés à la lutte contre les enclosures (Le Crosnier, 2015), et/ou pour la libération de l'information (Swartz, 2008) et du code (Lessig, 2008). Le corpus lié à l'enseignement supérieur traduit davantage des valeurs inscrites dans une approche culturelle de l'ouverture des données et des ressources avec le numérique, et contribue à constituer le cadre politique mais également fonctionnel d'un écosystème favorisant l'opérationnalisation de cette utopie au niveau des établissements et à destination de leurs personnels et usagers.

Ces résultats nous engageant à poursuivre plus avant notre investigation de cet objet au moyen d'une approche sociale et systémique auprès d'acteur-rices en établissements d'enseignement secondaire et supérieur. Il s'agira alors de saisir comment les programmes sont appréhendés et mis en œuvre dans la réalité et la diversité des milieux éducatifs, sans négliger la part de résistances et/ou d'incompréhension des acteur-rices sur le terrain. L'opérationnalisation de l'idéologie pourrait-elle conduire sur le terrain à une réappropriation de l'utopie des Communs par les acteur-rices eux-elles mêmes ?

Bibliographie

- Bourdin, S. (2019). Penser l'éducation comme un bien commun. Dans L. Massou, B. Juanals, P. Bonfils, P. Dumas (dirs), *Sources ouvertes numériques. Usages éducatifs, enjeux communicationnels* (p. 61-86). PUN – Editions universitaires de Lorraine
- Broca, S., Coriat, B. (2015). Le logiciel libre et les communs. *Revue Internationale de Droit Economique*, 3, 265-284.
- Cardon, D. (2019). *Culture numérique*. Sciences Po.
- Cordier, A., Liquète, V. (2018). *Utopies contemporaines en information-documentation*. Iste éditions.
- Doutreux, M.-N. (2020). *Wikipédia et l'actualité : Qualité de l'information et normes collaboratives d'un média en ligne*. Presses Sorbonne Nouvelle.
- Durand, G. (1960). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : Introduction à l'archétypologie générale*. Dunod.
- Flichy, P. (1995). *L'innovation technique. Récents développements en sciences sociales : Vers une nouvelle théorie de l'innovation*. La Découverte.
- Flichy, P. (2001). *L'imaginaire d'Internet*. La Découverte.
- Gruson-Daniel, C., Aïm, O., Sherlaw, K.-W., Depoux, A. (2019). Des MOOC aux OC (*online courses*) : les rhétoriques de l'ouverture. Dans L. Massou, B. Juanals, P. Bonfils, P. Dumas (dirs), *Sources ouvertes numériques. Usages éducatifs, enjeux communicationnels* (p. 25-44). PUN – Editions universitaires de Lorraine
- Heinich, N. (2017). Dix propositions sur les valeurs. *Questions de communication*, 31, 291-313. Consulté sur : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11156>
- Le Crosnier, H. (2015). *En Communs. Une introduction aux communs de la connaissance*. C&F Editions.
- Lessig, L. (2008). Code Is Law. On Liberty in Cyberspace. *Harvard Magazine*. Consulté sur : <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fharvardmagazine.com%2F2000%2F01%2Fcode-is-law-html#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>
- Massou, L, Papi, C., Pulker, H. (2020). Des ressources aux pratiques éducatives libres : quelle réappropriation dans la formation ouverte et à distance ? *Distances et médiations des savoirs*, 31. Consulté sur : <http://journals.openedition.org/dms/5338>

- Massou, L. (2021). Usage pédagogique des ressources éducatives libres : quelles tensions entre ouverture et didactisation des ressources numériques ? *Alsic*, 24(2). Consulté sur : <http://journals.openedition.org/alsic/5670>
- Massou, L. (2022). Mutualisation des ressources pédagogiques numériques pour l'hybridation : vers l'éducation ouverte ? *Distances et médiations des savoirs*, 38. Consulté sur : <https://journals.openedition.org/dms/7997>
- Merzeau, L., Mulot, H. (2017). Les communs : Leviers pour l'enseignement (du) numérique à l'école. *Hermès*, 78, 193-200.
- Oström, E. (2019). *Discours de Stockholm. En réception du Nobel d'économie 2009*. C&F Editions.
- Peugeot, V. (2013). Les Communs, une brèche politique à l'heure du numérique. Dans C. Maryse, J-M. Noyer (dirs). *Les débats du numérique* (p. 77-98). Presses des Mines.
- Remond, E. (2019). L'irruption des MOOC à The Open University (Royaume-Uni) : vers un changement de paradigme. Dans L. Massou, B. Juanals, P. Bonfils, P. Dumas (dirs), *Sources ouvertes numériques. Usages éducatifs, enjeux communicationnels* (p. 45-60). PUN – Editions universitaires de Lorraine
- Ricoeur, P. (1997). *L'Idéologie et l'Utopie*. Éditions du Seuil.
- Smyrnaio, N. (2017). *Les GAFAM contre l'internet : Une économie politique du numérique*. INA.
- Stallman, R. (2017). Le libre comme alternative pour l'école contemporaine. *Hermès*, 78, 104-107.
- Swartz, A. (2008). *Guerilla Open Access Manifesto*. Consulté sur : https://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008_djvu.txt
- Thomas, J. (1998). *Introduction aux méthodologies de l'imaginaire*. Ellipses.
- Turner, F. (2012). *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture. Steward Brand, un homme d'influence*. C&F Éditions.
- Wunenburger, J.-J. (2013). *Utopie : Variations autour d'un mot*. Dans E. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 31-48). Hermès-Lavoisier.

Comment favoriser le développement des apprentissages pour la compétence informationnelle dans l'enseignement supérieur ?
How to promote the development of learning for information literacy in higher education?

Nicole Devillard-Goetgheluck,
INSA Lyon, S2HEP
nicole.goetgheluck@insa-lyon.fr

Mots-clés : Culture informationnelle - Compétence informationnelle - Enseignement supérieur - Enseignement-apprentissage.

Keywords: Information literacy - Information competence - Higher education - Teaching-learning.

Résumé

Malgré un discours reconnaissant implicitement un besoin de formation pour le développement de la culture de l'information et de l'esprit critique, les formations du supérieur peinent à proposer des enseignements avec cet objectif. Comment concevoir des dispositifs adaptés à ce niveau d'enseignement ? En croisant des recherches sur la compétence et la culture informationnelle d'une part, et sur l'enseignement pour des compétences d'autre part, cette communication propose un modèle pour l'enseignement-apprentissage de la compétence informationnelle en école d'ingénieurs.

Abstract

Despite a discourse that implicitly recognizes a need for training in the development of information literacy and critical thinking, higher education courses do not succeed in offering courses with this objective. How to design teaching devices adapted to this level of education? By crossing research on information competence and information literacy on the one hand and teaching for competence on the other hand, this paper proposes a model for teaching-learning information competence in higher education (with the case of an engineering school).

Comment favoriser le développement des apprentissages pour la compétence informationnelle dans l'enseignement supérieur ?

Nicole Devillard-Goetgheluck

L'argumentaire de l'axe 3 de ce congrès donne implicitement une place à l'éducation aux médias et à l'information (EMI) au-delà du secondaire pour préparer l'entrée dans le monde du travail. L'EMI est cependant rarement identifiée dans l'enseignement supérieur où l'expression compétence(s) informationnelle(s) au singulier ou au pluriel est actuellement retenue pour nommer – entre autres – l'identification des sources, la recherche d'information et l'esprit critique en lien avec l'information. Différents travaux de recherches des années 2004 à 2017 montrent que les formations pour développer cette compétence sont assez hétérogènes et semblent vouées à l'échec pour différentes raisons (Candalot dit Casaurang, 2004 ; Bellance, 2017 ; Dumouchel, 2017). Aujourd'hui, bien que l'enseignement-apprentissage pour des compétences soit inscrit dans les textes réglementaires, l'objet de la formation pour la compétence informationnelle, appelée aussi formation des usagers dans les bibliothèques universitaires, « *mériterait d'être mieux articulé dans des curricula* » (Kennel et al., 2020 :22), or les programmes de formations de formateurs pour la compétence informationnelle « *restent le plus souvent limités à la pédagogie et abordent peu le 'quoi' et le 'comment' enseigner la compétence informationnelle* » (Kennel et al., 2020 : 18).

Deux enquêtes menées dans une école de l'enseignement supérieur ont permis de confirmer l'importance de la compétence informationnelle (CI) pour le métier et les études d'ingénieurs. Elles nous ont conduite à construire un questionnement sur la formation pour la compétence informationnelle : comment la penser et envisager le 'quoi' et le 'comment' ?

La première enquête, basée sur un questionnaire en ligne auprès des 10000 ingénieurs sortis de l'INSA Lyon entre 2004 et 2014 et sur 19 entretiens semi-directifs, a été rapportée dans un mémoire de master (Pau, 2016). 438 ingénieurs ont répondu et 88% d'entre eux ont souligné la nécessité d'être formé pour la compétence informationnelle. L'analyse des réponses met en exergue la diversité des métiers d'ingénieur qui induit de grandes disparités d'informations traitées, de ressources et savoir-faire nécessaires au quotidien. En entretien, des ingénieurs suggèrent des scénarios d'apprentissage inspirés des situations de travail. Une des conclusions que nous tirons pour la construction de la problématique de cette communication est qu'il y a nécessité d'une formation pour la compétence informationnelle dès la formation initiale, pensée en fonction des métiers et situations de travail. La seconde enquête concerne les étudiants. Il s'agit d'une enquête en ligne réalisée dans le cadre d'un travail de recherche (Devillard-Goetgheluck, 2022) auprès des étudiants présents à l'INSA Lyon en 2020-2021, suivie d'entretiens semi-directifs auprès d'étudiants volontaires. Selon les résultats des questionnaires, des temps de formation, répétés au long du cursus, semblent améliorer la maîtrise de certaines composantes de la compétence informationnelle. Pour les étudiants interviewés, cette compétence est nécessaire à leurs développements personnel et professionnel. Plusieurs étudiants disent ne pas se sentir suffisamment outillés pour évaluer la fiabilité de l'information. Dans leur cursus, les 'projets' sont centraux pour acquérir les compétences de l'ingénieur mais certains étudiants pointent que la compétence informationnelle ne fait pas systématiquement partie des compétences visées par les enseignants et est peu investie du fait des conditions pédagogiques des projets. Les résultats de ces deux enquêtes nous confortent dans l'idée que la formation pour la compétence informationnelle est nécessaire et devrait être portée par différents acteurs dans des situations adaptées à la construction de cette compétence.

Dans la présente communication, à partir de l'étude de textes théoriques des chercheurs en sciences de l'information et de la communication (SIC) et en sciences de l'éducation et de la formation (SEF), nous proposons d'envisager comment un aménagement adéquat des situations

de formation et d'évaluation est possible. Dans la première partie de notre communication, nous reviendrons sur ces éléments théoriques en deux temps. Nous rappellerons d'abord le cadre théorique qui sous-tend l'enseignement-apprentissage de compétences, nous donnerons une définition de la compétence reconnue par les chercheurs en sciences de l'éducation de la formation et par les acteurs de terrain qui mettent en place l'approche par compétences (APC) dans l'enseignement supérieur et nous verrons comment sont pensées les conditions favorables à cette approche ; nous évoquerons l'approche programme qui permet de mettre en perspectives le profil de sortie de l'étudiant qu'on souhaite former. Dans un second temps, nous définirons la compétence informationnelle pour le 21^{ème} siècle et plus particulièrement pour des étudiants ingénieurs. Nous nous baserons sur une synthèse des textes théoriques de la recherche en sciences de l'information et de la communication au sujet de la compétence informationnelle et de la culture informationnelle depuis les années 1990, sans écarter les modèles de l'éducation à l'information et les référentiels de compétences informationnelles. Dans une seconde partie, à partir de la confrontation des deux notions, compétence (SEF) et compétence informationnelle (SIC), nous montrerons que des éléments incontournables pour penser la construction des compétences font écho à des éléments incontournables pour conceptualiser la compétence informationnelle. Ces éléments seront agencés dans notre modèle de dispositif interdisciplinaire destiné à former pour la compétence informationnelle dans le cursus des ingénieurs, à l'INSA Lyon, école qui affiche l'intention de former des ingénieurs humanistes. En croisant les apports de la recherche en SIC et en SEF, notre modèle a l'ambition de soutenir une possibilité de développer des enseignements pour la compétence informationnelle reconnus par les étudiants, à certaines conditions.

Approche théorique de la compétence et de la compétence informationnelle

Nous présentons ci-dessous les principaux éléments théoriques qui caractérisent la compétence et l'enseignement-apprentissage de compétences dans l'enseignement supérieur puis les éléments constitutifs de la compétence informationnelle pour le 21^{ème} siècle.

Notion de compétence dans l'enseignement

Les chercheurs situent l'apprentissage pour des compétences dans un cadre théorique socio-constructiviste (Jonnaert, 2009) et pointent la complexité de la notion de compétence. La définition élaborée par J. Tardif en 2006 fait référence dans le champ des sciences de l'éducation et de la formation et dans l'enseignement supérieur : « *Une compétence est un savoir-agir complexe prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficace d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations* » (Tardif, 2006 : 22). J. Tardif explique les exigences requises pour qu'une compétence soit prise en compte dans un référentiel : un certain niveau de complexité (intégration et combinaison de savoirs et savoir-faire), un caractère développemental, contextuel et évolutif. La situation complexe doit être reconnue comme légitime dans la formation suivie par l'étudiant. Les savoirs font partie des ressources : « *il est certes possible d'apprendre 'en faisant' (...) mais [de nombreuses situations] impliquent la manipulation d'objets symboliques, la connaissance de codes conventionnels (...) de données culturelles (...) impossibles à découvrir par la simple confrontation à la réalité* » (Rey, 2014 : 39). Mais les ressources « (...) dépassent largement les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être pour inclure ce qui est de l'ordre des postures, des attitudes, des habitudes, des schèmes d'action » (Tardif et al. 2017 :12). Quant aux ressources externes, elles ne sont exploitables que si le sujet a les ressources internes pour les traiter, comme le souligne J.C. Coulet (Loisy et al. 2018). La compétence, dans le contexte de la formation, ne se mesure pas à la seule performance : J.C. Coulet propose un modèle dynamique dans lequel l'enseignant est à même « *d'instaurer une dialectique maîtrisée du réussir et du*

comprendre en résistant à la tentation de considérer la présence du premier comme une preuve suffisante de la construction du second » (Coulet, 2011 : 58). Il anticipe les savoirs nécessaires, les situations, les règles d'action et surtout les régulations, décisives pour l'apprentissage car elles amènent à pointer des erreurs ou remettre en cause des méthodes. Aujourd'hui, la formation pour des compétences dans l'enseignement supérieur s'inscrit dans une perspective globale opérationnalisée grâce à la vision du profil de sortie de l'étudiant partagée par les acteurs de la formation, avec des valeurs, un programme, un ensemble de compétences qui mènent à imaginer des situations d'apprentissage et d'évaluation originales. Ainsi, à partir des profils de sortie, le développement de curricula humanistes peut être envisagé (Loisy et al., 2018). Les méthodes pédagogiques actives et l'autonomie de l'apprenant sont jugées favorables à la mobilisation de la compétence (Tardif et al., 2017). Des dispositifs pédagogiques basés sur la collaboration entre enseignants, instances, voire professionnels (Tardif et al., 2017) semblent nécessaires.

Une compétence complexe : la compétence informationnelle au 21^{ème} siècle

Après avoir exploré les conditions nécessaires pour reconnaître ce qu'est une compétence pour le domaine de l'enseignement supérieur, nous proposons de répondre à la question de savoir si la compétence informationnelle, considérée à ce niveau d'enseignement et dans une école d'ingénieur, est une compétence complexe au sens de J. Tardif.

La compétence informationnelle est « *un savoir-agir au travers d'un véritable travail intellectuel de compréhension des processus d'information et des enjeux sous-jacents* » (Liquète et al., 2014 :185) ; le prérequis, pour mobiliser cette compétence, est la capacité à prendre conscience de son manque d'information (Tricot, 2004). Le besoin d'information est mentionné dans les modèles et référentiels, par exemple les modèles cités sur le blog de A. Lamb, le référentiel de l'ADBU¹ ou les référentiels anglosaxons (Lamb, 2011 ; ADBU et al., 2012 ; Association of College & Research Libraries, 2000 ; SCONUL² Working Group on Information Literacy, 2011). Des savoirs et savoir-faire imbriqués forment les composantes de base de la compétence informationnelle : « *trouver l'information (recherche et sélection des sources), sélectionner et évaluer l'information (esprit critique), organiser et communiquer l'information au sein de la société (production et diffusion)* » (Liquète et al., 2014 : 185). Les référentiels de compétences informationnelles reconnus par les professionnels des bibliothèques se basent sur ces composantes. Par exemple : « *Accéder aux informations nécessaires avec efficacité (...) Produire et communiquer à partir de ses résultats* » (ADBU et al., 2012 : 23). Organiser et produire de nouvelles informations - ce qui concerne particulièrement le travail de l'ingénieur - implique de conserver certaines informations et de décider d'en créer de nouvelles (UNESCO et al., 2007). La mobilisation de la compétence informationnelle repose aujourd'hui sur l'usage d'outils et méthodes, numériques ou non, de manière individuelle ou collective et collaborative. Ainsi la translittératie, c'est-à-dire la capacité à utiliser les outils et réseaux et de comprendre la transformation de l'information qu'ils nous amènent à opérer (Frau-Meigs, 2017) fait partie de la compétence informationnelle, qui, de ce fait, s'ouvre sur la « *culture technique au sens de Simondon* » (Le Deuff, 2009 : 396). La notion de culture technique peut-être entendue aujourd'hui non seulement en termes de compréhension des objets techniques et des usages, mais aussi de prise en compte de leurs fonctions symbolique et politique (Chouteau & Nguyen, 2019), différentes selon les contextes. Le travail intellectuel de compréhension des processus d'information comporte des temps réflexifs sur les démarches et les choix, avec, par exemple, « *la recherche éclairée et réflexive d'information* » (Groupe de travail de la Promotion du développement des compétences informationnelles (GT-PDCI), 2016 : 6). Nous pouvons ainsi comprendre que la

¹ Association française des directeurs et personnels de direction des bibliothèques universitaires et de la documentation

² Society of College, National and University Libraries

métalittératie qui consiste « (...) à comprendre [ses] démarches de recherche et à tirer bénéfice de [ses] expériences de confrontation à l'information » (Aillerie, 2015 : 2) fait partie des composantes de la compétence informationnelle et participe à son caractère évolutif et développemental. Le travail de la compétence informationnelle vise à former des étudiants aptes à aborder de nouvelles questions et donc à apprendre à apprendre (UNESCO et al., 2003). Le travail de cette compétence et les réflexions liées à chaque composante donne à l'étudiant un accès à la culture informationnelle, « l'informationnel faisant non seulement 'signe' et informant l'esprit, mais modifiant la perception du monde et participant d'un processus de transformation » (Maury, 2010 : [4]), car, dans notre société, l'information « détermine les formes sociales et techniques d'organisation » (Maury, 2013 : 6). La définition de la compétence informationnelle à laquelle aboutit l'état de l'art dont est issue cette synthèse (Devillard-Goetgheluck, 2022), intègre les différentes composantes et finalités exprimées par les auteurs cités ci-dessus ; nous l'avons schématisée par la figure 1.

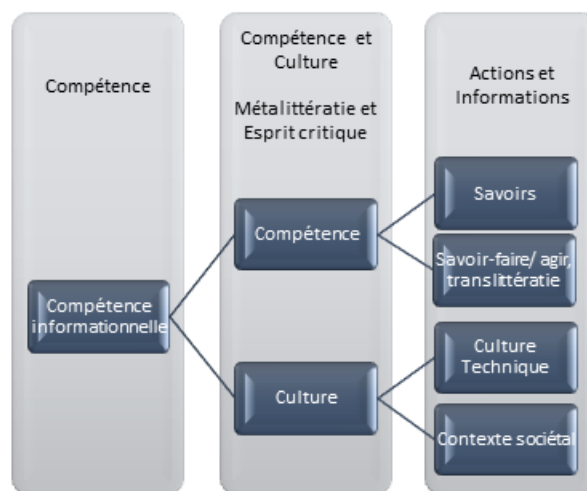


Figure 1. : La compétence informationnelle (Devillard-Goetgheluck, 2022 : 80)

Elle est complexe, car elle repose sur de multiples savoirs et savoir-faire combinés et elle présente un caractère contextuel, évolutif et développemental, c'est-à-dire les critères d'une compétence au sens de J. Tardif.

Construction d'un modèle de dispositif de formation

Le rapprochement des notions 'compétence' et 'compétence informationnelle' nous permet d'identifier des éléments consensuels dans les réflexions des deux domaines, puis d'envisager un dispositif pour la compétence informationnelle, conçu selon les critères de l'enseignement-apprentissage pour des compétences, avec la visée de la formation de l'ingénieur humaniste de l'INSA Lyon.

Éléments consensuels issus des deux champs explorés

Nous avons retenu quatre éléments que nous présentons ici brièvement ; ils seront la base des différentes étapes de notre modèle.

Le premier élément : la situation complexe

Point de départ de l'enseignement-apprentissage, elle amène l'étudiant à s'impliquer et à mobiliser ses ressources, à condition qu'elle lui paraisse légitime dans le cadre de sa formation ; nous rapprochons cette situation de la prise de conscience d'un manque, et donc d'un besoin d'information (Tricot, 2004) qui initie les recherches documentaires.

Le deuxième élément : les ressources

Dans le domaine des SEF, les ressources sont multiples et de natures diverses, internes et externes. Pour la compétence informationnelle, ce sont les savoirs sur divers outils et sur la manière de les utiliser. Elles font partie du « *cœur conceptuel* » (Michelot & Poellhuber, 2019 : 4) des modèles classiques, du Big Five jusqu'à celui de T. Karsenti, G. Dumouchel et V. Komis en passant par le modèle de C. Kuhlthau (Eisenberg et al., 2018 ; Kuhlthau 1993 ; Karsenti et al., 2014).

Le troisième élément : les régulations

Les régulations que peut effectuer l'étudiant avec, dans certains cas, l'appui de l'enseignant, permettent l'apprentissage par la validation ou la remise en question des choix effectués en fonction de règles d'action propres à la situation. La mobilisation de la compétence informationnelle implique des régulations. C. Kuhlthau intégrait déjà les régulations dans les cycles de la recherche documentaire et expliquait leur importance dans l'apprentissage : après des tâtonnements, l'étudiant, guidé, trouve des informations pertinentes grâce à un changement de méthode. Il considère alors la recherche différemment et gagne en efficacité dans un nouveau cycle (Kuhlthau, 1993).

Le quatrième élément : la 'réflexivité' ou 'métalittératie'

Appliquée à l'information, la réflexivité est nommée métalittératie. Les retours réflexifs sont nécessaires pour que l'étudiant puisse « *développer des dispositions à générer des conduites adaptées dans des situations diverses.* » (Chauvigné & Coulet, 2010 :16). Ils conditionnent la faculté à s'adapter à de nouvelles situations. La métalittératie est devenue centrale dans les référentiels de compétences informationnelles en Amérique du nord, avec une importance donnée à la métacognition et à l'autoévaluation pour développer « *l'autonomie informationnelle dans un environnement évoluant rapidement.* » (Groupe de travail de la Promotion du développement des compétences informationnelles (GT-PDCI), 2016 : 6).

En nous appuyant sur la convergence des réflexions sur ces quatre éléments, nous présentons ci-dessous notre modèle pour la formation de l'ingénieur de l'INSA Lyon.

Le modèle pour l'enseignement-apprentissage de la compétence informationnelle

Le profil de sortie de l'ingénieur envisagé à l'INSA Lyon est celui d'un ingénieur humaniste, en référence à l'histoire de cette école créée par Gaston Berger : « *[Il] pensait l'ingénieur comme 'un philosophe en action' qui produit et pense la technique* » (Fondation INSA Lyon, s. d.). Pour le futur ingénieur humaniste, dont le profil de sortie est en discussion au sein de l'INSA Lyon, nous proposons un modèle de dispositif pour l'enseignement-apprentissage visant la compétence informationnelle au cœur de projets d'ingénierie. Pendant ces projets, les conséquences des choix pour la société, au-delà de la demande des entreprises impliquées, seront prises en compte. Ce modèle est représenté en quatre étapes (figure 2) liées aux quatre éléments explicités ci-dessus. Chacune porte deux axes de développement : l'axe du développement de la compétence informationnelle (savoir-faire et connaissances), celui de l'ouverture à la culture informationnelle par la translittératie, la culture technique, l'exercice de la métalittératie en lien avec l'examen des impacts sociétaux. Ainsi le modèle de l'enseignement-apprentissage schématisé par la figure 2 prend en compte les aspects de la compétence informationnelle schématisés dans la figure 1.

Pour chaque partie, nous indiquons brièvement les actions ou postures des enseignants et des étudiants, en référence à l'enseignement-apprentissage pour des compétences et en particulier au modèle de J-C Coulet (Coulet, 2011).

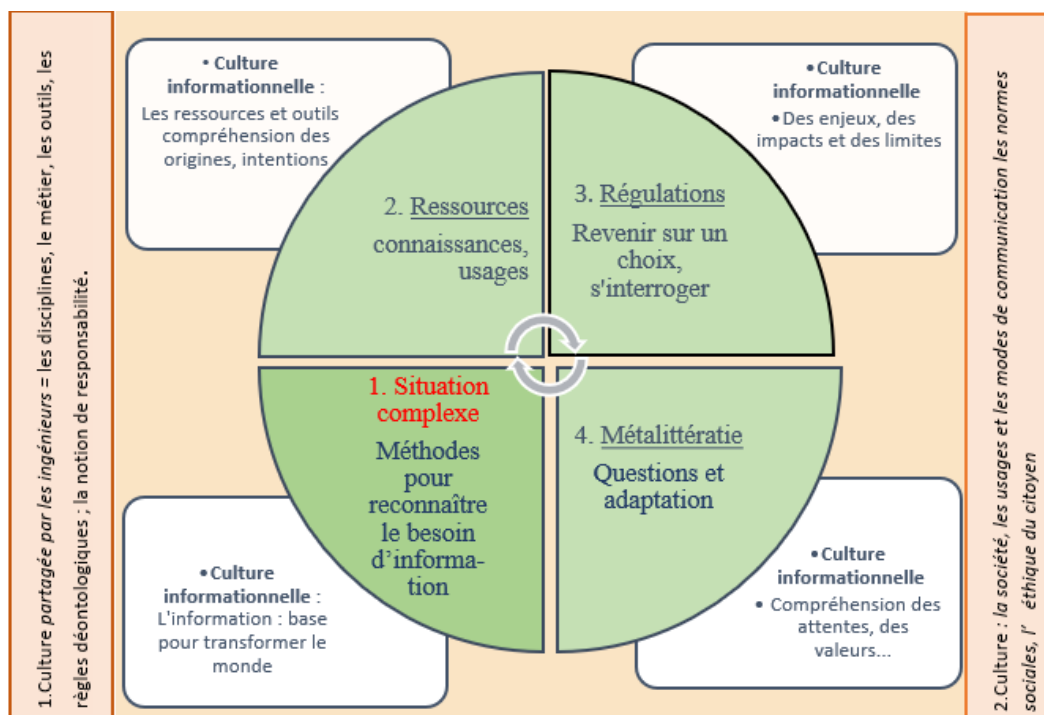


Figure 2. L'enseignement-apprentissage pour la compétence informationnelle (Devillard-Goetgheluck, 2022 : 117)

La première étape : prendre en compte une situation complexe

La 'situation complexe', base de la compétence, doit amener à la définition des besoins d'information, point de départ et moteur de la recherche d'information (Tricot, 2004). Dans une école d'ingénieur, la situation d'apprentissage est souvent une demande d'une entreprise validée par des enseignants. Dans une perspective humaniste nous nous attachons à la place de ce projet dans la société et aux valeurs qu'il porte pour le citoyen et pour l'apprenant. L'étudiant analyse la situation et les besoins d'information avec des méthodes qui peuvent être apportées par les enseignants, selon le niveau de compétence attendu. L'axe 'culture informationnelle' concerne la prise de conscience de la place centrale de l'information dans les projets.

La seconde étape : mobiliser des ressources

Les ressources sont convoquées et permettent la mobilisation et donc la construction de la compétence. Les postures et attitudes vis-à-vis des ressources documentaires sont importantes à considérer pour un usage optimal de celles-ci. Pour l'étudiant, selon l'axe 'culture informationnelle', il s'agit aussi d'enrichir sa culture technique sur les outils de recherche, d'évaluation, de gestion et de communication de l'information. L'enseignant prévoit les ressources et les enseignements adaptés pour que l'étudiant acquiert de nouveaux savoirs et change éventuellement ses habitudes vis-à-vis des ressources externes (moteurs de recherche, documents et données).

La troisième étape : réguler les choix et les actions

Les régulations concernent les priorités et les règles d'action. Elles peuvent conforter les choix ou engager à les changer et enclencher les processus d'apprentissage. Côté étudiant, il s'agit d'exercer son esprit critique et de mettre en perspective certaines informations et outils. L'enseignant prépare des régulations et des feedbacks par rapport à un cadrage de l'action ; il peut accompagner l'étudiant dans la définition de nouveaux besoins. L'axe 'culture

informationnelle' correspond à la compréhension des atouts et limites des informations prises en compte.

La quatrième étape : faire un retour réflexif

Le dernier point est celui de la métalittératie, démarche réflexive sur le travail de l'information. Les enseignants ont à faire vivre cette réflexivité, qui est un fort indice du développement de la compétence chez l'étudiant. Pour l'apprenant, c'est le moment de la prise de conscience de sa propre compétence, voire de changements dans sa propre culture, en regard des normes et valeurs partagées dans la société.

Dans ce modèle de dispositif, l'observation du processus en construction que l'étudiant donne à voir au fil des étapes, complète ou remplace l'évaluation sommative de la performance de fin de projet.

Retour sur nos outils et perspectives

Dans le contexte d'une école d'ingénieurs particulière, il nous a été possible d'imaginer un modèle de dispositif de formation pour la compétence informationnelle à partir d'un questionnement et d'une connaissance du milieu apportés par des enquêtes et grâce aux apports théoriques des textes des chercheurs. Notre modèle engage les enseignants de différentes disciplines à d'étroites collaborations autour d'un projet pédagogique où l'information n'est pas un contenu à transmettre, mais une matière première à travailler : la compétence informationnelle n'est pas réduite à des procédures. Certaines notions ont été des outils pour transformer notre regard et construire notre proposition. Le profil de sortie du diplômé (ingénieur humaniste) présente l'intérêt d'inviter au partage des imaginaires et des valeurs autour de ce profil. Les concepts de compétence et culture informationnelle permettent de penser les savoirs, les ressources pour les situations d'apprentissage. Le cadre socioconstructiviste fonde des changements pédagogiques basés sur la compréhension des processus d'apprentissage et des choix de l'apprenant et nous interroge sur la reconnaissance sociale des compétences visées. Notre modèle pourrait être adapté pour d'autres formations de l'enseignement supérieur. Des recherches complémentaires nous paraissent nécessaires en vue de comprendre dans quelle mesure la compétence informationnelle peut être reconnue par l'étudiant et le milieu qui porte la formation.

Bibliographie

- ADBU, [Association française des directeurs et personnels de direction des bibliothèques universitaires et de la documentation], Cachard, P.-Y., & al. (2012). *Référentiel de compétences informationnelles pour réussir son parcours de formation dans les établissements d'enseignement supérieur*. <https://referentiel.adbu.fr/referentiel>
- Aillerie, K. (2015). Thomas P. MACKAY et Trudi E. JACOBSON (2014), *Metaliteracy : Reinventing Information Literacy to Empower Learners*. Chicago, ALA Neal-Schuman. *Communication. Information médias théories pratiques*, 33(2). <https://doi.org/10.4000/communication.6095>
- Association of College & Research Libraries. (2000). *Information Literacy Competency Standards for Higher Education*. American Library Association. <https://alair.ala.org/bitstream/handle/11213/7668/ACRL%20Information%20Literacy%20Competency%20Standards%20for%20Higher%20Education.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bellance, T. (2017). « Réussite » et pratiques informationnelles à l'université : Entre enjeux et influences [Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, Université des Antilles]. www.theses.fr/2017ANTI0191.pdf

- Candalot dit Casaurang, C. (2004). *Formation aux compétences informationnelles en premier cycle universitaire : Études et réflexions* [Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication]. Université Bordeaux Montaigne.
- Chauvigné, C., & Coulet, J.-C. (2010). L'approche par compétences : Un nouveau paradigme pour la pédagogie universitaire ? *Revue française de pédagogie*, 172, 15-28. <https://doi.org/10.4000/rfp.2169>
- Chouteau, M., & Nguyen, C. (2019). La science-fiction pour former des ingénieurs aux liens technique et société. L'imaginaire technologique comme élément de la culture technique. *Technologie et Innovation*, 4, 14. https://www.openscience.fr/IMG/pdf/iste_techinn19v4n3_2.pdf
- Coulet, J.-C. (2011). La notion de compétence : Un modèle pour décrire, évaluer et développer les compétences. *Le travail humain*, 74(1), 1-30. <https://doi.org/10.3917/th.741.0001>
- Devillard-Goetgheluck, N. (2022). *Contribution des bibliothèques de l'enseignement supérieur à la formation pour la compétence informationnelle (CI) des étudiants. Etude de cas : La formation portée par la Bibliothèque de l'INSA Lyon, appropriation par les différents acteurs, impacts et limites, changements culturels et professionnels* [Sciences de l'Education et de la Formation]. Lyon 1.
- Dumouchel, G. (2017). *Les compétences informationnelles des futurs enseignants québécois sur le Web* [Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Université de Montréal]. <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18372>
- Eisenberg, M., Berkowitz, B., Bartow, C., & Marino, J. (2018, 1987). *The Big6 Story*. TheBig6.Org. <https://thebig6.org/story>
- Fondation INSA Lyon. (s. d.). *Une vision de l'ingénieur humaniste* |. Fondation INSA Lyon. <https://fondation.insa-lyon.fr/content/vision-de-lingenieur-humaniste>
- Frau-Meigs, D. (2017). *La translittératie : Vers la transformation de la culture de l'information* (Rapport de recherches ANR-AA-PPPP-000; p. 87). Université Sorbonne Nouvelle. <http://www.univ-paris3.fr/anr-translit-243520.kjsp>
- Groupe de travail de la Promotion du développement des compétences informationnelles (GT-PDCI). (2016). *Référentiel de compétences informationnelles en enseignement supérieur. Traduction française du Framework for Information Literacy for Higher Education de l'Association of College & Research Libraries (ACRL, 2015)*. Le réseau de l'Université du Québec. http://ptc.uquebec.ca/pdci/system/files/documents/administration/referentiel_acrl_2016-vf_0.pdf
- Jonnaert, P. (2009). *Compétences et socioconstructivisme. Un cadre théorique: Vol. 2e éd.* De Boeck Supérieur. <https://www.cairn.info/competences-et-socioconstructivisme--9782804134587.htm>
- Karsenti, T., Dumouchel, G., & Komis, V. (2014). Les compétences informationnelles des étudiants à l'heure du Web 2.0 : Proposition d'un modèle pour baliser les formations. *Documentation et bibliothèques*, 60(1), 20-30. <https://doi.org/10.7202/1022859ar>
- Kennel, S., Laplanche, D., & Boraud, A. (2020). La compétence pédagogique dans la formation des personnels de bibliothèques universitaires : Enjeux et réalités. *Documentation et bibliothèques*, 66(4), 13-24. <https://doi.org/10.7202/1074553ar>
- Kuhlthau, C. C. (1993). *Kuhlthau's Model of the Stages of the Information Process*. Southeastern Louisiana University. <http://www2.southeastern.edu/Academics/Faculty/nadams/lisa618/infostagesKuhlthau.html>
- Lamb, A. (2011). *Enquête sur l'âge de l'information : Des modèles* [(Blogue)]. eduscapes - information age inquiry. <https://www.eduscapes.com/instruction/inquiry/models.htm>

- Le Deuff, O. (2009). *La culture de l'information en reformation* [Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, Rennes 2]. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00421928/document>
- Liquète, V., Lehmans, A., Ollivier, B., Thibault, F., Cordier, A., Stalder, A., Delamotte, E., Serres, A., Boustany, J., & Mallowan, M. (2014). *Cultures de l'information*. CNRS éditions.
- Loisy, C., Coulet, J.-C., Lenoir, Y., Roegiers, X., Chauvigné, C., Frenay, M., Parmentier, P., Wouters, P., Warnier, L., & Carosin, E. (2018). *Compétences et approche-programme : Outiller le développement d'activités responsables*. Iste Editions Ltd. <https://www.dawsonera.com:443/abstract/9781784063696>
- Maury, Y. (2010). *Définition(s) de la culture informationnelle* ([ERTé Culture informationnelle et curriculum documentaire], p. n.p.) [Research Report]. Lille 3. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01009392>
- Maury, Y. (2013). D'une culture de l'information à une culture informationnelle : Au-delà du « penser, classer, catégoriser »... In *Didactiques et métiers de l'humain et de la relation. Nouveaux espaces et dispositifs en question, nouveaux horizons en formation et en recherche : Objets de recherche et pratiques « en éclosérie »* (p. 125-148). L'harmattan. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01337273/>
- Michelot, F., & Poellhuber, B. (2019). Au-delà de l'utilitarisme : Vers une refondation des modèles de compétences informationnelles. In K. Thierry & GRIIPTIC (Éds.), *Le numérique en éducation. Pour développer des compétences* (p. 45-76). Presses de l'Université du Québec. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjhzrtg.9>
- Pau, M. (2016). *Enquête sur les compétences informationnelles chez les ingénieurs. Master* (p. 92) [Rapport de stage - Master 2 Information et Documentation]. Lyon III Faculté des Lettres et Civilisations Département des Sciences de l'Information et de la Communication. INSA Lyon.
- Rey, B. (2014). *La notion de compétence en éducation et formation enjeux et problèmes*. #0, De Boeck.
- SCONUL Working Group on Information Literacy. (2011). *The SCONUL Seven Pillars of Information Literacy Core Model For Higher Education*. SCONUL Working Group on Information Literacy. <https://www.sconul.ac.uk/sites/default/files/documents/coremodel.pdf>
- Tardif, J. (2006). *L'évaluation des compétences. Documenter le parcours de développement*. Chenelière Education.
- Tardif, J., Poumay, M., Georges, F., Goudreau, J., Boyer, L., Belisle, M., Doucet, M., Maillart, C., Martinez Perez, T., & Gardier-Scheffers, P. (2017). *Organiser la formation à partir des compétences : Un pari gagnant pour l'apprentissage dans le supérieur*. De Boeck Supérieur.
- Tricot, A. (2004, juin 7). *La prise de conscience du besoin d'information : Une compétence documentaire fantôme ? - Doc pour docs. Doc pour docs*. <https://www.docpourdocs.fr/spip.php?article70>
- UNESCO, Munabi Babiiha, P., Bastos, M. I., Bowler, D., Braid, F. R., Canavaggio, P., Cyranek, G., Hopmann, C., Ito, M., Khan, A. W., Kisiedu, C., Kuzmin, E., Lau, J., Lor, P., Malbert, D., Nisbet, M., Radoykov, B., Sotheary, L., Springer, J., ... Zwimpfer, L. (2007). *Programme Information pour tous. PIPT. Rapport 2006/2007. Pour une information vivante*. Division de la Société de l'information. Secteur de la Communication et de l'information, Éd. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000159223_fre/PDF/159223fre.pdf.multi
- UNESCO, National Commission on Library and Information Literacy, & National Forum on Information Literacy. (2003). *Déclaration de Prague. « Vers une société compétence dans l'usage de l'information »*. (FORMIST, Éd.; P. Bernhard, Trad.). s.n. <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/1900-declaration-de-prague-vers-une-societe-competente-dans-l-usage-de-l-information.pdf>



3.3.

Information, recherche, culture des données

Mise en débat de la participation autour du projet de « *vie militante démocratique et digitale* »
d'Amnesty international France
Debating participation around Amnesty International France's "Democratic and Digital
Activist Life" project
Vincent Brulois
Université Sorbonne Paris Nord, LabSIC
brulois@sorbonne-paris-nord.fr

Mots-clefs : usages numériques, langage, association, participation, engagement.

Keywords : digital uses, language, association, commitment, involvement.

Résumé

En 2017, la section française d'Amnesty international (AIF) a décidé la refonte de l'Extranet. Cette refonte technique s'est transformée rapidement en un « *projet de vie militante démocratique et digitale* » plus ambitieux. Ce projet, couplé à l'arrivée en nombre de nouveaux membres, a obligé l'ONG à s'interroger sur les acteurs qui y agissent (sympathisant, adhérent, bénévole, militant) et à redéfinir l'interne (quel contenu numérique est accessible à qui ?). Les militants en particulier sont bousculés par ces dispositifs numériques dans leur façon de militer et leur mode de relation aux autres. En ce sens, ce nouveau projet de vie a activé un débat sur la culture de la participation comme sur les dimensions identitaire et sociale (comment suis-je reconnu pour ce que je fais ?). Au final, il nous invite à dépasser la simple fonctionnalité du dispositif numérique pour regarder ce qu'il incorpore du contexte organisationnel d'AIF et ce qu'il suscite de la part de ses acteurs.

Abstract

In 2017, the French section of Amnesty International (AIF) decided to redesign its Extranet. This technical overhaul quickly turned into a more ambitious "project of democratic and digital life activist". This project, coupled with the arrival of many new members, has forced the NGO to question the actors who are involved (sympathizer, member, volunteer, activist) and to redefine the internal structure (what digital content is accessible to whom?). Activists in particular are shaken up by these digital devices in their way of activism and their way of relationship to others. In this sense, this new life project has activated a debate on the culture of participation as well as on the identity and social dimensions (how am I recognised for what I do?). In the end, he invites us to go beyond the simple functionality of the digital device to look at what it incorporates from the AIF organizational context and what it arouses from its actors.

Mise en débat de la participation autour du projet de « *vie militante démocratique et digitale* » d'Amnesty international France

Vincent Brulois

Créée en 1971, AIF représente la section française de l'organisation non gouvernementale (ONG) Amnesty International. Ce mouvement international, qui se veut dès l'origine « *bénévole et militant* »¹, est né dix ans auparavant autour d'une thématique claire – l'exigence de libération des prisonniers d'opinion – et de trois valeurs fondatrices – neutralité, impartialité, indépendance – portées par un mot d'ordre simple – la stricte application du droit. Au cours du temps, ce « mandat limité et strictement défini » d'Amnesty international (de Montalembert 1980 :323) n'a jamais été perdu de vue. Son évolution raisonnée a ainsi favorisé une audience et une influence plus forte à l'échelle internationale. Tant et si bien qu'AIF est aujourd'hui une association en pleine croissance² qui connaît un développement conséquent de ses ressources financières (collecte de dons) et de ses ressources humaines (nouveaux adhérents comme nouveaux salariés).

Ce changement d'échelle a obligé l'ONG à adapter sa structure et à revoir son fonctionnement afin de maintenir « *une efficacité opérationnelle très forte [et] une vie démocratique intense* ». AIF s'agrandit et il lui faut réinventer des dispositifs de communication qui ne sont plus dimensionnés au nombre de personnes à qui ils s'adressent. C'est à ce titre qu'a été décidée la refonte de l'Extranet en 2017, laquelle s'est vite transformée en un « *projet de vie militante démocratique et digitale* ».

Ce passage d'une refonte technique à un projet plus ambitieux est loin d'être anodin. En effet, le dispositif numérique qu'il met en œuvre peut être perçu comme un support technique de « formalisation de la culture, de ses normes et valeurs, des méthodes, connaissances et savoir faire qui y sont mobilisées » (Groleau & Mayère 2007 :142). Ce projet vise à fermer son Extranet existant pour fondre ses contenus sur un portail unique accessible à tous. Mais la dénomination *Extranet* est elle-même ambiguë ; car l'utilisation qui en était faite était réservée à l'*interne*... sans pour autant s'adresser à tous les membres d'AIF ! Cette formalisation ne manque pas alors d'interroger le fonctionnement de l'ONG. Quelle réalité sociale, par exemple, l'usage de cet *Extranet interne* peut-il instaurer ?

Ce projet nous invite ainsi à réfléchir à la capacité des objets matériels à construire du collectif. À l'aune de celui-ci, nous montrerons que l'ouverture à de nouveaux membres a obligé AIF à redéfinir l'*interne* et à s'interroger sur les acteurs qui y agissent. Pour ce faire, nous passerons par deux éclairages : sur le langage utilisé pour nommer, puis sur l'identité des militants questionnée par le développement du nouveau dispositif numérique³.

Redéfinir l'*interne* : qui est in, qui est out ?

En son temps, N. Giroux remarquait que l'identité est reliée au langage, et le langage à la communication, comme « activité de nommer » ou de se déterminer, comme « mode de relation à l'autre » et donc comme « mode de création collective » (2001 :15). Force est de constater que ce projet de vie militante démocratique et digitale a été l'occasion pour AIF de redéfinir la place des acteurs (sympathisant, adhérent, bénévole, militant, salarié) et le mode de relations qu'ils entretiennent ensemble. Le starter de cette réflexion a été la construction de l'architecture

1. Ces verbatims, sans indication d'auteur, sont issus des entretiens que nous avons menés. Il en sera de même pour les suivants.

2. « *On est passé de 30000 membres en 2013 à 90000 aujourd'hui* », c'est-à-dire en 2018.

3. Pour cette analyse, nous nous appuyons sur une enquête par entretien (25) menée au sein de l'ONG et qui a donné lieu à une restitution. Notre corpus est donc constitué d'une parole sollicitée qui a permis de dégager une représentation du contexte d'action ou de travail des acteurs dans ce contexte de changement.

du nouveau site et, précisément, le moment de la définition des normes d'accès aux contenus numériques.

Le travail a été d'ampleur. L'Extranet existant avait un « *vrai problème d'architecture* » empêchant de trouver les informations et réduisant de fait le trafic. En outre, le site n'était ni accueillant sur la forme (utilisation peu intuitive), ni compréhensible sur le fond (contenu trop disparate voire peu adapté). Enfin, l'accessibilité manquait de clarté : « *Quand je suis arrivé, on m'a expliqué que l'Extranet, c'était en interne* » ! L'interprétation du terme *interne* était ambiguë, signifiant parfois interne à l'ONG, parfois interne au seul Secrétariat national. Dans les deux cas, l'*Extranet interne* servait plus à relayer l'information – une base de données plutôt exhaustive – qu'à relier les membres entre eux – l'interactivité étant réduite. Dans son format initial, c'était donc un outil d'informations mais pas de communication. Paradoxe latent car AIF, s'identifiant comme un monde de communication, un « *mouvement dans lequel on débat* », n'était pourtant pas équipée pour débattre et communiquer en interne de façon organisée.

Il est vrai que la difficulté est grande : « *Les membres sont éparpillés aux quatre coins de la France avec des réalités extrêmement diverses* ». Ce contexte singulier fait donc apparaître des acteurs qui ne partagent ni unité de temps (chaque adhérent donne de son temps en fonction de ce qu'il peut faire), ni unité de lieu (au Secrétariat national, dans un groupe local ou une antenne Jeunes), ni unité d'action (soutenir tel un donateur, appartenir tel un adhérent, agir tel un militant, s'impliquer tel un bénévole, travailler tel un salarié). Mais cette difficulté avait du mal à cacher des incohérences. Pour exemple, les « *jeunes* » sont regroupés au sein d'antennes Jeunes dans lesquelles l'adhésion à AIF n'était pas obligatoire. Pourtant motivés pour agir, ils n'avaient pas accès aux informations et au matériel de mobilisation disponible sur l'Extranet, limitant de fait leur capacité d'action. Par conséquent, les responsables étaient obligés d'envoyer informations et matériel par d'autres canaux numériques de communication : « *Ça n'avait aucun sens* » !

Il est plutôt habituel de considérer qu'un Extranet/Intranet est un dispositif *permettant*, c'est-à-dire « hyper-organisateur » dans le sens où il fait « émerger des modalités originales de coordination et de traçabilité des processus d'action collective » (Le Moëne 2006 :12). Dans notre cas, l'*Extranet interne* était plutôt un dispositif *empêchant*, puisque les jeunes militants devaient contourner l'accès interdit pour mettre en place des processus d'action collective. Un tel agencement venait à la fois contraindre leurs actions et en habiliter d'autres de leur part, faisant la part belle à leur créativité. Dès lors, il apparaît que les normes, pourtant techniques, ont un « caractère irréductiblement social », pouvant faire émerger une « altération des formes instituées » de rapports sociaux (Le Moëne 2013 :2) : des militants ne pouvant avoir accès aux informations et au matériel pour militer, des militants jugés plus militants (dans les groupes locaux) que d'autres (dans les antennes Jeunes). On peut alors comprendre le projet de vie comme une correction de cette altération : « *Le projet ne vise pas une amélioration du trafic sur un site qui est mal ciblé, mais vise à défaire un site qui est mal ciblé* ». Un portail numérique unique a été privilégié, proposant soit un parcours engagement (accessible à tous), soit un parcours adhérent (à accès restreint). Le statut définit donc le droit d'accès et organise le portail afin que chaque acteur ait accès à l'information qui lui est nécessaire ou disponible. Cette nouvelle norme permet ainsi de basculer d'une dynamique d'altération à une dynamique « d'adaptation ou d'émergence de nouvelles formes sociales » (idem).

De sorte, un parallèle peut être établi avec ce que l'on nomme un système d'activité, c'est-à-dire un système qui regroupe « l'individu, les outils (...) qu'il utilise, ses relations avec la communauté qui l'entoure et le produit qu'il se propose de réaliser, les interactions qui s'y produisent, les transformations qui s'y opèrent » (Gilbert & alii 2013 :70). Dans ce sens, ce projet de vie n'est-il pas la transformation du système d'activité informationnel et communicationnel d'AIF ? Dans ce système d'activité, le langage y apparaît bien comme un

élément fort construisant la réalité des individus. Preuve en est, la réflexion menée sur ce qui est externe (sympathisant, donateur) et ce qui est interne (adhérent), et sur les différents niveaux d'interne (bénévole, militant, salarié). Réflexion qui a obligé à redéfinir chaque acteur et le rôle qu'il joue dans l'ONG. Le langage est bien une dimension essentielle des interactions sociales entre individus. La participation de ceux-ci à la vie d'AIF dépend de leur capacité à se comprendre et à s'entendre sur les règles de travail et de fonctionnement, règles qui sont de l'ordre d'un langage commun. En fin de compte, il s'agit de générer un dialogue permanent entre des acteurs qui « *ne se connaissent pas parce qu'ils sont jamais là au même moment* ». Ainsi, l'ONG est en permanence conduite à imaginer et concevoir des espaces et des moments d'échanges⁴ si ce n'est originaux, à tout le moins adaptés à son histoire, permettant de faire tenir ensemble des acteurs aux motivations et logiques d'action diverses.

Au sein du Secrétariat national par exemple, bénévoles et salariés agissent selon deux modes de régulation a priori bien distincts. Le salarié est là pour ses compétences, le bénévole pour le temps qu'il donne. Pour autant, au quotidien, le travail à faire prime sur le statut des individus qui sont en relation : les uns et les autres doivent agir de concert et coopérer. Mais cette coopération est rendue difficile par le fait que le temps des bénévoles n'est pas le temps des salariés. En outre, si des salariés reconnaissent les bénévoles comme des « *collègues* », certains militants a contrario accordent peu de légitimité au salarié⁵ : « *Ce sont nos salariés (...), c'est nous qui les employons, c'est le mouvement qui les emploie* ». De fait, la relation de travail rend les rapports sociaux complexes. Le salarié est régi par un contrat explicite – de travail – avec une valeur juridique alors que le militant agit dans le cadre d'un contrat implicite, sans valeur juridique mais avec une valeur morale. Pourtant, le militant, bien que bénévole, « *est aussi inscrit dans un processus de travail en commun* ». Il s'inscrit dans un collectif d'actions organisé, il ne fait pas ce qu'il veut, il doit rendre des comptes à AIF puisqu'il a décidé de s'engager.

Le projet de vie a donc fait émerger du non-dit à partir de ce questionnement sur les termes : « *On a passé un mois au début du projet pour redéfinir ces termes, même le mot bénévole* ». Ce travail de dénomination a servi à rappeler le rôle de chaque acteur dans l'ONG et à aplanir des différends. La langue a été au centre de ce travail en commun, permettant de percevoir que la langue « *véhicule toujours des croyances, des représentations, des visions du monde* » (Salles 2019 :39). Ainsi, tout se passe comme si ce projet avait été un « *système de formalisation des représentations* » d'AIF (42), comme s'il avait été le déclencheur d'une redéfinition de l'ONG (comment voulons-nous agir dans notre environnement, comment devons-nous nous organiser pour le faire), comme si il avait permis de renforcer les « *équilibres fondamentaux* » qui font AIF.

S'engager, militer : agir à l'heure numérique

Au-delà des questions de dénomination, ce projet de vie fait apparaître une autre difficulté, portée par la qualification *digitale* du projet. Au sein de l'ONG, les militants en particulier sont bousculés par les outils numériques dans leur façon de militer et de s'engager, interrogeant de fait la matérialité du social. En ce sens, si le dispositif numérique a bien une finalité utilitaire, son usage « *dépasse la stricte fonctionnalité, (...) par ce qu'il incorpore et par ce qu'il suscite* » (Lacoste 2000 :). Il convient donc de s'intéresser à l'engagement et aux façons de s'engager aujourd'hui à travers l'exemple d'AIF.

4. Entre autres moments, AIF a aussi mis en place des Rencontres interrégionales, un Campus d'été, des Rencontres Jeunes qui complètent la structure organisationnelle bâtie autour des Groupes locaux, des Antennes jeunes, du Conseil national, du Secrétariat national et de l'Assemblée générale.

5. Il conviendrait même de différencier plus clairement le bénévole du militant. Ainsi, « *un militant est forcément bénévole ; alors qu'un bénévole n'est pas forcément militant* ». Pour sa part, P. Lyet identifie le bénévole comme un « *militant aux ambitions modestes* » (1997).

Hier, « *quand on adhéraait (...), on s'engageait à faire trois lettres par mois* », comme une preuve concrète de son engagement. Les échanges informationnels étaient basés sur l'écrit, l'imprimé en constituait le vecteur et chaque semaine, au Secrétariat national, « *il y avait une grande journée de mise sous pli ; on envoyait des tas de papiers un peu partout en France* », dans les groupes locaux. Aujourd'hui, du *print* au numérique, la responsabilité a changé de sens : chaque militant n'est plus informé par son groupe local, mais doit s'informer via le portail numérique. De la forme transitive à la forme pronominale, l'information n'est plus transmise mais accessible, impliquant une démarche active de chacun. Un changement de logique fort que des militants ont du mal à intégrer⁶. En revanche, d'autres (les jeunes, les nouveaux adhérents) s'y retrouvent et prolongent leur usage personnel des réseaux sociaux à leur nouvel engagement associatif. Quelques-uns poussent même à penser que liker, c'est s'engager... tout au moins « *c'est une première étape* », « *c'est important* », « *c'est un acte quoi !* ».

Liker, s'engager, militer, la confusion s'installe. On peut définir l'engagement comme une « envie d'agir », envie elle-même déclenchée par une « raison d'agir » (Pierron 2006 :53). Nombre de nos interlocuteurs ont ainsi avancé le « *besoin d'agir* » comme élément fondamental de leur arrivée chez AIF. Mais cette cohérence dans l'action peut n'apparaître que dans la durée. L'engagement, en effet, n'est pas toujours pris « délibérément », il peut se former « progressivement » (Becker [1960] 2006 :8). H. S. Becker a parlé de « paris subsidiaires » (2006 :6) successifs pour caractériser des « éléments externes à l'action » mais qui « engage[nt] l'individu à agir dans une situation donnée » (2006 :12). Des préalables à l'action en quelque sorte, des « actes préparatoires » (Joule & Beauvois [1987] 2002) qui peuvent entraîner l'individu vers l'engagement. S'arrêter à la sortie du métro pour écouter des rabatteurs d'AIF, être sensible à leurs arguments et continuer par une réunion d'information, participer aux échanges sur des forums sont autant d'événements « modestes » aux effets pourtant « engageants » (Bernard 2015 :91). Les propos tenus se font l'écho de cette envie et de cette raison d'agir. Pour l'une, c'est le « *côté international* » qui a guidé son entrée dans l'ONG ; pour un deuxième, son adhésion est liée à son « *histoire* » ; tandis qu'une dernière énonce de façon simple mais forte : « *J'ai une indignation* » ! D'autres ont rationalisé leur engagement chemin faisant. « *Amnesty m'a permis de me structurer* » reconnaît l'un, « *Je n'étais pas de la génération où les femmes travaillaient et se sont émancipées, et Amnesty avait le temps de m'apporter cela* » avoue l'autre. Se construire en tant qu'individu ou s'émanciper de sa trajectoire biographique, ces deux propos indiquent par l'exemple que « les individus poursuivent souvent une ligne d'action pour des raisons tout à fait étrangères à l'action elle-même » (Becker [1960] 2006 :11). Il n'en reste pas moins que l'engagement n'est pas « gratuit » pour l'individu, il se fait au prix de la « mobilisation de sa liberté » (Pierron 2006 :53), et en premier lieu du temps qu'il donne à l'organisation pour laquelle il s'engage, tel le militant.

Mais, les formes de militance évoluent avec leur époque et la demande d'engagement concret d'hier (trois lettres de soutien par mois) n'est plus possible aujourd'hui. Il faut accepter désormais la diversité des formes d'engagement. Cela conduit AIF à penser des participations individuelles multiformes, des participations *à la carte* en quelque sorte : « *Mon bénévolat, il est important pour moi ; mais il doit entrer dans mon emploi du temps* ». L'engagement se personnalise, l'individu est plus dans l'attente d'effets pour soi, quasi-immédiats et qui n'engage à rien sur la durée. Des militants « *de passage* » qui jonglent avec leur vie et s'engagent sur des « *actions ponctuelles* ». Une transformation des engagements s'opère. La recherche d'un « résultat concret » notamment, tend à privilégier des actions « dont les effets sont visibles et où l'apport personnel est plus perceptible » (Demoustier 2002 :106). En une

6. Fin 2017, il n'y avait qu'environ 6000 adhérents inscrits sur l'Extranet *interne*, dont une minorité actifs, pour près de 90000 membres.

formule, « on s'investit plus intensément dans l'action mais moins dans l'association » (Worms 2000 :3).

Prémices d'un engagement plus *distancié* ? Pour certains en tout cas, l'engagement associatif a aujourd'hui des allures moins engageantes car sa formalisation dans des institutions aux codes bien précis décourage ou attire moins. La « part d'impulsion initiatrice » qui lui est attachée « disparaît et perd de sa radicalité dans la lourdeur des institutions qui le mettent en œuvre » (Pierron 2006 :57). Pour les associations, il s'agit alors de retrouver la fraîcheur de cette impulsion dans des dynamiques organisationnelles et communicationnelles adaptées à l'époque. AIF n'y échappe pas : « *On a de plus en plus de membres, mais on a moins de groupes locaux* », car les nouveaux adhérents « *n'ont pas envie d'y aller* ». L'envie de s'engager est toujours présente, mais la façon de militer change, la façon d'interagir change, la façon de se parler change, demandant une autre organisation, de nouveaux outils de communication.

C'est bien la question de la participation aujourd'hui qui se pose pour l'ONG : « *On doit recruter des gens, les convaincre de rester avec nous et de participer* ». Être un « *mouvement de bénévoles et de militants* », comme le revendique AIF, est une force indéniable mais aussi un « *sacré travail* » ! Jusqu'à présent, le bénévolat s'inscrit dans un « principe de participation désintéressée » (Combes & Ughetto 2010 :153), l'engagement associatif relevant d'une « démarche non rémunérée » et donc « dépourvue de tout caractère d'obligation » (Vermeersch 2004 :682). Dès lors, l'individu est libre d'exercer son engagement comme il l'entend... Il s'agit donc bien d'un *sacré travail* au sein d'AIF pour organiser l'implication et la participation de chacun. Deux exemples. Pour les « *jeunes* » d'une part, ayant envie d'agir, ils veulent pouvoir agir. La manière nouvelle dont ils s'approprient le cadre est recherchée par l'ONG : « *la force de [leur] engagement, c'est [leur] créativité, [leur] fantaisie* » au risque que les actions menées soient « *plus punchy [que de faire] de l'écriture de courriers* ». Mais cette nouvelle manière de voir et d'agir bouscule les habitudes établies. Leur participation est voulue, souhaitée, encouragée, mais ne peut se faire que dans une structure adaptée, repensée, plus souple, qui remet en cause les équilibres internes. Pour les nouveaux adhérents d'autre part, s'engager, c'est donner de son temps, « *une denrée rare* ». Mais s'ils se disent engagés, ils ne se perçoivent pas militant. Ils s'engagent sur projet, autour d'une thématique ou sur un événement particulier. Pour AIF, il s'agit donc de « *proposer mais pas [d']imposer* ». Pour les uns comme pour les autres, l'animation du mouvement, notamment sur les réseaux numériques, devient alors essentielle mais complexe, du fait de la diversité des engagements et des possibilités de participation, du fait du nombre : « *On n'anime pas une communauté de quelques milliers de membres de la même manière qu'une communauté de plus de 100000* ». Cela demande des connaissances, des compétences, des outils adaptés et un certain professionnalisme ; autant d'éléments auxquels tente de répondre le projet de vie.

Pour l'ONG, la dynamique de professionnalisation se traduit alors par un recrutement de salariés, plus ou moins important en quantité – pour faire « *tourner la boutique* » –, mais essentiel en qualité – « *la montée en compétences est indispensable* ». AIF est certes un lieu d'engagement, mais aussi un lieu de travail. De fait, la « participation bénévole requiert de plus en plus de compétences » afin d'occuper les postes administratifs ou juridiques qui se développent par cette démarche de professionnalisation (Bernardeau-Moreau & Hély 2007 :11). Si l'activité associative mobilise toujours la conviction des individus, elle mobilise désormais aussi pour une bonne part la qualification acquise par la formation initiale comme les compétences acquises par l'expérience professionnelle. Cet état de fait est à même de provoquer une profonde mutation de l'engagement des militants⁷, à tout le moins de modifier les relations internes entre tous les acteurs de l'organisation.

7. En parallèle du projet de vie, une réorganisation a eu lieu au Secrétariat national. À cette occasion, le pôle *Vie militante* a été rebaptisé pôle *Engagement et éducation aux droits humains* : « *L'objectif était d'ouvrir des discussions et d'expliquer pourquoi aujourd'hui on se recentrait sur l'engagement* ». Cela marque le constat que, si un militant est engagé, un nouvel adhérent peut s'engager, sans être *vraiment* militant.

Le projet de vie militante démocratique et digitale a activé chez AIF un débat sur la « culture de la participation » en tant que vecteur « [d']engagement et [d']agir »⁸. Au final, il nous invite à dépasser la simple fonctionnalité du dispositif numérique pour regarder ce qu'il incorpore du contexte organisationnel de l'ONG et ce qu'il suscite de la part de ses acteurs. Nous nous sommes ainsi rendu compte que la définition de ce qui est *in* et de ce qui est *out* a participé de « l'instauration d'un réel » (Denis 2006 :8) dans lequel le langage a joué un rôle majeur. Ce projet a été l'occasion d'interroger le vocabulaire interne et de « faire émerger une compréhension partagée des termes [employés] ». Par exemple, que signifie « militer par rapport à s'engager » ?

Ces discussions nécessaires n'ont pas aplani toutes les différences. Pour les uns, « militer, c'est agir » confortant l'idée qu'un militant est un « activiste »; mais pour d'autres, le terme militant est trop « enfermant ». L'essentiel est la façon dont AIF répond au besoin d'engagement de chaque individu en mettant en avant « la force des personnes qui participent au changement sans les enfermer dans des catégories ». Hier, l'ONG était structurée autour de ses militants et bénévoles ; aujourd'hui, elle veut intégrer dans son fonctionnement d'autres figures, qui se retrouvent autour de la notion d'engagement, mais pas forcément sur celle de militant, quitte à le devenir plus tard. Le travail de dénomination a donc fait émerger un « processus langagier complexe qui consiste à faire exister quotidiennement une organisation » (Denis 2006 :8), un langage commun producteur de lien social à travers les actions menées et les outils numériques utilisés.

Pour G. Balandier, une société est moins un ensemble construit et fini, « déjà fait, unifié et reproductible », qu'un ensemble en construction (1999 :19). À son échelle, AIF – organisation composée de mondes sociaux différents et pourtant complémentaires – donne l'image d'une micro-société qui se conçoit comme « une création permanente et incertaine, une production continue, jamais achevée, toujours à reprendre » (idem). Audience accrue en interne et influence renforcée en externe, les évolutions de l'ONG l'obligent à interroger ses modalités d'action, son processus de communication et son organisation. A. de Montalembert prônait déjà à l'orée des années 1980 « l'invention de relais nouveaux » afin « d'éviter qu'un fossé ne se creuse à la longue entre les [anciens] membres (...) et le [nouveau] public dont la participation ponctuelle mais massive donne son relief à l'action du mouvement » (1980 :330). Des *relais nouveaux*, c'est justement ce à quoi s'essaie AIF aujourd'hui avec son projet de vie militante digitale et démocratique.

Bibliographie

- Balandier, G. (1999/2004). Préface. Dans M. Douglas, *Comment pensent les institutions ?* (pp. 13-19). La Découverte.
- Becker, H. S. (1960). « Notes sur le concept d'engagement ». *Tracés*, (11). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/traces.257>.
- Bernard, F. (2015). La communication des organisations entre questions d'influence et questions d'autonomie. L'actualité des notions d'engagement, d'émergence et d'institution. *Communication & organisation*, 1(47), 85-95.
- Bernardeau-Moreau, D. & Hély, M. (2007). Transformations et inerties du bénévolat associatif sur la période 1982-2002. *Sociologies pratiques*, 2(15), 9-23.
- Combes, M.-C. & Ughetto, P. (2010). Malaise dans l'association : travail, organisation et engagement. *Travailler*, 2(24), 153-174.

8. Texte de l'appel à communication du 23^e Congrès de la SFSIC (Axe 3 Point 3).

- Demoustier, D. (2002). Le bénévolat, du militantisme au volontariat. *Revue française des affaires sociales*, (4), 97-116.
- Denis, J. (2006). Préface : les nouveaux visages de la performativité. *Études de communication*, 1(29), 8-24.
- Gilbert, P., Raulet-Croset, N., Mourey, D., & Triomphe, C. (2013). Pour une contribution de la théorie de l'activité au changement organisationnel. *@GRH*, 2(7), 67-88.
- Giroux, N. (2001, 13-15 juin). *La gestion discursive des paradoxes de l'identité* [communication orale]. X^e Conférence de l'Association internationale de management stratégique, 13-15 juin 2001, Québec (Canada).
- Groleau, C. & Mayère, A. (2007). L'articulation technologies-organisations : des pistes pour une approche communicationnelle. *Communication & organisation*, (31), 140-163.
- Joule, R-V. & Beauvois, J-L. (1987/2002). *Petit Traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens*. Presses universitaires de Grenoble.
- Lacoste, M. (2000). Les objets et le travail en collectif. Dans P. Delcambre, *Communications organisationnelles : objets, pratiques, dispositifs* (pp. 23-34), Presses universitaires de Rennes.
- Le Moëne, C. (2006). Quelques remarques sur la portée et les limites des modèles de communication organisationnelle. *Communication & organisation*, (30), 48-76.
- Le Moëne, C. (2013). Entre formes et normes. Un champ de recherches fécond pour les SIC. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (2). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/rfsic.365>.
- Lyet, P. (1998). *L'Organisation du bénévolat caritatif*, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales ».
- Montalembert, A. (de) (1980). Amnesty International. La défense des droits de l'homme à la portée de tous. *Études*, 352(3), 319-332.
- Pierron, J.-P. (2006). L'Engagement. Envies d'agir, raisons d'agir. *Sens-dessous*, 1(0), 51-61
- Salles, M. (2019). Langages au travail : enjeux de pouvoir et d'émancipation. Dans É. Bourdu, M. Lallement, P. Veltz et T. Weil (dirs.), *Le Travail en mouvement* (pp.30-45). Presses des Mines.
- Vermeersch, S. (2004). Entre individualisation et participation : l'engagement associatif bénévole. *Revue française de sociologie*, 45(4), 681-710.
- Worms, J.-P. (2000). L'individu, défi et chance pour les associations. *Projet*, (264). Consulté sur <https://www.revue-projet.com/articles/2000-12-worms-l-individu-defi-et-chance-pour-les-associations/7608>.

Numérisation dans l'enseignement supérieur : quelles transformations, quelles stratégies et
quelles incidences pour les enseignants-chercheurs en 71^{ème} section ?
Digitalization in universities: what transformations, what strategies and what implications for
teacher-researchers in 71st section?

Sidonie Gallot

LERASS, Univ. Paul Valéry Montpellier 3

sidonie.gallot@univ-montp3.fr

Valérie Lépine

LERASS, Univ. Paul Valéry Montpellier 3

valerie.lepine@univ-montp3.fr

Céline Paganelli

LERASS, Univ. Paul Valéry Montpellier 3,

celine.paganelli@univ-montp3.fr

Dorsaf Omrane

LERASS, Univ. Paul Sabatier Toulouse 3

dorsaf.omrane@iut-tlse3.fr

Hans Dillaerts

LERASS, Univ. Paul Valéry Montpellier 3,

hans.dillaerts@univ-montp3.fr

Résumé

La conjoncture sociétale de numérisation transforme en profondeur les organisations, les professions, tant à l'échelle collective qu'individuelle et l'enseignement supérieur en France n'y échappe pas. Notre proposition s'intéresse aux effets de la numérisation sur l'évolution des activités et des pratiques des enseignants-chercheurs en SIC. A partir d'une méthodologie mixte reposant sur une enquête quantitative menée fin 2021 et une étude qualitative par entretiens début 2023, cette contribution étudie les incidences de la numérisation sur les conditions d'exercice du métier d'enseignant-chercheur en 71^{ème} dans les trois dimensions de l'activité universitaire : pédagogie, recherche et administration.

Mots-clés : numérisation, transformations, pratiques info-communicationnelles, enseignants-chercheurs, SIC, universités

Abstract

The societal context of digitization is profoundly transforming organizations and professions, both collectively and individually, and universities in France are no exception. Our proposal focuses on the effects of digitization on the evolution of activities and practices of teacher-researchers in Information and Communication studies. Using a mixed methodology based on a quantitative survey conducted at the end of 2021 and a qualitative interview study conducted at the beginning of 2023, this contribution studies the impact of digitalization on the profession practice conditions of teachers-researchers attached to the 71st section of the CNU at the level of the three dimensions of university activity : teaching, research and administration.

Keywords: digitalization, transformations, info and communication practices, *teacher-researchers*, universities

Numérisation dans l'enseignement supérieur : quelles transformations, quelles stratégies et quelles incidences pour les enseignants-chercheurs en 71^{ème} section ?

Sidonie Gallot, Valérie Lépine, Céline Paganelli, Dorsaf Omrane, Hans Dillaerts

1. Contexte et facteurs de transformation de l'ESR

De nombreuses enquêtes, en lien avec les publics de l'enseignement supérieur portant essentiellement sur les pratiques pédagogiques et les usages numériques sont régulièrement menées localement ou nationalement. Dans le contexte de la crise liée à la COVID-19, elles se sont multipliées pour évaluer, entre autres, les incidences du tout distanciel ou de l'hybridation sur la pédagogie, mais aussi pour connaître les risques d'isolement et les troubles psychosociaux liés à la pratique du télétravail pour les personnels ou des cours à distance pour les étudiants. Or, peu d'entre elles interrogent frontalement les dynamiques globales de transformation du supérieur qui affectent le métier d'enseignant-chercheur en général et d'autant moins dans une appréhension disciplinaire.

Partant de l'hypothèse que les collègues relevant du champ de l'information-communication pourraient être particulièrement concernés et impliqués dans certaines de ces dynamiques d'évolutions – au titre de leurs champs d'expertises pluriels : pratiques, usages et effets du numérique, mutations des formes organisationnelles et information-communication organisationnelle, discours managériaux, informations et compétences professionnelles, etc. – et dans la conjoncture particulière qu'a été la période COVID-19 menant à un usage massif du numérique, nous avons engagé une enquête quantitative à l'hiver 2021 dont les résultats sont approfondis, enrichis de l'expérience post-crise et mis en perspective dans une seconde recherche qualitative conduite début 2023.

1.1 Quelques éléments de contexte : Une crise dans la crise ?

Un certain nombre d'études documentent, depuis le début des années 2000, les mutations du système universitaire (Jorda, 2007 ; Mercier, 2012 ; Mercier, 2013 ; De La Broise, 2013). Ces transformations s'inscrivent dans une vision libérale de l'enseignement supérieur qui impose de nouvelles méthodes de management et conduit à inscrire les universités dans une logique de « marchandisation des savoirs » (Jorda, 2007). Dans ce contexte, associé à une baisse continue des moyens et une bureaucratisation de l'activité, les EC se sentent empêchés d'exercer pleinement leurs missions premières au détriment de tâches et procédures administratives lourdes et chronophages (Aït Ali et Rouch, 2013 ; De La Broise, 2013), ils questionnent le sens de leur travail et « *font face à une situation d'aliénation professionnelle* » (Mercier, 2012) de perte d'autonomie et d'autorité (de La Broise, 2013). Des articles plus récents témoignent d'un mal-être des universitaires et d'une exposition accrue aux risques psychosociaux (Jego et Guillo, 2016 ; Université Paris-Nanterre, 2018 ; Gordoun *et al.*, 2021) exacerbés par la crise sanitaire (Boudokhane-Lima *et al.*, 2021).

1.2 Une numérisation accélérée

Cette dynamique de transformation va de pair avec la numérisation. Les nouvelles politiques managériales et organisationnelles ainsi que les réformes qu'elles engagent, sont supportées voire permises par un recours aux TIC (Barats, 2009 ; Robert, 2014). Ainsi en est-il de la dématérialisation des procédures, des logiques d'évaluation impliquant la production et la saisie d'indicateurs, des plateformes omniprésentes dans toutes les composantes de l'activité

d'enseignant-chercheur, auxquelles s'ajoute l'incitation à développer l'enseignement à distance.

Ce déploiement exponentiel contribue pour les universitaires, au même titre que pour les acteurs des organisations (Carayol et Laborde, 2019), à un malaise dont la portée est considérable. Outre les problématiques liées à l'appropriation des outils, à l'augmentation des charges et responsabilités (proportionnelle aux baisses d'effectifs RH) aux changements des pratiques d'enseignement et de recherche (Aït Ali et Rouch, 2013), il engendre des phénomènes connus et étudiés dans notre discipline, d'accélération (Rosa, 2010), de multi-activité et de dispersion (Datchary, 2004). Si ces évolutions préexistaient à la situation sanitaire exceptionnelle que nous avons connue, la crise de 2020-21 paraît les avoir encore accélérées et renforcées : comment cela se traduit-il pratiquement dans nos activités quotidiennes actuelles ?

Ces premiers éléments engagent un travail d'analyse et de réflexivité au moins dans trois niveaux imbriqués : micro à propos du vécu et l'expérience sensible ; macro sur la portée politique et disciplinaire de ces transformations (deux niveaux qui ne sont pas traités dans cette contribution mais qui feront l'objet d'autres publications) ; et méso qui concerne les pratiques de travail liées aux missions et au métier d'EC qu'il s'agisse de comportements individuels ou plus collectifs à l'échelle organisationnelle voire institutionnelle. Nous nous intéressons ici tout particulièrement aux incidences de la numérisation des pratiques professionnelles des enseignants-chercheurs (EC) en SIC.

2. Méthodes, thématiques abordées et profil des répondants

La recherche que nous avons engagée combine des méthodes quantitatives et qualitatives. En première phase, une première enquête quantitative a été réalisée en décembre 2021 par questionnaire auto-administré auprès des enseignants et EC en SIC *via* le relais de laboratoires et responsables de formation ou de composantes¹. La population estimée est d'environ un millier de personnel relevant de la 71^{ème} section, soit un peu moins de 800 EC plus les enseignants titulaires 2nd degré, Ater et CDD. 136 questionnaires exploitables ont été remplis. Les questions fermées à choix multiples ou à échelle de likert ont été complétées par des questions ouvertes.

En seconde phase, l'enquête qualitative a reposé sur une approche compréhensive et des entretiens semi-directifs conduits entre janvier et mars 2023 auprès d'EC en SIC dont nous avons varié les profils pour avoir une représentativité significative, sans prétendre à l'exhaustivité. Ont été interviewés : 10 hommes et 17 femmes ; 21 MCF et 6 PU. Sont représentés : les sites de Besançon, Bordeaux, Clermont-Ferrand, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Paris, Rennes, Strasbourg, Tarbes, Toulon, et Toulouse. La variété des structures d'exercice des collègues a fait l'objet d'une attention particulière : ainsi sont représentés les départements d'universités (14), les IUT (9), les écoles (2) et les Inspé (2). L'ancienneté des collègues a été prise en compte pour interroger des collègues dont l'expérience se répartit comme suit : moins de 5 ans (2), entre 5 et 10 ans (6), entre 10 et 15 ans (6) et enfin plus de 15 ans d'ancienneté (11). Enfin, leur implication dans des responsabilités variées a permis d'avoir le témoignage de responsables de diplômes, de formations, de départements, de laboratoires, d'équipes de recherche, etc.

Les thèmes abordés en entretien² se structurent autour de plusieurs questionnements qui visent à expliciter et discuter la perception d'une évolution diachronique de l'ESR, du métier d'EC et de l'incidence du numérique dans ce contexte global ; à apporter un éclairage sur les facteurs de transformation des pratiques professionnelles concernant les volets pédagogique,

¹ Annexe 1. Enquête quantitative

² Annexe 2 : Recherche qualitative

administratif et de recherche ; à mettre au jour les adaptations, contournements, résistances, opportunités individuelles comme collectives, notamment à l'égard du numérique.

3. Quelles incidences sur les pratiques et les activités des enseignants-chercheurs³ ?

Les missions des EC sont définies par le code de l'éducation (L123-3) et détaillées dans un document disponible sur le site du ministère de l'ESR⁴ : si les missions de formation-enseignement (incluant les enjeux d'orientation et d'insertion) et de recherche (incluant valorisation, diffusion et internationalisation) sont clairement identifiées, il est frappant qu'il ne soit nullement fait référence explicitement à l'activité de gestion, d'administration dont la part s'est largement accrue dans les dernières décennies - sinon comme des « facettes du métier » d'EC. Les « responsabilités » telles que la conduite de projet ou d'équipe de recherche, l'encadrement et la gestion de formation impliquent une multitude de tâches peu visibles et peu valorisées dans les carrières qui sont en grande partie (mais pas seulement) exercées ou consolidées *via* des dispositifs numériques - auxquelles peuvent s'ajouter des activités liées à des mandats ou « missions » de représentations ou d'exercice local, national voire international. Si ces activités sont, dans la réalité quotidienne des EC, largement intriquées, nous avons retenu une partition synthétique en trois volets : pédagogique, recherche, administratif.

3.1 Activités pédagogiques : crise, adaptations et ingénieries

L'activité pédagogique distingue très nettement les trois phases temporelles présentes dans notre questionnement : l'avant, le pendant et l'après crise COVID-19. Ce volet a été particulièrement affecté par la phase pandémique avec le « tout distanciel ». Il est à noter que si les témoignages sont relativement convergents autour des pratiques, quelles que soient les structures d'exercice des interviewés et les formations, leurs missions et charges de travail semblent influencées par deux facteurs : la/les responsabilités endossées sur la période de confinement et l'ancienneté.

Concernant le contexte numérique avant la pandémie, excepté les collègues dispensant des formations en EAD, le recours au numérique principalement limité aux plateformes pédagogiques telles que Moodle, n'était pas systématique et dépendait de choix individuels. La familiarisation avec ces outils était très variable en fonction des pratiques de l'établissement, des besoins de l'enseignant, de la nature des enseignements et des situations personnelles (éloignement géographique du lieu d'habitation etc.). Les usages consistaient essentiellement au dépôt de ressources complémentaires au cours, à la création de QCM d'évaluation ou à la remise des travaux.

Les interviewés distinguent, dans la période de crise, plusieurs phases dont celle du premier confinement qui, en imposant un recours exclusif au numérique, a marqué une rupture nette avec les pratiques habituelles à la fois dans les sphères professionnelles et personnelles⁵ et ce, dans une temporalité particulièrement accélérée. Elle a été particulièrement marquante et pour

³ Pour des conventions d'écriture, le masculin est utilisé pour rapporter les propos des personnes interrogées en dépit d'un échantillon comportant majoritairement des femmes.

⁴ Repères pour l'exercice du métier d'enseignant-chercheur (esr.gouv.fr, 2019) https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/documents/reperes_exercice_metier_enseignant_chercheur_1145863.pdf

1° La formation initiale et continue tout au long de la vie ; 2° La recherche scientifique et technologique, la diffusion et la valorisation de ses résultats au service de la société. (...); 3° L'orientation, la promotion sociale et l'insertion professionnelle ; 4° La diffusion de la culture humaniste, en particulier à travers le développement des sciences humaines et sociales, et de la culture scientifique, technique et industrielle ; 5° La participation à la construction de l'Espace européen de l'enseignement supérieur et de la recherche ; 6° La coopération internationale.

⁵ Si cet aspect ne fait partie de cette contribution, le confinement et la bascule massive et générale en télétravail a affecté les enseignants et leurs conditions de travail : conjoint en télétravail, garde d'enfants et école à domicile, disposition du foyer et des espaces de travail et de vie, etc.

nombre d'entre eux, déstabilisante. Ils la nomment « *phase de stupéfaction* », « *turbulences* », il se sont sentis « *livrés à eux-mêmes* ». Elle a soulevé trois catégories de problèmes : technique, pédagogique et psycho-sociale.

La défaillance technique : L'usage préalable des dispositifs numériques disponibles étant limité voire pour certains quasi inexistant (en dehors des mails), dans l'urgence les premières difficultés ont été des problèmes d'équipement et de techniques : systèmes informatiques défaillants, performance insuffisante des serveurs, surcharge du réseau ; mais aussi problèmes d'accessibilité pour des non titulaires n'ayant pas activé leurs identifiants institutionnels. Face à cette situation, et dans l'urgence, les EC ont été amenés à détourner les outils institutionnels et ont opté pour des dispositifs alternatifs parfois contestés (eg. achat personnel des licences informatiques). Les responsables de formation, chefs de départements et chargés de missions TIC (s'ils existent) ont pris en charge cette organisation technique et cherché des solutions pour assurer la « continuité pédagogique » en ligne avec ou sans homogénéisation des plateformes : « *on a brutalement basculé dans la généralisation de la visioconférence. Avant c'était des cas particuliers avec locaux et assistance pour conférences ou COS exceptionnel, avec le covid c'est chacun sa plateforme* » E22. Quant aux étudiants, ils ont été confrontés à la problématique du non-équipement (ordinateurs, accès wifi surchargé dans les foyers) qui a rendu leur présence et l'accessibilité aux cours très aléatoires.

Les adaptations pédagogiques : Cette bascule au tout distanciel a demandé un travail d'adaptation pour repenser les enseignements, leurs contenus et les modalités des cours et des évaluations. Plusieurs adaptations ont été pensées individuellement ou collectivement comme la réduction des heures de CM, l'intégration des évaluations intermédiaires et l'adaptation des stages et des soutenances. L'enquête quantitative avait montré que les répondants estiment que la crise de la COVID-19 a participé au développement de leurs compétences numériques (4 expressions), Ils évoquent l'intérêt des outils numériques comme étant complémentaires aux méthodes plus traditionnelles, venant varier et renouveler les modalités de propositions pédagogiques déjà existantes (9 expressions).

Comme le soulignent Boudokhane-Lima *et al.* (2021) à propos de l'expérience des enseignants de l'Éducation nationale, « au prisme d'une situation particulièrement critique, les enseignants ont développé des « arts de faire », (Certeau de, 1980) et des arts de faire avec (ajustements), suivant un parcours d'essais/erreurs ». Lors des entretiens, certains enquêtés valorisent leur autoformation en ingénierie pédagogique pour repenser complètement leur pédagogie et proposer, par exemple, une pédagogie inversée en mobilisant divers outils numériques : « *faire cours à distance nécessite une autre pédagogie et donc plus de travail à mon sens* » E26.

D'une manière générale, les équipes pédagogiques ont su assurer la continuité pédagogique malgré les difficultés techniques et le dédouanement de l'institution. En outre, à propos du tout distanciel, les enseignants déplorent une altération de la relation avec l'auditoire, entre autres par le manque de *feed-back* direct lors des cours. De nombreux témoignages (34) soulignent que l'absence de relations directes constitue un problème majeur dans le déroulé de l'activité pédagogique : « *on a tous fait des cours sur des écrans noirs puisque tout le monde éteint sa caméra* » E2. En revanche, si les modalités de contrôles ont été adaptées, les conditions sanitaires et socio-économiques des étudiants ainsi que les modalités de recrutement (absence d'entretien ou entretien en visio) ne permettaient pas d'avoir des résultats et des acquis de connaissances satisfaisants.

La crise psycho-sociale : le lien et le suivi des étudiants pendant cette période a été complexe, singulièrement pour les responsables de départements et de formations qui ont été sur-sollicités. Ils ont eu à gérer - en sus de leurs missions classiques - un accompagnement socio-économique et psychologique des étudiants « *nous étions, enseignant et assistante sociale* », « *J'étais plus qu'enseignante, j'étais enseignante avec 48 enfants en plus des miens* » E25, « *nous avons fait les mamans et assistantes sociales pour les étudiants [...] on a rapatrié les étudiants à*

l'étranger sans soutien de la fac - grâce uniquement à des collègues très impliqués » E20. Hors caractère exceptionnel des confinements, il est connu que l'usage de plateformes participe à une fragilisation de certains publics et renforce les inégalités comme l'ont étudié Boléguin *et al.* (2019). Cette fragilisation a, dans cette situation, fait l'objet d'une préoccupation particulière de la part des enseignants « *on a découvert la fragilité et la pauvreté des étudiants* » E22. Ces aspects ont particulièrement touché les responsables de niveaux ou de formations qui se sont investis, hors du temps de travail, dans une mission relevant du *care* - du « prendre soin », y compris à l'égard de collègues en difficulté.

À la fin des confinements, globalement, les enseignants et étudiants ont retrouvé un rythme de travail, très attendu, en présentiel. Pour autant, certaines pratiques présentant un caractère efficace ou facilitateur, issues de l'expérience acquise durant la crise ont été maintenues. Ainsi, plus de sept répondants sur dix déclarent avoir réduit leurs déplacements professionnels relatifs aux activités pédagogiques (« tout à fait d'accord » 42%, « assez d'accord » 36%). De même, les outils numériques sont parfois vécus comme complémentaires aux outils non numériques pour varier et renouveler l'offre pédagogique. Pour des raisons économiques, écologiques et de gestion du temps, mais aussi de personnalisation, le suivi des mémoires et des projets tend à s'instituer en distanciel (parfois avec enregistrement des échanges afin de garder une trace et faciliter les compte rendus) « *je contacte en ligne les étudiants si besoin pour gérer une meilleure temporalité, ce n'est plus vécu comme une mise à distance* » E25. Par ailleurs, les éléments retravaillés (documents, supports et exercices) constituent un capital, une mémoire archivée sur laquelle s'appuyer et à réinvestir pour des cours en présentiel. Pour certains, il s'agit de pratiquer la pédagogie inversée, mettre en place de nouveaux rituels et varier les supports afin de favoriser l'interactivité pendant le cours. Les outils d'échanges synchrones mis en place dans l'urgence du confinement pour le suivi des étudiants tels que les messageries instantanée (Whatsapp, SMS) restent parfois utilisés pour leur caractère rapide et instantané. Les habitudes prises lors de la phase aigüe de la crise et les attentes de réactivité des enseignants et d'accompagnement personnalisé ont perduré malgré le « retour à la normale » : « *Les étudiants considèrent qu'il est normal qu'on continue de donner le cours et à scanner les ressources, notre tâche s'est alourdie... il y a une forte pression* » E22.

Enfin, les dispositifs permettent aujourd'hui d'assurer des cours dans des circonstances qui ne le permettaient pas auparavant : maladie, grèves, blocages, voyages, etc.

3.2 Activités de gestion et responsabilités : lourdeurs des procédures et difficultés dans la prise de décision

L'enquête quantitative indique que 57% des enquêtés participent à plus de réunions depuis la crise de la COVID-19 et 65% traitent davantage de mails. Ces chiffres sont révélateurs d'un accroissement des tâches administratives et confirment l'enquête *Vivre et travailler confiné dans l'Esri* (Haberbusch *et al.*, 2020a) qui souligne « *l'apparition de nouvelles tâches administratives pour 41 % des répondants, essentiellement pour mettre en place des outils d'audioconférence ou éléments en lien avec la période, ou pour adapter les procédures* ». En réalité, cet accroissement n'a fait qu'amplifier un mouvement de fond de bureaucratisation des institutions universitaires traduite par la multiplication de plateformes et dispositifs numériques de gestion, obligeant les EC à consacrer une partie croissante de leur activité à gérer des questions administratives : « *Les délais sont de plus en plus courts, les procédures de plus en plus importantes, on rajoute beaucoup d'évaluation* » E4, « *c'est de pire en pire, on en vient à nous demander de saisir nous-mêmes les notes, en tant que responsable de parcours, de remplir les fiches horaires pour les différents collègues* » E2.

Depuis la pandémie, le développement du télétravail chez les personnels administratifs, rendu possible par l'accord cadre sur le télétravail dans la fonction publique (avril 2022), redéfinit l'organisation du travail administratif au sein des composantes et l'équilibre entre personnels

administratifs et enseignants : « *Les collègues de l'administration sont restés en télétravail ce qui implique ces lourdeurs [...] on ne les rencontre plus du tout* » E2, « *ils sont moins présents donc quand on est à la fac et qu'ils ne sont pas là, on doit tout faire* » E1.

Une partie des réunions dédiées à l'organisation des formations et aux activités administratives se tiennent, depuis la COVID-19, en mode hybride. La plupart des collègues plaident pour un retour en présentiel « *avec le sentiment que c'est absolument nécessaire pour le travail d'équipe* » E18.

En effet, la concentration, lors des réunions au format hybride, est moins forte et les temps de réunion sont souvent allongés que ce soit en raison de la mise en place du dispositif et ou d'une forme d'inertie liée aux prises de parole entre participants présents et à distance, ou encore des limites techniques (salles mal équipées, connexions lentes), qui rendent les conditions peu favorables aux échanges. Ainsi, la qualité des débats s'en trouve amoindrie avec des conséquences préjudiciables sur la prise de décision collective : « *Dans les réunions hybrides, il est difficile de gérer présentiel et distanciel (...) il faut toujours avoir un œil sur la visio, ceux qui sont à distance ne voient pas ce qui se passe, ne voient pas les échanges informels* » E1 ; « *Mais en général l'investissement dans les réunions en hybride est inférieur qu'en présentiel ou uniquement distance (...) il y a des difficultés dans la prise de parole, du bruit parce que tout le monde discute* » E6.

3.3 Activités de recherche : entre pause forcée et nouvelles opportunités

Concernant les activités de recherche, le confinement a exacerbé les difficultés et le sentiment de malaise que ressentaient les EC avant la crise sanitaire (Drucker-Godard et al., 2013 ; Aït Ali et Rouch, 2013). Les entretiens confortent l'étude de l'IFE (2020) selon laquelle le confinement a relégué au second plan, de manière plus accentuée encore, l'activité de recherche afin de maintenir la continuité pédagogique et le suivi des étudiants dans une situation inédite. Ainsi, des projets ont été mis à l'arrêt qu'ils soient personnels (HDR notamment) ou collectifs et l'activité des laboratoires a été ralentie : « *Pas beaucoup de recherche pendant le confinement, presque tout s'est arrêté pendant cette période* » E6 ; « *peu de recherche pendant la COVID-19, la priorité était le bien-être des doctorants* » E7 ; « *avec la recherche, il n'y a pas d'obligation de calendrier donc ça passe à la fin* » E2.

Plusieurs raisons sont énoncées : impossibilité d'accès au terrain, temps d'adaptation nécessaire pour trouver les « bons » outils de partage et de travail collaboratif, difficultés à planifier des réunions, chacun étant pris par la pédagogie et les tâches administratives. Si certains collègues développaient déjà des habitudes de travail mobilisant le numérique pour le travail collaboratif dans le cadre de projets scientifiques, d'autres ont dû s'y mettre et, comme pour la transposition des cours à distance, ont tâtonné entre dispositifs institutionnels et outils développés par des acteurs privés.

Pour certains collègues l'activité de recherche n'a pas été totalement abandonnée et a plutôt « *fait l'objet de réajustements, focalisés sur certaines activités que le confinement n'entrave que peu (rédaction d'articles, bibliographie)* » (Haberbusch et al., 2020b) : « *je me suis donné comme objectif de rédiger un état de l'art pendant le confinement* » E7. Dans ce contexte incertain, la recherche a pu être considérée parfois comme un refuge. En effet, l'absence de synergie du collectif a été perçue comme déstabilisante « *on a perdu les espaces collectifs de recherche* » E21 et la participation à quelques événements scientifiques basculés en distanciel considérée comme une respiration par certains collègues.

Toutefois l'activité de recherche durant le confinement a été régulée de manière différente en fonction de la présence d'enfants au domicile et a contraint certains collègues à mettre entre parenthèses cette activité ou à organiser drastiquement leurs journées de travail. « *La vie familiale n'était pas prise en compte, c'est ce que j'avais le plus mal vécu* » E25 ; « *La surcharge mentale : gérer travail et enfant* » E26 ; « *J'ai fini mon HDR en me levant à 5h du*

matin. De 5h à 8h après je m'occupais de mes enfants après j'enchainais avec les étudiants » E25.

Après le confinement, le distanciel a perduré dans les pratiques de recherche. Les résultats de l'enquête quantitative montrent que la plupart des enquêtés (81%) ont réduit leurs déplacements en lien avec leur activité de recherche. Plus de 55% disent participer à davantage de soutenances de thèses ou d'HDR à distance, environ 50% à plus de comités de sélection à distance et, pour 85% d'entre eux, la période post-COVID-19 les a conduits à assister à davantage de séminaires, journées, manifestations scientifiques en visio.

Sur les transformations de l'activité scientifique post-confinement, les entretiens révèlent des avis contrastés. Pour certains, l'intégration quasi systématique du distanciel et des outils collaboratifs est perçue comme une réelle opportunité. D'abord pour l'écriture à plusieurs. Si des collègues étaient déjà familiers de ces pratiques, d'autres ont découvert la souplesse permise par les dispositifs collaboratifs et ont développé des collaborations qu'ils ne se seraient pas autorisés auparavant : « *on travaille plus facilement avec les collègues d'autres villes* » E2.

Ensuite, pour la participation à des journées ou colloques. La modalité hybride adoptée très fréquemment pour les activités scientifiques est considérée de manière positive. Elle présente un intérêt et un gain de temps car « *sinon il ne serait pas possible de se déplacer pour y assister* » E1. Mais plusieurs limites sont pointées par les collègues interviewés : l'absence d'échanges informels qui font l'intérêt des rencontres scientifiques « *il s'agit plus d'assister que de participer* » E6 ; « *Finallyment je me connecte facilement en sachant aussi qu'il est possible de se déconnecter car je sais que j'ai la possibilité de me déconnecter* » E6 ; « *j'assiste mais je suis assoiffée de participer en présentiel pour la qualité des discussions et des échanges* » E7. La gestion des agendas est aussi devenue plus complexe car des collègues s'engagent sur plusieurs activités dans la même journée en jonglant d'une visioconférence à l'autre.

Enfin pour les activités de recherche elles-mêmes. Certains collègues insistent sur les apports des outils de visioconférence dans les recherches qualitatives, leur permettant de mener plus facilement des entretiens semi-directifs notamment pour des terrains éloignés. Si cette option permet assurément de conduire des recherches qui, sans cela, n'auraient sans doute pas lieu ou n'auraient pas la même ampleur, elle soulève le risque d'une « *tendance possible de la recherche où l'enquêteur resterait dans son bureau sans se rendre sur le terrain* » (Theviot, 2021).

4. Des adaptations et contournements mis en place individuellement et collectivement

De nouvelles formes de légitimation et d'appréciation du télétravail se sont dessinées favorisant la reconfiguration de routines professionnelles. Selon l'enquête quantitative, 55% des répondants ont mis en place des stratégies d'évitement, de contournement, d'adaptation ou de déconnexion. Les EC, confrontés à la multiplication et l'empilement de tous ces (nouveaux) outils numériques, développent alors des pratiques professionnelles constituant le miroir d'un écosystème numérique caractérisé par un « *effet millefeuille* » (Kalika *et al.*, 2007), qui désigne « *les moyens de communication [qui] se juxtaposent les uns sur les autres sans se mélanger véritablement. On constate plus une accumulation de strates successives qu'une réorganisation pensée* ».

L'analyse des entretiens montre que les usages et non-usages du numérique varient chez un même individu d'une activité à l'autre ou d'un dispositif à l'autre. Ainsi, une personne peut être familière de l'environnement numérique pédagogique et l'utiliser de façon routinisée mais adopter des stratégies de limitation volontaire des usages numériques d'interaction sur son téléphone portable ou en lien avec la gestion administrative. Aussi il apparaît plus pertinent

d'étudier les tactiques ou stratégies d'appropriation et/ ou de refus de certains usages en mettant en évidence un continuum de postures possibles allant de formes du refus militant contre les usages jugés intrusifs ou inappropriés jusqu'à des formes d'appropriation enthousiaste explorant les potentialités de tel ou tel outils jugé facilitateur de l'activité.

Le tableau ci-dessous illustre la variété des pratiques de régulation du numérique par les EC.

Appropriation	Niveau d'engagement	Exemples
Refus	militant	<ul style="list-style-type: none"> - recherche à convaincre les collègues de revenir à du présentiel exclusif pour certaines réunions - refus collectif du mode hybride /cours - refus systématique de la caméra
Refus	volontaire	<ul style="list-style-type: none"> - désinstallation de certaines app. (RSN) - non affichage des notifications sur tél portable - désinscription de listes de diffusion - refus de répondre aux SMS / refus des communications instantanées
Usage limité	régulé	<ul style="list-style-type: none"> - choix de suivre certaines séminaires à distance et d'autres en présence pour favoriser sérendipité et sociabilité - arbitrage /temps de déplacement et importance de la réunion - déconnexion partielle (certains jours / le WE / le soir) - stratégie de regroupement des informations => un mail de synthèse vs usage "chat" - usage framadate pour limiter la dispersion - ne pas envoyer de mails le week-end
Non usage	passif	<ul style="list-style-type: none"> - non communication du numéro de téléphone - non usage de certains outils de l'ENT
Adaptation	imposé	<ul style="list-style-type: none"> - cours en mode hybride (provisoire) ou distanciel - impératif de mise en ligne des supports de cours - usage imposé des plateformes de gestion (saisies des notes/ absences/ admissions / suivi apprentis/ jurys / recrutements / dossiers de promotion...)
Usage	routinier	<ul style="list-style-type: none"> - traitement des mails - usage des dispositifs pédagogiques ENT
Usage intégré aux pratiques professionnelles	adopté	<ul style="list-style-type: none"> - intégration de sensibilisation/formation aux "bonne pratiques" des outils numériques dans les cours - généralisation des visio pour les entretiens de recherche - suivi individualisé des étudiants à distance - veille et recherche documentaire
Appropriation fonctionnelle et symbolique	pro-actif	<ul style="list-style-type: none"> - travail collaboratif et co-écriture /nouveaux partenariats Recherche - usages des RSN pour la recherche d'intervenants pro, la diffusion d'offres d'alternance, la valorisation des projets étudiants et des formations
Exploration et innovation	créatif	<ul style="list-style-type: none"> - test de nombreuses plateformes et outils de gestion de projet (discord, slack, trello...) - montée en compétences par auto-formation et renouvellement des pratiques pédagogiques (EAD) et d'évaluation (Quizz, usages de tablettes...) - création de capsules vidéo / mooc - exploration de plateformes de jeux - production de "manuels" d'utilisation et formation des collègues

Tableau 1. Pratiques de régulation du numérique par les EC.

Conclusion : quels enjeux du numérique hors et au-delà de la crise ?

La crise de la COVID-19 a amplifié les mutations touchant les universités en imposant une numérisation à marche forcée de l'ensemble des activités des EC. Mais cette injonction au numérique, présente dès le milieu des années 2010, n'est pas nouvelle et plusieurs collègues établissent un lien étroit entre la numérisation des établissements et les enjeux de compétitivité et d'attractivité des universités en contexte de mise en concurrence de l'ESR.

Ainsi, nous pouvons identifier cinq orientations caractéristiques de la numérisation des universités ayant des répercussions directes sur les pratiques des EC.

- a) Un numérique promotionnel au service de l'image et de la promotion des formations, de la valorisation des compétences numériques des étudiants en vue d'améliorer leur employabilité. Cette tendance est à relier avec le développement de l'alternance dans les cycles supérieurs qui constitue une source de financement de plus en plus significative. Si certains EC sont circonspects à l'égard des concessions que la modalité de l'apprentissage imposent (priorité à la signature des contrats sur la qualité des missions, priorité à la pratique au détriment des apports théoriques) les étudiants et intervenants professionnels sont plutôt demandeurs des opportunités du numérique comme « pédagogie par projet » et espace d'expression créative.
- b) Un numérique supplétif palliant le déficit de locaux dans des universités dont les effectifs se sont accrus sans que leurs ressources budgétaires et foncières n'aient permis la création de salles et amphis supplémentaires. Les intervenants et enseignants sont ainsi incités à réaliser des formations à distance.
- c) Une injonction à la « modernité » numérique qui prolonge la logique déjà ancienne des plans TICE et encourage le développement de nombreuses formations en ligne (webinaires, tutoriels pour la pédagogie numérique...) et la création de services d'ingénierie dédiés à l'enseignement à distance.
- d) Un numérique au service des économies budgétaires affectant les missions des EC : certains soulignent qu'avant la crise de la COVID-19 les réunions des comités de sélection, les soutenances de thèse en visioconférence étaient interdites ou très dérogatoires (l'administration invoquant des questions de sécurité et des règlements restrictifs) tandis qu'aujourd'hui - et sans que ce soit formellement explicité - s'opère un renversement visant à limiter certains déplacements. Ceci, y compris pour les visites des comités du HCERES réalisées à distance dans certains cas.
- e) Un numérique de rationalisation des processus administrativo-pédagogiques qui se traduit par une utilisation massive des plateformes de gestion numérique (absences, admissions, saisie des notes, signatures des procès-verbaux, dossiers RH, etc.). Dans un contexte de raréfaction des supports en personnels administratifs, cette « plateformesation » des systèmes d'information universitaires est perçue comme un facteur de bureaucratisation du métier d'EC et d'alourdissement conséquent des charges et du temps passé à ces activités jugées hors du cœur de métier.

Certains collègues suggèrent maintenant de s'emparer des changements induits par les confinements pour reconsidérer et/ou réinterroger le fonctionnement de l'organisation universitaire dans son ensemble mais aussi pour porter des revendications structurelles. Cette recherche offre aussi l'opportunité - dans des publications à venir - d'exercer une réflexivité collective et de mettre en débat la capacité des SIC à proposer un cadre intégrateur pour penser les évolutions de nos pratiques, de nos conditions de travail, du sens de nos missions, à différentes échelles.

Bibliographie

- Aït Ali N., Rouch J.-P. (2013). Le « je suis débordé » de l'enseignant-chercheur. *Temporalités*, 18. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/temporalites.2632>
- Barats C. (2009). Le dire managérial porté par les Tic : « démarche qualité » et « bonnes pratiques » dans l'enseignement supérieur. *Quaderni*, 69(2), 75-91. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/quaderni.320>
- Boleguin V., Guillon S., Kennel S. (2019). L'usage de Moodle à l'université : vers une typologie des utilisateurs parmi les enseignants-chercheurs. *Revue internationale des*

- technologies en pédagogie universitaire*, 16(3), 33-56. Consulté sur : <https://doi.org/10.18162/ritpu-2019-v16n3-03>
- Boudokhane-Lima F., Felio C., Lheureux F., Kubiszewski V. (2021). L'enseignement à distance durant la crise sanitaire de la Covid-19 : le faire face des enseignants en période de confinement. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 22. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/rfsic.11109>
- Carayol V., Laborde A. (2019). Les organisations malades du numérique. *Communication & Organisation*, 56(2), 11-17. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.8207>
- Certeau (de) M. (1980). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. Paris : Gallimard
- Datchary C. (2004). Prendre au sérieux la question de la dispersion au travail. Le cas d'une agence de création d'événements. *Réseaux*, 125(3), 175-192.
- De La Broise, P. (2013). Une professionnalisation dans son inverse : La déprofessionnalisation des universitaires français. *Recherche & formation*, 72, 57-70. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/rechercheformation.2030>
- Drucker-Godard, C., Fouque, T., Gollety, M. & Le Flanchec, A. (2013). Le ressenti des enseignants-chercheurs : un conflit de valeurs. *Gestion et management public*, 1(4), 4-22. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/gmp.004.0004>
- Haberbusch T., Chakor T., Gaillard H., Pierronnet R. (2020a). Vivre et travailler confiné dans l'Esri : premiers résultats de l'étude News Tank - Adoc Métis. *News Tank*. Consulté sur : <https://education.newstank.fr/article/view/172347/vivre-travailler-confine-esri-premiers-resultats-etude-news-tank-adoc-metis.html>
- Haberbusch T., Chakor T., Gaillard H., Pierronnet R. (2020b). Confinement : comment les E-C découvrent la formation à distance et s'adaptent (News Tank - Adoc Métis). 2020. *News Tank*. Consulté sur : <https://education.newstank.fr/fr/tour/news/183196/confinement-comment-e-decouvrent-formation-distance-adaptent-news-tank-adoc.html>
- Institut Français de l'Éducation IFE (2020). *Les effets du confinement sur l'activité des enseignants-chercheurs : Synthèse des résultats*. Université de Lyon/ENS. Consulté sur : <https://urlz.fr/lc0y>
- Jego S, Guillo C. (2016). Les enseignants face aux risques psychosociaux. *Éducation et formation*, 92, 77-113. Consulté sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01521720>
- Jorda H. (2007). L'enseignement supérieur au service de la société entrepreneuriale : chronique d'une mort annoncée. *Marché et organisations*, 5, 41-59.
- Kalika M., Boukef Charki N., Isaac H. (2007). La théorie du millefeuille et l'usage des TIC dans l'entreprise. *Revue française de gestion*, 3(172), 117-129. Consulté sur : <http://dx.doi.org/10.3166/rfg.172.117-129>
- Mercier A. (2012). Dérives des universités, périls des universitaires. *Questions de communication*, 22 (2), 197-234. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.6903>
- Mercier A. (2013). Classer, marchandiser et manager : quel idéal de l'Université opposer aux dérives en cours ? *Questions de communication*, 24, 125-144. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.8675>
- Robert P. (2014). Critique de la logique de la « gestionnarisation ». *Communication et organisation*, 45, 209-222. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.4587>
- Rosa H. (2010). *Accélération. Une critique sociale du temps*. Paris : La Découverte.
- Theviot A. (2021). Confinement et entretien à distance : quels enjeux méthodologiques ? *Terminal*, 129. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/terminal.7193>
- Université Paris-Nanterre (2018). *Enquête qualité de vie au travail : enseignant.e.s-chercheur.e.s et enseignant.e.s 2017-2018*. Consulté sur : https://www.parisnanterre.fr/medias/fichier/rapport-enquete-qvt-e-ec-2018_1557126617845-pdf?INLINE=FALSE

Annexes

1. Enquête quantitative

Questionnaire auto-administré en ligne administré du 7/12/22 au 31/01/23. Diffusion et traitement REC. Financement Ceric-lerass.

Base répondants : 136 réponses complètes exploitables

Sexe	Femmes	61%
	Hommes	38%
	NSP	1%

Age	20-29 ans	4%
	30-39 ans	15%
	40-49 ans	35%
	50-59 ans	36%
	60-69 ans	10%
	70-79 ans	1%

Ancienneté	0 à 5 ans	10%
	6-11 ans	13%
	11-20 ans	33%
	21-30 ans	36%
	31-40 ans	6%

Statut	ATER	1%
	Contractuel.le / vacataire	4%
	Doctorant.e contractuel.le avec charge d'enseignement	1%
	MCF	54%
	PAST	3%
	PR	29%
	PRAG	2%
	PRCE	4%
Professeur.e émérite	1%	

Contexte d'exercice	Département universitaire, UFR	58%
	École	10%
	IUT (autre qu'InfoCom)	11%
	IUT Info-com	21%

2. Recherche qualitative

Échantillon : 27 entretiens menés de janvier à mars 2023, face à face en visio, enregistrés et retranscrits, d'une durée d'une heure à une heure quinze.

- 10 hommes et 17 femmes ;
- 21 MCF et 6 PU ;
- Sites : Besançon, Bordeaux, Clermont-Ferrand, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Paris, Rennes, Strasbourg, Tarbes, Toulon, et Toulouse.
- Structures d'exercice : les départements d'universités (14), les IUT (9), les écoles (2) et les Inspé (2).
- Ancienneté : moins de 5 ans (2), entre 5 et 10 ans (6), entre 10 et 15 ans (6), plus de 15 ans d'ancienneté (11).

Trame d'entretien commune : cinq enquêtrices et un enquêteur.

Thèmes	Questions
Talon sociologique	Quelques précisions pour situer votre contexte de travail et d'expérience : type d'établissement (IUT, UFR, autre...), ancienneté, responsabilités pédagogiques, électives, scientifiques ...
Thème 1 : Évolution des pratiques professionnelles	Y-a-t-il un "avant" / "pendant" / "après" crise Covid (ou autre facteur) dans nos façons de travailler, dans les pratiques professionnelles liées à l'ensemble de nos missions ?
Thème 2 : Incidences du numérique	Quelles sont les incidences du numérique, de la digitalisation de certaines de nos activités ? Quelles nouvelles routines de travail, d'usages des TIC, d'interactions (changements perçus dans une perspective temporelle à préciser, logiques sous-jacentes, ...) ?
Thème 3 : Adaptations / usages	Quelles sont les adaptations concrètes (appropriations / résistances / réagencements subis ou volontaires) mises en place individuellement et collectivement au contexte de(s) crise(s) (échelle formation-dpt et/ou institutionnelle)
Thème 4 : Vécu / RPS / QVT	Dans quel état d'esprit aborde-t-on nos missions aujourd'hui, avec quelle projection pour les prochaines années ? Quels sont les principaux enjeux/défis (y compris au plan de son propre engagement, de sa propre (in)satisfaction et bien-être au travail) ?
Thème 5 : Enjeux et SIC	Les SIC ont-elles quelque chose à dire / à faire face aux défis signalés (dont numérique à l'université) à différentes échelles là encore - individu / équipe / établissement / système universitaire ?

L'e-ETP dans le cadre de l'obésité : un outil adapté pour gagner en compétences et en autonomie ?
The e-ETP in the context of obesity: a suitable tool to gain skills and autonomy?

Julie Journot
Laboratoire CIMEOS, Université de Dijon
Julie_journot@etu.u-bourgogne.fr

Mots clés : e-ETP ; littératie numérique ; communauté en ligne ; autonomisation ; médiation des savoirs

Keywords: e-TPE; digital literacy; online community; empowerment; knowledge mediation

Résumé

Cette contribution s'intéresse aux capacités émancipatrices de l'apport de connaissances biomédicales et expérientielles au sein des plateformes d'éducation thérapeutique du patient numérique. Afin de comprendre quels sont les leviers d'apprentissage des patients souffrant d'obésité, nous questionnons l'adaptabilité de l'outil aux populations visées. La nécessité de maîtriser des compétences numériques préalablement à tout apprentissage peut s'avérer bloquante pour ces populations socialement désavantagées. Il s'agit plus particulièrement de comprendre si ces patients mobilisent les outils mis à leur disposition, et *in fine* acquièrent des compétences relatives à leur maladie, nécessaires à toute autonomisation dans leur parcours de soin.

Abstract

This contribution focuses on the emancipatory capacities of biomedical and experiential knowledge provision within digital therapeutic patient education platforms. To understand what the learning levers for patients suffering from obesity are, we question the adaptability of the tool to the target populations. The need to master digital skills prior to any learning can be a barrier for these socially disadvantaged populations. More specifically, we want to understand if these patients mobilize the tools made available to them, and ultimately acquire skills related to their disease, necessary for any empowerment in their care path.

L'e-ETP dans le cadre de l'obésité : un outil adapté pour gagner en compétences et en autonomie ?

Julie Journot

L'éducation thérapeutique du patient (ETP) a pour objectif de rendre les patients autonomes « *en facilitant [leur] adhésion aux traitements prescrits et en améliorant [leur] qualité de vie.* » (Loi n° 2002-303, 2002). L'objectif de cette inscription légale de l'ETP est avant tout de l'inscrire de manière systématique dans les prises en charge thérapeutique. D'abord en présentiel, sous forme d'ateliers de groupe, ces pratiques tendent à se diversifier en devenant hybrides, voire complètement numériques. Une plus grande accessibilité du savoir est alors envisagée pour espérer briser les contraintes spatiales et temporelles ainsi que de limiter la mobilisation de ressources humaines ou financières. L'éducation thérapeutique du patient numérique (e-ETP) couple l'apport de savoirs expérientiels aux savoirs biomédicaux disponibles par ailleurs. Pour profiter pleinement de toutes les fonctionnalités proposées par ces dispositifs de parcours éducatifs numériques, les patients doivent nécessairement maîtriser une bonne littératie numérique. Trois dimensions sont à prendre en compte dans l'évaluation de cette littératie : la capacité des individus à identifier des outils et des ressources numériques et à savoir les utiliser, appelée littératie technologique, est le fondement de ce savoir-faire. Viennent s'ajouter à cela la capacité à reconnaître un besoin d'informations et à identifier, trouver, organiser et communiquer cette information (littératie de la construction de sens), ainsi que la capacité à évaluer et gérer en temps réel de grosses quantités d'informations (littératie de l'interaction) (Ollivier & Projet e-lang, 2018). Tous les utilisateurs de l'internet n'ont pas le même niveau de connaissance du numérique ni le même niveau d'équipement et d'accès aux outils. Comme l'explique Fabien Granjon : « *le fait d'être jeune, diplômé de l'enseignement supérieur ou cadre constituent un ensemble de variables qui favorisent largement l'utilisation d'internet* » (Granjon, 2009 : 21). Comme nous le verrons par la suite, un parallèle peut être dressé entre la population au cœur de la fracture numérique et celle principalement touchée par l'obésité. Les études épidémiologiques montrent que la maladie obésité est une maladie sociale, touchant principalement les classes les plus basses de la société et s'accroissant avec l'âge (Obépi-Roche, 2020). S'adosse à ce besoin de connaissance du numérique une dimension de responsabilisation face à la maladie, qui passe par l'idéal d'un patient autonome. L'accès au savoir biomédical est perçu comme une clé vers cette autonomisation, pouvant permettre dans certains cas une redéfinition du rôle du patient dans la prise en charge. Ce dernier devient alors plus à même de prendre des décisions concernant la gestion de sa pathologie (Winance, 2016).

Cette autonomie est aussi accessible grâce au partage de savoirs expérientiels (Menvielle et al., 2018), la dimension collaborative et la participation active sur ces espaces permettant une compréhension et une interprétation des savoirs médicaux par l'échange et la pair-aidance (Bigot & Maillard-De La Corte Gomez, 2021). Dans cette communication, nous nous efforcerons de vérifier si la maîtrise d'une bonne littératie numérique est un obstacle pour cette population qui semble devoir fournir davantage d'efforts pour acquérir des capacités d'apprentissages numériques et pour laquelle ce type de plateforme en ligne pourrait représenter un frein à leur progression. Nous questionnerons également la mobilisation des espaces d'échange entre pairs afin de comprendre si leur mise à disposition améliore l'appropriation des savoirs, voire l'autonomisation du patient.

Une plateforme d'e-ETP, deux terrains : le cas Nuvee

Notre étude se concentre sur le dispositif Nuvee, plateforme d'e-ETP spécialisée sur la maladie chronique obésité. En 2012, un médecin nutritionniste et une infirmière coordinatrice constatent que la prise en charge des patients souffrant d'obésité peine à être globale et continue. Rythmée uniquement par le suivi en présentiel, parfois trop court pour combler tous les besoins d'informations des patients, cette dernière doit, selon eux, être complétée. Ils engagent alors les volontaires, patients comme entourages, dans des parcours hybrides. Les rendez-vous médicaux en présentiels s'accompagnent d'abord d'un groupe Facebook de partage d'expériences. Une fois soutenus par des institutions comme l'ARS Bourgogne-Franche-Comté, les deux professionnels de santé créent leur plateforme, Nuvee, qui propose aux utilisateurs souscrivant un abonnement d'effectuer un programme d'e-ETP sur l'obésité avec une prise en charge médicale (programme « Nutrition et Surpoids-Obésité ») ou avec une prise en charge chirurgicale (programme « Chirurgie Bariatrique»). Ceux-ci se structurent principalement autour d'ateliers vidéo précédés et suivis et de quiz d'auto-évaluation. Grâce à ce cadre, les patients peuvent acquérir les diverses notions médicales importantes à la compréhension des étapes de leur parcours de soin. Cet aspect médical est soutenu par une fonctionnalité d'échange entre pairs, permettant aux patients de partager du savoir expérientiel autour de leur maladie commune afin de compléter l'acquisition de savoirs relatifs à l'obésité.

Afin de contextualiser les usages et la satisfaction des patients présents sur la plateforme, une première enquête quantitative a été réalisée. Ce travail a été pensé pour comprendre le contexte global de la recherche, ainsi que pour dégager des thématiques pour une recherche qualitative future. Les différents aspects de Nuvee, aussi bien techniques que sociaux ou encore biomédicaux, ont été interrogés. L'espace de formation, l'espace d'échange, celui de la visualisation des résultats et le profil des utilisateurs sont les quatre composants analysés. Le nombre de patients inscrits sur la plateforme au moment de l'enquête étant encore restreint, nous avons fait le choix de solliciter l'intégralité de cette population pour appréhender au mieux les divergences d'utilisations. C'est donc à un total de 1004 individus qu'a été envoyé le questionnaire. Cette première enquête a été diffusée en juin 2021, lorsque l'épidémie de COVID-19 était encore virulente. Du fait de la fragilité des personnes cibles de cette enquête, nous avons fait le choix d'une diffusion numérique du questionnaire. Nous avons obtenu un taux de réponse de 13,7 %, soit 138 réponses analysables.

Afin d'approfondir la compréhension de ces usages, des entretiens semi-directifs ont été dirigés auprès de la même population de patients. Les objectifs de cette enquête sont multiples : comprendre comment les utilisateurs adaptent leur rôle de patients au sein d'un système de soin se numérisant ; quelle réponse, plus ou moins adaptée, apporte l'outil aux besoins exprimés par les patients ; quel est l'impact du soutien social en ligne dans leur prise en charge ; et quelle motivation les utilisateurs ont-ils pour l'accomplissement de leur parcours. Ces sujets ont été questionnés au cours de sept entretiens auprès de patients inscrits sur la plateforme et se portant volontaires. L'échantillon final se compose donc de cinq femmes, dont deux sont inscrites dans le parcours « Chirurgie Bariatrique » et trois dans le parcours « Nutrition Surpoids-Obésité » et d'un homme inscrit dans le parcours « Chirurgie Bariatrique ». La difficulté rencontrée pour accéder à des patients volontaires ne nous a pas permis d'atteindre la représentativité des profils présents sur la plateforme, espérée à la construction de l'enquête.

Souffrir d'obésité et expérimenter la fracture numérique : des profils similaires

L'obésité, maladie chronique, est une pathologie qui, par définition, ne se guérit pas. Les patients doivent apprendre à vivre avec en mettant en place des stratégies de gestion

quotidiennes. Pour une plus grande efficacité, les patients sont amenés à devenir acteurs de leur santé en comprenant les ressorts de leur maladie et de leur traitement (Dodero, 2012). La prise d'information et l'apprentissage des patients s'effectuent aujourd'hui grandement *via* des outils numériques, les patients prenant possession des forums et autres espaces d'informations sur Internet (Akrich & Méadel, 2009). Or la fracture numérique divisant les individus « *bien intégrés dans la "société de l'information" [et] ceux qui sont – ou se sentent – exclus de cette société* » (Vodoz, 2010) est présente pour les patients souffrant d'obésité. En effet, bien plus qu'une maladie se déclenchant uniquement à cause de facteurs sanitaires, l'obésité est également une maladie sociale (Organisation mondiale de la Santé, 2003). L'environnement dans lequel évoluent les individus souffrant d'obésité est déterminant dans la prévalence de la pathologie. Ne touchant plus uniquement les populations à hauts revenus, l'obésité s'est généralisée et est désormais en augmentation dans toutes les strates sociales. Les dernières enquêtes épidémiologiques françaises révèlent une plus forte prévalence dans les catégories socioprofessionnelles inférieures ou chez les personnes à plus faible niveau de diplôme (Obépi-Roche, 2020; Santé publique France, 2017). Le sexe et l'âge sont également des facteurs sociaux à prendre en compte, les femmes et les personnes de plus de 55 ans étant les plus fortement touchées par cette pathologie. L'analyse des caractéristiques sociales des patients utilisateurs de la plateforme nous révèle des similitudes de profils. La typologie pouvant être extraite se divise en trois catégories : la principale regroupe des femmes de 31 et 40 ans appartenant à la classe moyenne. La seconde est déterminée par la présence d'hommes du même âge, mais appartenant à une catégorie socioprofessionnelle supérieure. Enfin la dernière est essentiellement composée d'individus excédant les 50 ans et sans diplôme. Les profils des utilisateurs de Nuvee nous questionnent sur leur capacité à gagner en autonomie grâce à un apprentissage autonome effectué sur des plateformes numériques. En effet, le seul profil se déclarant comme complètement à l'aise avec l'utilisation du numérique, celui composé d'hommes de classe sociale supérieure, est minoritaire. Tous les autres patients interrogés ont une utilisation restreinte, si ce n'est nul, des outils numériques, ce qui coïncide avec les observations de fractures numériques observées par ailleurs. La confirmation de la faible littératie numérique des patients souffrant d'obésité semble accentuer les difficultés d'accès à l'éducation thérapeutique, pourtant jugée comme primordiale pour l'amélioration de leur qualité de vie.

Accepter de devenir acteur de sa santé

L'enjeu des plateformes d'e-ETP, comme Nuvee, est donc d'être accessible au plus grand nombre en proposant des contenus intelligibles au sein d'un dispositif abordable pour tous. Pour que les patients s'approprient leur pathologie et apprennent à la maîtriser au quotidien, il est d'abord important qu'ils sortent d'une relation verticale et paternaliste entre le professionnel de santé et le patient (Batifoulier, 2012). Pour acquérir un rôle plus important, devenir acteurs de leur santé aux côtés de leur équipe médicale, les patients doivent fournir un effort d'éducation aux concepts spécifiques à l'obésité. La mise à disposition du savoir biomédical sur la plateforme étudiée s'effectue avec différents degrés de complexité, l'idée étant de faire passer le message le plus important à tout le monde au travers des ateliers vidéo, tout en laissant la possibilité d'approfondir au besoin. Plus qu'une volonté de la part des professionnels de santé à l'origine du projet, cette recherche d'information est fortement mobilisée par les patients. En complément des vidéos explicatives, 69.5 % des utilisateurs affirment consulter les articles « En savoir plus » pour compléter les notions vues par des informations plus complexes. Les patients expriment avoir besoin de conseils, d'un plus grand accompagnement difficilement comblé par les rendez-vous médicaux parsemés dans le temps. Ceux ayant accepté l'évolution de leur rôle manifestent aujourd'hui leur satisfaction puisqu'ils ont maintenant la capacité d'être actifs, au

quotidien, face à leur maladie « *Au niveau de l'organisation de mon mode de vie, il y a déjà des choses qui ont changé pour le mieux. Et c'est du fait des apprentissages que j'ai retirés de la plateforme et du parcours* » (Entretien patient n°5). Cette dynamique de formation des patients n'est pas nécessairement sans embuche. En effet certains utilisateurs rencontrent des difficultés pour comprendre des informations médicales. « *Il y a des choses qui sont vachement techniques. Enfin des termes médicaux que je n'avais jamais entendus et du coup ouais ça devient assez compliqué* » (Entretien patient n°3). Comme l'explique cette patiente, l'accès au savoir médical se fait par l'accès au jargon qui l'accompagne. Cette méconnaissance des termes techniques peut engendrer une certaine obstruction à l'appropriation des concepts développés et à l'utilisation idéale de la plateforme. Néanmoins, de manière générale, les utilisateurs sont satisfaits du dispositif et développent une volonté d'autonomisation. Il est entendu que sans prendre le contrôle de la gestion de sa maladie, alors ils ne peuvent avancer dans leur parcours de soin : « *C'est une situation qui moi en tout cas me met dans l'obligation de m'autonomiser en disant voilà, j'ai envie d'avancer, je veux avancer pour que le prochain rendez-vous, on puisse continuer encore* » (Entretien patient n°5). Ces démarches, souvent concomitantes à leur progression dans leur parcours d'e-ETP, leur donnent la possibilité de concrétiser leur avancée en la symbolisant au travers d'actions tangibles. Malgré les difficultés qu'il est possible de rencontrer lors de la confrontation d'une part avec l'outil numérique, d'autre part avec le savoir biomédical, certains patients s'engagent dans leur parcours jusqu'à revendiquer une plus grande autonomie, une meilleure capacité de choix face à leur maladie.

La peur de l'autre comme principal frein à l'apprentissage communautaire

Le dispositif Nuvee ne permet pas seulement d'acquérir une connaissance médicale de sa pathologie, mais également de profiter du savoir des pairs dans des espaces d'échanges communautaires. La mise en commun d'expériences favorise l'émergence de soutien social qui ajoute une dimension émotionnelle et affective au vécu de la maladie (Thoër, 2012). Échanger de sa situation avec d'autres individus sort les patients de l'isolement dans lequel ils peuvent se sentir, cela améliore également leur estime de soi ainsi que leur autonomisation (McKechnie et al., 2014; Smedley et al., 2015). Le savoir fourni dans les ateliers cumulé au partage réalisé sur les forums se révèle être « l'occasion d'un apprentissage collectif qui permet l'assimilation de connaissances et l'élaboration d'argumentations faisant le lien entre les expériences des individus et des connaissances plus formalisées » (Akrich & Méadel, 2009 : 6). Ce sentiment d'appartenance à une communauté est l'occasion d'une libération de la parole des patients, phénomène accentué par l'anonymisation proposée par la plateforme. La discussion envisagée n'a pas besoin d'être dans le contrôle d'une certaine image, comme l'explique cette patiente : « *[l'anonymisation est une aide], pas pour dans la méchanceté, mais dans le sens où on n'a pas une image à tenir parce que même si j'ai un demi-siècle, même si j'ai une certaine sagesse, on reste quand même dépendant du regard des autres* » (Entretien patient n°4). Cette construction qui se réalise au travers du regard des autres peut être problématique pour les patients souffrant d'obésité, souvent stigmatisés. La personne obèse serait une personne « incapable », qui se néglige et qui ne sait prendre les dispositions pour faire changer cet état de fait (Vigarello, 2010 : 291). Sur ces espaces où le corps n'est pas représenté, les discussions peuvent se construire plus sereinement autour des aspects médicaux et émotionnels de la maladie, ce qui est apprécié par 88.4 % des patients, à l'instar de cette patiente : « *Alors pour l'instant le numérique m'irait très bien parce que je ne sais pas si j'aurais le courage de me présenter devant les gens en présentiel, en me disant 'oh la la ils vont me juger'* » (Entretien patient n°1). Nous remarquons cependant qu'il ne suffit pas d'avoir accès à de tels dispositifs pour les mobiliser. En effet, seuls 12.6% entreprennent des échanges avec leurs pairs, la majorité préférant n'être qu'observateurs sur cet espace. Cette pratique est assumée par les

patients, qui fournissent des raisons principalement relationnelles à cela : « *Il faut que je me force quelque part à avoir des relations sociales, à être en couple à voir des gens. Ça ne se voit pas, mais je suis très très très timide à la base. J'ai beaucoup travaillé dessus, mais pour moi, c'est toujours une forme de confrontation d'être avec d'autres personnes* » (Entretien patient n°4). La confrontation nécessaire avec l'autre est une des principales difficultés de l'engagement communautaire sur la plateforme Nuvee. Les échanges, axés sur des sujets de santé et non sur des considérations esthétiques ou légères, demandent aux patients de révéler des aspects de leur intimité qu'ils ne semblent pas prêts à dévoiler. Ce frein au soutien social en ligne l'est également pour le développement de compétences affectives liées à la pathologie qui permettraient de compléter les connaissances biomédicales acquises dans un premier temps.

Pour conclure : un apprentissage autonome incomplet

Alors que l'appartenance sociale semblait être un marqueur important dans les difficultés d'utilisation du numérique, et *a fortiori* d'apprentissage *via* le numérique, les résultats de ces enquêtes montrent que ce n'est pas l'élément le plus impactant. Le dispositif technique est accessible aux utilisateurs, même s'il présente quelques difficultés de compréhension du contenu disponible. Le rajeunissement de la population susceptible d'être en contact avec ce type de plateforme génère une littératie technologique correcte et engendre une acceptation des possibilités d'apprentissage offertes par le numérique, certains le présentant même comme une évidence. L'apport de compétences biomédicales est perçu comme intéressant, voire nécessaire au bon déroulement de la prise en charge médicale et les patients s'engagent dans la réalisation de leur parcours, bien que cet engagement soit plus fortement marqué chez les individus déjà investis dans la gestion de leur pathologie de façon autonome. La période d'enquête, en parallèle de l'épidémie de COVID-19 pourrait expliquer cet intérêt porté par les patients aux informations médicales, s'inquiétant de leur état de santé considéré comme plus à risque pour faire face à la pandémie. Néanmoins, l'insuffisante mobilisation des espaces d'échanges ne permet pas un apprentissage complet, négligeant toute la dimension interactionnelle de la littératie numérique. L'aspect expérientiel, affectif, de la maladie obésité n'est que faiblement abordé à cause des échanges fragiles qui se tiennent sur les espaces communautaires. La peur du jugement, de la stigmatisation, contraint les patients souffrant d'obésité à s'éviter toute conversation, même lorsque l'autre est une personne partageant son vécu et pouvant lui apporter du soutien et des connaissances supplémentaires.

Bibliographie

- Akrich, M., & Méadel, C. (2009). Les échanges entre patients sur internet. *La Presse médicale*, 1484-1493.
- Batifoulier, P. (2012). Le marché de la santé et la reconstruction de l'interaction patient-médecin. *Revue Française de Socio-Economie* (10), 155-174. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/rfse.010.0155>
- Bigot, V., & Maillard-De La Corte Gomez, N. (2021). Ecriture et lecture de chroniques en ligne : Développer dans les interactions entre pairs ses compétences de littératie numérique. *Littératie numérique et didactique des langues et des cultures*, 63.
- Dodero, M. (2012). Une offre de soins, une demande des usagers. *Le Journal des psychologues*, 295(2), 20-23. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/jdp.295.0020>
- Granjon, F. (2009). Inégalités numériques et reconnaissance sociale. Des usages populaires de l'informatique connectée. *Les Cahiers du numérique*, 5(1), 19-44.
- Loi n° 2002-303, Relative aux droits des malades et à la qualité du système de santé, Code de la Santé publique (2002).

- McKechnie, V., Barker, C., & Stott, J. (2014). The Effectiveness of an Internet Support Forum for Carers of People With Dementia: A Pre-Post Cohort Study. *Journal of Medical Internet Research*, 16(2), e3166. Consulté sur : <https://doi.org/10.2196/jmir.3166>
- Menvielle, L., Menvielle, W., & Audrain-Pontevia, A.-F. (2018). Comprendre l'interaction des patients membres d'une communauté virtuelle de santé et son impact sur la relation que le patient entretient avec son médecin. *Systèmes d'information & management*, 2(23), 43-79. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/sim.182.0043>
- Obépi-Roche. (2020). Enquête épidémiologique nationale sur le surpoids et l'obésité pour la Ligue contre l'Obésité. Consulté sur : <https://www.sraenutrition.fr/wp-content/uploads/2021/08/Enquete-epidemiologique-sur-le-surpoids-et-lobesite-Odoxa-x-Obepi.pdf>
- Ollivier, C., & Projet e-lang. (2018). *Littératie numérique et approche socio-interactionnelle pour l'enseignement-apprentissage des langues*. Editions du Conseil de l'Europe.
- Organisation mondiale de la Santé. (2003). Obésité : Prévention et prise en charge de l'épidémie mondiale ; rapport d'une consultation de l'OMS ; [Consultation OMS sur l'Obésité, Genève, 3—5 juin 1997]. Consultation on Obesity.
- Santé Publique France. (2017). Étude de santé sur l'environnement, la biosurveillance, l'activité physique et la nutrition (Esteban) 2014-2016. Volet Nutrition. Chapitre Corpulence.
- Smedley, R., Coulson, N., Gavin, J., Rodham, K., & Watts, L. (2015). Online social support for Complex Regional Pain Syndrome: A content analysis of support exchanges within a newly launched discussion forum. *Computers in Human Behavior*, 51. Consulté sur : <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.040>
- Thoër, C. (2012). Les espaces d'échange en ligne consacrés à la santé : De nouvelles médiations de l'information santé. Dans *Internet et santé, usages, acteurs et appropriations* (pp. 57-91). Publisher: Presses de l'Université du Québec.
- Vodoz, L. (2010). Fracture numérique, fracture sociale : Aux frontières de l'intégration et de l'exclusion. *SociologieS*. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/sociologies.3333>
- Vigarello, G. (2010). *Les métamorphoses du gras. Histoire de l'obésité*. Seuil.
- Winance, M. (2016). Rethinking disability: Lessons from the past, questions for the future. Contributions and limits of the social model, the sociology of science and technology, and the ethics of care. *Alter*, 10(2), 99-110. Consulté sur : <https://doi.org/10.1016/j.alter.2016.02.005>

Analyse de la régionalisation d'une structure de santé - la place du numérique dans les transformations organisationnelles
Analysis of the regionalization of a health structure - the place of digital in organizational transformations

Maureen Sampic
Université Paul Sabatier & Université Paul Valéry, LERASS
maureen.sampic@iut-tlse3.fr
Pierre Mignot
Université Toulouse 3 Paul Sabatier LERASS
pierre.mignot@iut-tlse3.fr

Résumé

En 2019 se déploie la régionalisation des structures de dépistages organisés en Occitanie. Les 12 structures départementales (nommées DOC, ADOC, ADGC et ADECA), auparavant indépendantes et sous le statut de GIP, ont fusionné pour devenir une seule entité associative régionale : le « CRCDC OC », modifiant ainsi la structure de l'organisation. Cette régionalisation est maintenant effective et a pour but de relancer l'organisation, notamment en harmonisant les pratiques. Elle doit également accélérer le développement des nouvelles technologies de dépistages déjà en place dans certains départements. Notre étude cherche à analyser les incidences de la régionalisation, et à les mettre en perspective avec les pratiques numériques. Nous verrons, grâce à une étude diachronique en place sur le terrain depuis 2012, que les bouleversements et leurs conséquences ne sont pas uniquement liés à la régionalisation mais bien à un mouvement global de réorganisation dont la numérisation des pratiques fait partie.

Abstract

In 2019, the regionalization of the screening structures in Occitania took place. The 12 departmental structures (named DOC, ADOC, ADGC and ADECA), previously independent, merged to become a single regional entity: the « CRCDC OC », thus modifying the structure of the organization. This regionalization is now effective and aims to relaunch the organization, in particular by harmonizing practices. It must also accelerate the development of new screening technologies already in place in certain departments. Our study seeks to analyze the consequences of regionalization, and to put them into perspective with digital practices. We will see, thanks to a diachronic study in place in the field since 2012, that the upheavals and their consequences are not only linked to the regionalization but to a global movement of reorganization, in which the digitization of practices takes part.

Mots-clés : Organisations de santé, changement organisationnel, dépistages organisés des cancers, évolution technologique

Keywords: Health organizations, organizational change, organized cancer screenings, technological evolution

Analyse de la régionalisation d'une structure de santé - la place du numérique dans les transformations organisationnelles

Maureen Sampic, Pierre Mignot

Contexte

Depuis 2003, une suite de « plans cancers » est lancée par le gouvernement français dont le but est la lutte contre le cancer et l'amélioration de la prise en charge des malades. Aujourd'hui, les politiques et les actions de prévention se heurtent à plusieurs bouleversements dus à une crise sanitaire globale. Un climat de défiance vis-à-vis des experts et des institutions de santé s'est instauré progressivement (Ollivier-Yaniv, 2015), à la suite des différentes affaires politico-sanitaires, conflits d'intérêt, mais aussi en raison des craintes suscitées par l'émergence de maladies, de pathologies ou de virus que l'on ne maîtrise pas (Mignot & Dorsaf, 2020). Certains praticiens (Saout, 2009) parlent de crise de confiance des citoyens à l'égard du système sanitaire, ce qui rend parfois complexe l'adhésion aux messages institutionnels de prévention (Drouot, 2019). Comment générer une confiance organisationnelle, celle des équipes professionnelles et celles des patients, quand les médias classiques et numériques diffusent essentiellement les dysfonctionnements médicaux ? (Parrini-Alemanno, 2016). Dans la société contemporaine, la santé tend à devenir un « enjeu politique permanent » et l'État est ébranlé à chaque fois qu'il est mis en défaut sur un problème de santé (Romeyer, 2015).

Dans ce contexte controversé, et pour pallier le manque d'engagement du public vis-à-vis des dépistages (Silva, 2018), nous observons que les institutions multiplient les supports d'information (Sampic, 2022), que les pratiques info-communicationnelles (Paganelli, 2012) dans le domaine de la prévention sont diverses et les sources variées. Les publics sont informés par l'action conjuguée des associations, des organisations publiques, des médias traditionnels qui traitent désormais les sujets de santé sous un angle critique (Romeyer, 2013), mais aussi plus récemment grâce au développement exponentiel de l'information de santé en ligne et l'utilisation de dispositifs numériques (Thoër, 2012). Cet usage des NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication) place le patient au cœur du système de soin et lui donne une voix pour transmettre son savoir sur la maladie, devenant un « patient expert » (Romeyer, 2012). En tant que public, quelle source choisir, à quelles informations se fier ?

Nous étudions le contexte des organisations des dépistages organisés en Occitanie. La crise de confiance abordée précédemment se traduit notamment par la stagnation des taux de dépistages organisés. Selon l'INCA, en 2020, le taux de participation au dépistage organisé du cancer du col (DOCCU) est de 59 %¹, celui du sein est de 42,6 %², et celui du cancer colorectal de 34,6 %³. De plus en plus de voix s'élèvent contre les techniques de dépistage et appellent à une prévention qui prenne en considération les facteurs socio-environnementaux dans la lutte contre les cancers (Ménoret, 2010). Dans ce contexte, est instaurée envers les acteurs des campagnes de préventions une « quasi-confiance » au sens de Louis Quéré (2005) ou une confiance basée sur la théorie des « intérêts encapsulés » de Russel Hardin (2006). Toutefois, le principe de la

¹ Sécurité Sociale. *Dépistage organisé des cancers*. URL : <https://evaluation.securite-sociale.fr/home/maladie/221-depistage-organise-des-cancer.html> consulté le 02.03.23

² Santé Publique France. *Taux de participation au programme de dépistage organisé du cancer du sein*. URL : <https://www.santepubliquefrance.fr/maladies-et-traumatismes/cancers/cancer-du-sein/articles/taux-de-participation-au-programme-de-depistage-organise-du-cancer-du-sein-2020-2021-et-evolution-depuis-2005> consulté le 02.03.23

³ Santé Publique France. *Cancer colorectal, données de dépistage 2020.2021*. URL : <https://www.santepubliquefrance.fr/les-actualites/2022/cancer-colorectal-donnees-de-depistage-2020-2021> consulté le 02.03.23

confiance tranquille (Quéré 2001) ne semble pas correspondre à des interactions qui évoluent dans un contexte politico-sanitaire incertain.

C'est dans ce contexte que se déploie la transformation des structures de dépistages par le biais de la régionalisation en 2019. Cette réforme fait suite aux multiples changements du système de santé depuis 30 ans (Bessières, 2010), et à la quête d'une optimisation des ressources, à l'instar du NPM (New Public Management) à l'hôpital. L'ambition de l'Etat est de le rendre plus efficace en développant une culture de la performance et de l'évaluation (Gardère, 2012). Cette orientation prioritaire a contribué à la montée en puissance de logiques gestionnaires (Mayère, 2013). Cela s'accompagne pour les services publics d'une modification des modes de gestion, et de la vision de l'organisation.

La régionalisation des structures de dépistages organisés a donné lieu à une modification structurelle des centres. Les structures départementales (DOC et ADECA), en Occitanie, auparavant indépendantes, ont fusionné pour devenir une seule entité régionale : le CRCDC OC. Cette régionalisation est maintenant effective et a pour but de relancer l'organisation, notamment en harmonisant des pratiques (Côté et al., 2013).

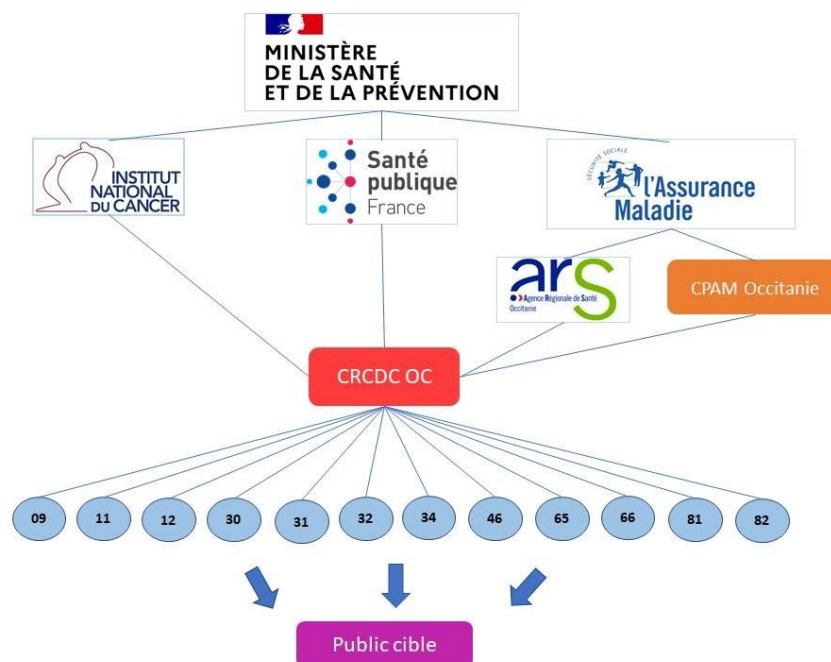


Figure 1 : Structure organisationnelle après la régionalisation. Schéma réalisé par les auteurs.

La régionalisation doit également accélérer la mise en place des nouvelles technologies de dépistages déjà en place dans certains départements (Verzaux, 2019). A savoir, déployer la tomosynthèse, c'est-à-dire la mammographie en 3D ; maintenir la seconde lecture généralisée ou la seconde lecture dématérialisée et décentralisée ; ou encore utiliser un logiciel unique, pour tous les départements, et tous les dépistages organisés, afin de limiter les usages éparés et favoriser une mise en commun des données. Cette réforme, soutenue par des bouleversements technologiques et numériques forts, doit aussi à terme permettre l'évolution vers un dépistage organisé personnalisé.

Pour analyser ce bouleversement, nous déployons une approche diachronique avec l'étude depuis 2012 de l'évolution des centres de dépistages en lien avec l'évolution technologique. En quoi la mise en place des nouvelles pratiques technologiques avait-elle pour but d'accélérer la mise en place de régionalisation ? Comment les bouleversements que connaît l'organisation sont-ils en lien avec les nouvelles pratiques technologiques ? Comment ces nouvelles pratiques

ont-elles transformé les relations entre les acteurs de la prévention et les professionnels de santé ?

Méthodologie

Du point de vue méthodologique, trois approches complémentaires ont été retenues. Tout d'abord de l'observation participante (Grosjean & Groleau, 2013). Depuis 2012 nous avons fait partie de l'organisation en étant acteurs des différents moments de l'évolution du GIP (groupement d'intérêt public). Dans le contexte d'événements ou même en tant qu'employé de la structure, il nous a été possible d'interagir directement avec la ou les personnes observées et de les accompagner sur le terrain auprès de la population. Depuis la régionalisation, et dans le cadre de la thèse en cours, nous avons réalisé 90 heures d'observations supplémentaires. Ces observations ont pour caractéristiques d'être directes, en situation naturelle, en exploitant un comportement spontané, et présentant un observateur visible (Norimatsu *et al.*, 2008). Nous avons également réalisé des entretiens semi-directifs. Différents guides d'entretiens et surtout un grand nombre d'acteurs ont été interrogés depuis 10 ans. Nous avons pu récolter les avis, les volontés et pratiques des responsables ou employés. Enfin, nous avons procédé à une analyse de contenu émanant de documents institutionnels (Oger & Ollivier-Yaniv, 2003) produits par la structure. Nous avons eu accès pendant toutes ces années à une grande partie des documents produits. Nous avons ainsi pu analyser l'évolution du fonctionnement et des pratiques informationnelles des acteurs.

Pour répondre à nos questionnements, nous allons aborder deux temps distincts. Nous proposons une lecture à double entrée : d'une part, la place des évolutions techniques dans l'organisation des GIP départementaux. Nous traiterons dans un premier temps le besoin de centraliser les acteurs et les informations dans un seul et même espace. D'autre part, nous aborderons la question de la régionalisation en nous appuyant sur les transformations techniques (mais pas seulement), qui ont complètement bouleversé l'organisation des dépistages organisés.

Résultats

1. La mise en place du dépistage organisé : un besoin d'évolution technique permanente.

L'évolution des technologies de dépistage offre de nouvelles options et de meilleures performances. Par exemple, les tests génétiques sont de plus en plus utilisés pour dépister certaines formes de cancer, tandis que les méthodes d'imagerie médicale, telles que la tomodensitométrie et l'IRM, sont devenues plus précises et plus accessibles (Séradour, & Allieux, 2013). Ainsi, durant la période antérieure à la régionalisation⁴, nous pouvons analyser deux niveaux dans la mise en place de techniques qui rejoignent le "mouvement" de ce changement d'échelle.

Pour le premier, il nous faut d'ores-et-déjà penser ce mouvement de la régionalisation au travers d'une volonté de réduire les coûts (Elson, 2009). En effet, avec l'arrivée de techniques de mammographie au sein des centres de dépistage, l'assurance maladie permet une centralisation des pratiques. Cela a pour conséquence de mutualiser le matériel de mammographie et de diagnostic (films, reprographes, entretien des négatoscopes) pour l'ensemble du dépistage organisé. Il y a aussi un impact sur la gestion humaine des centres de dépistages, sur la gestion des dossiers, l'organisation à terme des effectifs des structures et le redéploiement vers d'autres tâches. C'est ainsi que des agents responsables administratifs sont devenus des responsables techniques ou encore les gestionnaires des relations avec les cabinets de radiographie. De plus,

⁴ Dans le cadre de notre travail nous nous intéressons à la période qui se déroule de 2014 à 2019.

suite à un accord entre radiologues, centre de dépistage et CPAM, les coûts sont là encore limités.

Le second porte sur un objectif premier de cette technicisation des centres de dépistages : l'amélioration de la qualité de lecture par les radiologues. En effet, la seconde lecture est l'argument fort du dépistage organisé. Cependant, pendant cette période, plusieurs points de vigilance sont à souligner, et en particulier la complexité des projets, qui nécessite un investissement humain conséquent ainsi qu'une réflexion sur la gouvernance et l'ingénierie nécessaire. De plus, la mise en place d'un dépistage organisé nécessite une infrastructure appropriée pour la collecte, le stockage et l'analyse des échantillons de dépistage. Les centres de dépistages doivent disposer de systèmes de gestion de données efficaces pour garantir la traçabilité et la qualité des résultats. Ainsi, nous sommes face à une transformation des pratiques d'acteurs face à la gestion des bases de données, le stockage, l'archivage, la diffusion des résultats et la qualité et sécurité des transferts, qui sont des questions centrales dans l'organisation des centres de dépistages.

Cette étape de numérisation des pratiques nécessite une réorganisation importante et complexe, qui préfigure la régionalisation et ses conséquences. La numérisation est portée par les centres de dépistage comme un élément central de la politique de dépistage des cancers. Elle devient même au fil des années un élément de valorisation essentiel auprès des partenaires et des instances. Mais cela n'est pas sans conséquence sur l'organisation de la structure. En effet, cela a tout d'abord nécessité la mise en place de la formation et réorganisation des tâches au sein de la structure en lien avec la numérisation de la seconde lecture. Il a fallu organiser un espace spécifique, former le personnel à "charger" les radiographies et à stocker les données. Par cette pratique, et même si l'évaluation est complexe, un gain de temps semble être l'un des deux arguments centraux des centres de dépistage. Ce gain de temps est aussi important pour les patientes et pour le reste du corps médical. L'information étant centralisée au sein des centres de dépistages avec l'ensemble des informations laissées par la patiente en amont, elle est plus rapidement diffusée aux différents acteurs. L'interopérabilité des différents logiciels entre les départements pose question. Dans les centres d'imagerie médicale, les pratiques sont différentes des centres de dépistages.

2. La régionalisation a-t-elle transformé radicalement le dépistage organisé ?

La régionalisation des centres de dépistages organisés en 2019, nécessitait, selon les personnels interrogés, un accompagnement face à ces nouveaux « paradigmes de gestion » (Merdingher Rumpler & Nobre, 2011) cause de stress et d'anxiété, vis-à-vis de la place de chacun et de l'incertitude au travail (Lancry, 2007). Cependant, d'après nos entretiens, il n'y a eu aucune communication officielle permettant d'expliquer les raisons de ces changements organisationnels et les conséquences induites sur les tâches, ou responsabilités des acteurs de l'organisation. Il s'agit d'un changement prescrit par un acteur national ayant autorité (Cordelier & Montagnac-Marie, 2008) mais non accompagné. Cela se traduit, "au bas de l'échelle", par une dégradation de la santé mentale du personnel, davantage exposés à des risques psychosociaux (Gravereaux & Loneux, 2014). Par le biais de cette régionalisation, on retrouve une volonté nationale d'harmonisation, ainsi qu'une volonté de "mieux" pour les équipes départementales, mais dans les faits, nous observons que le changement organisationnel n'est pas si radical : faute de clarté dans le sens de la régionalisation, et des tâches et attentes de chacun, on se retrouve en présence de résistances importantes (Lakhdar & Pesqueux, 2016). Qu'en est-il de la place du numérique dans ces changements organisationnels ? Nous voyons que d'un côté, le numérique peut être utilisé par les équipes comme un outil de prévention sur le terrain, créant un effet de « mise en spectacle » et de « pinkwashing » (Ruccio, 2017) de la

maladie, notamment par l'utilisation de l'application challenge Kipling⁵; de la course virtuelle « Plus vite que le cancer » organisée par la Ligue Contre le Cancer ou encore du Hashtag Instagram #CesSeinsJyTiens. Nous pouvons également citer l'exemple du Chatbot de l'INCA, « INCASelfBot » conçu pour répondre aux questions des utilisateurs sur le cancer, la prévention, le dépistage, les traitements notamment ; les podcasts organisés par Santé Publique France et l'INCA, à l'image de « Cancer : un combat collectif »⁶ ; ou enfin les webinaires de la CPAM⁷ centrés sur la prévention des cancers. Le numérique devient un outil pour promouvoir les dépistages, mais aussi pour rendre publiques des thématiques souvent tabou (Le Bonniec, 2018) pour le public, tels que la palpation des seins, la gravité d'un virus sexuellement transmissible (HPV) qui cause le cancer du col de l'utérus, ou encore la présence de polypes sur le côlon.

Mais nous observons également que les outils technologiques peuvent être un frein à la mise en place d'un programme de dépistage organisé, comme celui du col de l'utérus. En 2019, lors de la régionalisation, a été lancé le dépistage organisé du cancer du col de l'utérus. Les structures départementales existaient depuis 2003 et utilisaient un logiciel local de leur choix pour gérer les dépistages organisés du sein et du côlon. Lors du lancement du DOCCU, toutes les équipes de toute la région Occitanie, soit 12 centres, doivent harmoniser leurs pratiques et utiliser un logiciel de gestion unique. La compréhension et l'utilisation de ce logiciel ne se fait pas sans peine, et entre en conflit avec les habitudes de travail et les spécificités de chaque structure départementale, ce qui bouscule les acteurs et crée des résistances :

« J'ai pu observer que parfois c'était assez difficile pour certaines structures de se calquer sur d'autres pratiques car leur manière de travailler habituelle leur semble fonctionner très bien. Des fois elles ne voyaient pas forcément l'intérêt de faire comme les autres. Et c'est tout à fait normal parce que chaque structure a ses spécificités, sa manière de fonctionner. Ça peut être un peu difficile d'harmoniser tout ça parce que tout le monde n'en perçoit pas forcément l'intérêt. Et comme ça marche bien avec leur manière de faire, ça peut être un petit peu difficile d'accepter le changement. » Entretien N03. Mars 2022. Equipe médicale.

Un autre élément de friction concernant le numérique dans cette structure est lié à la récupération automatisée des résultats de frottis émanant des centres d'analyses. En effet, une fois les invitations envoyées par le CRCDC OC, la population ciblée les reçoit, se dirige vers un médecin partenaire, réalise le frottis. L'analyse est effectuée par des cabinets d'anatomopathologie qui détiennent ensuite les résultats. Cependant, il n'est pas possible pour le CRCDC OC de les récupérer et de mettre à jour sa base de données, afin de savoir qui a participé au DO ou non. En effet, cette communication automatique requiert un logiciel numérique et aucun des acteurs concernés (cabinets et CRCDC) ne souhaite le financer. De ce fait, depuis le lancement du DOCCU, le CRCDC OC n'est pas en mesure de connaître les résultats des frottis, et donc d'adapter sa communication et ses relances en fonction de cela. Les difficultés de mise en place de l'outil technique, souvent à cause de résistances humaines (Morillon & Bouzon, 2009) et systémiques (Mucchielli, 2004), peuvent donc être contre-productives pour l'organisation.

« Ils en ont discuté pendant 3 ans avec la DGS, et il n'y a pas de solution qui a été trouvée. Donc aujourd'hui nous n'avons aucune donnée. » Entretien N10. Janvier 2022. Equipe médicale.

⁵ Go Kiplin. Octobre rose. URL : <https://go.kiplin.com/solidaire-octobre-rose?utm> consulté le 15.11.22

⁶ Onco Paca Corse. *Ecoutez le podcast de santé publique France*. URL : <https://www.oncopacacorse.org/fr/actualites/cancer-un-combat-collectif-ecoutez-le-podcast-de-sante-publique-france-sur-la-lutte> consulté le 10.06.23.

⁷ Ameli Tarn. *Les webinaires prévention santé de la CPAM du Tarn*. Url : <https://www.ameli.fr/tarn/assure/actualites/les-webinaires-prevention-sante-de-la-cpam-du-tarn> consulté le 10.06.23

Il en est de même dans le cadre du DOCCU et des normes RGPD. À chaque fois qu'un professionnel de santé réalisera un frottis, il devra recueillir la non-opposition des femmes à l'utilisation de leurs données personnelles, à savoir le stockage de leurs coordonnées en plus des résultats de leurs frottis. Un outil technologique a été proposé par le CRCDC OC à l'INCA, afin d'automatiser et de numériser ce recueil de non-opposition. Cependant, la prise de décision et le circuit de communication entre le niveau départemental et le niveau national sont complexes et chronophages.

« On a identifié l'idée d'un QR code sur le bureau du professionnel [... [...]] On propose à la CNIL et à l'INCA plusieurs alternatives pour leur laisser le choix. Ça c'était avant l'été, mais ça n'a toujours pas été validé » Entretien N09. Janvier 2022. Equipe médicale.

De plus, certains médecins sont déjà réticents à réaliser les frottis, par manque de temps (Le Breton, 2016). Le fait de devoir s'approprier un nouvel outil numérique, et de procéder à cette démarche de recueil de données pourrait renforcer leurs réticences à s'engager dans la prévention.

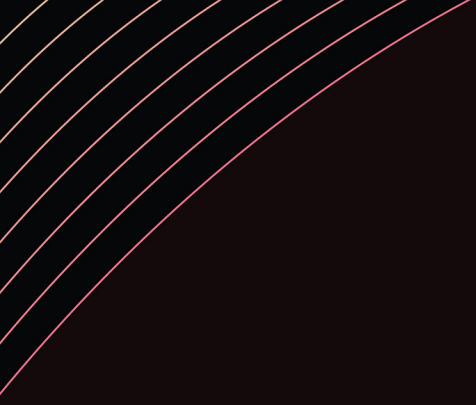
Dans ce contexte de régionalisation d'une structure de santé, nous avons pu analyser la place du numérique et des nouvelles technologies dans le domaine des dépistages organisés, tantôt justifiant les changements organisationnels et permettant l'harmonisation des pratiques, tantôt utilisés comme outils de communication et de sensibilisation, ou encore se transformant en frein fonctionnel dans le processus de lancement d'un nouveau dépistage organisé. Nous observons que les bouleversements et leurs conséquences ne sont pas uniquement liés à la régionalisation mais bien à un mouvement global de réorganisation dont la numérisation des pratiques fait partie, mais aussi à l'altération des pratiques info-communicationnelles, et des difficultés de communication entre les différentes strates de l'organisation, au niveau macro, méso et micro (Cherba & Vásquez, 2014).

Bibliographie

- Bessières, D. (2010). L'évaluation de la communication publique, entre norme gestionnaire et légitimités, des enjeux difficilement conciliables ? *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 38. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.1407>
- Cherba, M., & Vásquez, C. (2014). Étudier la communication organisationnelle et santé des organisations de santé au health organizing. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 45. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.4598>
- Cordelier, B., & Montagnac-Marie, H. (2008). Conduire le changement organisationnel ? *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 33, Art. 33.
- Côté, N., Laliberté, C., Lanoix, S., Lavigne, A., & Pageau, F. (2013). Les facteurs favorisant l'harmonisation des pratiques organisationnelles dans un contexte multisite. *Séminaire international Maîtrise en gestion de la formation*. Consulté sur https://www.usherbrooke.ca/gef/fileadmin/sites/gef/documents/synthese_projets_recherche/Harmonisation_pratiques_synthese_rapp.pdf
- Drouot, C. (2019). Le discours du journaliste spécialisé en santé, un modèle favorable à une réception « positive » de l'information sur le vaccin anti-HPV. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 18. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/rfsic.8324>

- Elson S. (2009). La régionalisation des services de santé selon une perspective politique et structurelle. *Healthcare Management Forum*.22(1), 22-27. Consulté sur : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1016/S0840-4704%2810%2960285-2>
- Gardère, E. (2012). Institution communicante et nouveau management public. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 41. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.3706>
- Gravereaux, C., & Loneux, C. (2014). Risque et acteurs au travail. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 45. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.4503>
- Grosjean, S., & Groleau, C. (2013). L'ethnographie organisationnelle aujourd'hui. *Revue internationale de psychosociologie et de gestion des comportements organisationnels*, Hors-Série.
- Lakhdar, M.-E., & Pesqueux, Y. (2016). De la résistance au changement en milieu associatif. Le cas d'une association de microfinance marocaine. *Management & Sciences Sociales*, 20(20), 98-106.
- Le Bonniec, A. (2018). *Les déterminants psychosociaux de la participation au dépistage du cancer colorectal : Enjeux de l'arrivée du nouveau test immunologique* [These de doctorat, Montpellier 3]. Consulté sur : <https://www.theses.fr/2018MON30014>
- Le Breton, J. (2016). *Amélioration de la participation des patients au dépistage organisé du cancer colorectal par l'implication des médecins généralistes* [These de doctorat, Université Paris-Saclay (ComUE)]. Consulté sur : <https://www.theses.fr/2016SACLS140>
- Mayère, A. (2013). Communication organisationnelle et organisations de santé : Enjeux et perspectives. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 8. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communiquer.1402>
- Mignot, P., & Dorsaf, O. (2020). Âge et dépistage organisé : Entre normativité et normalité par les médecins et leurs patients. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 19. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/rfsic.8927>
- Morillon, L., & Bouzon, A. (2009). Les injonctions paradoxales de la communication interne en période de tensions organisationnelles. *Études de communication. Langages, information, médiations*, 33. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/edc.1047>
- Mucchielli, A. (2004). Chapitre 1. Approche des systèmes et réseaux de communications dans les organisations. In *Étude des communications : Approche systémique dans les organisations* (p. 7-38). Armand Colin. Consulté sur : <https://www.cairn.info/etude-des-communications-approche-systemique-dans---9782200267872-p-7.htm>
- Norimatsu, Pigem, Barthe, & Bouville. (2008). *Les techniques d'observation en sciences humaines*. Armand Colin.
- Oger, C., & Ollivier-Yaniv, C. (2003). Analyse du discours institutionnel et sociologie compréhensive : Vers une anthropologie des discours institutionnels. *Mots. Les langages du politique*, 71. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/mots.8423>
- Ollivier-Yaniv, C. (2015). La communication publique sanitaire à l'épreuve des controverses. *Hermès, La Revue*, n° 73(3).
- Paganelli, C. (2012). *Une approche info-communicationnelle des activités informationnelles en contexte de travail : Acteurs, pratiques et logiques sociales* [Habilitation à diriger des recherches, Université de Grenoble]. Consulté sur : <https://theses.hal.science/tel-00776667>
- Parrini-Alemanno, S. (2016). Chapitre 12. Recomposition organisationnelle à l'aune de la confiance généralisée. In *La confiance* (p. 222-241). EMS Editions. Consulté sur : <http://www.cairn.info/la-confiance--9782847698510-page-222.htm>
- Romeyer, H. (2012). La santé en ligne. *Communication. Information médias théories pratiques*, Vol. 30/1. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communication.2915>

- Romeyer, H. (2015). Le bien-être en normes : Les programmes nationaux nutrition santé. *Questions de communication*, 27(1), 41-61. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9685>
- Ruccio, B. (2017). *Octobre Rose : Entre santé publique et marketing social* [Mémoire pour l'obtention du diplôme d'État de sage-femme. Université catholique de Lille]. Consulté sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01697332>
- Sampic, M. (2022). Changements organisationnels au sein des structures de dépistages organisés. *Actes des doctorales de la SFSIC – Dijon 2022*.
- Silva, C. P. da. (2018). Prescrire, dire et faire. *Politiques de communication*, n° 11(2).
- Verzaux, L. (2019). Régionalisation du dépistage organisé du cancer du sein : Quels impacts en attendre ? *Imagerie de la Femme*, 29(2), 72-74. Consulté sur : <https://doi.org/10.1016/j.femme.2019.04.001>
- Séradour, B., & Allioux, C. (2013). Cancers d'intervalle dans le dépistage organisé du cancer du sein en France : impact de la technologie numérique. In *Acquis et limites en sénologie/Assets and limits in breast diseases* (pp. 334-338). Springer.



3.4.

Culture de la participation et engagements numériques

Le parcours de participation : une proposition pour analyser l'évolution des formes
d'engagement numériques
The participation path: a proposal to analyse the evolution of digital forms of engagement
Manar Alomran
Université de Technologie de Troyes (UTT), LIST3N/ Tech-CICO
manar.alomran@utt.fr

Mots-clés : culture numérique, enjeux de la participation en ligne, produsage, formes d'engagement, analyse longitudinale

Keywords: digital culture, issues of online participation, produsage, forms of engagement, longitudinal analysis

Résumé

L'objectif de cette étude est de contribuer à faire émerger de nouvelles approches conceptuelles destinées à mieux comprendre les enjeux contemporains liés à la culture de la participation en ligne, et à proposer des outils méthodologiques consacrés à l'analyse des formes de participation numérique dans une perspective diachronique. Adoptant une approche autonetnographique, cette étude vise à souligner le caractère polymorphe de la culture médiatique participative et à saisir la manière dont les formes d'engagement des usagers évoluent au sein d'une plateforme numérique donnée.

Abstract

The aim of this study is to contribute to the emergence of new conceptual approaches to better understand contemporary issues related to the culture of online participation, and to propose some methodological tools dedicated to the analysis of forms of digital participation in a diachronic perspective. Adopting an autonetnographic approach, this study aims to highlight the polymorphous character of participatory media culture and to capture the way in which forms of user engagement evolve within a given digital platform.

Le parcours de participation : une proposition pour analyser l'évolution des formes d'engagement numériques

Manar Alomran

Introduction

Les recherches en rapport avec la participation en ligne ont commencé avec les travaux issus des *cultural studies* dont la genèse remonte à la publication en 1992 du premier ouvrage de Jenkins sur les « *textual poachers* » où il procède à une ethnographie participative de la « culture des fans ». Les travaux de ce type ont particulièrement analysé les pratiques participatives émergentes, lesquelles ont connu une croissance sans précédent depuis les débuts de l'internet et ont transformé de façon sensible la relation que les publics entretiennent avec les contenus médiatiques (Monnoyer-Smith, 2011). Ainsi, depuis le début du XXI^e siècle, l'univers du web social a fait émerger une nouvelle signification du mot participation/contribution (Proulx, Gracia et Heaton 2014, p.3).

Les nombreuses expressions trouvées dans la littérature scientifique, telles que « culture participative » (Jenkins, 2016), « produsage » (Bruns, 2008), « contenu généré par les utilisateurs » (user generated content «UGC») (Proulx, 2020) soulignent d'ailleurs la participation grandissante des usagers d'internet à la création, à la modification ou à la diffusion de contenus en ligne, mais aussi à l'évolution des médias numériques eux-mêmes. Les contributions aux encyclopédies en ligne (Wikipédia), le journalisme citoyen (blogs par exemple), la participation à la découverte de solutions collaboratives (crowdsourcing) ou les inventions collectives de nouvelles formes de circulation et de partage des contenus audiovisuels (YouTube, baladodiffusion ou podcasting) et technographiques (images macro ou images incrustées de textes sur les réseaux sociaux par exemple) illustrent les formes de participation les plus fréquentes de la « culture participative » dans la communication numérique.

En fait, déployer une capacité d'agir à l'échelle des communautés en ligne nécessite de savoir mobiliser des compétences sociales (Jenkins, 2014) et cognitives en termes d'usage et d'appropriation (Proulx, 2020). Alors, comment les usagers arrivent à obtenir et à développer des compétences médiatiques cognitives pour intervenir efficacement au sein des communautés en ligne auxquelles ils adhèrent ?

Pour répondre à cette problématique, nous cherchons à travers une perspective pluridisciplinaire, recourant à la sociologie des usages, au domaine de l'analyse de la participation en ligne et du discours numérique, à découvrir la manière dont les différentes pratiques participatives des contributeurs évoluent dans le temps sur un dispositif sociotechnique. Cette approche peut permettre de saisir les différentes formes d'engagement des usagers qui se produisent de manière dynamique et progressive, en passant par plusieurs phases dans le parcours de participation de ces derniers sur un dispositif donné.

Ce positionnement de recherche de nature conceptuelle et méthodologique nous a permis de dégager de nouvelles synthèses et de nouveaux résultats dans une perspective pluridisciplinaire recourant en particulier à ce que l'on appelle la « culture médiatique participative » et au domaine de « l'analyse du discours numérique ». En effet, dans une double contextualisation, sociétale et linguistique interactionnelle, nous avons pu identifier six enjeux contemporains de la participation en ligne, et élaborer une typologie des genres de participation en ligne qui articule les différentes formes d'engagement et de participation qui se produisent en contexte numérique.

Pour présenter ces synthèses et résultats, nous procéderons dans un premier temps à mettre en avant une typologie synthétique des définitions de la participation en ligne selon ses six enjeux

contemporains, et, dans un deuxième temps, à exposer brièvement les représentations les plus saillantes que la notion de participation en ligne porte. Par la suite, après avoir présenté la méthodologie adaptée, nous exposerons une typologie des genres de participation en ligne, laquelle présente une grille d'analyse sur deux plans, conceptuel et méthodologique. Enfin, nous tâcherons d'appliquer cette dernière à un petit corpus d'étude exploratoire issu du dispositif sociotechnique « Reddit » afin de saisir/montrer l'évolution des formes d'engagement des usagers par rapport aux phases de leur parcours de participation sur ce dispositif.

Apports théoriques et conceptuels

Dans ce premier volet de l'étude, nous présenterons tout d'abord une typologie des définitions de la participation en ligne selon ses six principaux enjeux identifiés. La mise en évidence de ceux-ci permettra en effet de souligner le caractère polymorphe de la culture médiatique participative. A partir d'une revue de littérature basée sur une diversité de discours analysés de façon critique en différentes disciplines en sciences humaines et sociales, nous reviendrons ensuite sur la notion de participation en ligne afin de redéfinir, à travers les synthèses dégagées, certaines stratégies méthodologiques qui servent à analyser longitudinalement des corpus d'échange en ligne.

Typologie des définitions de la participation en ligne selon ses différents enjeux

Notre positionnement de recherche de nature conceptuelle a montré qu'un parcours de près de trente ans, depuis les années 90, dans la recherche avait amené le développement de plusieurs champs et courants spécifiques qui se croisent parfois : études culturelles (*cultural studies*), études de médias (*media studies*), communication numérique écrite, éducation et TICE, et humanités numériques (*Digital Humanities* « DH »). Ce développement associe simultanément la question de la participation en ligne à de nombreuses disciplines : sciences de l'information et de la communication, sciences politiques, sciences de gestion, sociologie, sciences de l'éducation, sciences du langage et psycholinguistique (Liénard et Zlitni 2015). Dans le cadre de cette perspective pluridisciplinaire, nous avons pu constater que la problématique de la participation en ligne est liée à six enjeux principaux, à savoir politiques, éducatifs, épistémiques, commerciaux, médiatiques et économiques.

La participation en ligne liée aux enjeux *politiques* peut être définie comme les voix des internautes qui se manifestent, se partagent, se disputent ou se soutiennent pour former l'immense bruit de fond qui émane désormais de la société des connectés.

Les enjeux *éducatifs* renvoient à l'usage des TICE et des réseaux socionumériques dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, que ce soit en groupe ou de façon individuelle, en sphère formelle (sites d'établissements universitaires) ou informelle (auto-apprentissage via différents dispositifs de réseaux sociaux).

Les enjeux *épistémiques* concernent les pratiques émergentes des pro-amateurs (professionnels, amateurs, grand public) qui contribuent à la constitution de *communs de la connaissance*.

Les enjeux *commerciaux* renvoient à la participation du consommateur, émanant de motivations à dominante extrinsèques, aux opérations de *crowdsourcing* pour répondre à une initiative managériale d'une entreprise de marque.

Les enjeux *médiatiques* concernent la participation grandissante des usagers d'internet à la création, à la modification ou à la diffusion de contenus en ligne, et à l'évolution des médias numériques eux-mêmes.

Enfin, on peut identifier des *enjeux économiques* dans la logique d'extraction et de monétisation des traces d'activités des internautes par les entreprises géantes de l'Internet (les GAFAs) par le biais du régime économique dit *capitalisme cognitif*.

La notion de participation en ligne : représentations idéologiques, réflexions et synthèses

La notion de « participation » est employée et décrite dans différentes perspectives (philosophique, didactique, politique, économique, marketing, etc.). Cependant, le plus souvent, les études sur la participation dépassent la question de la participation à des échanges en ligne. Pour se focaliser sur cette forme particulière de participation, et dans le but d'établir des outils d'analyse adéquats à l'étude des corpus de discours numériques, nous avons cherché à décrire les aspects définitoires qui semblent pertinentes pour appréhender la notion de participation numérique ainsi que ses concepts périphériques (comme forme d'engagement, niveau de participation, etc.) dans une contextualisation linguistique interactionnelle.

Qu'est-ce qu'est « participer en ligne » ?

Les recherches les plus récentes (Carpentier, 2016 ; Proulx, 2020) lient la notion de participation en ligne au pouvoir d'agir. Dans son essai destiné à redonner à la notion de participation une pertinence pour les études sur les médias et sur la communication, Carpentier précise que le noyau définitionnel de cette notion est le lien étroit existant entre participation, pouvoir et prise de décision d'une part, et sa distinction des deux concepts « accès » et « interaction » d'autre part, lesquels apparaissent comme des conditions préalables à elle. Proulx souligne aussi la condition de l'accessibilité pour le processus de participation numérique qu'il relie également au pouvoir d'agir.

Toutefois, d'après plusieurs chercheurs (comme Hrastinski, 2009 ; Audran et Garcin, 2011), l'accès à un dispositif sociotechnique n'apparaît pas uniquement comme condition préalable à la participation, mais peut être considéré comme une forme de participation dont le niveau diffère de celle incarnée par le pouvoir d'agir des utilisateurs sur la plateforme. Antin et Cheshire (2010) constatent d'ailleurs que l'accès à un dispositif permet aux individus la lecture qui, elle-même, constitue une forme de participation *périphérique* par laquelle ces individus, après leur entrée, peuvent évoluer vers une participation plus active sur un dispositif donné (Wikipédia ou forum de discussion par exemple). Le participant apparaît alors dans une certaine phase, de son parcours de participation au sein d'une plateforme numérique comme un « bénéficiaire » (consommateur), et c'est bien ce qui lui permet d'être par la suite un « producteur de contenus » (Proulx, 2020 : 22).

Suite à ces constats, nous notons les deux points suivants : premièrement, il s'avère que « l'accès » n'est pas seulement un processus préalable à la participation, mais il constitue aussi une forme d'engagement correspondant à un niveau de participation *périphérique*, et qu'il aboutirait à une autre forme d'engagement équivalente à un autre niveau de participation plus haut (voir plus loin le tableau 1). Ce point nous amène à considérer que la participation à des dispositifs sociotechniques ne se restreint pas uniquement à agir ou réagir, et donc, à considérer que participer à des discussions numériques n'est pas forcément synonyme de parler ou d'écrire.

Deuxièmement, il apparaît que le participant dans son parcours sur un type de plateforme numérique asynchrone passe implicitement par une « phase préliminaire » qui s'incarne par *l'accès* à la plateforme où, en bénéficiant des contenus partagés par les autres, il apprend les codes de la communauté sur cette plateforme, développant ainsi une littératie médiatique auprès des publics. Nous pouvons qualifier l'utilisateur dans cette phase par « bénéficiaire pré-novice » ou bien « bénéficiaire-débutant ». Dès qu'il commence à produire des pratiques qui se manifestent sur le plan sémiotique, il entre dans la phase où il est novice, et continuerait par la suite à avancer dans d'autres phases où il serait habitué, expert, etc.

Ainsi, dans les plateformes participatives numériques, différentes phases de participation existent dans le parcours du participant : la phase d'entrée sur la plateforme, qui elle-même inclut une phase préliminaire de cognition, la phase de montée en expérience, laquelle peut

contenir plusieurs étapes. Les résultats découlant de l'analyse des données du corpus dans le second volet de cette étude permettront d'approuver ce modèle.

Ces réflexions nous amènent par ailleurs à classer la participation à des plateformes numériques en deux genres : « passive » et « active ». Le premier genre relève de la forme d'engagement incarnée par le processus d'accès ; le second de la participation effective, c'est-à-dire celle qui suppose que l'agent puisse intervenir ultimement et de manière significative dans la situation réelle concrète (effectuer un énoncé verbal, un partage d'une publication, etc.). C'est ce second genre de participation qui concerne la notion de participation en ligne dans son sens fort, à savoir la contribution, reliée au pouvoir d'agir des utilisateurs. Or, le rôle que peut jouer un système sociotechnique pour susciter l'utilisateur à y interagir, et éventuellement à y (ré)agir relève du concept de l'interactivité, permise par l'interaction *homme-machine* (Johnson, 1997). La participation incarnée par la production des énoncés de geste (*like* ou *upvote* par exemple) renvoie donc à un genre de participation « *interactive* ». D'après ces propos, nous constatons que la participation en ligne s'articule en trois genres distincts, à savoir *passive*, *interactive* et *active*.

La participation en ligne est perçue comme un produsage

La notion de participation dans son sens fort, la contribution, amène naturellement au mot-valise anglais « produsage ». Ce terme a été proposé par Bruns en 2008 à partir d'une hybridation des termes *production* et *usage* pour synthétiser l'ensemble des réflexions et des analyses concernant les différentes manières empruntées par les usagers d'Internet afin de produire activement des contenus sur le Web. D'après Proulx (2020), le produsage renvoie à l'idée de UGC, et décrit le fait que dans une communauté collaborative en ligne, la frontière entre producteur et usager de contenus s'efface ; l'internaute cumule les deux fonctions et devient un agent hybride : un « produser ». Ainsi, le produsage permet l'invention de nouveaux usages en même temps qu'une amélioration continue des contenus existants, à partir des affordances techniques du web.

« Dans les univers discursifs numériques, les locuteurs élaborent des formes discursives et en prolongent d'autres à partir des possibilités techniques des espaces d'écriture en ligne (sites, blogs, plateformes de réseaux sociaux). Ils sont alors à la fois *utilisateurs* de formats techniques prescrits par les programmes informatiques et *créateurs* de formes discursives à partir de ces mêmes formats, intégrés à leurs gestes d'écriture en ligne. » (Paveau, 2017 : 263).

L'exemple le plus représentatif du produsage est le hashtag, proposé par un usager de la plateforme de microblogging Twitter (*ibid.* : 265).

À partir de tout ce qui précède, nous précisons brièvement que la forme « contribution en ligne »/ « produsage » exige nécessairement de dépasser les défis liés à la fracture numérique, et cela à travers deux conditions préalables : premièrement, un accès (technique) à la plateforme - où l'usager peut développer au fil du temps une littératie médiatique - deuxièmement, des compétences sociales et cognitives en termes d'usage et d'appropriation.

Méthodologie et terrains d'investigation

Pour élaborer des outils d'analyse qui peuvent être utilisés dans une perspective diachronique, en plus de notre positionnement de recherche de nature conceptuelle, nous nous sommes appuyée sur la méthode de « l'observation ethnographique en ligne ». L'ethnographie en ligne renvoie à l'émergence d'un nouveau courant de pensée qui considère l'expérience incarnée de la chercheuse et du chercheur comme une source de connaissance valable (Hine, 2020 : 80). Celle-ci relève en fait de l'immersion du chercheur dans son terrain de recherche.

L'ethnographie en ligne n'a pas de modèle unique ; elle est plurielle, regroupant une diversité d'approches faisant d'un espace en ligne l'objet ou le terrain de l'enquête (*Ibid.* : 79). Une de ses approches est celle de l'*autonetnographie*, qui se définit comme une forme d'observation fondée sur la recherche, l'observation non participante (ou *lurking*) et la prise de notes réflexive (Hine, *op.cit.* : 92 citant Kozinets et Kedzior, 2009). Nous adoptons cette approche de l'autonetnographie parce qu'elle nous semble pertinente pour alimenter des visées théoriques susceptibles de baliser un arrière-plan conceptuel et méthodologique dans notre domaine d'appartenance, à savoir l'analyse de la participation numérique. Ainsi, pour atteindre notre objectif d'élaboration d'outils d'analyse, nous prenons appui sur notre prise de note réflexive qui s'incarne dans les synthèses dégagées dans le cadre conceptuel de cette étude, et nous effectuons une période d'observation préalable et systématique des différentes formes participatives et des différentes manières à travers lesquelles les utilisateurs interagissent dans les espaces de discussion en ligne, période axée sur notre connaissance du terrain d'investigation concerné dans cette étude.

Notre terrain est principalement le web 2.0, saisi à partir des plateformes populaires : Facebook, Twitter, forums de discussion et plateformes communautaires de questions-réponses. Notre propre observation des quatre réseaux tient plus de « l'observation flottante » que de l'enquête proprement dite, mais il suffit à notre objectif d'élaboration d'outils d'analyse pour les formes de participation numérique qui peuvent être utilisés dans une perspective diachronique. Cependant, même si nous ne travaillons pas dans cette étude à partir d'un corpus visant une systématisation des résultats sur un plan empirique, nous appliquerons nos outils d'analyse élaborés à un petit corpus d'étude issu d'un espace de discussion en ligne, à savoir « Reddit », afin de mettre en évidence la pertinence de ces outils pour l'analyse de l'évolution des formes d'engagement des usagers par rapport aux phases de leur parcours de participation sur un espace numérique donné.

Résultats : élaboration d'outils d'analyse interdisciplinaires

Dans ce qui suit, nous présenterons nos outils d'analyse élaborés et nous procéderons par la suite à les appliquer à un petit corpus d'étude afin de montrer une des manières dont ces outils peuvent être utilisés pour l'analyse de certaines dimensions des corpus de discours numériques, en particulière dans une perspective diachronique.

Les modalités de participation à des discussions numériques : vers une approche techno-pragmatique- interactionniste

Nous présentons ci-dessous la typologie synthétique des genres de participation numérique que nous avons élaborée en nous basant sur notre positionnement de recherche. Située dans une approche techno-pragmatique-interactionniste, cette typologie présente une grille d'analyse rassemblant les différentes formes d'engagement observables dans le recours par les participants à des outils qui permettent plusieurs degrés d'implication.

Cette grille d'analyse pourra être utilisée dans une perspective diachronique (étude longitudinale), ce qui permettra de saisir la manière dont la participation d'un individu évolue dans le temps dans un espace de discussion en ligne asynchrone donné, et donc de saisir les différentes formes d'engagement des usagers qui se produisent de manière progressive, en passant par plusieurs phases dans leur parcours de participation sur un dispositif donné. Ce qui servira par conséquent à découvrir la manière dont les usagers développent dans le temps, suite à leur arrivée à une plateforme, une littératie médiatique en termes d'usage et d'appropriation.

Genres de participation	Formes d'engagement	Formes participatives	Natures des interactions	Niveaux de participation	Visées pragmatiques	Types de participants
Passive	Accès	Lecture, consultation des pages	Muette	Périphérique	Cognition	-Bénéficiaire-débutant -Bénéficiaire-lurker
Interactive	Clic sur un presse-bouton (« j'aime » par exemple).	Énoncés de geste	Non verbale	Superficiel	Approbation ou désaccord	Contributeur-évaluateur
Active (contribution)	Commentaire (message réactif)	-Émojis -Émoticônes	Non verbale	Moyen	-Humoristique -Phatique	Contributeur-interlocuteur
		Lien	Délinéarisée		Indexation	
		Énoncés verbaux	Textuelle	Fort	-Informative -Discursive -Polémique	
		Technographismes	Verbo-iconique		-Humoristique -Ironique	
	Post (message initiatif)	Énoncés verbaux	Textuelle	Central	-Informationnelle -Interrogative	Contributeur-posteur
		Lien	Délinéarisée		-Présentative -Illustrative	
		-Photos/images	Iconique		-Informationnelle -Humoristique/ ironique -Subversive	
		-Technographismes -Vidéos -Remix	- Technodiscursive et verbo-iconique - Multimédiatique		Diffusion	Contributeur-diffuseur
Partage (republier)						

Tableau 1 – Typologie des genres de participation à des dispositifs sociotechniques de communication

Il convient de préciser que le type de participant « bénéficiaire-débutant » représente le nouvel arrivant à la plateforme, qui est dans la phase préliminaire où il apprend les codes de la communauté discursive pour développer une littératie médiatique sur la plateforme adhérente récemment. Par contre, « bénéficiaire-lurker » renvoie à l'utilisateur qui, ayant accès à la plateforme, se contente de consommer l'information sans modifier la situation d'énonciation par l'envoi de formes d'engagement visibles, qu'il soit débutant, novice ou habitué (peu importe la phase de son parcours de participation). Ainsi, un participant de type « bénéficiaire-débutant » est restreint aux utilisateurs qui sont relativement nouveaux sur une plateforme selon un critère historique, « bénéficiaire-lurker » s'étend à ceux avancés dans leur parcours sur celle-ci selon un critère pragmatique.

Illustration : analyse de données de corpus numérique

Nous appliquons maintenant la grille d'analyse exposée ci-avant à un petit corpus numérique issu du site communautaire « Reddit » afin de saisir l'évolution des formes d'engagement des usagers sur ce dernier. Le corpus correspond à des données participatives de dix participants. Nous tenons à mentionner que, pour des raisons d'éthique de la recherche (CER) (Latzko-Toth & Proulx, 2016), nous avons masqué les trois premiers initiaux des pseudonymes des contributeurs dont les données sont analysées ici.

Participant	Membre depuis	Date de la 1 ^{ère} forme contributive	Forme d'engagement	Date de la 2 ^{ème} forme contributive	Forme d'engagement	Phase préliminaire
█an_larve	18/04/2018	05/05/2018 :	Commentaire	-	-	18 jours
█akaro	05/04/2022	05/04/2022 :	Commentaire	07/04/2022	Partage	0 jour
█n06	04/07/2017	18/12/2018 :	Commentaire	14/10/2020	Post-vidéo	1 an 5 mois
█aoke-Johnny	27/07/2021	06/09/2021 :	Commentaire	29/01/2022	Post	41 jours
█ntherCornemuse	09/11/2019	06/01/2020 :	Commentaire	11/11/2020	Post	58 jours
█gaY	31/05/2019	01/06/2019 :	Commentaire	20/06/2019	Post-technographisme	1 jour
█h0u	15/05/2020	16/05/2020 :	Commentaire	03/06/2020	Post-vidéo	1 jour
█gDjoudy	30/06/2021	28/07/2021 :	Commentaire	-	-	28 jours
█ly-Mercaves	26/08/2018	14/11/2018 :	Post	01/02/2020	Commentaire	80 jours
█nchenping	07/08/2019	05/11/2019 :	post	17/03/2022	Commentaire	90 jours

Tableau 2 - Aperçu des types d'activité des participants en termes de genres des 1^{ère} et 2^{ème} formes d'engagement distinctes sur la plateforme « Reddit »

Au vu des données du tableau (2) ci-dessus, la phase préliminaire supposée exister dans le parcours du participant sur un espace de discussion en ligne s'avère présente pour la majorité des contributeurs : 90 % des contributeurs dans l'échantillon passent par cette phase en étant des participants de types « bénéficiaire-débutant » où ils consomment de l'information et apprennent les codes de la communauté, développant ainsi une littératie numérique propre au dispositif adhérent, avant de passer à la phase de participation active. Néanmoins, une disparité dans la durée de cette phase existe entre les différents contributeurs : un jour chez 20 % des contributeurs, une quinzaine de jours chez 10 %, entre un et deux mois chez 30 %, entre deux et trois mois chez 20 %, un an et demi à peu près chez 10 %.

Observons que les contributeurs dont la première forme d'engagement visible sur la plateforme est un « post » (message initiatif) sont parmi les usagers dont la phase préliminaire est la plus longue généralement, et relativement plus longue que ceux dont la première forme d'engagement est un « commentaire » (message réactif).

D'ailleurs, ces derniers, qui constituent 80 % de l'échantillon du corpus, mettent le plus souvent un certain temps à produire la forme d'engagement « post » dans l'histoire de leur parcours sur la plateforme.

Prenons par exemple l'utilisateur nommé █aoke-Johnny : le tableau (2) montre qu'il existe 41 jours entre sa date d'adhésion à la plateforme et la date de sa première contribution de la forme d'engagement « commentaire » contre six mois à peu près entre sa date d'adhésion et la date de sa première contribution de la forme d'engagement « post ». Cette disparité en termes de types de formes d'engagement par rapport à l'histoire du participant sur la plateforme s'applique, d'après notre lecture flottante des pratiques participatives sur le dispositif concerné, à la plupart des usagers, comme cela figure dans le tableau (2). En nous référant par ailleurs à la grille d'analyse (tableau 1), nous pouvons dire que sur « Reddit », la majorité des contributeurs (80 % ici) commence leur parcours de contribution avec un niveau de participation « fort » en intervenant dans les fils de discussion pour certaines visées pragmatiques (informatives, discursives, humoristiques, etc.).

D'après ces observations, nous déduisons que, sur la plateforme « Reddit », la forme d'engagement « post » s'accomplit normalement par les usagers qui sont avancés dans le parcours de contribution : habitués ou experts. Il s'avère ainsi que les tendances dans le développement de la littératie médiatique sur « Reddit » s'effectue dans le temps, comme le montre la figure suivante :

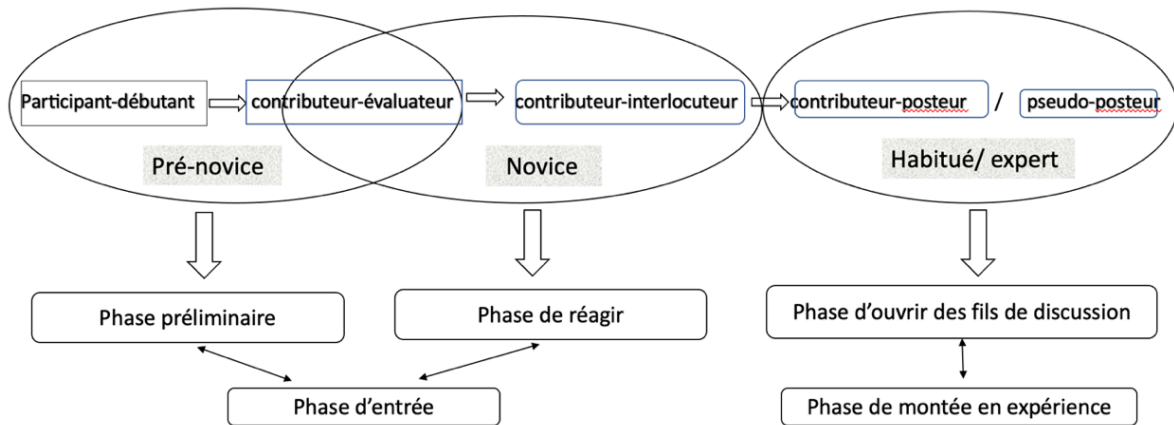


Figure 1 – Tendances dans l'évolution du parcours du participant sur « Reddit »

Conformément à nos synthèses évoquées précédemment, lesquelles indiquent qu'il existe une étape préliminaire de participation qui permet aux nouveaux arrivants d'apprendre les règles conventionnelles propre au dispositif/communauté en ligne afin que leurs pratiques partagées éventuellement par la suite soit validées par les autres participants, il s'avère, d'après les résultats d'analyse, que c'est la participation passive incarnée par les activités simples de navigation, de consommation et de recherche de contenus qui conduit les utilisateurs au fil du temps à acquérir des compétences médiatiques critiques et créatives, et ainsi, à pouvoir effectuer après un certain temps des formes contributives de niveaux plus élevés.

Nous rappelons que cette petite analyse d'un échantillon d'un petit corpus de discours numérique a pour simple objectif de mettre en évidence une des manières dont les outils d'analyse élaborés dans cette étude peuvent être utilisés pour l'analyse de certaines dimensions des corpus numériques, en particulière dans une perspective diachronique qui met l'accent sur un aspect de nature *techno-pragmatique* du discours, c'est-à-dire un aspect qui s'intéresse aux modalités de participation à des espaces numériques en termes de types d'activité que les usagers font. Il faut alors noter que la grille d'analyse élaborée peut être appliquée de façon plus approfondie à des corpus de discours numériques, par exemple, pour déterminer les tendances dans le recours des contributeurs durant certaines phases de leur parcours de participation sur une plateforme numérique donnée à certaines formes participatives (avec des pourcentages précis).

Bibliographie

- Antin, J., & Cheshire, C. (2010). Readers are Not Free-Riders: Reading as a Form of Participation on Wikipedia [article tiré d'actes de conférence]. *CSCW'10 : Proceedings of the 2010 ACM conference on Computer supported cooperative work* (pp. 127-130), Savannah, Ga (États-Unis). Consulté sur <https://doi.org/10.1145/1718918.1718942>.
- Audran, J., & Garcin, C. (2011). Apprendre en ligne, une question de participation ? *Recherche et formation*, (68), 63-78. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/rechercheformation.1534>.
- Bruns, A. (2008). *Blog, Wikipédia, Ssecond Life, and Beyond : From Production to Prodsusage*. Peter Lang.
- Cardon, D. (2019). *Culture numérique*. Presses de Sciences Po, coll. « Les petites humanités ».
- Carpentier, N. (2016). Différencier accès, interaction et participation. Dans P. Morelli, N. Pignard-Cheynel et D. Baltazart (dirs.), *Publics et TIC. Confrontations conceptuelles et recherches empiriques* (pp. 45-69). PUN-Éditions universitaires de Lorraine.
- Castells, M. (2002). *La Galaxie Internet*. Fayard.

- Goodwin, C., & Goodwin, M. H. (2005). Participation. Dans A. Duranti (dir.), *A Companion to Linguistic Anthropology* (pp. 222-244). Blackwell.
- Hine, C. (2020). L'ethnographie des communautés en ligne et des médias sociaux : modalités, diversité, potentialités. Dans M. Millette et al. (dirs.), *Méthodes de recherche en contexte numérique. Une orientation qualitative* (77-101). Presses de l'université de Montréal.
- Hrastinski, S. (2009). A Theory of Online Learning as Online Participation, *Computers & Education*, 52(1), 78-82. Consulté sur <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.009>.
- Jenkins, H (2004). The Cultural Logic of Media Convergence. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), 33-43.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M. & Robinson, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture : Media Education for the 21st Century*. MIT Press.
- Jenkins, H. (2013). Rethinking “Rethinking Convergence/Culture”, *Cultural Studies*, 28(2), 267-297.
- Johnson, S (1999). *Interface Culture*. Perseus Books.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991), *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.
- Lessig, L. (2008). *Remix. Making Art and Commerce Thrive in The Hybrid Economy*. The Penguin Press.
- Lévy, P. (1997). *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*. Odile Jacob, coll. « Hors collection ».
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Monnoyer-Smith, L. (2011). La participation en ligne, révélateur d'une évolution des pratiques politiques ? *Participations*, 1(1), 156-185. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/parti.001.0156>.
- Paveau, M-A. (2017). *L'Analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques*. Hermann.
- Paveau, M-A. (2019). Technographismes en ligne. Énonciation matérielle visuelle et iconisation du texte. *Corela. Cognition, représentation, langage*, HS-28, 1-22. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/corela.9185>.
- Preece, J., Nonnecke, B., & Andrews, D. (2004). The Top Five Reasons for Lurking : Improving Community Experiences for Everyone. *Computers in Human Behavior*, 20(2), 201-223.
- Proulx, S. (2020). *La Participation numérique : une injonction paradoxale*. Presses des Mines.
- Rueff, J. (2014). La reconnaissance au principe de la contribution en ligne. Dans S. Proulx, J.-L. Gracia et L. Heaton (dir), *La Contribution en ligne. Pratiques participatives à l'ère du capitalisme informationnel*, 62 (pp. 144-155). Presse de l'université du Québec.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice : Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press.
- Zask, J. (2014). L'art participatif et sa portée critique, Dans S. Airaud (dir), *Participa(c)tion*. (pp. 11-17). Musée d'art contemporain du Val-de-Marne.

Communautés de fans en ligne et folklore numérique : Pour une anthropologie des publics
Fan Communities as Digital Folklores: A Study of Online Fandom

Léa Andolfi

GRIPIC, Celsa, Sorbonne Université

lea.andolfi@sorbonne-universite.fr

Mots-clés : culture participative ; fans ; public ; pop culture ; fanfiction

Keywords: participatory culture; fan studies; audience studies; pop culture; fanfiction

Résumé

Si la culture web est bien un processus folklorique à l'échelle mondiale (Jenkins, 2000), celui-ci repose à la fois sur des mythes souvent tributaires des industries médiatiques et sur leurs réinterprétations en ligne par leurs audiences. Ces dernières, et au premier lieu les fans, à la fois consommateur·ice·s, diffuseur·se·s et producteur·rice·s de significations (Bourdaa, 2019), déploient des techniques, créativité, sociabilités et discours qui gagnent à être pensés comme des folklores numériques.

Abstract

If contemporary Web culture is indeed the traditional folk process working at lightning speed on a global scale, then its core myths are mostly owned by media industries (Jenkins, 2000). As appropriation is at the heart of network communication, we then see online fan communities consume, circulate, and build meanings out of these myths (Bourdaa, 2019). Their techniques, creations, and interactions would benefit from being thought of as *digital folklores*.

Communautés de fans en ligne et folklore numérique : Pour une anthropologie des publics

Léa Andolfi

Introduction

Au tournant du XXI^{ème} siècle, Henry Jenkins a déclaré que « *la culture web contemporaine est le processus folklorique traditionnel fonctionnant à la vitesse de l'éclair à l'échelle mondiale* » (Jenkins, 2000). Alors que les mythes qui unifient les folklores traditionnels appartiennent à des communautés, ceux de ce "folklore numérique" sont la propriété d'industries médiatiques, par exemple des groupes de divertissement tels que The Walt Disney Company ou des plateformes de vidéo à la demande comme Netflix. Dans ce contexte, étudier les usages foisonnants et complexes de braconnage textuel des fans de ces médias révèle des tactiques de détournement au sein de pratiques créatives (Jenkins, 1992). Parmi elles, les fanfictions sont des écrits de fans élaborés à partir d'une œuvre originale provenant souvent de la culture populaire, qui lui empruntent des personnages ou encore un univers fictionnel¹. La fanfiction forme un entre-deux, à la fois réception, re-création, et récréation. Par cette pratique, ainsi que par d'autres usages numériques tels que les discussions en ligne, la production de gif, la fanvidéo², le fanart³, les essais, et les wikis⁴, les fans participent à la culture de masse sous une multitude de rôles. Au cœur de la complexification des rapports aux médias numériques, ils et elles voyagent entre différents niveaux d'auctorialité au sein de productions hybrides, à la fois consommateur·ice·s, diffuseur·se·s et « *producteur[·ice·s] de contenus et de signification* » (Bourdaa, 2019 : 3). Dans ce contexte, les théories anthropologiques sur les folklores offrent un cadre conceptuel et méthodologique intéressant pour étudier les techniques, créativité, sociabilités et discours des communautés de fans en ligne, notamment en les pensant comme des folklores numériques. Au cours de cette communication, je retrace les éléments clés de la construction identitaire des communautés fans en ligne avant de présenter les résultats de mon analyse des codes langagiers et des us et coutumes de ces communautés comme marques d'un folklore numérique.

Méthode

Cette communication prolonge le travail effectué pour un mémoire de recherche soutenu en 2022⁵, dans le cadre d'une thèse financée par le projet ANR Tractive⁶. Au cours de cette recherche, le choix de l'enquête, informé par le travail d'inspiration ethnographique de Janice Radway sur « *l'acte de lecture* » (Radway, 1988), a permis un retour sur le rapport des publics à la culture populaire, leurs pratiques créatives de réception, et leurs sociabilités. Il s'inscrit

¹ La fanfiction est un « *récit de fans, écrit, réalisé, pensé par des fans, [...] pour prolonger, modifier, réécrire, amputer une œuvre* » et « *un mode d'expression à part entière, un lieu d'investissement où se jouent divers engagements pour leurs auteurs [...] répondant aux manques qu'ils voient dans l'original, ou à un désir de s'en emparer par ce biais pour y participer.* » (Bigey, 2017 : 123)

² Vidéos composées à partir d'extraits de films ou séries réagencées pour raconter une histoire, montrer une émotion ou explorer un personnage.

³ Dessins faits à partir de médias, en reprenant des personnages et/ou des décors.

⁴ Encyclopédies en ligne.

⁵ Andolfi, L. (2022). *La fanfiction comme folklore numérique* [Mémoire de maîtrise en recherche en sciences de l'information et de la communication, sous la direction d'ESCANDE-GAUQUIE, P., CELSA-Sorbonne]. DUMAS. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/MEM-UNIV-CELSA/dumas-03878231v1>

⁶ Projet de recherche interdisciplinaire financé par l'Agence Nationale de la Recherche sur la reconnaissance automatique de l'objectification des femmes dans les contenus vidéos, coordonné par Lucile Sassatelli (Laboratoire informatique, signaux systèmes de Sophia Antipolis). <https://anr.fr/Projet-ANR-21-CE38-0012>

dans la continuité des méthodologies des travaux sur les audiences, notamment ceux de Stuart Hall et David Morley en 1980 et de Ien Ang en 1985, qui influencent les méthodes de l'étude des fans depuis les écrits d'Henry Jenkins et Camille Bacon-Smith en 1992. Mettre en place des entretiens semi-directifs mène à discuter l'infraordinaire des pratiques des personnes interrogées, tel que leurs situations de consommation médiatique. L'échantillon d'enquêté·e·s pour cette étude, bien que restreint⁷, a été sélectionné pour être aussi représentatif que possible en fonction de critères de variété des usages numériques et de proportions démographiques informées par les statistiques disponibles sur les fans (Garner, 2016 : 112). L'analyse des retranscriptions a été enrichie par l'anthropologie, puis a donné lieu à une étude sémiopragmatique⁸ des trois principaux sites de fanfiction⁹, où la standardisation des interfaces a été mise en relation avec les discours fans autour de leurs usages et leur appropriation des codes des sites.

« Tomber dans le trou du lapin », le basculement identitaire et communautaire fan

De la culture de masse à l'intime

En transformant leur consommation médiatique en une « *réception sans fin* » (Bourdaa, 2019 : 4), les fans procèdent à un processus de remédiation en trois dimensions : temporalité, espace et identité. En effet, là où les discours des industries, des chiffres du box-office à la page d'accueil de Netflix, mettent en avant la réception des audiences au moment éphémère de la sortie de chaque média, depuis la généralisation de l'usage des cassettes VHS et de façon encore plus marquée avec le web 2.0, les audiences extraient la réception des médias de leur rythme de diffusion hebdomadaire, annuel voire cérémoniel (Dayan & Katz, 1996) pour certains *blockbusters*. Comme le montre le graphique ci-contre, ceci est amplifié au sein des pratiques fans, et mes enquêté·e·s lisent en majorité des fanfictions chaque jour, ancrant la réception de leurs médias préférés dans leur quotidien. Ils et elles lisent des fanfictions tous les soirs avant de se coucher, pendant leur trajet de métro, à chaque pause pour avoir un moment de réconfort, entre autres. Par leurs pratiques de braconnage, les fans détachent de leur environnement médiatique d'origine les significations et se les réapproprient en les replaçant dans des espaces numériques aux codes et formats propres. Ces fans postent des captures d'écrans sur Tumblr, remixent des extraits pour faire des vidéos sur TikTok ou encore réécrivent les histoires pour les publier sur Archive Of Our Own ou Wattpad. Ces espaces ne sont pas seulement numériques : par le dispositif de l'entretien par vidéoconférence, mes enquêté·e·s m'ont montré leurs lieux de vie, où posters, produits dérivés et fanarts résident. Dans la suite des théories sur la *bedroom culture* (McRobbie and Garber, 1975), ce *remixing* d'éléments extraits de la culture de masse pour personnaliser leurs espaces de vie révèle une médiation spatiale d'une identité construite par bricolage.

⁷ Dix personnes pour des entretiens d'une à deux heures.

⁸ Se rapprochant ici de la sémiopragmatique du numérique de Fanny Georges : « *Plusieurs méthodes sont en conséquence associées, à savoir une ethnographie des pratiques communicationnelles et une analyse des interfaces et des traces d'activités, pour comprendre le double jeu des pratiques d'appropriation (traces d'énonciation multiple des utilisateurs) et de standardisation (enjeux de l'énonciation éditoriale). En cela, nous considérons, à la suite d'Hélène Bourdeloie (2012), l'observation comme méthode complémentaire à l'entretien et à l'analyse des traces.* » (Georges, 2014 : 183)

⁹ Archive Of Our Own, Wattpad et fanfiction.net.

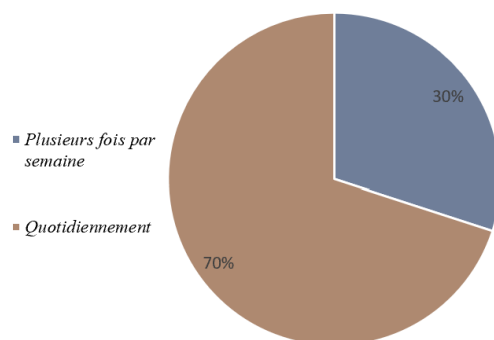


Figure 1 – Fréquence des visites de sites spécialisés en fanfiction (AO3, fanfiction.net, Wattpad) parmi les enquêtés

Aussi, ce déplacement vers des espaces qu'ils et elles habitent chaque jour est un déplacement de significations de la culture de masse vers l'intime : les fans décrivent leurs pratiques de lecture de fanfictions comme « *un moment pour soi* », « *mon petit rituel* » ou encore « *mon coin à moi* ». En se présentant, la moitié de mes enquêtés a parlé d'être fan au côté de caractéristiques comme leur âge et genre. Certain·e·s ont même commencé par raconter leurs « *récits de conversion fan* » (Bielby & Lee Harrington, 2010), les moments de résonance qui ont mené une œuvre à rentrer dans la construction de leur identité (Hills, 2014). Par un processus affectif d'entrée en résonance avec des médias, « *des expériences émotionnelles peuvent conduire à l'engagement dans un monde à travers lequel nous construisons notre identité* » (Lamerichs, 2018 : 208). Ce processus est foncièrement un bricolage qui implique de créer et modifier des significations, de rapiécer des éléments différents voire contradictoires, d'improviser et expérimenter différentes facettes en fonction des possibilités et exigences associées à chaque contexte (Weber et Mitchell, 2008 : 43).

Les fans comme communautés interprétatives

Ce braconnage des médias donne lieu à une production sociale et publique de significations (Jenkins, 1992/2013 : 75). L'interprétation des médias par les fans est informée par un réseau de références partagées, dont certaines sont inspirées de l'œuvre originelle comme par palimpseste (Stasi, 2006), permettant d'évoquer en quelques mots des imaginaires partagés. Ses traces sont perceptibles dans les discours des fans sur leurs pratiques et leurs goûts qui sont habités par des expressions fans en anglais. Une enquêtée lie son anglophonie non seulement à son partage d'espaces numériques avec une communauté largement anglophone, mais aussi à son développement de goûts et compétences pour s'adapter à cette communauté, un phénomène documenté de façon transnationale (Black, 2006). Outre l'anglophonie, les fans décrivent le fanon, des références partagées façonnées au sein d'espaces fans et en partie étrangères aux œuvres braconnées¹⁰. Par exemple, une fan relate la manière dont un personnage uniquement identifié par son prénom dans l'œuvre acquiert dans le fanon un nom de famille ensuite uniformément adopté par les fans, sans que quiconque se souvienne de son origine précise. Un autre exemple serait le phénomène d'autodétermination des communautés de fans d'un même média qui se donnent des noms tel que *Tributes* pour les fans d'*Hunger Games* (Peyron, 2015). Si tou·te·s les fans interrogé·e·s n'ont pas le même sentiment d'appartenance, la plupart pense

¹⁰ Pour une définition plus précise : « *Le fanon est développé par la communauté des fans comme une partie intégrante du processus d'interprétation du texte original : lorsque les premiers auteurs de slashes ou les plus connus commencent à écrire, ils introduisent leur propre perspective sur le texte source. L'influence de ces premiers auteurs conduit à ce que leurs choix soient à leur tour appropriés par les auteurs ultérieurs, soit parce qu'ils partagent l'interprétation, soit parce qu'ils ne sont pas encore complètement imprégnés du texte original et prennent donc les éléments fanoniques comme canon.* » (Stasi, 2006 : 124)

les espaces fans comme un univers propre dans lequel chaque fan évolue. Leurs pratiques médiatiques sont perçues comme des allers-retours entre ces lieux et ceux des textes originaux, rendant l'œuvre autant produite par ses auteurs que par sa communauté interprétative (Fish, 1976).

De la mythopoeia au folklore numérique

Les jeux fans d'appropriation et réappropriation à la source d'un parler-réseau

Ce partage de références communes conditionne les pratiques de lectures fans, qui dépendent de leur compréhension du « *jeu entre répétition et variation* » (Cornillon & François, 2017 : 108) des fanfictions. En effet, les « *créations de fans reposent [...] sur l'actualisation, souvent marginale, de schémas connus au sein de la communauté* » (Cornillon & François, 2017 : 109). Ces schémas sont appelés *tropes*, après l'expression anglaise pour décrire des lieux communs de fiction et des formules narratives populaires. Cette prévisibilité volontaire, liée à l'effet de familiarité réconfortante associé à la reprise de personnages connus et appréciés, fait partie de la gratification émotionnelle de la fanfiction : dans les mots d'une fan, « *c'est comme manger des bonbons* ». Cette écriture « *à formule* » (Cawelti, 1976) pousse les fans, depuis leurs positions analytiques par rapport à la culture populaire, à maîtriser le vocabulaire de ces *tropes* et développer leurs opinions et préférences. La plupart de mes enquêtés peut citer ses *tropes* préférés tout autant que ceux qu'elle évite. Par exemple, *Enemies to Lovers* est souvent cité comme favori aux côtés du *Slow Burn*, et *l'omegaverse* comme sujet à controverses.

L'énonciation éditoriale (Souchier, 1998 : 137) même des sites de fanfiction encourage à « *calibrer* » ses lectures selon ses envies et besoins, selon une fan. Le site Archive of Our Own, ci-contre, propose des tags au côté des résumés des fictions, qui décrivent les *tropes* présents dans l'écrit et son ton (doux pour le *Fluff*, tragique pour l'*Angst*, etc). Ces codes sont marqués par l'héritage de formats numériques plus anciens. Par exemple, avant les débuts du web 2.0, le partage de productions fans se faisait déjà par *mailing lists* (Lamerichs, 2018 : 21), ce qui continue de structurer les syntaxes des codes langagiers fans avec le tag de type adjectif!nom, hérité des *bang paths* des mails dépendant de l'UUCP dans les années 1980 et 1990, aujourd'hui obsolètes.

Dewey Despicable by ghostystarr 31 Jul 2016
 Voltron: Legendary Defender
 No Archive Warnings Apply, Keith/Lance (Voltron), Lance (Voltron), Keith (Voltron), Pidge (Voltron), Hunk (Voltron), Alternate Universe - College/University, Romance, Humor, Enemies to Lovers, sorta - Freeform
 "To the toddler who left coffee stains all over the ancient myth books - have you ever heard of these fantastic things called lids? You can put them on all sorts of things; cups, Tupperware, a coffin. Which is exactly what I'll be shutting you in if you desecrate my thesis paper's primary sources again."
 Language: English Words: 4,028 Chapters: 1/1 Collections: 3 Comments: 176
 Kudos: 3302 Bookmarks: 649 Hits: 25622

My True Love Gave To Me by AlxSteele 02 Jan 2017
 Shadowhunters (TV)
 No Archive Warnings Apply, Magnus Bane/Alec Lightwood, Magnus Bane, Alec Lightwood, Isabelle Lightwood, Jace Wayland, Simon Lewis, Clary Fray, Raphael Santiago, Catarina Loss, Church - Character, Chairman Meow, Ragnar Fell, Luke Garroway, Jocelyn Fairchild, Alternate Universe - Human, Christmas, Fluff, Enemies to Friends to Lovers, Tooth-Rotting Fluff, repeating day, Pining, Malec, cat shenanigans, Fashion Designer Magnus Bane, Baker Alec, Hate to Love, Pining!Alec, Oblivious!Magnus, Kissing, Lots of kissing
 Magnus Bane had a plan, a perfect Christmas Eve just like always. Hang out with his friends, bask in the Christmas Spirit. Then everything went wrong.
 Now he's stuck reliving the same day again and again and again. The bright side? Maybe Alec Lightwood isn't as terrible as Magnus always thought.
 Language: English Words: 59,418 Chapters: 13/13 Collections: 1 Comments: 385
 Kudos: 3078 Bookmarks: 761 Hits: 48722

Figure 2 – Capture d'écran du site de fanfiction Archive Of Our Own

Les pratiques fans sont alors conditionnées par la maîtrise de codes narratifs et langagiers. Partagés au sein des communautés fans, ils rendent intelligibles leurs productions culturelles et sont structurés par leurs espaces numériques. Ces codes s'inscrivent dans une forme du parler-réseau qui caractérise, pour Camille Paloque-Berges, le discours au sein des folklores informatiques, qui consiste alors à « *générer du langage à partir de l'observation et de la reproduction de la parole des autres : l'appropriation est au cœur de la communication de réseau* » (Paloque-Berges, 2012 : 117).

La fanfiction comme un événement folklorique

La fanfiction partage ce mode de conscience de sa structure narrative avec les contes, dont les histoires, ouvertes et fermées par des expressions clés, suivent des formules plus ou moins rigides. Pour Dan Ben-Amos, ces marques textuelles caractérisent le récit folklorique, et des marques contextuelles l'identifient en tant que catégorie de communication et forme artistique. Autrement dit, l'événement folklorique se déroule dans un temps, endroit et groupe spécifiques, car « *le folklore est fidèle à sa propre nature lorsqu'il se déroule au sein du groupe lui-même* » (Ben-Amos, 1971 : 13). L'artiste et l'audience doivent donc faire partie d'un même groupe de référence qui partage des connaissances essentielles pour contextualiser l'objet folklorique et l'interaction sociale par un système de signes. L'objet folklorique peut être montré en-dehors de son groupe de référence mais ne prend alors pas l'ensemble de ses significations. Dans le même sens, les fanfictions sont fidèles à leur propre nature lorsqu'elles sont dans des contextes culturels et numériques qui leurs sont propres. La lecture des fanfictions « *dépend de la maîtrise et de l'appréhension par les fans de ces conventions qui sont loin de s'appliquer de manière monolithique* » (Cornillon & François, 2017 : 109). Si toute fanfiction peut être sortie de son contexte et lue comme une histoire indépendante de l'œuvre originale et de la culture fan, elle ne prend sa signification entière qu'au sein d'un groupe d'appartenance qui partage des valeurs et une connaissance préalable de codes et formules. Elle existe dans un processus constant de palimpseste par rapport à l'œuvre originale mais aussi avec la culture fan dans son ensemble : si elle en est détachée, elle perd sa nature de fanfiction. En ce sens, elle est un événement folklorique, appuyé par le contexte des plateformes fans qui explicitent les codes culturels qui l'entourent.

Texture folklorique et oralité du numérique

La dernière marque du folklore est texturale : les formes folkloriques étant imbriquées dans d'autres modes d'interactions sociales, un changement de ton plutôt que d'espace les distinguent comme telles. Or, les plateformes de fanfictions ne détachent plus, par leurs formats, l'interaction avec l'audience du cœur du récit.

FanFiction | unleash your imagination

Books > Harry Potter

NYX IS WATCHING YOU

By: D.Would

UA. Dans cette société prônant la surmédialisation, Nyx se rend compte qu'elle ne possède rien hormis sa boîte crânienne pour penser. Des millions de téléspectateurs suivent les aventures de Harry Potter, en réalité emprisonné dans le plus grand studio jamais conçu. Il évolue sous l'œil scrutateur des caméras parmi des figurants qu'il croit être des sorciers...

Rated: Fiction M - French - Romance/Sci-Fi - [Harry P., Draco M.] [OC, Blaise Z.] - Chapters: 38 - Words: 418,111 - Reviews: 1,340 - Favs: 334 - Follows: 339 - Updated: Sep 16, 2015 - Published: Apr 24, 2013 - id: 9231465

Posté le : 24 Avril 2013. *Dystopic against Utopie.*

- Résumé :** Dans cette société prônant la surmédialisation, Nyx se rend compte qu'elle ne possède rien hormis sa boîte crânienne pour penser. Au quotidien, des millions de téléspectateurs suivent les aventures du jeune Harry et achètent les produits dérivés de son univers. Depuis sa naissance, Harry est en réalité emprisonné dans le plus grand plateau de télé jamais conçu et évolue sous l'œil scrutateur des caméras parmi des milliers de figurants. Le monde magique est faux. Ses amitiés sont truquées. Seules ses émotions sont vraies.
- Disclaimer :** J.K. Rowling et le "Truman Show". Je l'ile les deux pour en faire ma propre interprétation.
- Note de l'auteur :** Alors me revolià. Oul, oul, je sals ce que j'ai dit « J'arrête la fanfiction » *kof kof* Mais voyez-vous, je suis addict et ne peux m'arrêter même avec toute la bonne volonté du monde. C'est un peu mon exutoire et j'apprécie ce cadre d'échange. Pour cette histoire, j'ai réalisée une de mes très vives envie que j'ai ressentie en lisant le tout premier tome de la saga. Un passage m'avait interpellé et des « Et si ? » tourbillonnaient dans ma cervelle. Je les ai associé à un film que j'adore le « Truman Show », que je vous conseil vivement si vous ne l'avez jamais vu. D'ailleurs, certaines répliques du film et clin d'oeil seront dicéminés dans cette fanfiction. Il s'agit bien d'un drarry mais je veux le mettre en valeur par petite touche. Donc si vous vous attendez à des parties de jambes en l'air brutale dès le chapitre 1, je vous renvoie à d'autres de mes fanfictions. Vous y trouverez votre bonheur ! Ce drarry sera vu sous différents angles et le personnage principal de cette histoire est Nyx Sommerhearst. Son nom vient de la fanfiction « Sacrifiés » cocécrite par WoR et Sorcikator dans le fandom Hunger Games. WoR m'a autorisé à emprunter son nom que je trouvais génial. Toutefois, le caractère que je lui ai donné n'a strictement rien à voir avec l'originale. Le titre de cette fic « Nyx is watching you » provient de la dystopie d'Orwell « 1984 » avec sa fameuse maxime « Big Brother is watching you ». Cette fanfiction est une réflexion très contemporaine sur la place prépondérante des médias et la manière dont les personnes ont de s'intéresser à la vie d'autres sans la moindre pudeur. Je ne dis pas que ça sera simple à comprendre (et parfois je m'emêle moi-même), mais j'espère que ça vous plaira suffisamment pour que vous me rejoigniez dans cette nouvelle aventure.
- Le mot du bêta – Emyeric :** Mon premier projet en tant que bêta de notre chère (aka Domina) ! L'honneur est immense ! Cette nouvelle fanfiction, ça va être de la balle, de la dynamite, et j'espère que comme moi vous aurez hâte de découvrir la suite. J'en profite pour dire merci à tous les lecteurs, puis à évidemment, notre grande prêtresse ! Le mot de la fin sur ce premier chapitre ? Prometteur. Allez, bande de gens, régalez-vous !

NYX IS WATCHING YOU

« Y avait-il vraiment des montagnes d'or magique enterrées à des kilomètres sous leurs pieds ? Y avait-il vraiment des boutiques qui vendaient des grimoires et

Figure 3 – Capture d'écran du site fanfiction.net

Ce phénomène est visible dans les sites tels que fanfiction.net, qui garde l'énonciation-type du blog : un post suivi de commentaires auxquels l'auteur·e peut répondre. Cette organisation donne lieu à la pratique de la "note de l'auteur" en début et fin de chapitre où l'auteur·e parle de façon informelle aux autres fans, maintenant le statut interactionnel de la fiction. Souvent présentes dans le corps du texte, ces notes d'auteur·e·s sont délimitées par un changement de typographie (par exemple par l'italique) marquant visuellement le changement de ton d'une ligne à l'autre. Non que cela soit nécessaire : les modalités d'écriture sont très distinctes, comme dans l'exemple ci-dessus, où l'écrivaine s'adresse à son audience avec des marques d'oralité et à la seconde personne, se plaçant symboliquement davantage comme une conteuse interagissant avec à son audience avant de raconter une histoire que comme une auteure écrivant une préface. L'éditorialisation de Wattpad ci-dessous crée même une injonction à l'interaction en insérant les commentaires et leurs réponses dans le texte. Paloque-Berges décrit ce phénomène ainsi : « le folklore informatique [...] réinterprète aussi les modes d'énonciation liés à sa diffusion. L'oralité et l'immédiateté de la médiation folklorique se retrouvent dans les formes courtes, informelles et "rumorales" de la communication de réseau » (Paloque-Berges, 2012 : 114).

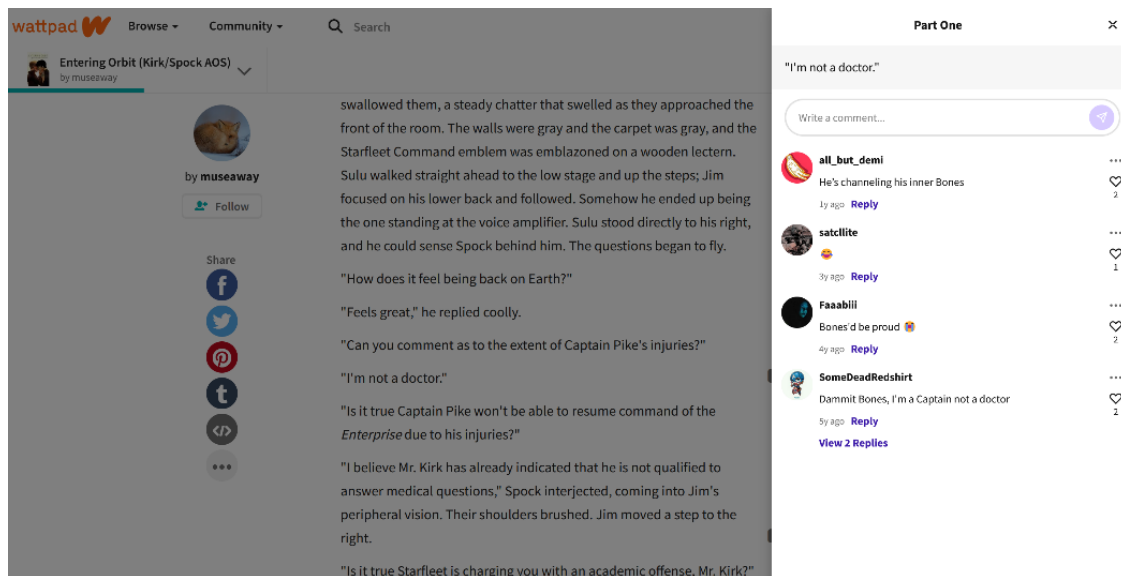


Figure 4 – Capture d'écran du site Wattpad

Une autre dimension de l'oralité folklorique de cette culture numérique est la conscience des fans de la précarité de leur position, visible dans la pratique, maintenant majoritairement abandonnée mais florissante jusqu'à la fin des années 2010, de *disclaimers* au début des fanfictions¹¹. Bien que le déplacement des fans dans les années 2000 vers des sites tels que fanfiction.net et LiveJournal (créés en 1998 et 1999) ait stabilisé le partage et la sauvegarde des contenus fans, ceci est à nuancer, puisque fanfiction.net a donné cours à plusieurs campagnes automatisées de suppressions massives de fictions appelées par les fans des « *purges* »¹². Des *disclaimers*, faits par les écrivain·e·s de fanfiction dans l'espoir de se protéger contre un potentiel problème judiciaire, sont le signe d'une époque où recevoir une ordonnance de cessation et d'abstention¹³ de la part d'industries telles que Warner Bros représentait un réel danger. Les fans montrent donc une conscience de la précarité de leur situation et de leurs productions, qui, tributaires des industries médiatiques et des plateformes numériques, peuvent être supprimées à tout moment. Par l'oralité des discours, la réinvention constante des formes et la faillibilité des structures qui rend ces cultures conscientes de leur précarité, ces pratiques et médiations reproduisent alors une oralité du numérique similaire à celle du folklore traditionnel.

Conclusion

Les relations des fans avec les industries médiatiques sont traversées de rapports de pouvoir inégaux entre braconniers et propriétaires des textes. L'émergence d'une reconnaissance des fans par les industries médiatiques et leur partage d'un espace public virtuel sont donc intéressants pour le futur des publics et des médias.

La question d'une redéfinition des communautés et cultures fans comme des exemples de folklores numériques me mène à proposer la définition suivante du folklore numérique, dans la

¹¹ Ces *disclaimers* prenaient différentes formes et tons, mais avaient tous une structure basique en commun. D'abord, le fan donnait le nom de l'œuvre originelle et le nom de l'entité ou la personne qui en avait la propriété intellectuelle. Ensuite, il indiquait qu'il ne revendiquait par la propriété de l'œuvre originelle, que son histoire était inventée et ne faisait pas partie de cette œuvre, et qu'elle était publiée à but non lucratif et ne rapporterait pas d'argent.

¹² Elles visaient parfois du contenu érotique ou *queer* afin de rendre le site plus attrayant pour les annonceurs, parfois du contenu basé sur l'œuvre d'auteurs ou producteurs qui critiquaient les fictions dérivées.

¹³ *Cease and desist*, dans les Etats appliquant la *common law*.

lignée du folklore informatique. Tout d'abord, ce qui caractérise le folklore numérique comme héritier d'un folklore informatique est son développement d'un parler-réseau dont le lexique et la syntaxe sont informés par les formats numériques dans lesquels il évolue. Ensuite, ce folklore prend lieu au sein d'une communauté qui partage des espaces numériques où les interactions de ses membres à petite échelle sont possibles. Il fait partie du bricolage de l'identité réalisé par ses membres et informe leurs pratiques sur d'autres niveaux.

Il diffère du folklore traditionnel en cela qu'il existe au sein de cultures plus larges, auxquelles il emprunte des significations qui sont réinterprétées pour mieux produire des discours et créations culturelles propres. Ces derniers, s'ils peuvent être détachés de leurs origines, ne prennent leur sens entier que lorsqu'ils sont dans leurs espaces folkloriques natifs, du fait de codes langagiers, syntaxiques, et narratifs ou stylistiques propres à chaque folklore particulier. De plus, ces productions sont indissociables, grâce à la médiation des réseaux proche de l'oralité, des interactions entre membres du folklore. Du fait de la faillibilité du numérique, et d'une position de braconnage par rapport aux industries, ce folklore numérique doit aussi permettre une réflexion plus large sur les tactiques de résistance qui y sont mises en œuvre, ainsi que sur les aspects par lesquels il est tributaire des structures culturelles dans lesquelles il s'inscrit.

Bibliographie

- Ben-Amos, D. (1971). Toward a Definition of Folklore in Context. *The Journal of American Folklore*, 84(331), 3-15.
- Bielby, D. D., & Harrington, C. L. (2010). Autobiographical Reasoning in Long-Term Fandom. *Transformative Works and Cultures* (5).
- Bigey, M. (2017). Auteures et fanfiction : ce qu'elles en disent, ce qu'elle dit d'elles. Entre *ethos* et *logos*. Dans M. Bourdaa et A. Alessandrin (dirs.), *Fan studies & gender studies. La rencontre* (pp. 123-136). Téraèdre, coll. « Passage aux actes ».
- Black, R. W. (2006). Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. *E-learning and Digital Media*, 3(2), 170-184.
- Bourdaa, M. (2019). Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur. *Belphégor*, 17(1), 1-10.
- Cawelti, J. G. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. University of Chicago Press.
- Citton, Y. (2012). Contre-fictions : trois modes de combat. *Multitudes*, 1(48), 72-78.
- Cornillon, C., & François, S. (2017). Transgresser ou renforcer les stéréotypes de genre ? Les créations de fans aux prises avec leurs conventions dans le fandom de Supernatural. Dans *Fan studies & gender studies, op.cit.* (pp. 103-121).
- Dayan, D., & Katz, E. (1996), *La Télévision cérémonielle. Anthropologie et histoire en direct*. Presses universitaires de France.
- Fish S. E. (1976). Interpreting « Interpreting the Variorum ». *Critical Inquiry*, 3(1), 191-196.
- Garner, A. (2016). *The Erotics of Fanfiction: Queering Fans, Works, and Communities in Modern Internet Fandom* [thèse de master]. Bowling Green State University, 127 p. Consulté sur http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1460129118.
- Georges, F. (2014). Éléments pour une analyse sémio-pragmatique de l'identité numérique. Dans H. Bourdeloie et D. Douyère (dirs.), *Méthodes de recherche sur l'information et la communication* (pp. 187-208). Mare & Martin, coll. « Mediacritic ».
- Hoggart, R. (1970). *La Culture du pauvre* [*The Uses of Literacy* (trad. de l'anglais de F. et J.-C. Garcias et J.-C. Passeron)]. Éditions de Minuit.
- Jenkins, H. (1992/2013). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Routledge.

- Jenkins, H. (2000). Digital Land Grab. *MIT Technology Review*, 103, 103–105.
- Kelty, C. M. (2008). *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Duke University Press.
- Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam University Press.
- Hall, S., Jefferson, T., Butters, S., Roberts, B., Corrigan, P., Frith, S., Clarke, J., McRobbie, A., Garber, J., Murdock, G., McCron, R., Critcher, C., Webster, C., Chambers, I., & Hebdige, D. (1976). *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain*. Harper Collins Academic.
- McRobbie, A., & Garber, J. (1976). Girls and Subcultures: An Exploration. Dans *Resistance through Rituals, op.cit* (pp. 209-222).
- Paloque-Berges, C. (2012). La mémoire culturelle d'Internet : le folklore de Usenet. *Le Temps des médias*, 1(18), 111-123.
- Peyron, D. (2015). Enjeux identitaires et communautaires des noms de *fandoms*. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (7).
- Radway, J. (1988). Reception Study: Ethnography and the Problems of Dispersed Audiences and Nomadic Subjects. *Cultural Studies*, 2(3), 359-376.
- Souchier, E. (1998). L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale. *Les Cahiers de médiologie*, 2(6), 137-45.
- Stasi, M. (2006). The Toy Soldiers from Leeds: the Slash Palimpsest. Dans K. Hellekson et K. Busse (dir.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 115-133). McFarland & Co.
- Weber, S., & Mitchell, C. (2008). Imaging, Keyboarding, and Posting Identities: Young People and New Media Technologies. Dans D. Buckingham (dir.), *Youth, Identity, and Digital Media* (p. 25-47). MIT Press.

Devenir créateur de contenus : les spécificités de la publication de fanfictions en ligne
Becoming a content creator: the specificities of publishing fan fiction online

Aurore Deramond
Experice, Université Sorbonne Paris Nord
aurore.deramond@univ-paris13.fr

Mots clés : Publication, Fanfictions, Sites internet, Apprentissage

Keywords: Publishing, Fan fictions, Websites, Learning

Résumé

Cette communication s'intéresse aux apprentissages des auteurs de fanfictions, ces fans qui écrivent des histoires à propos de leurs personnalités ou personnages favoris. Elle montre comment les intérêts qu'ils portent à ces derniers les poussent à s'engager dans la création de contenus numériques et à entreprendre une trajectoire d'apprentissage correspondante. Sur la base de données portant sur les relations et les activités de publication de 71 enquêtés, elle revient sur trois moments clé de leur trajectoire que sont la découverte des fanfictions, l'engagement dans l'activité de publication et le changement de plateforme de publication.

Summary

This contribution examines the fan fiction writers' learning process, as they write stories about their favorite personalities or fiction characters. It shows how their interest lead them to commit to the creation of digital content and jump into a related learning trajectories. Using data on the relationships and publishing activities of 71 respondents, the study focuses on three turning points in their trajectory: discovering fan fiction, involving in publishing activities and changing publishing platforms.

Devenir créateur de contenus : les spécificités de la publication de fanfictions en ligne

Aurore Deramond

Cette communication s'appuie sur une recherche réalisée dans le cadre d'une thèse, désormais soutenue, visant à saisir la façon dont la publication des fanfictions sur le web contribue à la formation d'un milieu social. Les fanfictions se matérialisent par un document rédigé, produit de la créativité des fans, et destiné à la communauté de l'œuvre initiale. Leur publication en ligne favorise les échanges et les rencontres. Cela permet à celles et ceux qui les écrivent de faire évoluer conjointement leur activité d'auteur et leur réseau relationnel, et ce afin d'améliorer et d'enrichir les contenus qu'ils produisent.

L'enquête a été réalisée auprès de 71 auteurs de fanfictions francophones publiant essentiellement sur un site d'archive spécialisé et précurseur dans le domaine, *fanfiction.net*. Elle s'est étendue sur environ 2 ans, de 2017 et 2018, et mêle entretiens semi-directifs, observation des dispositifs de publications utilisés et des commentaires reçus et envoyés par les enquêtés. Les enquêtés ont entre 16 et 51 ans, viennent de milieux sociaux variés (employés à cadres supérieurs) et compte beaucoup d'étudiants. Ils ont été interrogés sur leurs relations d'écriture, selon la technique des générateurs de noms, et sur leur trajectoire d'auteur de fanfictions.

L'idée était de montrer que l'engagement dans cette activité pratiquée en communauté mène à des formes d'apprentissage, à l'instar de ce qui a déjà été démontré dans le cadre des études sur les communautés de pratique (Wenger, 2005), mais aussi que ces apprentissages s'inscrivent dans des logiques d'action spécifiques qui ont une influence sur la structure des réseaux personnels. En d'autres termes, que l'engagement dans l'activité de publication induit des échanges et des dynamiques relationnelles qui permettent aux auteurs d'organiser collectivement leur activité et les contenus qu'ils produisent (Milard, 2007 ; 2013).

Dans le cas des auteurs de fanfictions, cela les conduit à acquérir ou à mobiliser des compétences et, pour ce faire, ils n'hésitent pas à solliciter certaines de leurs relations, renforçant ainsi des liens existants, ou à en créer de nouvelles. Cette dynamique traduit l'idée de formes de socialisation induites par le contexte social de l'activité, qui se structure autour de trois axes apprentissages :

- Culturel : il concerne les produits qui motivent les fans à se réunir. Ils agissent comme une culture commune (Deramond, 2022) et ils nécessitent un certain niveau de connaissances pour que les échanges entre les acteurs soient efficaces, relevant parfois de véritables logiques d'expertise (Bourdaa, 2021).
- Littéraire : certains acteurs endossent des rôles d'accompagnants ou de formateurs qui peuvent s'avérer importants pour l'écriture même des fanfictions. C'est le cas des bêta-lecteurs qui aident à la correction ou encore à l'amélioration des textes écrits, et qui permettent aux auteurs de réaliser de véritables apprentissages, notamment en langue (Black, 2005).
- Numérique : il s'agit du contexte de publication et d'interaction. Il nécessite des connaissances médiatiques particulières, au même titre que les dispositifs choisis par les auteurs lors de la mise en ligne de leurs fanfictions (Jouët et Le Caroff, 2013).

Ici, je m'attarderai plus spécifiquement sur l'entrée dans l'activité d'auteur de fanfictions publiant en ligne et le choix des dispositifs de publication. Les enquêtés ont des parcours, des prédispositions et des préférences différents, qui vont induire leurs apprentissages et ainsi marquer leur devenir en tant qu'auteurs de fanfictions. Pour le montrer, je donnerai tout d'abord un aperçu de l'ensemble des contextes qui ont permis aux enquêtés de découvrir cette activité. Je poursuivrai ensuite en comparant le cas de deux autrices qui publient sur un même dispositif pour montrer que leurs choix et engagements ne les ont pas portées à développer les mêmes compétences. Grâce à un autre cas, et à la mobilisation de données sur les relations, je terminerai

en montrant comment les premiers dispositifs de publication choisis marquent les auteurs de fanfictions et leur façon de perdurer dans l'activité.

Découverte et entrée dans l'activité d'auteur de fanfictions

Lorsque l'on s'intéresse à la question de l'entrée dans l'activité d'auteur de fanfictions, la première question que l'on se pose est celle de la découverte : comment les enquêtés ont-ils connu cette activité ?

Moyen de découverte	Au hasard sur internet	Par une tierce personne	Total
Recherche d'information	32		32
Fréquentation de blogs	6		6
Fréquentation de forums	8		8
Amis (hors internet)		16	16
Famille		8	8
Amis facebook		1	1
Total	46	25	71

Tableau 1 : moyens ayant permis la découverte de l'existence des fanfictions

Pour 46 auteurs interrogés sur 71, cette découverte est attribuée au « hasard » de la navigation sur différents sites web, ce qui représente près des deux tiers des enquêtés. Pour 32 d'entre eux, cela s'est fait au gré d'une recherche d'informations au sujet d'un produit culturel, le plus souvent impulsée par un engouement, de la curiosité ou encore un sentiment de frustration (Hills, 2002 ; Combes, 2013). Pour les 14 restants, c'est la fréquentation d'un espace particulier, comme les blogs pour 6 d'entre eux, ou les forums pour les 8 autres, qui a mené à cette découverte. Dans les deux cas, c'est l'activité d'une tierce personne présente sur un même espace en ligne qui a engendré la rencontre avec les fanfictions, qu'elle soit née de l'initiative d'un blogueur de poster une fanfiction, ou de celle de l'un des membres d'un forum fréquenté. La découverte s'est donc faite par fréquentation d'un espace numérique.

En ce qui concerne les 25 enquêtés restants, les fanfictions, et l'activité d'écriture liée, résulte de l'intervention d'une tierce personne qui a joué le rôle d'initiateur. Il s'agit la plupart du temps d'un membre l'entourage. Pour 16 des enquêtés il s'agit d'un ami ou une amie, le plus souvent issu du cadre scolaire, d'un membre de la famille pour 8 d'entre eux et, enfin, d'une amitié issue de *Facebook* pour le cas restant. Il serait donc moins fréquent que la découverte se fasse grâce aux membres cercles amicaux, scolaires ou familiaux. La raison est simple : pour être intéressé par les fanfictions il faut le plus souvent être fan d'un produit culturel spécifique, ou du moins être suffisamment impliqué intellectuellement ou émotionnellement pour avoir envie de continuer l'expérience. Pour être initié à la lecture ou encore à l'écriture de fanfictions, il est nécessaire d'avoir dans son entourage une personne avec qui partager son engouement et qui est également intéressée par la lecture et/ou par l'écriture.

Or, si tout le monde consomme des produits culturels, tout le monde ne devient pas un membre actif des publics médiatique. Dans le cas des activités liées aux fanfictions, certaines conditions sont plus favorables que d'autres. Pour commencer, 61 auteurs de fanfictions sur 71 sont en réalité des autrices. Cela va dans les sens des résultats qui émergent de la littérature sur les fanfictions, mais aussi de celles sur les pratiques culturelles des Français. L'enquête de 2008 montre par exemple que l'écriture est une activité d'autoproduction qui concerne le plus souvent les femmes (Donnat, 2009 : 67), et que la fiction est l'un des genres les plus lus par ces dernières, parmi lesquels on retrouve les romans sentimentaux (92 % du lectorat) et les

biographies romancées (82 %) (*Ibid* :157). Cela correspond aux types de récits que les auteurs de fanfictions sont susceptibles de produire : les personnages des produits culturels sont les éléments qu'ils utilisent de manière préférentielle, et la romance est une thématique très souvent mobilisée, ce qui en fait des récits assez intimes ou intimistes. Cet aspect est conforté par la description régulière de scènes à caractère sexuel, l'un allant d'ailleurs souvent avec d'autre (Discroll, 2006).

Cette activité est donc plus susceptible de toucher les individus de genre féminin. D'ailleurs, sur 10 auteurs masculins, 7 ont été initiés à cette activité par un membre féminin de leur entourage. L'âge auquel se déroule cette découverte est également significatif. Les données précises recueillies auprès de 58 des enquêtés montrent une moyenne d'âge de 18 ans. Cela paraît légèrement plus élevé que ce qui se dégage des résultats habituels, qui ont plutôt tendance à montrer qu'il s'agit d'un intérêt adolescent, mais ces derniers s'appuient généralement sur un corpus tenant compte de l'ensemble des acteurs, et non seulement des auteurs. Un effet enquêteur peut aussi expliquer cette légère différence : l'enquête a été initiée grâce à un contact et m'a amenée à rencontrer les premiers auteurs en recourant à la méthode dite de « boule de neige ». Ces derniers avaient pour la plupart aux alentours de 30 ans et leurs profils partageaient certaines caractéristiques, dont la découverte des fanfictions à l'âge adulte faisait partie.

Au-delà de ces précisions, la forte représentativité féminine et la jeunesse des acteurs restent des résultats attendus. Sur ce dernier point, des études ont montré que les produits culturels peuvent servir de support interactionnel et renforcer l'appartenance à un groupe (Pasquier, 1999), notamment pour les publics jeunes pour lesquels la notion d'ami est assez large et demeure davantage liée au groupe et à l'identité du groupe, qu'aux rapports interindividuels (Bidart, 1997 : 236). Si cela favorise les échanges concernant les produits culturels ou encore les activités les plus populaires, cela n'est pas le cas des partages plus spécifiques ou intimistes, qui passent plutôt par des rapports interindividuels. Cela ressemble davantage aux relations de confiance, qui ont d'ailleurs tendance à être coupées du reste du réseau relationnel lorsqu'elles concernent la vie sexuelle et affective (Ferrand, 1991). En l'absence de relations dans l'entourage direct avec lesquelles partager l'ensemble de ces aspects, il semble logique les individus se tournent vers le web pour satisfaire leur curiosité.

Être initié à un dispositif et s'engager dans l'activité, une même dynamique d'apprentissage ?

La quasi-totalité des auteurs interrogés publiaient sur le site *fanfiction.net* au moment de l'enquête, ou l'avaient fait à un moment donné de leur parcours. Il s'agit d'un site d'archive spécialement dédié aux fanfictions créé en 1998. Il est aujourd'hui concurrencé par des sites au fonctionnement plus moderne, mais était toujours un des plus importants à l'échelle mondiale au moment de l'enquête. Fonctionnant sur le principe de publication d'un chapitre ou d'une histoire complète d'une traite, il est d'usage qu'un certain volume de texte soit écrit en amont et, surtout, que son contenu soit un minimum structuré. Le site *fanfiction.net* m'a été présenté comme un passage obligatoire pour les auteurs de fanfictions, mais pas nécessairement comme étant le premier dispositif utilisé qui serait plutôt *Skyblog*.

Coraline, environ 20 ans¹, est étudiante en lettres. Elle a découvert les fanfictions à l'adolescence lorsqu'elle était au collège, par l'intermédiaire de sa sœur. Cette dernière lui a montré une fanfiction publiée sur un blog et Coraline a continué d'en lire, toujours sur ce même type de plateforme. Lorsqu'elle s'est elle-même mise à en écrire et qu'elle a souhaité publier, Coraline a choisi le dispositif qu'elle connaissait et a décidé de créer son propre blog. Elle s'est cependant vite rendu compte qu'il ne s'agit pas du support le plus approprié à l'unique

¹ Âge estimé en croisant plusieurs informations à son sujet, car elle n'a pas souhaité le communiquer.

publication de textes. Selon elle « Ici [sur fanfiction.net] toutes les pages se ressemblent, sont épurées, et ce qui compte c'est vraiment le contenu de ce qu'on lit. Il y avait toujours de très belles pages sur Skyblog, si jolies et bien faites que je me sentais trop à la ramasse ! »

Coraline était seulement intéressée par la publication de fanfictions, mais elle se sentait obligée de faire comme les autres pour se fondre dans la masse, ce qui impliquait d'entreprendre des apprentissages qui ne lui convenaient pas. Les blogs supportent en effet une pluralité de formats (texte, photos, audio ou encore vidéo) et sont un des moyens d'expression personnels pouvant être confrontés à de fortes logiques concurrentielles. Les blogs décrits par Coraline semblent présenter les caractéristiques des blogs dits « des proches », tenus pour partager des réflexions, des contenus ou des humeurs et régis par des logiques de notoriété, et non celles des blogs intimistes qui restent discrets (Flichy, 2010 : 28-29) et correspondent davantage à ses attentes. Cela est certainement dû à l'activité composite de nombreux fans, qui profitent des espaces en ligne pour montrer leur « fanitude » (Béliard, 2009).

De plus, un blog est aussi une interface relationnelle (Cardon & Delaunay-Téterel, 2006), ce qui demande un investissement auprès des autres utilisateurs, et cela ne mettait pas non plus Coraline à l'aise. Tout ceci montre que bloguer est une activité à part entière, dans laquelle il faut s'investir. Un blog doit être animé, les publications ciblées et régulières et la lecture ainsi que la publication de commentaires représentent une part importante de l'activité (Tredan, 2010). C'est donc tout un apprentissage social et médiatique qui est ici nécessaire.

L'engagement dans l'activité d'auteur de fanfictions doit ici se faire conjointement à celui dans l'activité de blogueur, ce que Coraline n'était pas prête à faire contrairement à Élodie, 31 ans, analyste web et doctorante en marketing et communication. Au moment de l'enquête ; Élodie ne publiait qu'exceptionnellement et uniquement sur *fanfiction.net*, mais elle a entretenu successivement plusieurs blogs durant son adolescence. De tous les enquêtés, Élodie est certainement celle qui a le plus conscience du rôle important que jouent la régularité des publications et les interactions avec les autres utilisateurs. Mais contrairement à Coraline, Élodie a découvert les fanfictions parce qu'elle consultait des blogs de fans du produit culturel qu'elle affectionnait : elle avait donc l'habitude de ce genre de dispositif de publication pour lesquels les fanfictions ne représentent qu'un type de contenus parmi d'autres. Aussi, elle a appris à devenir autrice de fanfictions et blogueuse.

Alors que son activité n'est plus aussi foisonnante que lorsqu'elle publiait *via* un blog, Élodie conserve des habitudes de communication en mettant régulièrement à jour son profil. Elle décrit ses projets, répond à des questions et alimente ses *favoris*, montrant ainsi qu'elle lit toujours les écrits de ses pairs. Coraline fait état d'une activité bien plus modérée de ce côté-là. Pourtant, elles postent toutes les deux sur ce dispositif depuis plusieurs années et ont régulièrement des commentaires. Cela montre que, sur un même site d'archive tel que *fanfiction.net*, il y a plusieurs façons d'investir son activité d'auteur de fanfictions. L'échange avec les autres utilisateurs n'y semble pas aussi primordial qu'il ne l'est sur les blogs, ce qui fait que Coraline peut se concentrer sur les apprentissages liés à l'écriture.

L'activité d'auteur de fanfictions publiant sur blog est tributaire de dynamiques sociales incluant le public. Le site *fanfiction.net* semble davantage placer les fanfictions au centre du support, que les rapports entre auteurs et lecteurs. Élodie s'est d'ailleurs tournée vers ce site pour continuer son activité d'autrice de fanfictions sans les aspects chronophages résultant de la partie « blogueuse ». Depuis, elle s'est d'ailleurs davantage liée à d'autres auteurs et elle continue de développer ses compétences en écriture. Au moment de l'entretien, elle coécrivait un roman et venait de publier un ouvrage universitaire.

Apprendre à produire des contenus ? Une histoire de trajectoire médiatique et de relations

Ces deux cas montrent que le contexte de découverte, et le premier dispositif de publication, sont significatifs dans un parcours d'apprentissage. Découvrir les fanfictions et débiter leur écriture et publication *via Skyblog* a permis à Élodie de développer des compétences qui dépassent le cadre de cette activité. Être initiée par sa sœur a permis à Coraline de se concentrer sur ce qui lui plaisait vraiment, la lecture et l'écriture de fanfictions, et de trouver rapidement un dispositif plus adapté à ses besoins. C'est aussi le cas de Laëtitia, 38 ans, professeure de français en retraite anticipée. Elle a découvert les fanfictions à l'âge de 25 ans en faisant des recherches sur internet et a elle aussi commencé à publier les siennes sur les premières plateformes rencontrées. Comme cela ne lui convenait pas, elle a cherché d'autres supports, plus en accord avec ce qu'elle souhaitait trouver. Elle raconte :

« J'ai débuté sur fanfiction.fr et fanfic-fr tout simplement parce que c'étaient les seuls que je connaissais vraiment à ce moment-là... Mais hormis les commentaires ponctuels, je n'avais pas vraiment de discussion sur les sujets qui m'intéressaient... [...] Du coup, j'ai tenté la ML [mailing-list]... et là, c'était le bonheur. [...] puis la ML était fermée donc j'ai pensé retrouver du monde sur LJ [Live Journal] mais j'ai été déçue. »

En publiant des fanfictions Laëtitia avait un objectif précis : celui de discuter d'écriture et de son produit culturel favori, dynamique au cœur même de l'apprentissage social. Par l'intermédiaire de la liste de diffusion, elle est parvenue à atteindre son but et a fait la connaissance de plusieurs personnes qui lui ont fait des retours sur des textes, lui ont proposé des corrections, ou encore avec lesquels elle a pu échanger voire débattre sur des sujets qui l'intéressaient. L'une de ces personnes est devenue l'une de ses plus proches amies. Elles étaient encore en contact presque quotidiennement au moment de l'entretien, soit plus de 10 ans après leur rencontre et malgré la disparition de la liste de diffusion.

Les deux sites mentionnés par Laëtitia, *fanfiction.fr* et *fanfic-fr.net*, sont des sites qui fonctionnent sur le modèle de dépôt d'archives, mais qui ont été créés pour la publication de fanfictions écrites en français. Ces sites ont une audience plus restreinte que des sites multilingues tels que *fanfiction.net* et ils sont dirigés par des équipes qui organisent la vie collective. Sur *fanfiction.fr* par exemple, certains acteurs sont présents pour en aider d'autres car la démarche du site est avant tout qualitative. Bien que ce site soit aussi un contexte favorisant l'apprentissage par les pairs, l'existence de formes de hiérarchie et d'une organisation interne peut en dérouter certains. Cela formalise des dynamiques d'apprentissage qui d'ordinaire ne le sont pas, ou ne correspondent pas à ce que recherchent les acteurs qui préfèrent bénéficier de dynamiques de solidarité spontanées. La formalisation peut obstruer leur motivation et les empêcher de s'investir (Marsick & Watkins, 2007).

La liste de diffusion dont parle Laëtitia est reliée à un forum servant entre autres à la publication de fanfictions, mais aussi à réunir et favoriser les échanges entre les différents membres. Rassemblés en petit comité, ces derniers appartenaient à un même groupe dans lequel Laëtitia a pu s'intégrer afin d'avoir accès aux retours, conversations et autres formes de solidarités qu'elle souhaitait avoir, grâce à des échanges horizontaux au sein d'un groupe constitué.

Les forums sont des dispositifs faits pour que les membres soient actifs et s'investissent dans les échanges, ce qui favorise la formation de communautés d'apprentissage et de pratique. La création d'un groupe a un impact positif sur la constitution des échanges et des apprentissages puisqu'elle « permet de limiter l'isolement inhérent aux situations d'apprentissage à distance, de favoriser la participation et, surtout, d'introduire une dimension socio-affective aux échanges en ligne » (Marcoccia, 2010 : 152-153). Pour fonctionner, un forum a donc besoin de

la présence de personnes ayant des compétences relationnelles, personnes qui sont capables d'amener une cohésion au sein du groupe et de créer un certain attachement envers celui-ci. Les relations entre les membres du forum ont donc un rôle important. Valérie Beaudouin et Julia Velkovska (1999), relevaient déjà ce fait avant les années 2000 et faisaient émerger une articulation entre les actions des membres du groupe, les rôles qu'ils occupent dans le cadre de ces actions et le lien avec l'identité qu'ils construisent sur le dispositif (144-145). Cela suppose l'existence de liens d'interconnaissance entre les membres, mais aussi des dynamiques relationnelles entraînant la co-construction d'un espace social. Leur disparition entraînerait un déséquilibre dans le groupe, voire sa dissolution. Les liens pouvant perdurer ailleurs ou se dénouer selon les acteurs, seul l'espace relationnel générant du collectif disparaît. Cela s'illustre dans le cas présent. Amenés à se côtoyer régulièrement, les membres de la liste de diffusion mentionnés par Laëtitia ont créé des relations tant positives que négatives, qui ont ponctué la vie du groupe mais pas seulement. Laëtitia et sa relectrice ont noué une amitié qui perdure et qui dépasse le cadre de l'écriture fanfictions, donnant par là un exemple de singularisation de relation au sein de ce groupe. Depuis la disparition de cette liste de diffusion et du forum lié, plusieurs personnes de ce groupe ont rejoint *fanfiction.net* et elles continuent de se côtoyer. Les affinités autant que les inimitiés ont été conservées, ce qui montre que cette expérience collective a contribué à structurer leur activité d'auteur de fanfictions, et qu'elle continue d'avoir une influence sur eux.

Conclusion

Ces trois exemples nous montrent que l'attrait pour des produits culturels peut pousser à l'engagement dans une activité, mais aussi que la façon dont les enquêtés s'investissent dépend du contexte relationnel et médiatique dans lequel ils évoluent. Qu'ils aient rencontré les fanfictions seuls en naviguant sur le web, ou qu'ils aient été introduits à leur lecture par d'autres personnes, c'est le contexte numérique de publication qui a orienté leurs choix structuré leurs apprentissages.

Conscientes de leurs intérêts, Coraline et Laetitia ont pu se mettre efficacement à la recherche de dispositifs de publication adaptés à leurs besoins, et ainsi profiter pleinement des dynamiques d'apprentissage qu'ils permettent. Portée par le contexte offert par les blogs, Élodie a développé certaines compétences qui, au vu de sa formation au moment de l'enquête, lui ont très certainement permis d'acquérir des aptitudes mobilisables dans un milieu professionnel.

Chacune de ces trois autrices a fini par se tourner vers *fanfiction.net*, et elles sont ensuite restées sur ce site comme s'il marquait un aboutissement dans leur parcours. Coraline suite à sa déconvenue sur *Skyblog*, Laëtitia après avoir bénéficié des dynamiques d'apprentissage social qui marquent encore aujourd'hui ses relations, et Élodie après qu'elle ait eu la nécessité de rationaliser son investissement dans son activité. L'arrêt des sociabilités entre blogueuses et son passage à la coécriture de romans semblent aller dans le sens d'une spécialisation vers l'axe littéraire, tout comme l'investissement dans l'écriture de fictions de Laëtitia, ou encore le cursus universitaire entrepris par Coraline.

Si le dispositif référentiel de l'enquête n'avait pas été centré sur les fanfictions mêmes, et donc quelque part sur l'écriture, les conclusions au niveau du dispositif correspondant à l'aboutissement du parcours des enquêtés auraient pu l'être aussi. Ce sont alors des trajectoires de blogueurs qui auraient pu être suivies, ou encore d'apprenants au sein de différents forums, et c'est dans la production de contenus d'un tout autre genre qu'ils auraient appris à se spécialiser.

Bibliographie

- Beaudouin, V. & Velkovska, J. (1999). Constitution d'un espace de communication sur Internet (forums, pages personnelles, courrier électronique...), *Réseaux*, (97), 121-177.
- Béliard, A-S. (2009). Pseudos, avatars et bannières : la mise en scène des fans. Étude d'un forum de fans de la série télévisée Prison Break (enquête). *Terrains & travaux*, 15(1), 191-212.
- Bidart, C. (1997). *L'amitié, un lien social*. Paris, La Découverte.
- Black, R. W. (2005). Access and Affiliation: The Literacy and Composition Practices of English-Language Learners in an Online Fanfiction Community, *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 49(2), 118-128.
- Bourdaa, M. (2021). *Les fans : Publics actifs et engagés*. Caen, C&F éditions.
- Cardon, D. & Delauney-Téterel, H. (2006). La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics. *Réseaux*, (138), 15-71.
- Combes, C. (2013). La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. *Economies et finances*, Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris.
- Deramond, A. (2022). *Générer des fanfictions en ligne : expériences sociales et relations*. Thèse de sociologie, Dir. Milard B., Université Toulouse Jean Jaurès.
- Discroll, C. (2006). One True Pairing: The Romance of Pornography and the Pornography of Romance. In Busse, K. et Hellekson, K. [Dir.] *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Mc Farland & Company.
- Donnat, O. (2009). *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, enquête 2008*, Paris, La Découverte - Ministère de la Culture et de la Communication.
- Ferrand, A. (1991). La confiance : des relations au réseau. *Sociétés contemporaines*, 5(1), 7-20.
- Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur, Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris, Seuil.
- Hills, M. (2002). *Fan culture*, Routledge, London & New York, 2002.
- Jouët, J. & Le Caroff, C. (2013). Chapitre 7 - L'observation ethnographique en ligne. In Barats C. [Dir.] *Manuel d'analyse du web en Sciences Humaines et Sociales* (p. 147-165). Armand Colin.
- Marcoccia, M. (2010). Les forums de discussion d'adolescents : pratiques d'écritures et compétences communicatives. *Revue française de linguistique appliquée*, 15(2), 139-154. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/rfla.152.0139>
- Marsick, V. & Watkins, K. (2007). Les tensions de l'apprentissage informel sur le lieu de travail, *Revue française de pédagogie*, 160, <https://doi.org/10.4000/rfp.586>
- Milard, B. (2007). La mise en forme des publications scientifiques : entre routines, contraintes et organisation de l'expérience collective. *Sociologie des arts, sociologie des sciences*, 203-212.
- Milard, B. (2013). Les écrits scientifiques : des ressorts relationnels pour la recherche. *Sciences de la société*, 89, 18-37.
- Pasquier, D. (1999). *La Culture des Sentiments*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme.
- Tredan, O. (2010). La construction des mondes sociaux par la pratique de l'auto-publication : retour sur l'expérience de quelques blogueurs, *Communication & langages*, 165(3), 73-86.
- Wenger, E. (2005). *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité*. Presses Université Laval.

Culture de participation et créativité sur Wikipédia. Quelles habiletés pour l'exercice de l'esprit critique chez les lycéens ?
Culture of participation and creativity on Wikipedia. What skills for the exercise of critical thinking in high school students?

Cédric Hounnou
Laboratoire interuniversitaire des sciences de l'éducation et de la communication (LISEC),
Université de Strasbourg,
cedric.hounnou@etu.unistra.fr

Carole Fagadé,
Laboratoire interuniversitaire des sciences de l'éducation et de la communication (LISEC),
Université de Strasbourg,
carole.fagade@espe.unistra.fr

Mots-clés : culture de participation, littératie numérique, habiletés sociales, sens de la responsabilité, éthique.

Keywords: culture of participation, digital literacy, social skills, sense of responsibility, ethics.

Résumé

La présente communication analyse un projet d'écriture collaborative sur Wikipédia proposé dans le cadre du Wikiconcours lycéen (France). En fondant le travail sur les théories de la communauté des pratiques et de la littératie numérique l'étude, dans une approche qualitative, montre l'acquisition du sens de la responsabilité, la mise en œuvre de l'éthique et le déploiement d'habiletés sociales informelles par le lycéen lors des ateliers d'écriture collaborative.

Abstract

This communication analyzes a collaborative writing project on Wikipedia proposed within the framework of the Wikiconcours lycéen (France). By basing the work on the theories of the community of practices and digital literacy, the study, in a qualitative approach, shows the acquisition of a sense of responsibility, the implementation of ethics and the deployment of skills. informal social events by the high school student during collaborative writing workshops.

Culture de participation et créativité sur Wikipédia. Quelles habiletés pour l'exercice de l'esprit critique chez les lycéens ?

Cédric Hounnou, Carole Fagadé

Introduction

Il y a deux décennies, Proulx (2002) faisait le lien entre la participation des individus à *une société fondée sur les connaissances* et la culture numérique. Aujourd'hui, le web 2.0 a engendré une profonde mutation de la communication et du lien social. Les acteurs se socialisent par des échanges (Georges, 2019 ; Odin, 2011) ; co-construisent une identité (Châteauvert, 2019 ; Allard et al., 2014), du sens (Georges et Auray, 2011 ; Galibert, 2013), des savoirs et savoir-faire (Péquignot, 2018 ; Bigot, Ollivier, Soubrié et Noûs, 2021 ; Cardon, 2011 ; Jeanneret, 2011) et deviennent des prescripteurs naturels face à leurs objets de culte (Bourdaa, 2016). Il en ressort que la pratique de la culture participative numérique (Millerand, Proulx, et Rueff, 2010) requiert une pluralité de capacités, d'habiletés et de compétences technique, sociale et culturelle. L'évolution de la technologie n'est pas sans influence sur le domaine social. Elle affecte l'organisation des sociétés « *dans leurs dimensions économiques, sociales, culturelles* » (Karsenti, 2019 : 15). De son côté, Jacquinet-Delaunay (2014 : 14) montre que ces évolutions numériques « *ont des conséquences sur les modèles culturels et éducatifs* ». Ainsi, les programmes scolaires essaient de développer, chez les apprenants, des compétences numériques. De ce fait, l'esprit critique et la créativité sont devenus des compétences enseignées dans les écoles, même si « *les enseignants disposent de peu de consignes précises pour enseigner ces compétences* » (Vincent-Lancrin, 2020 : 24). Dans ce sens, des projets d'écriture collaborative ont été initiés pour accompagner le défi pédagogique de l'exercice de l'esprit critique chez les apprenants. On compte parmi ceux-ci Wikiconcours lycéen (WL-France) qui fait l'objet de la présente étude. Il s'agit d'un concours interne à Wikipédia dont la participation est orchestrée par un enseignant qui travaille avec ses élèves à partir d'une thématique. Pendant la période des préparatifs, la classe dispose de la possibilité d'interagir avec d'autres contributeurs d'horizons divers travaillant sur la même thématique, afin de poser des questions ou de faire part de son idée d'améliorer un contenu existant. In fine, l'objectif visé par cette initiative est d'aborder les notions essentielles liées aux principes de Wikipédia qui accompagnent la créativité et permettent l'exercice de l'esprit critique et son développement chez l'apprenant. Il s'agit, entre autres, des principes de la neutralité de point de vue, du libre accès du contenu, du savoir-vivre et de l'audace¹.

C'est dans ce contexte que la présente communication entend questionner les représentations, les *tactiques* et les *détournements* (De Certeau, 1990) mis en œuvre par le lycéen dans le cadre de ce projet collaboratif. Loin d'évaluer les compétences formelles enseignées par les enseignants, encore moins de remettre en cause les pratiques d'enseignement des compétences de l'esprit critique et de la créativité, il s'agit d'accorder plus d'attention à la vie des apprenants *en dehors de l'école*, en étudiant les habiletés informelles qui se greffent à celles formelles dans l'apprentissage de l'esprit critique et de la créativité. Ainsi, la communication entend proposer des pistes d'amélioration des programmes scolaires. Elles concernent la prise en compte des habiletés observées dans les compétences à enseigner sur l'esprit critique et la créativité.

Dès lors, on se pose les questions suivantes : quelles perceptions les lycéens ont-ils de l'exercice de l'esprit critique ? Comment l'écriture collaborative a-t-elle contribué à la mise en œuvre de l'éthique et des pratiques sociales chez les apprenants ?

Pour ce faire trois hypothèses sont formulées :

¹wikipedia.org/wiki/Principes_fondateurs

- Les lycéens acquièrent un sens de la responsabilité qui renforce l'engagement civique et prépare les lycéens à devenir des cyber-citoyens éclairés.

- L'écriture collaborative sur Wikipédia a favorisé une mise en œuvre de l'éthique à travers le respect, par l'apprenant, des normes non seulement techniques, mais aussi sociales et culturelles.

- L'usage informel des habiletés s'observe dans des réseaux de pairs et participe de l'apprentissage informel qui se superpose aux compétences à enseigner dans le cadre du concours.

L'étude est structurée en trois parties. La première partie aborde le cadre théorique. La deuxième partie du travail est consacrée à l'analyse des résultats et la troisième partie présente la discussion.

1. Cadre théorique de la recherche

L'écriture collaborative se base sur le principe de la compétence collective qui « permet de dépasser les qualités intrinsèques de chacun dans la mesure où chaque individu donne le meilleur de lui-même pour faire progresser les pratiques des autres » (Karsenti, 2019 : 8). À cet effet, l'étude convoque le concept de « participation périphérique légitime » issue de la théorie des communautés de pratique (Lave, Wenger, 1991 ; Wenger, 2005) et le concept de la littératie numérique.

La « participation périphérique légitime » est perçue comme un processus d'intégration progressif qui met l'apprenant dans une position de co-construction de l'activité, du sens, de l'apprentissage et de la connaissance avec la communauté à laquelle il appartient (Lave et Wenger, 1991). Dans ce sens, le processus d'apprentissage de l'esprit critique et de la créativité à travers un environnement collaboratif fait appel à « *des formes de participation modifiées et construites en vue d'ouvrir l'accès à la pratique* » (Wenger, 2005 : 111). La « participation périphérique légitime », en tant que processus d'intégration progressif, se justifie par le fait que l'apprentissage des règles liées à la participation, à la créativité et l'exercice de l'esprit critique reposent sur les corrections et invalidations des contenus non conformes aux principes de Wikipédia. Ces corrections et invalidations de contenus non conformes à la « normalité » sont ainsi signalées par Wikipédia et sont accompagnées d'une notification faite au lycéen qui le conduit à prendre conscience de ses erreurs et de ses difficultés (Cardon, Levrel, 2009 ; Cardon, 2012). Dans cet environnement collaboratif, les interactions entre apprenants sont « *spontanées et dynamiques donnant lieu à des discussions et à des consensus* » (McCarthy et McMahon, 1992 : 21). Ce processus peut être assimilé à des *sanctions douces* et à des *gestes de civilités éducatives* (McCarthy et McMahon, 1992).

L'étude convoque aussi la dimension interactionnelle du concept de la littératie numérique (Mangenot, 2017) qui analyse la communication et la participation des pratiques du numérique et du Web social. Caws et al., (2021 : 57) définissent la littératie interactionnelle comme étant « *la capacité à interagir et agir avec d'autres de façon efficace et appropriée en utilisant les technologies disponibles* ». Gilster (1997 : 97), de son côté, voit la nécessité de « *déplacer la littératie de la capacité à produire et consommer de l'information vers la capacité à participer dans un système social plus large* ». Dans ce contexte, la littératie numérique relève essentiellement de la pensée critique. Considéré comme une des compétences du XXI^e siècle par l'UNESCO (2015), l'esprit critique concerne surtout les jeunes du fait même de leurs usages sans cesse évolutifs des technologies numériques. En France, 44% des 12-17 ans vivant en France ont déjà pris des dispositions pour ne pas laisser de trace sur internet (CREDOC, 2021). L'esprit critique, par le biais de la littératie numérique, permet d'aboutir à des jugements éclairés, d'assurer une bonne interprétation des messages échangés, de reformuler ses propos afin d'aider à la compréhension ou à la gestion des malentendus. Ainsi, le Conseil de l'Europe

(2018 : 101) intègre deux échelles à la dimension interactionnelle de la littératie numérique, « l'une donnant la priorité à la conversation et à la discussion en ligne, et l'autre accentuant la nature potentiellement participative de l'interaction et des transactions en ligne qui ont des buts spécifiques ».

Par ailleurs, certains auteurs assimilent la capacité de jugement et de faire circuler l'information à des habiletés. Pour Bourdaa (2016), il existe un lien entre le jugement ou l'esprit critique et la circulation de l'information. Ce lien relève, selon elle, des habiletés, car Internet est devenu une *révolution informationnelle* (Corroy, 2022). C'est aussi dans cette logique que s'inscrit Liquète (2018) pour qui l'organisation scolaire et les missions fondamentales de l'école doivent s'inscrire dans le monde social et la durée.

2. Méthodologie de la recherche

La méthodologie de l'étude est basée sur une approche qualitative centrée sur une démarche descriptive et interprétative de l'objet d'étude (Muchielli, 2009 ; Poupart, 1997), en l'occurrence les représentations, l'exercice de l'esprit critique et la pratique des habiletés chez les lycéens. L'entretien semi-directif a permis d'obtenir du sujet enquêté des discours et des informations structurés suivant des thèmes prédéfinis qui ont servi à reconstruire l'expérience subjective du lycéen (Savoie-Zajc, 1997). Le guide d'entretien est structuré autour de trois thèmes, à savoir : les représentations (de la notion d'esprit critique et de son exercice et de l'activité de création et d'amélioration d'article sur Wikipédia) ; les pratiques d'évaluation d'une information et de recherches sur Internet et les pratiques sociales numériques ou non (échanges numériques et classiques, respect d'autrui, empathie, maîtrise de soi et aptitudes déployées lors des ateliers de production collaborative sur Wikipédia).

Des apprenants du lycée Camille SEE (Colmar, académie de Strasbourg) ayant participé au Wikiconcours lycéen ont été interviewés. Le choix de cet établissement se justifie par son statut de lauréat à l'édition 2020-2021 avec le prix du travail sur les sources pour ses contributions autour de la Seigneurie d'Andlau². La technique d'échantillonnage à participation volontaire, a été mobilisée. Vu que le public concerné par l'étude est mineur et de ce fait, n'est pas en âge de prendre la décision de participation à l'entretien, avec l'aide de l'administration du lycée, une autorisation parentale a été accordée, ce qui a permis de réaliser l'entretien avec les apprenants dans les locaux de l'établissement. Le traitement des données à consister à l'identification des principaux thématiques issus des discours recueillis.

3. Résultats

3.1. La prise de conscience des responsabilités au cœur de l'activité créative et collaborative sur Wikipédia

Tout d'abord, il convient de rappeler l'organisation déployée autour de l'activité. Les participants au concours ont suivi une heure de formation sur la recherche d'information et le fonctionnement de Wikipédia. Ce sont les professeurs documentalistes, la professeure d'histoire et le professeur d'EMC qui ont eu la charge de cette formation. Le travail s'est effectué par de petits groupes de trois à six lycéens selon un angle précis du sujet traité : « la Seigneurie d'Andlau ». Il a été permis par les encadreurs de s'associer par affinités. Chaque groupe a créé un groupe Snapchat afin de bénéficier de l'instantanéité de la communication offerte par ce canal. Ces participants au concours Wikiconcours lycéen ont aussi procédé à une répartition des tâches à l'intérieur même de chaque groupe : aller sur le terrain, trier, évaluer les informations, harmoniser et rédiger. Très souvent, ils se servent des talents reconnus chez leur camarade. Pour

² Lauréats - CLEMI, consulté le 10 février 2023.

finir, des échanges entre les différents groupes au cours des ateliers ont été autorisés. Ici, l'objectif est double : éviter d'avoir la même production³ et apprendre à se connaître.

Le premier élément qui ressort de l'analyse des données recueillies sur le terrain est la prise de conscience des apprenants de leur responsabilité pour l'aboutissement du processus. La notion de responsabilité est perçue ici comme une notion liée à l'éthique et à autrui (Hans, 1991 ; Levinas, 1982). Elle s'inscrit dans le renouvellement de la notion de responsabilité, envisagée par Hans (1991). En effet, celui-ci va ériger la responsabilité en un principe fondé sur l'action de l'humain dans sa recherche de solutions et de protections des générations futures face aux mutations modernes, qu'elles soient d'ordre technologique ou non. Ainsi, le sens de la responsabilité en tant que devoir et impératif catégorique (Kant, 1993) s'efface, laissant la place à une vision plus réaliste et responsable du *on doit* d'une part, et à l'existence d'un pouvoir de l'homme (Münster, 2011 : 248), d'autre part. Dans le cadre d'une éducation aux médias et à l'information, disposer de ce principe de responsabilité prédispose le lycéen à devenir un cyber-citoyen éclairé.

Cette prise de conscience de la responsabilité résulte des négociations (Cardon, Levrel, 2009 ; Cardon, 2012) participatives et de la sélection des contenus chez chaque membre de la communauté. Les négociations participatives relèvent avant tout du collectif. Elles se manifestent par la recherche de situation d'entente et non conflictuelle au cours des ateliers et des tâches collaboratives en présentiel et à distance, et sont encadrées par un dispositif qui soutient l'activité collaborative. En présentiel, ce dispositif est l'ensemble d'éléments verbaux et non verbaux ; tandis qu'à distance il s'élargit à des éléments techniques. Selon Agamben (2006, 2014), le dispositif en lui-même représente *une certaine manipulation de rapports de force*. Le dispositif a toujours une *fonction stratégique concrète*. Il s'inscrit dans tous les cas dans *une relation de pouvoir* et résulte, comme tel, du *croisement des relations de pouvoir et de savoir*.

Les négociations participatives s'inscrivent aussi dans un mécanisme de redistribution des connaissances. Cette redistribution s'effectue à deux échelles. Un premier niveau où le lycéen, dépourvu de connaissances nouvelles, fait appel à ses représentations de l'esprit critique et de son exercice pour construire, lui-même, de nouvelles connaissances. On observe aussi un second niveau où l'apprenant va jouer le rôle de distributeur des connaissances qu'il a construites auprès de la communauté. Dans le cadre d'une tâche collaborative, la plus-value des membres, est prépondérante pour l'atteinte de l'objectif final.

La prise de conscience de la responsabilité résulte également de la sélection des contenus au niveau de chaque membre de la communauté. Celui-ci reconnaît l'autonomie dont il dispose en tant qu'acteur et joue un rôle actif dans la sélection des contenus. Cette habileté relative au sens de discernement devient nécessaire dans le choix des informations à partager dans la communauté. Ainsi, la production collaborative d'articles a facilité un engagement de la part du lycéen-contributeur. Cet engagement se manifeste, non seulement par des compétences intellectuelles comme évaluer une information ou effectuer des recherches sur Internet. Il se manifeste aussi par des habiletés sociales comme adapter son discours en conséquence pour les échanges numériques et ceux réalisés en dehors du numérique, l'écoute, l'ouverture d'esprit, la compréhension, l'impartialité, l'aide, l'assistance etc.

3.2. Une mise en œuvre de l'éthique autour du respect des normes techniques, sociales et culturelles

L'expression *mise en œuvre* a été choisie pour rendre compte de la participation de facteurs sociaux et culturels à l'éthique dans le cadre de la créativité en tant que production de nouveaux contenus. La signification attribuée à la notion d'éthique est relative au lien social, au respect d'autrui. En effet, bien qu'ils s'observent au niveau individuel, ces facteurs vont soutenir les

³ Il est attendu un texte final cohérent bien que les différents aspects du sujet soient rédigés par les différents groupes.

principes de fonctionnement de Wikipédia, dont la neutralité du point de vue et le savoir-vivre d'une part, et l'exercice des droits et des responsabilités dans l'usage des médias, d'autre part. La neutralité du point de vue intervient dès lors que le lycéen prend conscience que son travail pourrait être discuté par la communauté sur la qualité de l'information qu'il a produite. Dans ce contexte, et dans le souci de manifester du respect vis-à-vis de la communauté, le lycéen se livre à l'approfondissement de ses recherches et va se revêtir de la responsabilité de s'assurer que les informations qu'il produit sont exactes. Le lycéen est à l'écoute et reste attentif à ce que pensent les autres. Il accepte le débat et le fait que les critiques sur son travail ne participent qu'à l'améliorer. Ces acceptations et prises de conscience font appel au respect des codes moraux et éthiques à travers la maîtrise de soi. Ce qui participe à une meilleure cohabitation dans l'environnement d'échanges qui s'installe lors des ateliers d'écriture collaborative.

Par ailleurs, des facteurs culturels organisent la mise en œuvre de l'éthique. Ces facteurs tiennent principalement compte du plaisir à travailler qui est ressenti au cours des ateliers collaboratifs. L'inspiration et la motivation autour de la tâche à accomplir sont réappropriées et ont permis la production de nouveaux contenus médiatiques et donc la créativité. En effet, l'un des avantages que les lycéens affirment avoir obtenu est la découverte de nouvelles connaissances scientifiques et culturelles. Dans ce sens, l'écriture collaborative participe à briser les frontières entre travail, apprentissage et loisir.

D'un autre côté, le lycéen devra trier et organiser ses connaissances de façon qu'il y ait une cohérence entre les parties qu'il a rédigées et celles des autres membres de la communauté sur un même article. L'écriture collaborative, dans cette étude, a ainsi poussé le lycéen à contrôler la concordance des idées entre elles. Il a ainsi joué un rôle dans l'absence d'incohérences dans la production finale.

3.3. L'usage informel des habiletés s'observe dans des réseaux de pairs et participe de l'apprentissage informel

Les habiletés informelles et les compétences formelles ont une expertise différente, mais elles apportent toutes deux une contribution précieuse. Nous nous intéressons ici aux habiletés. Celles-ci ne sont pas forcément mobilisées toutes à la fois, mais elles sont sollicitées individuellement et collectivement au cours des ateliers d'écriture collaborative.

L'habileté désigne le caractère d'une personne habile, qui fait preuve d'adresse⁴. Mieux, le CNRTL⁵ définit l'habileté comme une « *qualité (innée ou acquise) de finesse, d'adresse dans le choix des moyens pour arriver à une fin* ». Le fait qu'elles soient considérées comme ou aptitude particulière chez l'individu, une astuce, un *talent* mérite qu'elles soient légitimées (Jenkins, et al. 2006). En situation d'ateliers d'écriture collaborative, les discours d'accord et les acquiescements de l'enseignant participent à créditer et à légitimer les habiletés. Ainsi, les différentes connaissances apportées par l'élève ne sont légitimes qu'à partir du moment où l'enseignant, en tant qu'*instructeur*, les crédibilise. Selon Jenkins et al. (2006), la situation présentant un professeur qui orchestre la *légitimité* des décisions dans l'évaluation des sources est différente de celle d'une communauté de pratiques, par exemple, où les expertises des membres sont considérées comme égales.

Le fait de recourir à des habiletés pour réaliser un projet collaboratif est pour le lycéen une sorte d'*expression du soi* revisitée à travers la liberté de choisir des éléments puisés dans le *privé* pour s'exposer. Il s'affiche dans la communauté comme un individu capable de jugements, de choix, de créations, de partage et soucieux des autres, curieux, modeste, ouvert d'esprit et à l'écoute, autonome et lucide. C'est ce que Jenkins et al. (2006) pense quand il affirme que les

⁴<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/habilete>

⁵Centre national de ressources textuelles et lexicales, une organisation française qui rend disponibles des données linguistiques informatisées et des outils de traitement de la langue.

jeunes cherchent une autre manière de s'exprimer, une *autre façon de se construire* parce que *l'école les a laissé tomber*.

Dans les ateliers d'écriture collaborative, les habiletés s'observent dans les réseaux de pairs. Ces habiletés sociales impliquent l'efficacité des interactions avec autrui (Bouffard, 2000). Facilement observables et se référant à la pratique et à l'application (Legendre, 2000), elles représentent un ensemble de comportements qui permet essentiellement *d'être accepté* comme allié de jeu ou comme adhérent dans un groupe (Bee, H. et Boyd, D., 2003). Alors que la compétence sociale relève du jugement, l'habileté sociale relève, elle, de comportement observable (Gresham et Reschly, 1987).

À partir des cinq compétences proposées par Russell et al., (2007) et les habiletés sociales qui leur sont associées dans le cadre du programme américain Collaborative for Academie, Social, and Emotional Learning (CASEL), le tableau ci-dessous présente les habiletés sociales reliées par les lycéens.

Habilité sociale reliée	Compétence sociale correspondante (Russell et al., 2007)
<ul style="list-style-type: none"> - évaluer ses sentiments, ses intérêts, et ses forces et les reconnaître chez les autres. 	La conscience personnelle
<ul style="list-style-type: none"> - persévérer face aux obstacles - parvenir à des buts fixés - exprimer ses émotions de façon appropriée 	La maîtrise de soi
<ul style="list-style-type: none"> - être capable de s'identifier à d'autre - être capable de reconnaître et apprécier les différences et ressemblances d'un individu ou d'un groupe 	La conscience sociale
<ul style="list-style-type: none"> - établir et maintenir des relations saines basées sur la coopération - rechercher de l'aide quand nécessaire - prévenir et régler des conflits interpersonnels 	La compétence relationnelle
<ul style="list-style-type: none"> - prendre des décisions à partir de considérations éthiques, sécuritaires, respectant les normes sociales, les autres et les conséquences possibles - appliquer la prise de décisions à des situations de niveau académique et social 	La prise de décision de façon responsable

Tableau récapitulatif des habiletés sociales observées et la compétence sociale correspondante à partir des cinq compétences proposées par Russell et al, 2007. , programme américain Collaborative for Academie, Social, and Emotional Learning (CASEL).

Il n'y a pas de frontière entre les compétences formelles enseignées et les habiletés. Elles cohabitent et se mettent en œuvre dans un espace de *jeu de contribution* basé essentiellement sur la remise en question et la complémentarité.

4. Discussions

Les ateliers d'écriture collaborative représentent un moment de découverte, d'appréhension et d'adaptation. Ils permettent d'embrasser la pratique et offrent un cadre d'apprentissage favorable à la découverte et à l'appropriation.

Les ateliers d'écriture collaborative sont aussi un espace où des habiletés sociales sont mises au service de l'atteinte d'un objectif commun. Les apprenants ont su jouer des rôles aussi bien individuels que collectifs, en prenant conscience de la manière appropriée d'exprimer leurs opinions, de reconnaître et d'apprécier la diversité au sein du groupe. Ces habiletés sont à la fois informelles, *invisibles* et transversales. On identifie quatre habiletés sollicitées dans l'apprentissage de l'esprit critique et de la créativité : persévérer face aux obstacles, parvenir à des buts fixés, prendre des décisions à partir de considérations éthiques, sécuritaires, respectant les normes sociales, les autres et les conséquences possibles et appliquer la prise de décision à des situations de niveau académique et social. Au vu des résultats de la présente étude, il est souhaitable que ces quatre habiletés liées à l'exercice de l'esprit soient validées et prises en compte dans les pratiques d'enseignement formelles.

S'il est recommandé que ces habiletés informelles soient intégrées dans les contenus d'enseignement des compétences du discernement, du jugement, de la fiabilité et de la responsabilité face à l'information, la stratégie de la mise en œuvre relève de la responsabilité des enseignants eux-mêmes. Allant dans le même sens, Bourdeloie (2011 : 1) soutient que *« l'école a tout intérêt à tirer parti de ces dispositifs d'écriture numérique à des fins pédagogiques, sous peine de renforcer à la fois le fossé qui se creuse entre la culture légitime qu'elle incarne et la culture numérique des jeunes et au sein de cette même catégorie »*.

Conclusion

Cette communication avait pour objectif de questionner les habiletés que les lycéens mettent en œuvre dans l'exercice de leur esprit critique au cours des ateliers d'écriture collaborative sur Wikipédia. Dans le contexte de cette étude, Wikiconcours lycéen, à travers l'écriture collaborative, est une illustration concrète de l'adoption des pratiques qui ont permis aux apprenants de participer ensemble, de cohabiter et d'interagir dans un environnement de travail numérique ou non. Les résultats de la recherche se présentent en trois points essentiels. D'abord, l'acquisition du sens de la responsabilité est au cœur de l'activité créative et collaborative sur Wikipédia. Ensuite, une mise en œuvre de l'éthique est soutenue par le respect des normes techniques, sociales et culturelles. Enfin, l'usage informel des habiletés sociales participent de l'apprentissage informel. Ces habiletés sont à la fois informelles, *invisibles* et transversales. En termes de perspectives, il est recommandé que les habiletés informelles qui sont mises en œuvre lors des ateliers d'écriture collaborative soient prises en compte dans l'élaboration des contenus de formation en les associant aux compétences du jugement et de la responsabilité face à l'information. L'enseignement des compétences et l'accompagnement à l'acquisition et au développement des habiletés chez l'apprenant relève de la responsabilité des enseignants eux-mêmes.

Bibliographie

- Abric, J.C. (1994). *Pratiques sociales et représentations*. Presses Universitaires de France.
- Agamben, G. (2014). *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Payot & Rivages.
- Allard, L., Creto, L., & Odin, R. (2014). *Téléphone mobile et création*. Colin.
- Anadón, M., & Guillemette, F. (2006). La recherche qualitative est-elle nécessairement inductive. *Recherches qualitatives*, 5(1), 26-37.
- Bigot, V. & Gomez, N. M. (2021). Écriture et lecture de chroniques en ligne : développer dans les interactions entre pairs ses compétences de littératie numérique. *Lidil*, 63, 1-16. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/lidil.9239>.
- Bigot, V., Ollivier, C., Soubrié, T., & Noûs. (2021). Introduction. Littératie numérique, penser une éducation langagière ouverte sur le monde, *Lidil*, 63, 1-22. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/lidil.8568>.
- Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans. Une réappropriation du travail des fans par les producteurs. *Raisons politiques*, 62(2), 101-113. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/rai.062.0101>.
- Bourdeloie, H. (2011). Enjeux culturels et sociaux de l'apprentissage de l'écriture numérique pour l'école. Enjeux et usages des technologies de l'information et de la communication, VII^e Colloque International EUTIC (2011), Nov 2011, France. 1-10. sic_00830901.
- Bousquet, A., Carbillet, M., Mulot, H. & Nallathamby, M. (2014). *Éducation aux médias et à l'information : Comprendre, critiquer, créer dans le monde numérique*. Génération 5.
- Cardon, D. (2011). Réseaux sociaux de l'Internet. *Communications*, 88(1), 141-148. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/commu.088.0141>.
- Cardon, D., & Levrel, J. (2009). La vigilance participative. Une interprétation de la gouvernance de Wikipédia. *Réseaux*, (2), 51-89.
- Caws, C., Hamel, M. J., Jeanneau, C., & Ollivier, C. (2021). *Formation en langues et littératie numérique en contextes ouverts. Une approche socio-interactionnelle*. Éditions des archives contemporaines.
- Châteauevert, J. (2019). Youtubeurs et webséries : Un temps pour commenter. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 27, 13-34. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communiquer.4551>.
- Corroy, L. (Dir.). (2022). *Éducation aux médias et à l'information en Europe. Histoire, enjeux et perspectives*. L'harmattan, Collection Education Et Médias.
- De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien. Arts de faire* (Luce Giard, vol. 1-1). Gallimard.
- De l'Europe, C. (2018). *Un cadre européen commun de référence pour les langues apprendre, enseigner, évaluer : volume complémentaire du CECR avec de nouveaux descripteurs*. Conseil de l'Europe. Consulté sur : <https://rm.coe.int/16802fc3a8>
- Desrochers, A., & Berger, M. J. (2011). Littératie, éducation et société. *L'évaluation de la littératie*, 7-27.
- Domengot, J-C. (2017). *Des usages des dispositifs socionumériques à la reconfiguration des identités professionnelles : Une approche des temporalités en SIC*. Habilitation à diriger des recherches en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Charles de Gaule-Lille 3.
- Galibert, O. (2013). L'injonction participative au débat environnemental en ligne : Imaginaires d'Internet, démocratie environnementale et communication engageante. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 14(1), 35-49. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/enic.014.0035>.
- Georges, F. (2019). La chasse aux fantômes sur YouTube. Approche ethnographique et quantitative des commentaires des vidéos. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 27, 99-122. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communiquer.4989>.

- Georges, F., & Auray, N. (2011, octobre). Pratiques créatives issues du jeu vidéo. Les séries de machinima. *H2PTM 2011*. Consulté sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01575181>.
- Gilster, P. (1997). *Digital littérature*. John Wiley & Sons.
- Goodman, L. A. (1961). Snowball Sampling. *The Annals of Mathematical Statistics*, 32 (1), 148-170.
- Hoggart, R. (1970). *La Culture du pauvre*. Minuit.
- Jacquinet-Delaunay, G. (2014). De média en média... ou de l'urgence d'une formation aux cultures numériques. *Synergies Sud-Est européen* (4), 13-24.
- Jeanneret, Y. (2011). Analyser les « réseaux sociaux » en tant que dispositifs info-communicationnels : une problématique. *Actes de la 2^e Journées scientifiques internationales du réseau MUSSI*, 39-61.
- Jenkins, H. Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A.J. & Weigel, M. (2006). *Confronting The Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Jodelet, D. (1989). *Les représentations sociales*. Presse Universitaire de France.
- Kant, E. (1993). *Fondements de la métaphysique des mœurs*. Le Livre de Poche.
- Karsenti, T. (2019). *Le numérique en éducation : pour développer des compétences*. Presses de l'Université du Québec.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge university press.
- Liquète, V. (2018). Genèse et essor de la culture de l'information au sein du système éducatif français. Vingt ans après, où en est-on ? *Éducation et sociétés*, 41(1), 151-167. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/es.041.0151>.
- Mangenot, F. (2017). *Formation en ligne et MOOC : apprendre et se former en langue avec le numérique*. Hachette Livre.
- McCarthy, S. J. & Susan McMahon. (1992). From convention to invention: Three approaches to peer interaction during writing. In Hertz-Lazarowitz R. & Miller M. (ed.). *Interaction in cooperative groups: The theoretical anatomy of group learning* (p. 17-35). Cambridge: Cambridge University Press.
- Millerand, F., Proulx, S. & Julien Rueff, eds. (2010). *Web social : mutation de la communication*. Presses de l'Université du Québec.
- Mucchielli, A. (ed.). (2009). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales* (3e éd.). Armand Colin.
- Odin, R. (2011). *Les espaces de communication : Introduction à la sémio-pragmatique*. Presses universitaires de Grenoble.
- Ollivier, Ch. (2018). *Littérature numérique et approche socio-interactionnelle pour l'enseignement-apprentissage des langues*. Centre européen pour les langues vivantes, Graz. Consulté sur : <https://www.ecml.at/Portals/1/5MTP/Ollivier/e-lang%20FR.pdf>
- Péquignot, J. (2018). Du dispositif à la disposition. Le web participatif comme espace de communication mental. *Actes du XXI^e Congrès de la SFSIC Création, créativité et médiations*, vol. 3 : *Objets techniques, dispositifs et contenus*, 202-213. Consulté sur : <https://www.sfsic.org/wp-inside/uploads/2020/05/actes-vol-3-congres-sfsic-2018.pdf>
- Poupart, J. (1997). *La recherche qualitative : enjeux épistémologiques et méthodologiques*. G. Morin.
- Proulx, S. (2002). Trajectoires d'usages des technologies de communication : les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une « société du savoir ». *Ann. des Télécommunications* t. 57. (3-4), 180-189.
- Sahut, G., & Chabriac K. (2015). Quand des lycéens contribuent à Wikipédia : quelles évolutions de leurs connaissances informationnelles ? In Loicq, M., Rio, F. (dir.) . *Les*

- jeunes : acteurs des médias. Participation et accompagnement* (p. 108-118). Editions du Centre d'étude sur les Jeunes et les Médias.
- Savoie-Zajc, L. (1997). L'entrevue semi-dirigée. In B. Gauthier (Ed.), *Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données (3e éd.)* (p. 263-285). Presses de l'Université du Québec.
- Serres, A. (2021). *Dans le labyrinthe : évaluer l'information sur internet*. C & F Éditions.
- Van Manen, M. (1990). *Researching lived experience: human science for an action sensitive pedagogy*. ON : Althouse.
- Vitalis, A. (ed.). (1994). *Médias et nouvelles technologies : Pour une socio-politique des usages*. Editions Apogée.
- Wenger, E. (2005). *La théorie des communautés de pratique*. Presses Université Laval.

La co-création fanique : une forme d'empowerment
Fan-based co-cr ation: a form of empowerment

Coralie Leboeuf
LIRCES - Universit  de Nice-Sophia Antipolis.
Coralie.leboeuf@hotmail.com

Mots cl s : Transm dia, repr sentation m diatique, culture fan, Univers Harry Potter, f minisme.

Keywords: transmedia, media representation, fan culture, Harry Potter universe, feminism.

R sum 

Les r cits ne sont plus appr hend s comme des produits finis destin s   une interpr tation unique, puisqu'ils peuvent dor navant  tre complexifi s par une narratologie multi ou transm diatique. Ce proc d  utilis  pour disperser les  l ments d'une fiction sur diff rents supports m diatiques vient cr er une exp rience de divertissement coordonn e et unifi e. Gr ce   internet, les publics peuvent se rassembler afin de r soudre conjointement les intrigues port es par les r cits qu'ils affectionnent. Il s'agit d' tudier les caract ristiques du vidding, ces films courts r alis s   l'aide d'images t l visuelles pr existantes accompagn es d'une musique aux paroles significatives. Si cette pratique collaborative peut  tre reconnue pour ses qualit s esth tiques, elle r v le simultan ment les comp tences critiques des publics capables d'entreprendre de nouveaux sch mas narratifs. L'analyse de contenu porte sur un corpus de 20 vidding *Harry Potter* post s entre 2011 et 2021 sur YouTube, visionn s par plus d'un million de spectateurs.

Abstract

Narratives are no longer understood as finished products intended for a single interpretation, since they can now be complexified by a multi- or transmedia narratology. This process of dispersing the elements of a fiction story across different media creates a coordinated, unified entertainment experience. Thanks to the Internet, audiences can come together to jointly resolve the plots of the stories they love. The aim is to study the characteristics of vidding, short films made using pre-existing television images accompanied by music with meaningful lyrics. While this collaborative may be recognized for its aesthetic qualities, it simultaneously reveals the critical skills of audiences capable of to undertake new narrative schemes. The content analysis focuses on a corpus of 20 Harry Potter vidding posted between 2011 and 2021 on YouTube, viewed by over a million viewers.

La co-création fanique : une forme d'empowerment

Coralie Leboeuf

Culture participative et mutations fictionnelles

Dans les années 1970, la révolution numérique constituait les prémisses d'un bouleversement des usages et des modes de consommation, qui se renforça dès les années 1990, grâce à l'intégration de nouvelles technologies et l'avènement d'internet. Ces récentes mutations ont permis l'émergence de récits à l'univers éclaté sur plusieurs plateformes médiatiques (Bourdaa, 2012). Les fictions ne sont donc plus envisagées comme des produits culturels figés, mais prennent plutôt la forme de récits malléables en perpétuelle mutation. Face à l'hyperationalisation de la vie sociétale et la perte de puissance des religions, les dérivés transmédias offrent une mythologisation des univers fictionnels (Vincent, 2011). Ces prolongements viennent répondre à la volonté des publics de s'immerger toujours plus dans un univers onirique, tout en repoussant le deuil qui pourrait être ressenti par la clôture narrative d'une histoire. Dans son article « Le Transmedia storytelling comme pratique narrative » la critique littéraire Marie Laure Ryan dépeint ce phénomène en ces termes : « *Une intrigue à succès nous donne envie d'accélérer le temps pour savoir comment l'histoire se termine. Un monde à succès nous donne envie de le ralentir pour s'y attarder* » (Ryan, 2017 : 33). Selon le professeur de littérature Richard Saint-Gelais, les récits sont toujours incomplets et peuvent être envisagés comme de gigantesques réseaux sémiotiques ouverts, enrichis par les publics (Wille, 2014). En tant qu'acteurs clés de la culture médiatique, les communautés faniques commentent et partagent les œuvres de divertissement et peuvent aussi créer des contenus littéraires ou filmiques capables de prolonger ou modifier les univers fictifs qu'elles admirent. Cette dispersion du récit n'est pas aléatoire et nécessite de choisir préalablement quels seront les ajouts narratifs à employer, les médias utilisés, ainsi que leurs concordances avec l'univers de référence (Bourdaa, 2012). La convergence technologique entre ancien et nouveau média et culturelle, dans laquelle professionnels et amateurs œuvrent conjointement, a favorisé les possibilités de pérenniser une œuvre mais aussi d'y apporter un regard critique (Jenkins, 2005). Dans son ouvrage *Textual poachers* (2017), le chercheur Henry Jenkins s'empare de la notion de braconnage de Michel de Certeau pour associer les fans à des voyageurs qui, entre attachement et distance critique, créent des formes d'activité et de sociabilité autour des histoires qu'ils affectionnent. La saga *Harry Potter*¹ est une œuvre littéraire de Fantasy constitué de sept ouvrages de l'autrice britannique J. K. Rowling publiés entre 1997 et 2007, ayant généré de nombreux contenus transmédias venus entretenir la magie. Dans son ouvrage *Les pouvoirs de l'enchantement* Anne Besson, définit l'heptalogie en ces termes : « *L'œuvre la plus lue, la plus aimée, la plus partagée encore vingt ans plus tard par de jeunes lecteurs et lectrices qui sont intimement imprégnés par ses valeurs et sa représentation du monde.* » (Besson, 2021 : 100). Les nombreuses lacunes du texte et la focalisation presque exclusive sur le cheminement du héros ont su favoriser les multiples théories et pratiques transmédias élaborées par les fans. À travers les extensions de cet univers, ces derniers ont l'opportunité de développer la psychologie des personnages, de donner la parole aux protagonistes secondaires ou encore de modifier le sens de l'intrigue (Besson, 2019).

¹ Les romans portent sur les aventures d'un jeune sorcier Harry Potter et de ses amis Ron Weasley et Hermione Granger à l'école de sorcellerie Poudlard.

Caractéristiques du vidding

Le *vidding* ou le *songvid*, constitue l'un des dérivés transmédiatiques le plus populaire, ces clips musicaux réalisés à partir de scènes extraites d'une ou plusieurs productions filmiques, sont utilisés pour mettre en avant des significations sous-textuelles ou secondaires d'un univers fictionnel (Coppa, 2011). En 1975, le premier d'entre eux célébrait des éléments fictionnels de l'univers de Science-fiction *Star Trek*², sous forme d'un diaporama d'images mises en musique. Élaborées à l'aide de diapositives et d'un magnétoscope, ces œuvres faniques étaient diffusées lors de conventions ou envoyées par courrier (Coppa, 2008). Ce faisant, les progrès technologiques ont non seulement facilité le processus de réalisation tout en favorisant leur diffusion à large échelle. Les productions contemporaines partagent avec ses prédécesseurs cette volonté de revivre des moments essentiels de l'action d'une œuvre, pour y intensifier l'impact émotionnel de scènes culte (Cornillon, 2015). Ces créations s'élaborent dorénavant grâce au découpage et à la juxtaposition de séquences cinématographiques accompagnées d'une musique savamment choisie pour illustrer la trame narrative donnée à l'histoire. Afin de prêter des intentions inédites aux personnages qu'ils affectionnent, les fans utilisent majoritairement des mélodies populaires appartenant au genre Pop Rock ou soft Rock (Jenkins, 2017). Ces reformulations musicales aux paroles significatives, sont utilisées pour relier l'humeur de la chanson à celle de protagonistes fictifs (*idem*). Pour analyser plus amplement leurs spécificités, nous utiliserons en premier lieu la vidéo la plus populaire de notre corpus « *Drago & Hermione + Ron Treat You Better*³ ». Cette production cumulant à elle seule plus de 15 millions de vues sur la plateforme *YouTube* porte sur un trio amoureux fictif. Si dans le média maître Drago Malfoy et Hermione Granger se détestent, les fans réinterprètent les tensions qui les divisent comme une preuve de leur amour impossible. Ainsi, dans cette vidéo, le jeune homme a pour ambition de sauver la sorcière Hermione Granger d'une relation amoureuse qui la fait souffrir. Sur le fond, comme sur la forme, ce vidding respecte les caractéristiques communément associées à ces dérivés amateurs. En effet, comme l'ensemble des vidéos du corpus, le titre est composé du prénom des protagonistes mis à l'honneur suivi du nom de la chanson utilisée. Les mélodies choisies par les fans respectent aussi certains codes, puisqu'il s'agit d'une musique pop récente, jouissant d'une grande popularité. La vidéo sélectionnée vient suivre la trame narrative du morceau « *Treat You Better* » de Shawn Mendes sortie en 2016. La voix du chanteur et les propos qu'il tient semblent faire écho aux pensées et aux sentiments du sorcier Drago Malfoy tel que le laisse transparaître ces phrases issues du refrain :

« I know I can treat you better
Than he can
And any girl like you deserves a gentleman⁴ ».

Par conséquent, la mélodie constitue une lentille d'interprétation utilisée pour aider les spectateurs à redécouvrir l'œuvre canonique (Coppa, 2008). L'intrigue est aussi portée conjointement par une multitude de séquences filmiques issues du média maître. Il s'agit de rassembler puis recontextualiser les passages dans lesquels les protagonistes sont animés par de vives émotions comme la peur, la joie ou la tristesse. En guise d'exemple à 37 secondes de la vidéo Hermione semble affectée suite à une altercation avec Drago Malfoy alors que sa réaction est liée aux commentaires lancés par Ron Weasley. Ce procédé est également mise en œuvre pour réinterpréter les regards appuyés échangés par les personnages. Ainsi entre 1 minute 54 et

² *Star Trek* : Univers de science-fiction, créé par Gene Roddenberry en 1966. Celui-ci regroupe sept séries télévisées qui comptabilisent 788 épisodes et une multitude d'éléments transmédiatiques tels que des romans, des bandes dessinées ou des dizaines de jeux vidéo.

³ Idealist Unicorn, Draco & Hermione + Ron || Treat You Better (vidéo en ligne), Youtube 2017, 1 video, 2min 44s.

⁴ I know I can treat you better Than he can / And any girl like you deserves a gentleman: Je sais que je peux mieux te traiter qu'il ne le fait / Et une fille comme toi mérite un gentleman.

1 minute et 59 secondes l'association de scènes issues de films distincts, montre Drago subjugué par l'apparition d'Hermione vêtue d'une robe de bal. Tandis que celle-ci dévale les escaliers filmée en contre plongée dans *Harry Potter et la Coupe de feu*⁵, son apparition est entre coupée par un gros plan extrait du 6ème opus⁶ dans lequel le sorcier apparait filmé en plongée. Enfin, si les interactions entre Hermione et Drago restent particulièrement rares et conflictuelles, les scènes de proximité physique qu'elle partage avec d'autres personnages sont associées à leur idylle naissante. Ce faisant lorsqu'Harry Potter tient la main de la jeune femme à 46 secondes ou l'étreint de manière réconfortante à 1 minute et 37 secondes, ces gestes sont attribués à Drago. In fine, le montage cinématographique, couplé d'une musique adéquate, permettent aux communautés de reconfigurer une histoire populaire. Cet univers de Fantasy centré sur la quête du héros pour faire triompher le bien se voit transformé en récit romantique s'attardant de façon inédite sur la vie personnelle et sentimentale des protagonistes. Bien que ces contenus visuels reposent sur l'actualisation de schémas narratifs connus par les communautés (Bourdaa & Alessandrin, 2017), ils offrent la possibilité d'explorer les souffrances des femmes sous le patriarcat et d'intensifier la vulnérabilité des personnages masculins (Sellier, 2015). Par conséquent, ce procédé peut constituer un outil de valorisation identitaire pour les publics féminins (Radway, 1988) tout en contribuant à élargir la gamme des représentations culturelles associées aux hommes.

Le vidding, création visuelle subversive

Comme le soutient John Stephens dans son ouvrage *Language and Ideology in Children's Fiction* (1992), la littérature jeunesse est une pratique culturelle destinée à éduquer et socialiser les publics. Celle-ci peut aussi former un instrument de pouvoir utilisé pour banaliser et pérenniser des inégalités de classe, de genre ou de race. En effet, les fictions représentent majoritairement ceux qui brillent dans l'espace public, puisque les personnages masculins semblent toujours incarner des valeurs universelles et supérieures. Certains fans de la saga *Harry Potter* souhaitent favoriser l'inclusion et lutter contre les idéologies portées par l'édition pour enfants et l'autrice elle-même (Duggan, 2022). Pour ce faire, les communautés participatives se regroupent pour s'opposer à certains messages de l'œuvre canonique et se concentrer uniquement sur les aspects qu'elles trouvent les plus acceptables. Ce faisant, ces visuelles sont en mesure de rompre avec la neutralité des codes associés aux publics mixtes cachant le masque du masculin universel. Tandis que les personnages féminins de la saga de Rowling sont minoritaires et associés à des rôles secondaires en tant que mère ou petite amie, et ne parviennent à bénéficier de schémas narratifs qui leur sont propres, le vidding peut constituer une forme d'empowerment. Selon les chercheuses Marie-Hélène Bacqué et Carole Biewener, ce terme désigne un état ou un processus, individuel et collectif de prise de pouvoir (Bacqué & Biewener, 2015). Ces créations visuelles compensent le manque d'attractivité des personnages féminins, tout en valorisant les normes sociales et culturelles assignées aux femmes. Effectivement les productions les plus appréciées s'intéressent aux sensations et aux sentiments de l'intégralité des personnages quelle que soit leur identité. La mise en images de leurs moments de joie, de tristesse ou d'effroi contribue simultanément à décupler l'attachement des publics envers l'œuvre canonique. Cette valorisation des normes et des rôles fictionnels attribués aux femmes peut être réalisée à l'aune d'une histoire d'amour ou la compilation des différents passages cinématographiques dans lesquels elles interviennent, comme dans la vidéo « *Hermione Granger | Fight Song* ». Ce condensé de scènes retraçant les prises de paroles et les actions de la jeune femme visionné par plus de 6,6 millions de fans valorise son rôle et sa

⁵ Newell Mike, *Harry Potter et la coupe de feu*, Heyday Films; Patalex IV Productions Limited; Warner Bros. Pictures, Royaume Unis et États-Unis, 2005. 157 minutes.

⁶ Yates David, *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé*, Warner Bros. Pictures, Heyday Films, 2009, DVD vidéo, 154 min.

personnalité. Pour célébrer sa force et sa témérité, le *vidding* rassemble des séquences dans lesquelles elle brave le danger, effectue des sors dangereux ou n'hésite pas à s'attaquer aux personnages masculins. La volonté de faire transparaître la force de cette protagoniste est également exacerbée par le choix de la chanson et des paroles qui la constituent. En effet, dans sa musique *Fight Song* sortie en 2014, la chanteuse Rachel Platten scande le refrain suivant :

« My power's turned on
Starting right now I'll be strong
I'll play my fight song
(..)
'Cause I've still got a lot of fight left in me⁷ »

La vidéo *Hermione Granger | Oh no!* met également en évidence la combativité de la jeune sorcière à travers les mots de la chanteuse Grec Marina and the Diamonds. Ce *vidding* comptabilisant plus de 5,1 millions de vues semble corroborer les pensées ou les propos que pourrait tenir la jeune femme pour se définir tel que le démontre cette phrase issue du refrain :

« I know exactly what I want and who I want to be⁸ »

Par conséquent, en retraçant les réussites, les moments de doute et les échecs d'Hermione, celle-ci est élevée au rang d'héroïne. Cette pratique cinématographique de remix participe plus largement à déconstruire les stéréotypes genrés traditionnellement assignés aux femmes car Hermione est représentée comme une protagoniste forte, pugnace et ambitieuse. Si cette forme de co-création fanique transforme l'histoire sur le plan narratif, elle est surtout pertinente pour sa capacité à faire évoluer la signification des productions culturelles dans une perspective féministe (Nicol & Millette, 2022).

En conclusion, les récentes mutations technologiques, économiques et culturelles ont permis de dépasser la dichotomie standardisée des modes de production et de consommation. Les fictions échappent au contrôle de leurs auteurs pour prendre la forme de propriétés communes, à la réception active et performative (Nicol & Millette, 2022). Les publics s'emparent de certaines scènes de la saga de J.K Rowling, de ses schémas narratifs ou de ses personnages, pour y développer leurs compétences techniques et artistiques. Or ces vidéos ne sont pas créées de manière aléatoire puisqu'il existe des règles tacites résultant d'un apprentissage entre pairs. Un certain mimétisme transparaît dans les formats, les titres, les musiques utilisées mais aussi le montage, ou encore les thématiques traitées. Malgré ces marques d'uniformisation, le *vidding* déconstruit la vision totalisante d'un univers narratif pour y favoriser la pluralité des points de vue. Ces réalisations amateurs témoignent des capacités méta-cognitives acquises par les fans, en effet ceux-ci sont capables de s'emparer d'un univers dont ils ont déchiffré les codes, pour y diffuser leurs opinions. Ces rapports distancés avec la vision totalisante d'un univers narratif s'apparentent à une forme d'empowerment, proposant une alternative aux mythes hégémoniques et à la pensée essentialiste (Lenoël, 2017). Source d'émancipation individuelle et collective le *vidding* peut constituer un moyen d'établir un regard valorisant sur les femmes et la culture qui leur est associée.

⁷My power's turned on /Starting right now I'll be strong/I'll play my fight song /'Cause I've still got a lot of fight left in me : Mon énergie s'est enclenchée / Ça commence dès maintenant je vais être forte / Je vais jouer ma chanson de combat / Parce qu'il reste encore beaucoup de combativité en moi. (Traduction libre)

⁸« I know exactly what I want and who I want to be » : Je sais exactement ce que je veux et qui je veux être. (Traduction libre).

Bibliographie

- Bacqué, M-H. & Biewener, C. (2013). *L'empowerment, une pratique émancipatrice ?* La Découverte.
- Besson, A. (2019). Fanthéories de Harry Potter : part de l'auteur, part des lecteurs. *Fabula / Les colloques, Premier symposium de critique policière. Autour de Pierre Bayard*. Consulté sur : URL : <https://www.fabula.org/colloques/document4821.php>
- Besson, A. (2021). *Les pouvoirs de l'enchantement. Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*. Vendémiaire.
- Bourdaa, M & Alessandrin, A. (2017). *Fan & Gender Studies : La Rencontre*, Paris, Téraèdre, coll. « Passage aux Actes ».
- Bourdaa, M. (2012). Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives. In a global, *La revue des industries créatives et des médias*.
- Coppa, F. (2008). Women, Star Trek, and the early development of fannish vidding. *Transformative Works and Cultures*, 1. Consulté sur : <https://doi.org/10.3983/twc.2008.044>
- Coppa, F. (2011). An Editing Room of One's Own: Vidding as Women's Work. *Camera Obscura* 26 (2 (77)): 123–130.
- Cornillon C. (2015). Previously on Supernatural. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 7. Consulté sur : <https://journals.openedition.org/rfsic/1700>
- Duggan, J. (2022). Transformative Readings: Harry Potter Fan Fiction, Trans/Queer Reader Response, and J. K. Rowling. *Child Lit Educ* 53, 147–168.
- Jenkins, H. (2017). *Textual Poachers: television fans and participatory culture*, New York, Routledge.
- Jenkins, H. (2005). Why Fiske Still Matters. *Flow. A Critical Forum on Media and Culture*. Consulté sur : <https://www.flowjournal.org/2005/06/why-fiske-still-matters/>
- Lenoël A.-C. (2017) Porosités poétiques fictionnelles. Partage du sensible et perspectives anthropocentrées singulières. *Revue Française des Sciences de l'information et de la communication*, 10.
- Nicol, C. & Millette, M. (2022). Fanfictions audiovisuelles d'Harry Potter : co-création et espaces blancs. *Études de communication*, 59), 17-36.
- RADWAY, J. A. (1991). *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. University of North Carolina Press. Consulté sur : http://www.jstor.org/stable/10.5149/9780807898857_radway
- Ryan, M-L . (2017). Le transmedia storytelling comme pratique narrative. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10.
- Sellier Geneviève.(2015). Le mélodrame télévisuel contemporain : des dénouements pas si roses.... *Sociétés & Représentations*, 39, 151-164.
- Stephens J. (1992). *Language and Ideology in Children's Fiction*. Longman.
- Vincent, F. (2011). Le sacré et le fan. Étude sur l'univers science-fictionnel de Star Wars. *Sociétés*, 113, 49-61.
- Wille, J. (2014). Fan edits and the legacy of "The Phantom Edit". *Transformative Works and Cultures* Vol 14. Consulté sur : <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/575>

Documents audiovisuels

- Анастасия Князева (2017). *Draco + Hermione || Impossible*, (vidéo en ligne), Youtube, 1 vidéo, 3min 26, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=40mxW9s29Po>.
- ann wayne (2017). *Draco & Hermione | I really hate you* (vidéo en ligne), Youtube, 1 video, 2min 16s, Consulté sur : <https://www.youtube.com>.

Ayana (2016). *Harry + Hermione ♥ crazy in love* (vidéo en ligne), Youtube, 1 vidéo, 3min 10s, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=6mmyXgdjWg4>.

clarke griffin (2016). *Harry Potter - Battle Scars* (vidéo en ligne), Youtube, 1 vidéo, 4 min 13 s, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Ojw130UOfQM>.

dazzleme7 (2010). *Harry Potter | Marchin On* (vidéo en ligne) , Youtube, 1 vidéo, 4 min 11 s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=gWKEXvtsWRE>.

EmmAle (2011). *Harry & Hermione - Nick Cave O Children* (vidéo en ligne), Youtube , 1 vidéo, 6min 36s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=YKsJRgs6Q08>.

Hermunaa Moon (2016). *Draco + Hermione • Fall back in love eventually* (vidéo en ligne), Youtube, 1 vidéo, 4min. Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=LAdp44P5jIE>.

Hermunaa Moon (2016). *Harry + Luna • Holding on and letting go* (vidéo en ligne), Youtube, 1 video, 5 min, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=sFGsLWqP1H0>.

Idealist Unicorn (2017). *Draco & Hermione + Ron || Treat You Better* (vidéo en ligne), Youtube , 1 video, 2min 44s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=UxpI-IMc670>.

Jack Mensah (2017). *Harry Potter/Ed Sheeran - Castle On The Hill* (vidéo en ligne) Youtube, 1 vidéo 5 min 04 s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=VwwDTrI1oiE>.

Kim Palz (2017). *Perfect - Ed Sheeran ft. Harry & Hermione* (video en ligne), Youtube, 1 video, 4min 21 s, Consulté sur : https://www.youtube.com/watch?v=aE0h_79Dqho.

Lockwolf (2013). *Harry Potter | Time Of Our Lives* (vidéo en ligne), Youtube, 1 vidéo, 4min, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=QDZRIavFj-M>

Lola VF (2015). *Harry Potter - This Is War* (vidéo en ligne) , Youtube, 1 vidéo, 4min 57s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=dLKhLtBG8g4>

marie43345 (2013). *The Weasleys* (Hey Brother - Avicii) (vidéo en ligne) Youtube, 1 vidéo, 4 min 23s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=YJelpdHs4iI>

mozaikue (2013). *Harry Potter - Don't You Worry Child* (vidéo en ligne), Youtube, 1 vidéo, 3min 10s, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=XLkyb0aaro0>

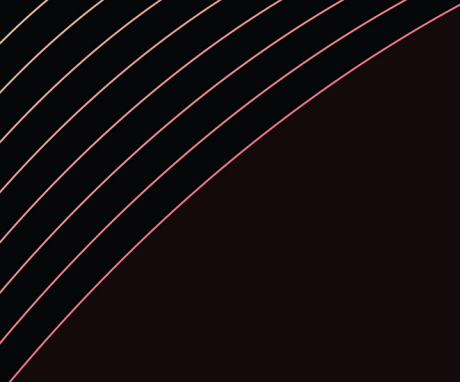
MrArthurLestrage (2011). *The Black sisters | So cold* (vidéo en ligne), Youtube, 1 vidéo, 3min 43s, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=FNvSka8a0Xo>

Once Upon A Jenn (2017). *Draco + Hermione (Dramione) || Demons* (vidéo en ligne) , Youtube, 2min 44s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=kJJflkGVWY>

TheFluProdz (2015). *Hermione Granger | Fight Song* (vidéo en ligne), Youtube, 2min 53 Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=l5qLtbCJ3G0>

TheRedSoxFan18 (2015). *Harry Potter || See You Again* (vidéo en ligne), Youtube, 2 min 16 s Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ck4tizK6Hsk>

YlvaJo (2017). *Hermione Granger | Oh no!* (vidéo en ligne), Youtube, 2min 34 s, Consulté sur : <https://www.youtube.com/watch?v=CoASUzABbnw>



3.5.

Données numériques et éducation

Former à la littératie de données : les stratégies de réduction de la complexité
Training in Data Literacy: strategies for reducing complexity

Camille Capelle
IMS, Université de Bordeaux
camille.capelle@u-bordeaux.fr
Marie Chagnoux
CEMTI, Université Paris 8
marie.chagnoux@univ-paris8.fr

Mots clés : Littératie des données, transdisciplinarité, formation, complexité, culture numérique

Keywords: Data literacy, transdisciplinarity, training, complexity, digital literacy

Résumé

A partir de premières explorations menées dans le cadre du GTNum DEFI (Données pour l'Éducation, la Formation et l'Innovation), nous proposons une analyse d'un corpus de formation à la littératie des données et d'une enquête menée auprès des enseignants. Nous montrons comment la complexité, intrinsèque à cette littératie, implique des stratégies de simplification pour les formateurs.

Summary

Based on initial explorations carried out within the framework of the GTNum DEFI (Data for Education, Training and Innovation), we propose an analysis of a data literacy training corpus and a survey addressed to teachers. We show how the complexity, intrinsic to this literacy, implies simplification strategies for trainers.

Littératie des données : une nécessaire réduction de complexité en contexte pédagogique ?

Camille Capelle, Marie Chagnoux

La littératie des données, ou *data literacy*, désigne la capacité à comprendre les enjeux de la production, de l'organisation et de l'exploitation des données, et à les utiliser efficacement, de manière critique et créative (Schild, 2004). Elle fait désormais partie intégrante des référentiels de compétences sur le numérique, de politiques de formation, de pratiques pédagogiques dans l'enseignement, du primaire au supérieur, ainsi que de travaux de recherches (Lehmans et Capelle 2016, Daunay et Fluckiger, 2018, Arruabarrena et al, 2019, Verdi et Le Deuff, 2020, entre autres) mais sa mise en œuvre dans les établissements scolaires et dans la formation des enseignants reste encore insuffisamment documentée.

En réponse à cela, le groupe thématique numérique sur la littératie des données, GTnum DEFI (Données pour l'Éducation, la Formation, l'Innovation)¹, initie depuis 2022 une recherche-intervention pour analyser et suggérer des pistes visant à développer une culture des données des élèves. Il se déploie sur trois axes qui constituent la base de groupes de travail spécifiques. Nous nous proposons ici de présenter des premières pistes d'exploration de l'axe 2 portant sur la médiation et la médiatisation des savoirs avec les données que nous corroborons à plusieurs terrains de recherche sur la formation aux données. Nous exposerons les principes méthodologiques adoptés pour ces terrains et, à partir de premières observations des acteurs de l'éducation appréhendant la question de la formation aux traitements des données, ainsi que des résultats d'une enquête menée auprès de 736 enseignants, nous montrerons comment la complexité, intrinsèque à cette littératie, implique des stratégies de simplification pour les formateurs.

1. Appréhender les logiques de formation

Les analyses proposées dans ce travail mobilisent plusieurs terrains complémentaires résumés dans le tableau 1 ci-dessous. Il s'agit principalement de formations destinées à faire appréhender à de futurs formateurs, ou professionnels, néophytes, des contextes concrets de mise en œuvre de littératie de données. Chaque situation a donné lieu à une production finalisée de la part des participants à la formation (article, datavisualisation ou ressource multimédia).

¹ Voir sur le carnet de recherche Edunumrech à l'adresse <https://edunumrech.hypotheses.org/4185#more-4185>

Terrain	Projets	Contexte	Nombre de participants	Format
1	Projet MVDE IDEX CNRS (2016-2017)	Formation d'élèves à l'école primaire, en collèges et lycées dans différentes disciplines	25-30 élèves, 1 enseignant	Séance ou séquence pédagogique
2	Madona (2018-2022)	Formation au datajournalisme	9 étudiants, 1 formateur	Une semaine de formation intensive au datajournalisme assurée en Master par un professionnel
3	Madona (2018-2022)	Hackathon "Raconter Rennes par la donnée"	11 participants, 6 facilitateurs	2 jours de hackathon autour des données Open Data de Rennes, ouvert à tous (professionnels et amateurs)
4	DEFI (2021-2024)	Initiation au traitement de données	16 participants, 2 formateurs	2 jours de formation au traitement des données dans un Master Documentation
5	DEFI (2021-2024)	DataSpring "Femmes et médias"	Paris (5 participants, 1 formateur) INSPE Bordeaux (13 étudiants, 2 formateurs, 2 facilitateurs)	Une demi-journée de dataspring "Femmes et Média" proposée au national dans le cadre du Prontemps de l'EMI par Canopé

Tableau 1 – Présentation des terrains mobilisés

Pour chacun de ces terrains, plusieurs méthodologies ont été appliquées. Pour les terrains 2, 4 et 5, les participants ont rempli un journal de bord destiné à formaliser les étapes de réalisation. Pour les terrains 3, 4 et 5, les formations ont fait l'objet d'observations détaillées et des entretiens ont été menés avec certains participants. Pour ces mêmes formations, un questionnaire en ligne portant sur les représentations des données dans l'enseignement a été soumis en amont des formations. Pour la présente étude qui porte sur les scénarios pédagogiques proposés par les formateurs, nous mobiliserons les documents et observations en étayant nos propositions par les données issues du questionnaire d'enquête.

Afin de mieux cerner ce à quoi renvoient les données pour les enseignants, selon leur niveau d'enseignement et leur discipline, nous avons élaboré un questionnaire d'enquête à destination de tous. Ce questionnaire comprend une première partie sur la définition des données et de leurs enjeux, ainsi que les pratiques d'enseignement et compétences du CRCN liées aux données enseignées auprès des élèves. Une deuxième partie porte sur la connaissance des données ouvertes, leur utilité et facilités ou difficultés d'usage. Une troisième partie concerne la visualisation de données, ses usages, intérêts, facilités ou difficultés. Puis une dernière partie porte sur la formation aux données reçue et les besoins ressentis. Cette enquête a été diffusée en ligne et par des mails ciblés, entre mai 2022 et mars 2023, par différentes stratégies ayant pour but de toucher un maximum d'enseignants, qu'ils soient ou non aguerris et proches de par leur discipline, avec la thématique et le numérique au sens large. Dans un premier temps, la stratégie a été de diffuser l'enquête par messagerie aux participants aux différentes actions de médiation et de formation aux données, en amont de celles-ci. La plupart étaient professeurs documentalistes étudiants ou stagiaires. Dans un second temps, nous avons sollicité les DANE et DRANE pour une diffusion à un public plus étendu d'enseignants et dans plusieurs académies, mais ces démarches n'ont pas abouti. Le questionnaire a aussi fait l'objet d'une communication via le carnet de recherche de la Direction du Numérique pour l'Éducation et plus largement sur le réseau social Twitter. Nous avons pris le parti de diffuser plusieurs messages différents : certains mentionnaient le sujet de l'enquête, en l'occurrence la littératie des données, et d'autres pas, car nous pensons que l'intitulé a pu rebuter bon nombre d'enseignants qui n'étaient pas intéressés ou qui se sentaient trop éloignés du sujet. Aux vues du faible nombre de répondants, et surtout des disparités dans la représentation des différentes disciplines enseignées, nous sommes ensuite passés à une stratégie de communication plus ciblée, en contactant par messagerie des Inspecteurs Pédagogiques Régionaux de certaines disciplines absentes de l'enquête ainsi que des directions d'écoles primaires pour le premier degré d'enseignement. Au final, nous avons obtenu 736

réponses à l'enquête. Parmi ces enseignants, 19% sont professeurs des écoles alors que les autres enseignent en collège et lycées et 84% ont plus de 5 ans d'expérience dans le métier. Dans le second degré, les profils de répondants sont assez variés, malgré la surreprésentation des professeurs documentalistes, compte tenu de nos actions de formation auprès de ce public, et la faible participation de certains enseignants de disciplines telles que les sciences économiques et sociales, les arts plastiques, l'éducation musicale.

Par ailleurs, 71% d'entre eux se déclarent intéressés pour bénéficier d'une formation à l'usage pédagogique des données ouvertes, ce qui témoigne de leur intérêt pour le sujet et de la perception de sa complexité.

2. La complexité de la littératie de données et les stratégies pédagogiques de réduction en contexte de formation

Du point de vue épistémologique, la formation à la littératie des données, à la suite de la formation à la culture numérique qui s'est construite notamment à travers l'EMI, et autour des référentiels de compétences successifs (B2i, C2i, puis le CRCN avec la plateforme PIX), constituerait une étape marquante dans une histoire de la pédagogie qui s'est toujours construite autour des domaines disciplinaires classiques. La particularité de la littératie des données réside en effet dans la complexité des objets et des compétences qu'elle appréhende, qui combinent, par-delà ses frontières académiques, des connaissances à la fois mathématiques (statistiques), technologiques, informatiques, informationnelles, sémiotiques et narratives. Elle relève ainsi de ces domaines émergents qui impliquent un changement de paradigme, par le recours à une épistémologie pluraliste qui sollicite des concepts et des méthodes transdisciplinaires que l'on trouve chez différents pédagogues et penseurs (Piaget, 1967 ; Morin, 1994 ; Nicolescu, 1996). Cette particularité constitue une gageure pour les formateurs qui ne peuvent y répondre que par une réduction de cette complexité. Cette réduction passe par différents types de stratégies que nous nous proposons de décrire et d'analyser dans cette proposition.

2.1. Des formats « applicatifs » et collaboratifs sous forme de challenge ou de cas pratiques
« Datasprint », « hackathon », « datachallenge », « carto » ou « cryptoparty »... ces néologismes désignent les formats pédagogiques couramment adoptés dans les formations, décrits pour certains comme le datasprint pédagogique (Bodin, 2018 ; Drot-Delange & Tort, 2022) et qui ont été adoptés pour 4 terrains sur 5 de notre corpus. Ils désignent des temps courts de collaboration qui mettent à profit les compétences et les connaissances des participants avec les données dans un esprit d'émulation. Plusieurs travaux ont néanmoins montré les limites théoriques de ces formats, qui participent à l'invisibilisation de la « fabrique des données » et se focalisent de façon quasi-exclusive sur l'exploration et la visualisation (Gruson-Daniel & de Quatrebarbes, 2017).

2.2. Une familiarisation via la datavisualisation

Parmi les enseignants interrogés dans notre enquête, 57% d'entre eux affirment réaliser des datavisualisations avec leurs élèves. Très souvent, en effet, même dans le cadre de formations plus longues et plus institutionnelles comme plusieurs des nôtres [Terrains 1, 2], l'initiation aux données s'inscrit dans une perspective et une démarche simplifiée de design de l'information (Capelle, el al., 2018 ; Chagnoux, 2020). Il s'agit de sélectionner et communiquer des données dans une visée essentiellement fonctionnelle, sémiologique et esthétique. Pour une grande majorité des enseignants, la datavisualisation présente plusieurs intérêts auprès des élèves car elle

2.4. Une réinscription dans des cadres disciplinaires

Le terrain 4 confirme aussi l'hypothèse des contraintes de temps et du cadrage disciplinaire qui limitent la portée des initiations (Capelle et Lehmans, 2018 ; Capelle et al., 2018) : « *[l]e processus d'utilisation de données ouvertes par des élèves dans un projet pédagogique apparaît comme trop long et trop complexe, alors que les compétences autour des données ne sont pas au cœur des programmes scolaires* ». Non seulement les jeux de données vont souvent être adaptés par les formateurs, mais ils sont mis au service de scénarios fortement empreints de la culture disciplinaire native de l'enseignant. Bien que les données soient abordées en classe d'un point de vue disciplinaire, on remarque dans l'enquête qu'il s'agit bien d'un objet transversal. En effet, les enseignants les considèrent pouvoir être abordées dans de nombreuses disciplines telles que les SVT (pour 85%), l'histoire géographie (pour 81%) ou le français (pour 60%), même si les mathématiques (pour 91%) et l'informatique (pour 89%) dominent sur le reste des disciplines. Il apparaît également que parmi les enseignants qui ont répondu et qui s'intéressent donc pour la plupart d'entre eux, au numérique et aux données dans l'enseignement, tous ne viennent pas de parcours scientifiques (40% d'entre eux seulement). 30% d'entre eux ont un parcours littéraire, 14% dans les sciences économiques et sociale et 15% mixte ou autre. Cela confirme en partie l'hypothèse selon laquelle l'éducation aux données représente un domaine transdisciplinaire, qui peut être partagé par tous les enseignants.

2.5. Une fragmentation de traitement

Enfin, la contrainte temporelle ou la spécialisation de l'enseignant est segmentante. L'approche de l'éducation aux données est généralement parcellaire puisque le travail va porter soit sur la recherche de données, soit sur la vérification et la validation, soit sur la production d'un livrable à partir de données déjà traitées. Mis à part le terrain 3 qui incitait à mobiliser toute la chaîne de traitement, toutes les observations illustrent des focalisations sur certaines étapes, avec la préparation de jeux de données prédéfinis. D'ailleurs, parmi les difficultés évoquées par les enseignants interrogés dans l'enquête, la première est d'avoir à corriger et nettoyer des jeux de données ouvertes. En effet, cette étape très chronophage n'est jamais réalisée avec les élèves en formation alors qu'elle fait pourtant partie du travail nécessaire lorsqu'il s'agit de réutiliser un jeu de données ouvertes comme ceux disponibles sur les plateformes d'open data.

Ainsi, le processus global, qui consiste à passer d'un jeu de données ouvertes, brut, à la production d'informations par le traitement et la mise en forme des données, en passant par la formulation d'hypothèses n'est que très rarement mis en œuvre (Capelle et al, 2018). L'approche qui consiste à segmenter le processus avec les élèves ne permet donc pas de les mettre en situation réelle face aux données, ni d'appréhender l'ensemble des compétences de la littératie des données nécessaires à leur autonomie.

3. Discussion

Ces premiers résultats montrent qu'une réflexion reste à mener pour accompagner les enseignants et formateurs dans « leur initiation à la complexité » (Ardoino, 2000 :§16) afin qu'ils puissent aborder la littératie des données non seulement en termes de compétences techniques, appréhendables dans des cadres de référence, mais surtout en terme de savoirs et savoir-faire (Verdi & Le Deuff, 2020) dans une approche transdisciplinaire, « *entre, à travers et au-delà de toute discipline* » (Nicolescu, 1996). Si la culture des données ambitionne d'être effectivement ce

creuset où l'esprit critique rencontre le pouvoir d'agir, l'*empowerment* citoyen, il est nécessaire d'imaginer et de mettre à la disposition des acteurs de l'éducation des leviers de formation aux enjeux éthiques, politiques, socio-économiques, juridiques, culturels et rhétoriques. Comme l'y invite Alhadeff-Jones (2008), la notion de complexité de l'objet d'études est aussi l'occasion de se soustraire aux habitus d'apprentissage pour élaborer de nouveaux modèles pédagogiques, pour que les transformations étudiées participent aussi des transformations des pratiques. L'appropriation de l'offre de données par les enseignants se heurte donc à d'importants enjeux en termes de médiation qu'il s'agira d'explorer davantage dans notre recherche.

Bibliographie

- Alhadeff-Jones, M. (2008). Trois générations de théories de la complexité : Nuances et ambiguïtés. Traduit et adapté par l'auteur de « Three generations of complexity theories: Nuances and ambiguities ». *Educational Philosophy and Theory of Education*, 40(1), 66-82.
- Ardoino, J. (2000). Éducation et politique aux regards de la pensée complexe. Dans : J. Ardoino, *Les Avatars de l'éducation : Problématiques et notions en devenir* (pp. 109-134). Presses Universitaires de France.
- Arruabarrena, B., Kembellec, G., & Chartron, G. (2019). Data littératie & SHS : développer des compétences pour l'analyse des données. In *CODATA*. Mars 2019, Marne la Vallée, France.
- Bodin, F. (2018). Apprendre avec les données numériques, les datasprints pédagogiques : le cas de Traces de Soldats. *Medium*. Consulté sur : <https://medium.com/digital-praxis/apprendre-avec-les-donn%C3%A9es-num%C3%A9riques-avec-les-datasprints-p%C3%A9dagogiques-le-cas-de-traces-de-50475fbc6b8e>
- Capelle, C., Jutand, M. A., & Morandi, F. (2018). Stratégies pédagogiques pour diffuser la culture des données ouvertes. Numéro coordonné par Christian Marcon, *COSSI*, 19. Consulté sur : <https://revue-cossi.numerev.com/articles/revue-4/1829-strategies-pedagogiques-pour-diffuser-la-culture-des-donnees-ouvertes>
- Capelle, C. & Lehmans, A. (2018). Open data et émergence de communs de la donnée dans les territoires : les nécessaires médiations. *Communication & management*, 15, 87-99. Consulté sur : <https://doi-org.docelec.u-bordeaux.fr/10.3917/comma.151.0087>
- Chagnoux, M. (2020). La datavisualisation, double point d'entrée du datajournalisme dans la PQR. *Interfaces numériques*, 9(3).
- Daunay, B., & Fluckiger, C. (2018). Écriture et numérique : pourquoi et comment parler de littéracie numérique. *Recherches*, 69, 71-86.
- Drot-Delange, B. & Tort, F. (2022). Les datasprints, un dispositif d'éducation aux données ? Une étude exploratoire via le cas de « Traces de Soldats ». *Didapro 9 - DidaSTIC. L'informatique, objets d'enseignement et d'apprentissage. Quelles nouvelles perspectives pour la recherche ?* Mai 2022, Le Mans, France.
- Erickson, T. (2017). Smelling Like Data Science – A Best-Case Scenario. Consulté sur : <https://bestcase.wordpress.com/2017/02/21/smelling-like-data-science/>
- Gruson-Daniel, C., & de Quatrebarbes, C. (2017). Les préparatifs d'un hackathon recherche : au cœur de la fabrique des données. *Sociologie et sociétés*, 49(2), 01-221. Consulté sur : <https://doi.org/10.7202/1054279a>

- Lehmans, A., & Capelle, C. (2016). Gouvernance et horizon d'attente des données ouvertes pour l'éducation. In *XIIe Colloque International EUTIC 2016 Réseau de recherche européen et pluridisciplinaire sur les enjeux et usages des TIC Logiques de réseaux et nouvelles gouvernances*, Université Nationale et Kapodistrienne d'Athènes.
- Morin, E. (1994). Interdisciplinarité et transdisciplinarité. *Transversales, Science, Culture*, 29, 4-8.
- Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinarité*. Paris : Éditions du Rocher.
- Piaget, J. (1967). Le système et la classification des sciences. In J. Piaget (Ed.) *Logique et connaissance scientifique* (pp. 1151-1224). Gallimard.
- Schild M. (2005). Information Literacy, Statistical Literacy and Data Literacy. *IASSIST Quarterly, International Association for Social Science Information Service and Technology* 28 (2-3), 7-14.
- Verdi, U., & Le Deuff, O. (2020). La data literacy distribuée. *Les Cahiers du numérique*, 16(2), 137-173.

L'être-au-monde-informationnel : Une proposition épistémologique et méthodologique pour explorer les pratiques informationnelles
Being-in-the-informational-world: An epistemological and methodological proposal for exploring informational practices

Anne Cordier
Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine
anne.cordier@univ-lorraine.fr

Mots-clés : pratiques informationnelles, socialisations, éducation aux médias et à l'information, égalité des chances, approche temporaliste

Keywords: information practices, socializations, media and information literacy, equal opportunities, time-based approach

Résumé

Pour rompre avec l'entrée par les typologies et contextes, ainsi qu'avec une conception focalisée sur lesdits impacts des formations, une approche anthropocentrée et longitudinale est proposée autour de l'étude de l'être-au-monde-informationnel d'acteurs. Elle explore les pratiques informationnelles au fil du temps d'acteurs, aux prises avec des réseaux de sociabilités et socialisation, mais aussi d'évènements individuels et collectifs. Cette approche est porteuse de pistes pour une éducation à l'information et aux médias tout au long de la vie.

Abstract

In order to break with the entry through typologies and contexts, as well as with a conception focused on the so-called impacts of training and the evaluation of training devices, an anthropocentric and longitudinal approach is proposed around the study of the being-in-the-informational-world of actors. It explores the informational practices over time of actors, who are involved in networks of sociability and socialization, but also in individual and collective events. This approach is conducive to lifelong information and media literacy.

L'être-au-monde-informationnel : Une proposition épistémologique et méthodologique pour explorer les pratiques informationnelles

Anne Cordier

La numérisation massive de la société conduit à focaliser les préoccupations tant sociétales que scientifiques sur les pratiques dites numériques des acteur-rices. Cette restriction du regard s'avère toutefois problématique, négligeant la matérialité de l'activité informationnelle quotidienne tout autant que « l'épaisseur des pratiques en construction » (Souchier, Jeanneret, Le Marec, 2003), pourtant déjà démontrées par de nombreux travaux en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC). Comment rendre compte des enjeux de cette numérisation sur les pratiques informationnelles et leur prise en charge dans le cadre d'une éducation à l'information et aux médias émancipatrice ? Il s'agit de favoriser un accès à l'éducation à l'information et aux médias tout au long de la vie, répondant aux impératifs démocratiques d'insertion voire de participation sociale, en identifiant la variété des situations et modalités d'apprentissage éprouvées par les acteur-rices, et donc également de rompre avec une conception par trop focalisée sur les « impacts » des formations ou sensibilisations dans l'immédiateté et l'évaluation (normative et à très court terme) de dispositifs de formation.

Saisir « L'être-au-monde-informationnel » des acteur-rices nous semble alors une proposition opérationnelle. S'inscrivant dans la lignée des travaux sur les cultures de l'information attentifs à ne pas diluer l'information dans ledit numérique (Baltz, 1998, 2013), notre réflexion tire profit des recherches en SIC ayant contribué à nourrir l'étude des pratiques informationnelles, non seulement par des perspectives définitionnelles questionnant les modèles et modélisations des systèmes et des pratiques d'information (Ihadjadene, Chaudiron, 2009 ; Chaudiron, Ihadjadene, 2010) mais aussi par les enseignements de l'approche sociale et écologique des pratiques informationnelles, investiguées dans des contextes variés (Béguin-Verbrugge, Kovacs, 2011 ; Boubée, Tricot, 2011 ; Liquète, 2011 ; Lezon Rivière, 2013 ; Paganelli, Clavier, 2022 ; notamment).

Défini par nos soins comme l'ensemble des attitudes, des valeurs, des représentations, des imaginaires et des pratiques associés à la fréquentation du milieu informationnel (Cordier, 2019b), l'être-au-monde-informationnel correspond à une conception anthropologique de l'information (Cordier, 2019a), visant à dépasser *l'entrée par* les typologies et les contextes pour appréhender de façon à la fois compréhensive et temporaliste les pratiques informationnelles depuis le point de vue expérientiel de l'acteur-riche tout en tenant bien compte de ses ancrages socioéconomiques et culturels. Il s'agit de considérer le processus de création de soi en tant qu'acteur-riche informationnel-le, tout au long d'un parcours biographique articulé à des logiques collectives et sociales, ainsi qu'à un contexte sociopolitique et technologique qui contribuent à la co-configuration de « trajets anthropologiques » (Durand, 1992/1960). L'être-au-monde-informationnel fait de chaque acteur-riche un être engagé dans une totalité mais aussi dans un rapport constant à l'altérité (Heidegger, 1927). La saisie de l'entremêlement de problématiques individuelles, collectives et sociales au sein du parcours informationnel singulier constitue précisément un défi méthodologique d'envergure, que nous tentons de relever depuis maintenant plus de 10 ans, à travers une enquête longitudinale auprès de douze acteur-rices né-es en 1995-1996. Cette approche nous semble pouvoir donner lieu à des réinvestissements de plus grande ampleur, d'où notre désir de la partager ici.

Parce que notre démarche est profondément systémique, faite d'interrelations ténues entre les cheminements théoriques et méthodologiques et les mises en lumière par le terrain investigué, nous faisons le choix de présenter notre propos en trois parties complémentaires pour appréhender cette démarche, chacune éclairant une contribution épistémologique au champ,

une composition de la méthode pour saisir sur le terrain cet être-au-monde-informationnel, et un exemple concret de résultat empirique émergé en lien.

Fabrication et ressorts de l'être-au-monde-informationnel

Expériences et épreuves au fil du temps : saisir les passages

Interroger plus avant la question des passages, des transitions, comme des points de basculement, dans l'être-au-monde-informationnel constitue une perspective de recherche stimulante, susceptible non seulement de mieux appréhender tout au long de la vie le développement des répertoires de pratiques des acteur-rices et leur rapport à l'information, d'enrichir les réflexions sur les leviers d'une éducation à l'information et aux médias porteuse de sens, mais aussi d'expérimenter des méthodologies de collecte longitudinale ou tout au moins favorisant la mobilisation de la mémoire épisodique se traduisant par un « *voyage mental dans le temps* » (Tulving, cité par Desgranges, Eustache, 2011). L'approche temporaliste des pratiques informationnelles que nous défendons encourage à identifier les situations auxquelles les acteur-rices sont confronté-es qui sont susceptibles de les amener à éprouver épreuves (au sens de Martuccelli, 2006 ; c'est-à-dire socialement partagées, liées aux temps sociaux, structurels et organisationnels) et expériences (individuellement vécues et caractérisées comme telles par l'acteur-riche).

Une investigation longitudinale d'inspiration composite

Pour saisir les imaginaires sociaux, collectifs et individuels associés aux activités et pratiques informationnelles, nous adoptons une démarche méthodologique d'inspiration ethnographique et composite (Le Marec, 2002), ayant l'acteur-riche comme nœud central de compréhension.

C'est ainsi que depuis 2012 nous enquêtons avec douze acteur-rices, né-es en 1995-1996, issues d'un milieu économique semblable (CSP- à classe moyenne) et du même environnement géographique et culturel (Hauts-de-France, bassin minier), et ayant bénéficié de la même proposition de formation académique à l'information dans la scolarité lycéenne (observée par nos soins entre 2012 et 2016). Après les études secondaires, chacun-e s'est engagé-e dans un parcours d'étude ou professionnel singulier.

A travers cette enquête longitudinale, nous cherchons à atteindre la compréhension des logiques d'action des acteur-rices, inscrit-es dans un champ social identifié. Notre travail sur les interrelations entre pratiques informationnelles et imaginaires (Cordier, 2011) nous conduit à adopter une approche émotionnelle et intime de l'information pour tenter de restituer l'expérience totale des individus, telle qu'ils nous la donnent à voir et à entendre bien sûr. Pour ce faire, nous avons élaboré une démarche méthodologique plaçant les enquêté-es en énonciateur-rices de données, par la convocation d'objets mythiques personnels (*cf. infra*) ainsi que le choix des lieux d'enquête (approche écologique incarnée) qu'ils nous font visiter tout en effectuant eux-mêmes des captations photographiques au sein de ces espaces, favorisant la saisie des liens entretenus avec ces lieux de savoir (Jacob, 2007 ; comprenant la matérialisation en lieux de projet - Stock, 2004), avec les médiateur-rices qui participent à leur socialisation documentaire (et donc au processus d'éducation à l'information tout au long de la vie), et avec les formes culturelles en circulation.

Julie, ou la puissance culturelle des socialisations informationnelles

Le cas de Julie témoigne d'un parcours informationnel jalonné de socialisations informationnelles déterminantes (familiale, militante, scolaire) dans son rapport à l'information mais aussi dans le développement d'une culture de l'information et des médias.

Pour un entretien mené en 2017, devant se dérouler dans un lieu « *caractéristique de son rapport actuel à l'information* »¹, Julie, alors étudiante en Licence Administration Economique et Sociale, a choisi la médiathèque municipale de la ville où elle est née et vit encore à ce moment avec sa mère et son frère. Elle entretient un lien très affectif et régulièrement entretenu avec ce lieu qu'elle fréquente depuis son enfance et encore aujourd'hui, sans jamais y avoir été pour autant abonnée. La jeune fille situe son attachement par une socialisation familiale, se souvenant avec émotion des mercredi après-midi où son grand-père l'emmenait choisir un livre dans l'espace Jeunesse ; un espace que la jeune fille souhaite re-visiter avec nous, notamment à la recherche d'un ouvrage de la collection *Imageries* qui a marqué son enfance et son rapport à l'information documentaire. Le déplacement physique dans l'espace jeunesse à la recherche de cet ouvrage signifiant aux yeux de Julie permet de cheminer dans l'expérience informationnelle passée en ce lieu, et de prendre la mesure de l'inscription de ce lieu dans son parcours non seulement biographique mais aussi informationnel. Par ailleurs, alors que nous la suivons en enquête depuis son entrée au lycée, nous apprenons en 2016 que Julie est militante au sein du mouvement Antifa². Le récit de cet engagement militant est aussi celui d'un processus de socialisation à travers la constitution d'un répertoire de pratiques informationnelles partagées, identifiées comme support de la connaissance et de l'action militantes, ainsi qu'un répertoire d'usages et de pratiques de l'objet technique (protection des données personnelles, codes pour l'accès à des informations cryptées, par exemple). Il est une autre puissance socialisatrice dont témoigne Julie : celle de l'école, et tout spécifiquement des Travaux Personnels Encadrés au lycée, en classe de première (2013). Au vu des récits des douze enquêtés-es, les TPE apparaissent véritablement comme une « *épreuve* » (Martuccelli, 2006), un temps structurellement partagé dans le parcours scolaire et émotionnellement chargé, engageant en profondeur l'estime de soi des jeunes chercheurs d'information. Julie souligne combien la démarche informationnelle mise en place au cours de ces 18 semaines de projet a été source d'apprentissage de « *rigueur* » et de connaissances info-documentaires mais aussi de gratification à plus long terme ; ainsi confie-t-elle, soulagée, lors d'un entretien en première année universitaire, la réussite à un exposé, ayant reçu les félicitations de l'enseignant pour la bibliographie jointe au travail : « *C'est grâce à [Pr-Doc³] en TPE, il nous a tellement répétés que c'était important de citer ses sources que j'ai eu le réflexe de le faire !* ».

Rationalité et régimes de distinction des pratiques informationnelles

Notre intention est de mettre en lumière des liens entre changement de rôle social (ou *aspirations biographiques*, au sens Ingoldien du terme ; Ingold, 2013) et rapport à l'information, pratiques informationnelles et répertoire de pratiques. Dès lors, cette approche invite à s'intéresser précisément à des moments-clés du parcours biographique, qui viennent questionner avec force le rapport à l'information de l'acteur-riche.

Un triptyque : Milieu, Environnement et Ecosystème informationnels

Pour saisir finement comment l'être-au-monde-informationnel se tisse au fil des réseaux de sociabilités et de socialisations ainsi que des projets d'engagement, nous convoquons un triptyque milieu informationnel / environnement informationnel / écosystème informationnel, opéré à partir de la théorie de l'agir de Pierre Rabardel (1995). Il s'agit par-là de saisir les processus de significations de sens données tant à l'environnement informationnel qu'aux situations vécues et projetées, par lesquels l'écosystème informationnel se construit et se reconfigure. Dans cette optique, *le milieu* désigne l'ensemble des ressources, matérielles,

¹ Consigne donnée par la chercheuse en amont de l'entretien.

² https://fr.wikipedia.org/wiki/Actions_antifascistes_en_France

³ Code associé au nom de l'enseignant cité par Julie, à savoir le professeur documentaliste du lycée.

humaines et symboliques, qui existent pour l'acteur-riche dans un contexte géographique et politique situé. Ce *milieu informationnel*, traversé par des imaginaires sociaux et collectifs et un ensemble de discours d'accompagnement en circulation, correspond à un *espace de l'existant*. Mais si le milieu informationnel propose un espace d'agir pour l'acteur-riche, celui-ci ne bénéficie pas pour autant, dans son milieu propre – cette fois au sens sociologique singulier, particulièrement – de l'ensemble de cet existant. La possibilité d'activation se restreint à des ressources matérielles, humaines et symboliques qui sont dépendantes de contextes sociaux, économiques et culturels personnels. C'est ce que nous désignons par le terme *environnement informationnel*, qui correspond à *l'espace de l'agir*. Cependant, la possibilité n'égale pas le pouvoir de faire, c'est pourquoi il convient de distinguer *environnement* et *écosystème* informationnels, ce dernier étant *l'espace du faire*, ensemble des ressources matérielles, humaines et symboliques, que l'acteur-riche mobilise en contexte, selon une situation éprouvée. Cela suppose qu'il-elle adopte une grille de lecture de cette situation pour évaluer les ressources nécessaires à son action dans cet espace.

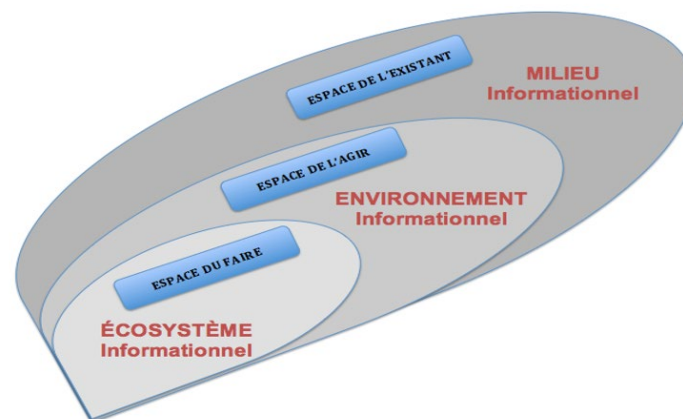


Figure 1 – Triptyque milieu / environnement / écosystème informationnels

Une exploration des répertoires de pratiques en lien avec les projets informationnels

La méthodologie adoptée favorise l'émergence de récits témoignant des désirs d'inventivité des acteur-rices au sein de systèmes contraignants et d'une négociation constamment à l'œuvre, entre conscience de logiques marchandes par exemple et/ou groupes de pression et des principes et des valeurs personnellement revendiqués. Pour ce faire, nous demandons aux enquêté-es de penser à des éléments marquants qui ont joué ou jouent (selon les temporalités de l'enquête) un rôle important dans la construction de leur rapport à l'information, et d'apporter quand c'est possible une trace de ces éléments (objet, outil, photo, fichier sur clé usb...). Une partie de l'entretien alors mené est basé sur le récit autour de ces objets mythiques personnels, permettant aux acteur-rices d'ancrer leur récit dans des situations précises, de faire appel à une mémoire épisodique ainsi ravivée. L'appui sur des objets signifiants pour les acteur-rices favorise une collecte de données complexes, hétérogènes, à la fois d'entretiens (semi-directifs, d'explicitation en cours d'action, d'auto-confrontation), d'observations, de situations et d'objets, qui ont ensuite à être réorganisés dans un cadre de significations. En outre, les entretiens avec les enquêté-es sont fort logiquement empreints des questionnements informationnels sociétaux. C'est ainsi que depuis quelques années les enquêté-es font part des débats sur l'intelligence artificielle et les processus de surveillance, interrogeant leur rapport au milieu informationnel et leur écosystème, que plusieurs d'entre elles reconfigurent en conséquence (abandon de certaines plateformes de réseaux sociaux – Twitter en 2023 – ou de partages de documents, refus argumenté en ce sens d'installation de *Tous Anti Covid* en 2020).

Flavien, ou comment tisser son écosystème informationnel pour sortir de son champ

Le cas de Flavien, premier enfant de sa famille à obtenir le baccalauréat intégrant par un dispositif Ambition Réussite Science Po et désormais⁴ doctorant en 3^{ème} année de Droit, est emblématique d'un processus d'affiliation affiché par des pratiques d'organisation de l'information et des connaissances fortement instructives quant aux modalités d'accès à l'éducation à l'information et au rôle d'une culture des sources pour développer un « esprit critique » et lutter contre les distinctions dont sont porteuses les pratiques informationnelles. En 2018, l'entretien mené dans sa chambre au sein du domicile parental a donné lieu à la mise à jour de « *(sa) bibliothèque idéale* », matériellement incarnée sur une étagère ayant fait l'objet d'un désherbage réfléchi : « *Ça, c'est ma petite bibliothèque idéale on va dire, c'est une sélection de livres que j'ai parce que j'ai encore d'autres livres au grenier mais pas de la littérature légitime (...). C'est la littérature qu'on doit connaître à l'école, pour l'école, pour réussir dans ses études, même si mes parents à moi, par exemple, ils ont pas lu tout ça* ». Ayant développé une conscience aiguë du décalage entre son milieu social – et l'environnement informationnel lié – et le milieu académique auquel il aspire, Flavien s'emploie dès le lycée à constituer son écosystème informationnel de ressources identifiées comme distinctives. Il poursuit cet effort d'affiliation (Coulon, 1999) en intégrant Sciences Po. Cela passe par des pratiques d'organisation de l'information et des connaissances : le répertoire de pratiques informationnelles est structuré, organisé, classé, selon des types d'objectifs informationnels. Flavien consacre beaucoup de son temps à s'informer sur l'actualité, chercher de l'information pour enrichir ses connaissances documentaires, le tout en s'appuyant sur un répertoire de pratiques informationnelles que l'exploitation quotidienne consolide. Les rituels informationnels sont très importants, rythmant son quotidien, tel un objectif programmatique académique. La veille informationnelle – là encore réalisée selon un plan défini en amont et reproduit à l'identique chaque jour – s'intègre au programme de travail journalier, inscrite dans l'emploi du temps d'activités académiques, complémentaire aux cours suivis à Sciences Po. Le parcours de Flavien est celui d'un acteur qui cherche à identifier les leviers pour le déploiement de son écosystème informationnel et la mise en conformité de ce dernier avec ses aspirations biographiques. Il témoigne aussi de la nécessité absolue en éducation à l'information de *dire* les ressources de la distinction et de soutenir chez chacun-e une culture des sources, condition de l'équité.

Atrophie et (re-)déploiement de l'être-au-monde-informationnel

Si le mouvement de l'être-au-monde-informationnel est de fait continu, il n'est pas à penser comme une dynamique de progression dans le sens d'un enrichissement constant de l'écosystème informationnel personnel de l'acteur-riche, ce que souvent les recherches sur les pratiques informationnelles menées en contexte, notamment scolaire, s'emploient à évaluer voire démontrer. Au contraire, ce mouvement apparaît susceptible de s'atrophier, temporairement, plus ou moins longtemps, en fonction des événements biographiques de l'acteur-riche.

Bifurcations biographiques et possibles informationnels

Si nous étudions par ailleurs plus spécifiquement les pratiques informationnelles d'acteurs reliées à un contexte social et temporel, l'attention portée à travers cette recherche longitudinale à la saisie de l'être-au-monde-informationnel nous paraît instructive en ce qu'elle questionne finement le rapport à l'information construit au fil du temps et des instances de sociabilités et de socialisation auxquelles l'acteur-riche est confronté-e, volontairement ou non. Si l'on constate

⁴ Situation en juin 2023.

un être-au-monde-informationnel enrichi au gré d'activités dans lesquelles l'acteur-riche s'engage de façon volontaire et enthousiaste, que deviennent les pratiques informationnelles pour partie établies en lien avec ces sphères d'engagement lorsque, par choix mais surtout par force, l'acteur-riche cesse ces activités ? L'approche anthropologique par l'être-au-monde-informationnel invite à penser les enjeux en termes de culture de l'information que sous-tend le changement de priorités informationnelles. La dialectique milieu/environnement/écosystème informationnels, présentée plus haut, se révèle opérationnelle ici, témoignant du caractère processuel de l'écosystème informationnel personnel des acteur-rices, soumis au gré des situations éprouvées à reconfiguration des répertoires de pratiques.

Une intrication des parcours biographiques et des parcours informationnels

Pour travailler cette historicité de la relation des acteur-rices à l'information, aux espaces traversés et au milieu informationnel en « régime intermédiaire » (Jeanneret, 2011/2000), nous nous attachons à restituer un tableau historique des pratiques des acteur-rices, des objets convoqués, des expériences engrangées, des points de bascule (tension, achoppement, levier). Très concrètement, le protocole d'investigation déployé depuis 2012 comprend des constantes dans le recueil de données (apporter cinq éléments « indispensables pour (s')informer aujourd'hui », choisir un lieu pour l'entretien « caractéristique de (son) rapport actuel à l'information, à la recherche d'information, au fait de (s')informer » ; recensement en contexte des objets et outils informationnels de l'acteur-riche). Il est enrichi au gré d'idées méthodologiques et d'opportunités – assumant pleinement une forme de bricolage correspondant à une conception de la chercheuse comme « artisane » (Cordier, 2022). Par exemple, depuis 2020, nous demandons aux enquêté-es systématiquement quel évènement dans l'année passée les a marqué-es en termes de traitement médiatique. Depuis 2012, l'ensemble de ces données collectées (entretiens, observations, objets, lieux, captations photographiques par les acteur-rices de dispositifs et d'objets, ainsi qu'échanges informels avec la chercheuse entre les temps formalisés, *via* messageries) constitue le corpus de cette étude, et fait l'objet de codages et de traitements de données à la fois horizontaux (analyse par acteur-riche) et croisés (analyse par dispositifs mentionnés, par expériences éprouvées, etc.).

Zoé, ou le processus de (ré-)inscription sociale et informationnelle à l'œuvre

Pour témoigner de la plasticité de l'être-au-monde-informationnel, présentons Zoé, qui lycéenne puis étudiante a une activité informationnelle intimement lié à ses sphères de loisirs, qu'elle investit de façon tout à fait experte (membre active d'une communauté animé et d'une association étudiante de jeux de rôles, apprentissage du japonais pour intégrer une équipe de *fansubers*). En 2017, employée dans une chaîne de restauration rapide, elle connaît un changement de condition sociale qui la conduit à configurer tout autrement ses besoins et pratiques d'information, désormais orientées de façon pragmatique pour soutenir une vie quotidienne compliquée et non plus nourrir un univers personnel et social augmenté. L'être-au-monde-informationnel de Zoé connaît alors une atrophie réelle, qu'elle-même perçoit et décrit : « Ah là, là, pour moi tout ça c'est une autre vie ! (silence... je vois les larmes monter à ses yeux) La Zoé, là, elle est un peu entre-parenthèses pour le moment hein. Pour le moment, l'information que je recherche, c'est comment je peux payer moins cher un truc, est-ce qu'il y a une aide pour le loyer à payer... rien de bien intéressant... ». En 2019, devenant maman, la vie de Zoé connaît une nouvelle bifurcation sociale, et son répertoire de pratiques évolue en lien. Lors de nos échanges, Zoé évoque les communautés de parents en ligne qu'elle investit ainsi que les sites d'information qu'elle consulte régulièrement, à la recherche de conseils et d'idées pour exercer sa parentalité. En 2022, elle nous présente une page *Facebook* qu'elle a créée pour partager des ressources documentaires sur les activités à destination d'enfants dans

la région. La parentalité lui a permis de réinvestir des cercles de sociabilités, qui sont aussi des cercles de sociabilités informationnelles.

Epistémologiquement, cette analyse de la circulation des représentations et des pratiques au gré d'activités et de projets biographiques invite à nuancer la théorie de la pauvreté informationnelle (Chatman, 1996). Les observations liées à cette théorie sont menées au sein de communautés déterminées par les chercheur-ses, en amont, et en ce sens le « *petit monde* » est embrassé de fait, territorialisé de surcroît. L'approche présentée ici, entrant par des acteur-rices individuel-les dans une perspective temporaliste et longitudinale, témoigne de la circulation des représentations et des pratiques au gré d'activités et de projets biographiques. Ce, même si les bifurcations biographiques connues par certain-es acteur-rices enquêté-es amènent à penser avec force les liens entre inclusion sociale et inclusion informationnelle. Il apparaît que l'inclusion sociale et l'inclusion informationnelle sont liées par la notion de projet.

Conclusion

Privilégier des analyses anthropocentrées sur les acteur-rices, et les liens entre pratiques informationnelles et parcours de vie, permet, nous semble-t-il, de sortir d'une focalisation trop souvent réalisée sur les dispositifs techniques, tout particulièrement numériques, conduisant à une détermination des pratiques de l'acteur-riche par les configurations du dispositif. Les cultures de l'information au prisme de l'éducation ont une dimension intime, laquelle vient éclairer le meso et le macro, une dimension intime saisissable à travers cette approche à la fois composite (selon Le Marec, 2004) et implicative, puisque les enquêté-es participent pleinement à l'énonciation des données. Privilégier une entrée par l'acteur-riche, ce n'est pour autant pas du tout nier son positionnement dans un champ social de référence au regard des autres. Bien au contraire. Mais c'est aussi reconnaître la singularité des pratiques informationnelles et des imaginaires liés pour pouvoir d'autant mieux en saisir les logiques collectives et sociales. Ce travail de longue haleine favorise l'identification de temporalités d'apprentissage formel et non formel et concourt modestement à proposer une mise en cohérence des actions éducatives – au sens large – et du réseau d'acteur-rices qui intervient dans l'élaboration de l'être-au-monde-informationnel, et plus spécifiquement dans le domaine de l'éducation à l'information et aux médias.

Bibliographie

- Baltz, C. (1998). Une culture pour la société de l'information ? Position théorique, définition, enjeux. *Documentaliste-Sciences de l'information*, 35 (2), 75-82.
- Baltz, C. (2013). Numérique : meurtre de l'information ? *Conférence internationale Hypermédias et Pratiques numériques H2PTM13*, Paris (France), 16-18 octobre 2013.
- Béguin-Verbrugge, A. et Kovacs, S. (dir.) (2011). *Le cahier et l'écran : culture informationnelle et premiers apprentissages documentaires*. Hermès Science Publication.
- Boubée, N. et Tricot, A. (2011). *L'activité informationnelle juvénile*. Hermès-Lavoisier.
- Chatman, E. (1996). The impoverished Life-world of outsiders. *Journal of the American Society for Information Science*, 17 (3), 193-206.
- Chaudiron, S. et Ihadjadene, M. (2010). De la recherche de l'information aux pratiques informationnelles. *Études de communication*, 35, 13-29.
- Cordier, A. (2011). *Imaginaires, représentations, pratiques formelles et non formelles de la recherche d'information sur Internet : Le cas d'élèves de 6^{ème} et de professeurs documentalistes*. [Thèse de doctorat, Université Lille III].
- Cordier, A. (2019a). *Pour une Anthropologie de l'information*. [Habilitation à Diriger des Recherches, Volume 2 – Parcours de recherche, Université Bordeaux].

- Cordier, A. (2019b). *Vers une poïétique de l'être-au-monde-informationnel*. [Habilitation à Diriger des Recherches, Volume 2 – Parcours de recherche, Université Bordeaux].
- Cordier, A. (2022). Le Grand Remplacement méthodologique n'aura pas lieu : Nous sommes des artisan-es. *Questions de Communication*, 41 (1), 405-418.
- Desgranges, B. et Eustache, F. (2011). Les conceptions de la mémoire déclarative d'Endel Tulving et leurs conséquences actuelles. *Revue de neuropsychologie*, 03 (02), 94-103.
- Domenget, J.-C. (2013). La fragilité des usages numériques : Une approche temporaliste de la formation des usages. *Les Cahiers du numérique*, 9 (2), 47-75.
- Durand, G. (1992). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : Introduction à l'archétypologie générale* (11^{ème} éd.). Dunod.
- Heidegger, M. (1992/1927). *Être et Temps*. Gallimard.
- Ihadjadene, M. et Chaudiron, S. (2009, 11-12 décembre). *Des processus aux pratiques : quels modèles informationnels pour analyser l'accès à l'information en contexte professionnel ?* [communication orale]. Colloque international « Évolutions technologiques et information professionnelle : pratiques, acteurs et documents », Université Stendhal, Laboratoire GRESEC, Paris. Consulté sur : http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/46/87/28/PDF/Ihadjadene-Chaudiron_GRESEC.pdf
- Ingold, T. (2013). *Marcher avec les dragons*. Zones Sensibles.
- Jacob, C. (2007). *Lieux de savoir : espaces et communautés*. Albin Michel.
- Jeanneret, Y. (2011). *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?* (2^{ème} éd.). Presses Universitaires du Septentrion.
- Le Marec, J. (2002). *Ce que le « terrain » fait aux concepts : Vers une théorie des composites*. [Habilitation à Diriger des Recherches, Université Paris VII].
- Lezon Rivière, A. (2013). *Gestion stratégique de l'information et construction de sens : étude des pratiques informationnelles des chefs militaires*. [Thèse de Doctorat, Université Paris 8].
- Liquète, V. (2011). *Des pratiques d'information à la construction de connaissances en contexte : De l'analyse à la modélisation*. [Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Rouen]. Tel. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00670700/document>
- Martuccelli, D. (1996). *Forgé par l'épreuve*. Armand Colin.
- Paganelli, C. et Clavier, V. (2022). *Pratiques d'information et connaissances en santé*. ISTE Editions.
- Rabardel, P. (1995). *Les hommes et les technologies : Approche cognitive des instruments humains*. Armand Colin.
- Souchier, E., Jeanneret, Y. et Le Marec, J. (dir.) (2003). *Lire, écrire, récrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Bibliothèque Publique d'Information.
- Stock, M. (2004). L'habiter comme pratique des lieux géographiques. *EspacesTemps.net*. consulté sur : <http://www.espacestemp.net/articles/habiter-comme-pratique-des-lieux-geographiques>

Enjeux et limites de la zététique dans l'éducation aux médias et à l'information
Success and limits of zetetics in media and information literacy

Florian Dauphin
Laboratoire Habiter le Monde, Université de Picardie Jules Verne
florian.dauphin@u-picardie.fr

Mots-clés : zététique, *debunking*, *fake news*, complotisme, pseudo-sciences,
Keywords: zetetic, debunking, fake news, conspiracy, pseudoscience,

Résumé

Cette communication s'intéresse à des acteurs, initialement en marge de l'éducation aux médias et à l'information, mais qui rencontrent un franc succès. Il s'agit des vidéastes sur YouTube qui se revendiquent de la zététique et qui produisent des contenus audiovisuels afin de démystifier, « debunker » selon leur terme, des idées fausses (*fake news*, théories complotistes et/ou pseudo-scientifiques). Notre recherche a pour objectif de questionner les enjeux mais aussi les limites de l'usage de la zététique dans le cadre de l'éducation aux médias et à l'information.

Abstract:

This paper examines actors who were initially on the fringes of media and information literacy, but who have become very successful. These are the youtubers who claim to be zetetics and who produce audiovisual content in order to debunk false ideas (*fake news*, conspiracy theories and pseudoscience). Our research aims to question the challenges but also the limits of the use of zetetics in the context of media and information literacy.

Enjeux et limites de la zététique dans l'éducation aux médias et à l'information

Florian Dauphin

Introduction

Notre communication propose d'analyser l'influence des acteurs en marge du journalisme et de l'éducation aux médias et à l'information (EMI) qui jouent un rôle important dans la lutte contre la désinformation¹ et dans la promotion de l'esprit critique auprès du grand public. Il s'agit d'individus qui se revendiquent sceptiques et/ou zététiciens et qui sont actifs sur les réseaux sociaux et en particulier sur YouTube. Le terme de zététique (*zētētikos*, signifiant « qui aime chercher ») aurait déjà été employé par le philosophe sceptique Pyrrhon d'Élis (vers 365-275 av. è. c.)² et fut mis au goût du jour en France, dans une filiation américaine³, par le physicien Henri Broch dans les années 1980 pour qualifier une méthode scientifique et critique appliquée aux phénomènes prétendument paranormaux et aux dites pseudo-sciences. Par la suite, il a été plus largement employé pour désigner une approche visant à déceler les biais cognitifs applicables à des sujets variés comme la vaccination ou encore le changement climatique. La zététique s'est popularisée davantage en France à partir de 2015, grâce à des vidéastes sur YouTube qui rencontrent pour certains un grand succès. Parmi eux, on peut citer « La Tronche en Biais »⁴, « DeBunkers des Etoiles »⁵, ou encore « Hygiène Mentale »⁶ qui comptent des millions de vues. Ils réalisent des vidéos pour rétablir ce qu'ils considèrent être la vérité dans des domaines divers : santé publique (vaccination contre la Covid 2019, effets de la chloroquine, etc.), innovations technologiques (développement de la 5G et des compteurs d'électricité Linky, etc.), pseudosciences (astrologie, homéopathie, etc.) et aux théories conspirationnistes d'ordre politique (attentats du 11 septembre 2001 aux Etats-Unis et du 13 novembre 2015 en France, etc.).

Ce mouvement pour la défense de sciences face à l'obscurantisme est largement amateur et s'inscrit dans la lignée du militantisme rationalisme (Laurens, 2019). Bien que très présent sur les réseaux socionumériques, ce mouvement apparaît peu analysé dans la littérature scientifique⁷. Pourtant, les youtubeurs sceptiques sont devenus de nouveaux acteurs de la vulgarisation scientifique centrée sur la lutte contre la désinformation et joue de fait un rôle dans l'éducation aux médias et à l'information. Certains de ces vidéastes sont référencés dans les ressources pédagogiques à destination des enseignants par le Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI), sous tutelle du ministère de l'Éducation nationale, qui est en charge de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif français. L'usage de ces ressources et plus largement le succès de la zététique interroge l'EMI sur les enjeux éducatifs, en termes d'apport et de renouveau de la démarche, mais également en termes de limites. Ce sont donc ces enjeux que nous souhaitons questionner ici en nous fondant sur une

¹ Le terme de désinformation est employé ici comme un synonyme de mésinformation. Par conséquent, nous ne reprendrons pas la distinction opérée par Wardle et Derakhshan (2017) pour qui la mésinformation fait référence au partage par inadvertance de fausses informations, tandis que la désinformation désigne la création et le partage délibérés d'informations connues pour être fausses. Cette distinction nous apparaît discutable, car elle suppose la connaissance de l'intentionnalité des acteurs qui n'est pas toujours évidente. Par ailleurs, les sceptiques n'emploient pas le terme de mésinformation.

² Le conditionnel est de rigueur, puisqu'il faut rappeler que Pyrrhon d'Élis n'a rien écrit.

³ Broch s'inspire nettement de l'illusionniste américain James Randi.

⁴ <https://www.youtube.com/@TroncheEnBiais>

⁵ <https://www.youtube.com/@debunkerdesetoiles>

⁶ <https://www.youtube.com/@HygieneMentale>

⁷ On peut citer l'étude de S. Laurens (2019) qui retrace la genèse du mouvement rationaliste et propose un court chapitre sur la zététique, ainsi que quelques articles qui proposent une approche critique du mouvement (Andreotti et Noûs, 2020 ; Bodin, 2021) qui propose une lecture critique du mouvement. D'autres articles portent plus spécifiquement sur les vidéastes (Baur, 2021 ; Chevy Pebayle, 2021 ; Dauphin, 2022).

enquête menée depuis 2019 auprès de youtubeurs sceptiques. 13 entretiens ont été réalisés. Il faut préciser d'emblée que ce milieu est essentiellement masculin, reproduisant les effets du genre sur l'accès aux sciences. Notre enquête se fonde également sur une analyse d'un corpus de 50 vidéos et leur contenu, ainsi que sur les commentaires des publics et les échanges sur les réseaux socionumériques. La première partie vise à comprendre les raisons du succès de ce courant. La seconde partie questionne les limites de la zététique et les tensions inhérentes à une conception scientifique du monde qui nécessite d'être relativisée dans le cadre d'une éducation aux médias et à l'information. La dernière partie aborde plus précisément les effets pervers potentiels de leur démarche.

1. La zététique ou la volonté de « réinformer » les crédules

Les vidéastes considèrent que les démocraties sont en danger et que l'obscurantisme gagne du terrain. La principale cause qu'ils identifient est l'essor des réseaux socionumériques qui permettent à tout un chacun de dire tout et n'importe quoi. Et c'est principalement YouTube qu'ils jugent être la plus grande source de désinformation. C'est par conséquent cette même plateforme qu'ils utilisent majoritairement dans le but de combattre les *fake news*, le complotisme et les pseudosciences. L'un d'entre eux se définit comme « *fact-checkeur* de YouTube ». Leur but est de « réinformer » les publics qu'ils considèrent largement crédules et désinformés, et particulièrement les plus jeunes. Il faut noter qu'ils n'emploient pas les termes de « réinformation » et de « rééducation ». Celui de « re-information » est d'ailleurs largement connoté négativement puisqu'il a été employé par le Front national et continue d'être usité par la « fachosphère ». Ils se positionnent comme des « gardiens de la raison » (Foucart et al., 2020). Leur démarche est non institutionnelle et s'inscrit dans une visée proche de l'éducation populaire pour lutter contre la désinformation.

Par rapport à la mouvance de la zététique des années 1980, la nouvelle génération a repris les codes des youtubeurs et plus généralement des influenceurs. De fait, ils peuvent être qualifiés « d'influenceurs des sciences », car ils produisent des contenus dans le but d'influencer leurs publics, « au nom de la Science », sur ce qui relève du faux et du vrai. Bien qu'à l'instar de la majorité des créateurs de contenus, ils n'apprécient pas être ce qualificatif⁸. De même, ils préfèrent être nommés « vidéastes » plutôt que youtubeurs, qu'ils jugent moins valorisant. La lutte contre la désinformation qu'ils opèrent peut prendre deux formes. La première avec le *debunking* qui signifie discréditer une personne ou un groupe considéré comme un imposteur, réfuter un corpus idéologique jugé faux, ou encore démasquer ce qui est perçu comme un mensonge. La seconde vise à promouvoir l'esprit critique, notamment en exposant les biais cognitifs⁹. Ces deux formes peuvent être combinées, dans la mesure où un énoncé visant à contrer une théorie complotiste peut également présenter les biais cognitifs de tels ou tels raisonnements qu'ils souhaitent dévoiler. Le *debunking* ainsi que la transmission des biais cognitifs leur confèrent un sentiment d'utilité sociale.

Les raisons mises en avant par les protagonistes pour expliquer leur succès sont multiples. Tout d'abord, sur la forme, le format de vidéo assez longue (généralement entre 10 et 30 mn) permet de développer un discours intelligible, avec une visée pédagogique. Les vidéos sont tournées « face caméra », où le vidéaste se positionne devant la caméra face à son public, ce qui favorise un lien plus fort. Le ton est souvent familier. De ce point de vue, YouTube est décrit par les acteurs comme le canal le plus efficace pour convaincre et fidéliser son public, plus que les

⁸ Selon l'enquête annuelle de l'agence de marketing Reech *Les #influenceurs*, réalisée en 2021, 67 % des influenceurs préfèrent qu'on les appelle « créateurs de contenu ». Accès : <https://www.reech.com/fr/influence-etude-reech-2021>.

⁹ Ce concept trouve son origine dans les années 1970 par des psychologues et économistes (Tversky et Kahneman, 1974) et désigne les erreurs, au sens d'une déviation systématique dans le traitement cognitif d'une information (le raisonnement et/ou le jugement) par rapport à la réalité/la vérité.

autres plateformes et notamment son concurrent TikTok, dont les formats sont plus courts avec un algorithme différent et aléatoire en termes de visibilité. Enfin, des extraits vidéos des personnes tenant des discours qu'ils combattent sont généralement diffusés afin de les démentir. Les formats se veulent ludiques, avec de l'humour et des références à la culture populaire que les vidéastes revendiquent lors des entretiens. Le caractère jugé pédant des universitaires a été évoqué et critiqué par un vidéaste pour expliquer leurs meilleures réceptions auprès du grand public. Selon eux, il s'agit de trouver le juste milieu entre d'une part le sérieux dû à la cohérence de la construction du discours et aux références à des sources et d'autre part, le ludisme.

Par ailleurs, le succès rencontré résulte d'une certaine conception dualiste entre la vérité et le mensonge, fondée sur le *debunking*. Les vidéastes reconnaissent que le *debunking* est gage de succès et devient une labélisation pour les protagonistes (Dauphin, 2022). S'attaquer de manière véhémente à des croyances/théories, avec des *punchlines* et favoriser la confrontation, ce que nos interviewés appellent le *clash*, rencontre l'audience. Cette conscientisation n'est pas nécessairement opportuniste dans la mesure où les motivations à la création de contenu à l'égard de la désinformation peuvent recouvrir une certaine haine à l'égard des adversaires qui prêchent le faux. Par ailleurs, leur conception scientiste du monde, que nous développerons, les pousse à entretenir une vision radicale qui est renforcée par leur sentiment d'utilité sociale.

2. Lutter contre la désinformation sans verser dans le scientisme

Les zététiciens sont essentiellement des amateurs passionnés par des domaines variés comme l'archéologie, l'astronomie, ou encore la biologie. Ils n'ont pas, pour la majorité d'entre eux, de formation dans les domaines scientifiques et sont autodidactes. Ce manque de connaissances dans les sciences les amène à partager une conception radicalement positiviste et scientiste du monde. Ils considèrent que la rationalité, les sciences et les techniques (qu'ils assimilent) sont nécessairement source de progrès. Ce scientisme se retrouve dans l'histoire de la vulgarisation scientifique (Jurdan, Le Marec, 2006) qui constitue une idéologie, une idéalisation de la Science. Ainsi, la zététique propose-t-elle d'instaurer une délimitation claire entre « science » et « pseudo-science », « pensée scientifique » et « pensée magique ». Or, si cette démarcation peut sembler pertinente et efficace quand il s'agit d'un consensus de la communauté scientifique, comme le fait que la terre soit ronde face aux théories « platistes », elle n'apparaît pas opératoire lorsqu'il s'agit de controverse actuelle. C'est le cas par exemple des controverses sanitaires sur l'évaluation des effets de différents traitements lors d'une épidémie en analysant des métadonnées.

Plus généralement, ce scientisme militant de la zététique apparaît comme « une mise en récit scientiste du monde social » (Bodin, 2021) avec le mythe d'une Science capable de dire le vrai du faux sur tout. Le scientifique est idéalisé et perçu comme un savant omniscient qui, de fait, renforce une dichotomie entre le savant et le profane. Ce dernier est mis à distance et considéré comme crédule, voire crétin. Par ailleurs, la conception de la zététique apparaît essentiellement évolutionniste et centrée sur les biais cognitifs. Elle souligne une méconnaissance des sciences humaines et sociales. Pourtant, la prétention de la zététique ne concerne pas uniquement les domaines liés aux sciences dites « dures », mais également des questions relevant du social, comme par exemple les théories du genre. C'est précisément sur ces questions sociales que les membres de « communauté »¹⁰ zététique peuvent rentrer en conflit. Ce réductionnisme cognitiviste de l'éducation aux médias et à l'information, laisse imaginer que la Science est sans controverse, « neutre », « pure », totalement descriptive, occultant les dimensions sociales, politiques et économiques des sciences et des innovations. Il s'agit d'une conception des

¹⁰ Ils emploient le terme de communauté sceptique ou zététique dans les entretiens.

sciences désuètes à l'aune des travaux de sociologie/anthropologie des sciences, notamment ceux de Bloor (1982) et de Latour et Woolgar (1988).

3. Lutter contre la désinformation au risque de disqualifier les tenants

La stratégie du *debunking* apparaît multiple. Tout d'abord, elle commence dans une logique du dévoilement, où il s'agit de présenter les informations erronées comme point de départ pour exposer les acteurs et les réseaux à l'origine de la diffusion des fausses informations. Cette démarche va de pair avec la désignation d'un coupable en collectant des preuves du comportement d'un acteur afin de lui faire honte publiquement et de le sanctionner socialement, voire techniquement. Puis, il s'agit de réinstaurer la « Vérité ». La volonté est également de sensibiliser les publics et de les éduquer à l'esprit critique en dévoilant les techniques de désinformation, en particulier les biais cognitifs. Enfin, l'objectif est de réaliser un inventaire afin de restaurer la « Vérité » en développant un ensemble de vidéos sur leur chaîne YouTube dans le but de contrer la désinformation sur un ou plusieurs sujets.

Comme nous l'avons évoqué, la démarche de *debunking* inhérente à la zététique rencontre indéniablement un succès auprès du grand public. Elle confère un sentiment d'utilité sociale aux acteurs et leur accorde une place importante dans la vulgarisation scientifique et dans l'EMI. Elle a pour ambition de donner la Vérité sur tout type de controverses (vaccination, OGM, changement climatique, etc.). Leur audience importante leur donne une influence auprès de leurs publics, devenant ainsi pour leur « communauté »¹¹, des figures d'autorité, face à d'autres communautés animées par les « tenants »¹² des idées qu'ils jugent fausses.

Néanmoins, le *debunking* soulève de nombreuses interrogations quant à son effet sur les publics et à sa portée éducative. La volonté de démystification s'inscrit dans un rapport singulier au savoir et à la Vérité. Il s'agit d'un « combat », d'une « lutte », d'une « croisade », d'un « sacerdoce », comme en parlent les interviewés. Ce champ lexical guerrier les place dans une optique militante des sciences et de la « Vérité ». Ils sont mus par un fort engagement de temps et d'énergie. La conception dualiste et normative induit davantage une posture qu'un ensemble de connaissances : une dichotomie entre les Lumières et l'obscurantisme, la pensée rationnelle et la pensée irrationnelle, les sciences et les pseudo-sciences, la vérité et le mensonge ou complot. La posture démystificatrice suppose le rapport à un Autre, considéré comme un adversaire, et se structure par le conflit qu'elle entretient avec lui. Démystifier implique, dès lors que l'on se considère du bon côté de la controverse, que l'on est un défenseur de l'esprit critique et de la vérité face à un crédule ignorant, tenant de croyances irrationnelles. Par conséquent, se joue un processus accusatoire de disqualification mis en œuvre par les acteurs, qui s'attribuent le rôle de prescripteurs de savoirs et de vérité, utilisant les catégories infamantes de « complotisme » et d'« irrationalité » à l'encontre de leurs adversaires. Durant la crise sanitaire liée au Covid-19, l'expression de « covidiot » en est d'ailleurs révélatrice.

Le risque est qu'à travers cette disqualification, l'entreprise pédagogique échoue à convaincre les individus partageant des théories/croyances fausses, ce qui est pourtant le but initial de la démarche. Pire, cette démarche pourrait renforcer les individus dans leurs erreurs, en créant un retour de flammes (Nyhan et Reifler, 2010). Bien que cet effet polarisant du *debunking* fasse toutefois l'objet de débats (Wood, Porter, 2019 ; Guess, Coppock, 2020).

11 Les membres abonnés sur YouTube à une chaîne sont appelés « communauté ».

12 Le terme « tenant » est employé par les zététiciens. Il désigne au sens figuré et familier selon le *Littre* : « Celui qui soutient une opinion contre ceux qui la combattent ». [en ligne], consulté le 29 janvier 2023, <https://www.littre.org/definition/tenant>. Cette expression est utilisée par les *debunkers* pour désigner celles et ceux qui défendent des idées jugées fausses.

Conclusion

Les acteurs de la zététique et en particulier les vidéastes youtubeurs soulèvent de nombreuses questions pour l'éducation aux médias et à l'information que nous avons tenté de synthétiser ici. En tant que nouveaux acteurs de la lutte contre la désinformation, à la marge du journaliste et des professeurs en charge de l'EMI, ils proposent de nouvelles stratégies et des arts de faire singuliers. La légitimité et l'autorité de ces vidéastes ne reposent pas tant sur des compétences scientifiques, puisque la grande majorité d'entre eux est autodidacte, mais plutôt sur l'affichage d'un dur labeur, d'une honnêteté, d'une transparence et d'une indépendance dont ils feraient preuve dans leur travail. Cette indépendance est en fait très relative, puisque leur communauté représente la finalité de leur travail et qu'ils en sont largement dépendants (même potentiellement financièrement, via la monétisation de leur chaîne et les dons). Leurs retours peuvent également influencer les sujets choisis pour être *débunkés* et la manière dont ils le sont. En cela, leur indépendance vis-à-vis des différents lobbies ne les rend pas autonomes. Enfin, leur crédibilité est mesurée par le nombre d'abonnés qu'ils ont. Plus les influenceurs en ont, plus ils sont reconnus comme des figures d'autorité. Il est important de noter que les *debunkers* ont des avantages par rapport aux journalistes et aux institutions gouvernementales de lutte contre la désinformation, dans la mesure où ils sont perçus par le public comme indépendants et donc plus honnêtes, transparents et moins soumis aux lobbies.

En s'attaquant frontalement et personnellement, « face caméra » aux théories/croyances erronées, en particulier complotistes et pseudo-scientifiques, ils occupent une place laissée largement vacante par les journalistes et par les scientifiques. En cela, ils proposent une nouvelle marque de fabrique – le *debunking* – qui rencontre un véritable succès sur les réseaux sociaux numériques. Il convient de préciser qu'il serait vain de considérer que leur démarche est simplement opportuniste, dans la mesure où les protagonistes que nous avons interrogés prennent réellement à cœur cette mission, qu'ils vivent comme un sacerdoce, tant elle apparaît chronophage. Ils sont convaincus d'avoir un rôle à jouer contre la désinformation des plus jeunes notamment. Bien que finalement leurs publics ne soient pas si jeunes. Selon les chiffres communiqués par nos interviewés, les audiences se constituent en moyenne à 85 % d'hommes et la tranche d'âge des 25-35 ans représente entre 70 % et 80 % du public. Il se joue un « effet miroir » entre les vidéastes et leur public, c'est-à-dire une relative homogamie entre les deux. Car l'idéal-type du vidéaste « sceptique » est celui d'un homme blanc âgé de 25 à 40 ans, qui a suivi des études supérieures (allant du niveau bac +2 au doctorat) (Dauphin, 2022). Malgré les réserves que nous avons soulignées par rapport à leur conception scientifique du monde et aux effets de disqualification, les sceptiques peuvent proposer des contenus intéressants dans le domaine éducatif. Cependant, il apparaît nécessaire pour les enseignants en charge de l'EMI de les sélectionner, de les maîtriser et de les discuter avec les élèves en nuancant les effets de disqualification et le positivisme scientifique dont peuvent faire preuve les protagonistes.

Bibliographie

- Andreotti B. et Noûs C. (2020). Contre l'imposture et le pseudo-rationalisme. Renouer avec l'éthique de la *disputatio* et le savoir comme horizon commun. *Zilsel. Science, technique, société*, 7, 15-53. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/zil.007.0015>
- Baur M. (2021). La lutte contre la désinformation sur YouTube. Étude d'une pratique de vulgarisation scientifique à travers le traitement du film *La Révélation des pyramides* par des vidéastes vulgarisateurs. *Communication*, 38(2). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/communication.14314>
- Bloor D. (1982). *Sociologie de la logique ou les limites de l'épistémologie*, trad. de l'anglais par D. Ebnöther. Pandore.

- Bodin, C. (2021). La zététique ou les usages multiples d'une mise en récit scientifique du monde social. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 22(3B), 77-89. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/enic.hs11.0077>
- Chevry Pébayle E. (2021). Pratiques informationnelles des youtubeurs scientifiques au service de la médiation du savoir. *Youtubeurs scientifiques : activité et pratiques informationnelles. Communication*, 38 (2). Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/communication.14808>
- Dauphin, F. (2022). Succès et limites du debunking pour lutter contre la désinformation. *Questions de communication*, vol. 42, 315-332.
- Foucart, S., Horel, S. et Laurens, S. (2020). *Les Gardiens de la raison. Enquête sur la désinformation scientifique*. La Découverte.
- Guess, A et Coppock, A. (2020). Does Counter-Attitudinal Information Cause Backlash? Results from Three Large Survey Experiments. *British Journal of Political Science*, vol. 50, n°4, 1497-1515.
- Jurdant, B. et Le Marec, J. (2006). Ecriture, réflexivité, scientificité. *Sciences de la société*, n°67, 131-143.
- Latour B. et Woolgar S. (1988 [1979]). *La Vie de laboratoire. La production des faits scientifiques*, trad. de l'anglais par M. Biezunski. La Découverte.
- Laurens S. (2019). *Militer pour la science. Les mouvements rationalistes en France (1930-2005)*. Éditions de l'EHESS.
- Nyhan B. et Reifler J. (2010). When corrections fail. The persistence of political misperceptions. *Political Behavior*, 32, 303-330. Consulté sur : <https://doi.org/10.1007/s11109-010-9112-2>
- Tversky A. et Kahneman K. (1974). Judgment under Uncertainty. Heuristics and Biases. *Science*, 185 (4157), 1124–31. Consulté sur : <https://doi.org/10.1126/science.185.4157.1124>
- Wardle, C et Hossein D. (2017). Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making. *162317GBR*. Conseil de l'Europe.
- Wood, T. et Porter, E. (2019). The Elusive Backfire Effect: Mass Attitudes' Steadfast Factual Adherence. *Political Behavior*, vol. 41, n° 1, 135–163.

Communicologie de la documentation personnelle
A communicology of personal documentation
Arthur Perret
MICA, Université Bordeaux Montaigne
arthur.perret@u-bordeaux-montaigne.fr

Mots-clé : documentation, communicologie, mécanologie, interaction humain-machine, médiation

Keywords: documentation, communicology, mechanology, human-computer interaction, mediation

Résumé

Peut-on parler de communication à propos d'interaction humain-machine ? À la suite de travaux récents qui proposent une approche en ce sens, nous examinons les relations entre humain et machine au sein d'un dispositif de documentation personnelle hypertextuelle, en utilisant les concepts de la communicologie (Estivals) et de la mécanologie (Simondon). Nous qualifions ces relations de co-construction, en observant qu'elles alimentent à la fois les pratiques réflexives et la concrétisation technique.

Abstract

Can we study human-computer interaction as a form of communication? Following recent theoretical work that supports this approach, we examine the relations between human and machine in the case of a hypertextual personal documentation system, using the concepts of communicology (Estivals) and mechanology (Simondon). We describe these relations as co-construction, observing that it drives both reflexive practices and technical concretization.

Communicologie de la documentation personnelle

Arthur Perret

With the outstanding exception of Peirce, I have learned most from writers with whose positions I have in the end been compelled to disagree.

DEWEY, *Logic. The Theory of Inquiry*

Introduction

En sciences de l'information et de la communication, les études sur la dimension personnelle du travail de la connaissance font généralement appel à l'une ou l'autre des approches suivantes :

- Le *personal knowledge management* (PKM) désigne l'étude de la gestion de connaissances personnelles dans une perspective individuelle (Zhang, 2009 : 241). Le PKM prend place dans un cadre organisationnel mais contrairement au *knowledge management* classique, il concerne une relation entre individu et collectif qui est plutôt montante (*bottom-up*) que descendante (*top-down*), et correspond à un travail de la connaissance qui s'autonomise vis-à-vis de l'emploi (Le Deuff, 2012 : 4).
- Le *personal information management* (PIM) désigne la gestion des informations rencontrées par un individu dans son espace personnel d'information (Jones, 2008). Le PIM s'émancipe plus encore que le PKM du cadre organisationnel et donne à voir une grande variabilité dans les pratiques (Jacques, 2016 : 139).
- La documentation personnelle (*personal documentation*) est la documentation créée et utilisée par un individu (Stibic, 1980). À la différence du PKM et du PIM, l'accent est mis sur le versant matériel et technique du dispositif, à travers le document et les processus d'organisation des connaissances (tels que le classement ou l'indexation)¹.

L'une des questions que posent ces approches est l'intégration des outils et des pratiques au sein d'un dispositif. La logique de réseau popularisée par le Web est alors évoquée comme un moyen de réaliser cette intégration : certains auteurs proposent d'utiliser le modèle RDF, mis en œuvre soit via le format XML soit par des bases de données, pour associer les informations les unes aux autres (Jones, 2008 : 381-382). On retrouve cette logique de réseau dans certains outils de gestion d'information scientifique : le logiciel Synapsen par exemple, qui s'inspire de la tradition de la fiche érudite, permet d'interrelier des notices bibliographiques et de trouver de nouvelles connexions, en s'appuyant sur l'indexation par mots-clés (Krajewski, 2016 : 327-334).

Deux obstacles se dressent sur ce chemin. Sur le plan théorique, PKM et PIM héritent de la polysémie propre aux notions d'information et de connaissance, dont les définitions diverses et les emplois peu différenciés compliquent le travail conceptuel (Zins, 2007 ; Hjørland, 2014). Et sur le plan pratique, les moyens évoqués (RDF, XML, bases de données relationnelles) sont réputés difficiles à mettre en œuvre. Dès lors se posent deux questions : peut-on donner un socle théorique plus simple et robuste (mais toujours propre aux SIC) à l'idée d'un dispositif intégré pour le travail personnel de la connaissance reposant sur la logique de réseau ? Et peut-on mettre en œuvre cette idée d'une manière qui soit plus accessible sur le plan technique ?

¹ Nous n'évoquons pas ici les travaux qui utilisent l'expression « *personal documentation* » pour désigner la documentation qui porte sur un individu, dans un but administratif (documents d'identité) ou archivistique (documents biographiques). Les recherches en informatique sur le *personal data management* (PDM) – c'est-à-dire la gestion des données personnelles dans une logique de maîtrise du privé (*privacy*) – sont également en dehors du périmètre de notre étude.

Nous avons récemment apporté des éléments de réponse à ces deux questions (Perret, 2022). Nous avons proposé de considérer que relier constitue un processus d'organisation des connaissances (POC) qui produit des graphes documentaires. Cette proposition théorique ouvre des perspectives opérationnelles et épistémologiques lorsqu'on prend en compte certaines innovations récentes dans le secteur des logiciels : une nouvelle génération de langages de balisage, dits « légers » (*lightweight markup languages*), ainsi que des logiciels d'écriture non-linéaire, qualifiés d'« outils pour penser » (*tools for thought*). Ces techniques nouvelles facilitent la mise en œuvre d'un dispositif de documentation personnelle hypertextuelle. Nous avons alors proposé une méthode ainsi qu'un outil de visualisation et de partage de graphes documentaires, le logiciel Cosma, dont nous avons relaté la conception, l'usage et les potentialités.

Problématique

Nous prolongeons ici ce travail en examinant une nouvelle question en lien avec la thématique générale du congrès – la numérisation – et plus particulièrement l'axe 1 consacré aux dispositifs médiatiques : celle de la relation entre humain et outil au sein du dispositif.

Les documents ont toujours été des objets techniques. Mais le développement de la documentation a amené une fusion entre document et instrument (Otlet, 1934/2015 : 429). Et l'informatique, qui apporte une dimension dynamique au travail documentaire via le calcul et la restitution (*output*), a rendu cette nature instrumentale plus évidente encore. Tout ceci a incité des chercheurs à parler de « machines » à propos de la documentation, y compris de manière rétrospective (Krajewski, 2011 ; Cevolini, 2016). Les documents ne sont donc pas qu'un support passif. Dans ce contexte, la documentation est prise dans un discours plus large qui tend à anthropomorphiser l'outillage, et notamment à parler de communication humain-machine. Pour ce qui est de la documentation personnelle, on retrouve ce discours chez Engelbart (1962), qui présente sa station de travail augmentée comme un « secrétaire » (*clerk*), ou encore chez Luhmann (1992), qui qualifie son répertoire de fiches de « partenaire » avec lequel il « communique ».

Peut-on réellement parler de communication à propos d'interaction humain-machine ? Voilà la question à laquelle nous allons tenter de répondre, en prenant le cas de la documentation personnelle comme exemple.

« Faire compter les machines »

Escarpit (1976) définit la communication comme un acte dont l'information est le produit. En s'appuyant sur une définition très générale du mot machine comme entité capable d'agir, il parle de « machines à communiquer » pour désigner les producteurs d'information, qu'il classe en six catégories de complexité croissante – des machines relais telles que le simple miroir, aux machines à langage telles que l'être humain, en passant par les machines informatiques (1976 : 103-109).

Estivals (1983), quant à lui, définit la communicologie, c'est-à-dire la science de la communication, comme une science de la relation (ou médium). Il distingue des relations matérielles et intellectuelles, tout en affirmant leur imbrication. Il insiste sur l'importance de considérer l'évolution des relations dans le temps, c'est-à-dire d'adopter une perspective dynamique tout autant que statique. Et surtout, il établit qu'au-delà de la communicologie humaine, qui concerne les relations entre humains, il y a une communicologie générale, qui concerne les relations entre tous types d'entités.

Ces deux positions expriment un même souci de « faire compter les machines » – selon l'expression de Collomb (2017) – dans l'épistémologie des SIC. On retrouve ici une idée

exprimée par Simondon (1958/2012) en philosophie, à savoir l'importance de s'intéresser aux objets techniques et à leurs relations avec les humains. On peut dire d'une certaine manière que la mécanologie de Simondon constitue une communicologie mécanique, à la fois interne (à l'intérieur des machines, entre les machines) et externe (entre machines et non-machines). On retrouve également cette idée dans la sociologie de la traduction ou théorie de l'acteur-réseau, qui nous invite à tenir compte des objets techniques (tels que les documents et instruments) qui composent les dispositifs médiatiques (voir notamment Akrich et al., 2006).

Un couplage asymétrique

Il convient donc de s'intéresser à la relation humain-machine (RHM) mais en quels termes la qualifier ? Dans sa thèse soutenue récemment, Harmand (2022) défend une approche communicationnelle comme alternative à l'approche physicaliste du design d'interface. Il s'appuie notamment sur Simondon (1958/2012), Licklider (1960) et Suchman (1987/2007) pour qualifier la RHM de *couplage asymétrique*. De Simondon, il reprend l'affirmation suivant laquelle l'idée de couplage constitue « le rapport adéquat de l'homme à l'objet technique » (1958/2012 : 363). Contrairement à Licklider, qui décrit la relation humain-ordinateur en termes de couplage mais aussi de symbiose et de partenariat, Harmand estime que le terme de couplage est préférable :

« [Le terme de couplage] ne se risque pas aux analogies entre humain et non-humain, ne présuppose pas qu'il y ait forcément une interaction, une co-action, mais seulement une co-présence au sein d'un même dispositif. Le couple agit de concert ou séparément selon la situation de l'action » (Harmand, 2022 : 100).

Quant à l'asymétrie, elle provient des travaux de Suchman, publiés à l'origine en 1987, et qu'Harmand contribue à faire mieux connaître en SIC. Suchman analyse la relation entre connaissance et action, dans une démarche anthropologique opposée au cognitivisme qui prévalait dans les laboratoires californiens des années 1970 où elle a enquêté. Elle écrit :

« La signification des actions et leur intelligibilité ne résident ni dans ce qui est strictement observable du comportement, ni dans un état mental préalable de l'acteur, mais dans une relation construite de manière contingente entre le comportement observable, les circonstances où il s'intègre, et l'intentionnalité [...] La situation de l'action peut être définie comme l'ensemble des ressources dont dispose l'acteur pour transmettre la signification de ses propres actions et pour interpréter les actions des autres [...] Mon intérêt est de considérer la "communication" entre une personne et une machine à travers la nature de leurs situations respectives [...] L'intersection des situations de l'utilisateur et de la machine est le lieu à la fois de l'exploitation réussie des ressources mutuellement disponibles et des problèmes de compréhension qui découlent de la disparité de leurs situations respectives² » (Suchman, 1987/2007 : 125-126).

Suchman décrit la RHM comme une interaction : action de l'humain, puis réaction/réponse de la machine, puis réaction de l'humain, et ainsi de suite. Elle postule que cette interaction est un

² "The significance of actions and their intelligibility resides neither in what is strictly observable about behavior, nor in a prior mental state of the actor, but in a contingently constructed relationship among observable behavior, embedding circumstances, and intent [...] The situation of action can be defined as the full range of resources that the actor has available to convey the significance of his or her own actions and to interpret the actions of others [...] My interest is to consider "communication" between a person and a machine in terms of the nature of their respective situations [...] The intersection of the situations of user and machine is the locus both for successful exploitation of mutually available resources and for problems of understanding that arise out of the disparity of their respective situations."

processus hautement contingent, qui implique constamment l'interprétation, et qui est fondamentalement asymétrique :

« L'interaction entre les personnes et les machines nécessite essentiellement le même travail d'interprétation que celui qui caractérise l'interaction entre les personnes, mais avec des ressources fondamentalement différentes à la disposition des participants³ » (Suchman, 1987/2007 : 178-179).

En effet, la machine a accès uniquement à ses propres programmes et états détectables (*detectable states*) ; elle n'a qu'un accès très limité à la situation de l'humain, ses actions et circonstances, qui impliquent une enquête en constante évolution (*ongoing, situated inquiries*) (Suchman, 1987/2007 : 167). De là découle le principal problème qui se pose au designer d'interface : comment compenser l'impossibilité pour la machine d'accéder à la situation de l'utilisateur. Suchman affirme alors que ce travail ne relève pas d'une « simulation de la communication humaine » (1987/2007 : 183) mais d'un travail de conception et de construction d'alternatives techniques, qu'on peut considérer comme une communicologie humain-machine. De la même manière que Robert (2010) définit l'état par défaut de la communication comme étant l'incommunication, Harmand postule que l'état par défaut de la RHM est le « désajustement communicationnel » (2022 : 121) – d'où la nécessité constante de l'*ajustement*.

Objections à l'idée d'une communication humain-machine

L'idée que la RHM puisse relever de la communication ne fait pas consensus chez les auteurs en SIC. Cadoz (1994) par exemple définit la communication instrumentale comme une forme de communication entre humains qui implique une interaction avec un objet pour produire l'information. Selon lui, cette notion développée à propos des instruments de musique s'applique tout aussi bien aux ordinateurs. On retrouve l'ajustement dont parle Harmand dans la manière dont Cadoz décrit les conditions de l'interaction – à savoir la capacité de rétroaction de l'outil, combinée à la capacité de programmation de l'outil par l'humain. En revanche, Cadoz estime que l'interaction elle-même (c'est-à-dire la RHM) ne relève pas de la communication :

« L'homme entretient avec son environnement deux catégories de relations : des relations communicationnelles, avec ses semblables, et des interactions matérielles (physiques, mécaniques, chimiques...), avec le reste. Le terme de communication n'a de sens que pour les êtres vivants, l'ordinateur n'est pas un être vivant (et il n'y a pas de preuve du contraire à attendre), le terme de communication avec l'ordinateur est donc stupide [...] On ne communique pas avec la machine, on communique à l'aide de la machine [...] Il n'y a donc pas à poser le problème de la "communication" avec la machine, mais plutôt celui des *interactions* entre l'homme et son environnement, l'homme et la machine, la machine et l'environnement de l'homme, et à considérer que l'une des fonctions de la machine est la communication... entre les hommes » (Cadoz, 1994 : 56-59).

Dans un travail plus exploratoire, Tobin (2000) exprime une position similaire. Elle décrit la RHM sous l'angle de la communication non-verbale, c'est-à-dire qu'elle élabore des hypothèses sur les processus mentaux en jeu dans cette relation, à travers une étude des gestes qui ne relèvent pas directement du geste ergonomique mais qui l'accompagnent. Tobin montre que l'interaction implique une gestuelle de « synchronisation » : les humains importent des attentes liées à la communication humaine mais s'adaptent aux spécificités de l'actant qui se trouve en face d'eux. On retrouve là encore l'ajustement. Tobin suggère cependant qu'il n'y a

3 "Interaction between people and machines requires essentially the same interpretive work that characterizes interaction between people, but with fundamentally different resources available to the participants."

pas communication avec l'ordinateur mais avec soi-même, la machine fonctionnant comme médium pour une relation auto-dialogique. Elle en tire une conclusion étonnante :

« Dialogue avec la machine ou dialogue avec soi-même ? L'utilisateur joue-t-il le rôle de la machine en sus du sien pour faciliter un échange limité ? [...] Il n'est pas incongru de penser qu'un processus d'élaboration cognitive se fasse sur un mode dialogique. Si tel est le cas, nous devons dire à nos étudiants qu'il est normal, sinon souhaitable, qu'ils se parlent à eux-mêmes lorsqu'ils travaillent » (Tobin, 2000 : 8).

On peut également mentionner la position de Zacklad (2005), qui considère que les machines et les humains sont des actants impliqués dans des *transactions coopératives*. Zacklad part d'une lecture serrée de Dewey (1938), dont le travail a probablement influencé Suchman dans son usage de termes comme « situation » et « enquête ». Mais il réserve lui le terme de « communication » aux interactions entre humains.

À ces objections, nous répondons que le fait d'associer le qualificatif de « communicationnelle » à la relation entre humains, et d'en déduire alors qu'on ne peut l'associer à la RHM, est un exemple de raisonnement circulaire, et le fruit d'un anthropocentrisme discutable. Escarpit définit la communicologie comme une science générale, consacrée en partie aux relations entre humains mais aussi à d'autres relations. Ce faisant, il ouvre la porte à d'autres emplois du terme communication, d'autres communicologies. Son point de départ est la phénoménologie ; mais l'application d'autres théories, d'autres sciences (la biologie, entre autres) mènent à la même conclusion, à savoir que la relation n'est pas l'apanage de la condition humaine. Nous considérons donc que le débat n'est pas clos.

Distinguer machine et médium

Prenons la logique d'Estivals et appliquons-la à la situation exposée en introduction, à savoir un humain qui élabore un graphe documentaire à l'aide d'un ordinateur. Nous définissons cette relation humain-machine d'après Escarpit (1976) et Harmand (2022) comme un *couplage asymétrique* entre *machines à communiquer*. Comme l'a montré Cadoz (1994), il y a interaction (c'est-à-dire une boucle d'actions qui se répondent) 1/ parce que la machine a une capacité de réponse (*rétroaction*) et 2/ parce que l'humain peut modifier le comportement de la machine (*ajustement*). C'est cette interaction qui produit de l'information.

Qu'est-ce qui constitue alors le médium, la relation ? Pour répondre à cette question, il nous faut d'abord préciser ce qu'on entend par « machine » à propos d'ordinateur. Nous souscrivons à l'emploi que fait Escarpit du mot machine : ce qui a la capacité d'agir. Dès lors, il faut distinguer dans l'ordinateur le processeur, qui agit, et les ressources qui permettent cette action : programmes, données et documents. Dans la terminologie de Suchman, on peut dire que ces ressources font partie de la situation de la machine. On comprend d'autant mieux cette nécessaire dissociação si on pense au fait que le dispositif peut être constitué d'un unique appareil ou bien de plusieurs appareils en réseau : un ordinateur peut agir sur des données et documents stockés sur un autre ordinateur (par exemple un serveur).

Cette dissociation processeur-ressources explique pourquoi nous considérons que dans notre situation, l'ordinateur (la machine) n'est pas le médium mais un actant qui agit sur le médium. Ici, le médium est constitué par deux ensembles de choses : d'une part le graphe documentaire (des données et documents interreliés) ; et d'autre part les programmes (éditeur de texte, logiciel de visualisation). C'est la réunion de ces deux ensembles qui constitue la RHM.

Analyse d'une relation humain-machine

Appliquons à cette relation la grille d'analyse énoncée par Estivals, à savoir l'identification de composantes matérielles et intellectuelles, suivant une perspective statique et dynamique.

Perspective	Description de la relation	Composante matérielle	Composante intellectuelle
Statique	Le graphe documentaire est le support de processus et de systèmes d'organisation des connaissances	Saisie (<i>input</i>)	L'humain met en œuvre un modèle d'organisation des connaissances
Dynamique	La mise en œuvre du modèle a un effet rétroactif	Restitution (<i>output</i>)	L'outil provoque une émergence informationnelle qui crée une opportunité pour la réflexivité

Tableau 1 – Relations humains outils observées dans un dispositif de documentation personnelle hypertextuelle

La perspective dynamique nous amène à voir que le médium (ici, le graphe) est susceptible d'évoluer de manière itérative, sous l'influence de l'expérience réfléchie du dispositif dans lequel l'humain travaille, et ce grâce aux capacités de restitution de l'outil. Le dispositif implique une logique de co-construction⁴ par l'humain et la machine. Ceci s'applique d'abord au graphe documentaire, objet hybride entre collection de documents et système d'organisation des connaissances : le modèle imaginé par l'humain évolue au fil de l'interaction avec la machine. Et cela s'applique aussi au logiciel de visualisation, parce qu'ici l'utilisateur en est également le concepteur : la co-construction est le moteur de la *concrétisation* du logiciel – terme utilisé par Simondon (1958/2012) pour désigner l'évolution progressive d'un objet technique depuis un stade artisanal vers la synergie des composants, la clôture fonctionnelle et la normalisation. C'est donc aussi le programme, et par-là la situation de la machine qui peut évoluer à travers l'interaction.

En raison de l'asymétrie entre humain et machine, la relation (c'est-à-dire le graphe) prend ici deux visages. C'est le « milieu associé » du logiciel de visualisation (expression de Simondon, 1958/2012) : il est ce qui permet au logiciel de fonctionner, mais il n'existe que parce que le logiciel existe. Et inversement, c'est un « milieu de savoir » pour l'humain – expression de Le Deuff (2018) qui s'appuie sur Simondon pour proposer une approche complémentaire à celle des « lieux de savoir » (Jacob, 2007).

Conclusion

Dans cette étude, nous avons proposé plusieurs manières de considérer la RHM. En reprenant Harmand (2022) et Escarpit (1976), nous l'avons qualifiée de couplage asymétrique entre machines à communiquer. Dans le contexte de la documentation personnelle hypertextuelle, cette relation – médium au sens d'Estivals – est un graphe documentaire, qui représente à la fois le milieu associé du logiciel et le milieu de savoir de l'humain.

Cette analyse est rendue possible par l'approche communicationnelle, qui consiste à bien distinguer les actants de ce qui les relie. Elle offre ainsi une perspective plus fine de la RHM,

⁴ L'idée de co-construction a été abordée par de nombreux auteurs, notamment à propos du texte et du lecteur (Caws, 1981), de la cartographie et du géographe (Jacob, 1992) ou encore des interfaces et du designer (Drucker, 2011). La conception des dispositifs de documentation personnelle semble ici témoigner d'une logique plus générale, qu'on retrouve en SIC dans les concepts d'approche dispositive (Larroche, 2018) et de conjoncture médiatrice (Larrue & Vitali-Rosati, 2019).

nous évitant de replier la machine sur le médium quand cela ne correspond pas à la situation étudiée. Cette perspective est utile aussi bien à l'utilisateur qu'au concepteur pour saisir les dynamiques à l'œuvre dans l'interaction avec la machine.

Quant à la documentation personnelle, elle apparaît ici réellement comme un objet médiologique, au sens de la science des moyens de la communication (définition de Meyriat, 1983/2001 : 190). Plus que jamais, les problématiques qui touchent aux dispositifs médiatiques nous semblent relever et de l'information, et de la communication, indissociablement.

Bibliographie

- Akrich, M., Callon, M., & Latour B. (dir.) (2006/2013). *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*. Presses des Mines.
- Cadoz, C. (1994). Le geste canal de communication homme/machine : la communication « instrumentale ». *Revue des Sciences et Technologies de l'Information*, 13(1), 31-61. Consulté sur <https://hal.science/hal-00867517>.
- Caws, M. A. (1981). *The Eye in the Text : Essays on Perception, Mannerist to Modern*. Princeton University Press. Consulté sur <https://archive.org/details/eyeintextessayso0000caws>.
- Cevolini, A. (dir.), Aragüés, J., Krajewski, M., Esposito, E., Kuwakino, K., & Dorandi, T. (2016). *Forgetting Machines: Knowledge Management Evolution in Early Modern Europe*. Brill.
- Collomb, C. (2017). Faire compter les machines. Éléments pour une reformulation techno-sémiotique de l'architexte. *Communication*, 34(2). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/communication.7327>.
- Dewey, J. (1938). *Logic. The Theory of Inquiry*. Henry Holt.
- Drucker, J. (2011). Humanities Approaches to Interface Theory. *Culture Machine*, (12). Consulté sur <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/3-Humanities-434-885-1-PB.pdf>.
- Engelbart, D. C. (1962). *Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework* [rapport ASFOR n° 3223]. Stanford Research Institute. Consulté sur <https://www.dougenelbart.org/content/view/138/>.
- Escarpit, R. (1976). *Théorie générale de l'information et de la communication*. Hachette.
- Estivals, R. (1983). La communicologie. *Schéma et schématisation*, (19), 39-64.
- Harmand, F. (2022). *Du design d'interaction humain-algorithme : une perspective d'ajustement. Le cas d'un dispositif d'optimisation énergétique des bâtiments* [thèse de doctorat dirigée par A. Beyaert-Geslin et S. Cardoso, soutenue le 16 décembre 2022]. Université Bordeaux Montaigne, 350 p. Consulté sur <https://www.theses.fr/2022BOR30066>.
- Hjørland, B. (2013). Information Science and Its Core Concepts: Levels of Disagreement. Dans F. Ibekwe-SanJuan et T. M. Dousa (dirs.), *Theories of Information, Communication and Knowledge*, vol. 34, pp. 205-235. Springer Netherlands. Consulté sur https://doi.org/10.1007/978-94-007-6973-1_9.
- Jacob, C. (1992). *L'Empire des cartes. Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*. Albin Michel.
- Jacob, C. (éd.). (2007). *Lieux de savoir. Espaces et communautés*. Albin Michel.
- Jacques, J. (2016). *Définition des compétences propres à l'organisation des collections d'informations personnelles numériques* [thèse de doctorat, soutenue le 8 mai 2017]. Université catholique de Louvain, .
- Jones, W. P. (2008). *Keeping Found Things Found. The Study and Practice of Personal Information Management*. Morgan Kaufmann.

- Krajewski, M. (2011). *Paper Machines: about Cards & Catalogs, 1548-1929* (trad. de P. Krapp). MIT Press.
- Krajewski, M. (2016). Note-Keeping : History, Theory, Practice of a Counter-Measurement against Forgetting. Dans A. Cevolini (éd.), *Forgetting Machines: Knowledge Management Evolution in Early Modern Europe*. Brill. (pp. 312-334). Brill.
- Larroche, V. (2018). *Le dispositif. Un concept pour les sciences de l'information et de la communication*. ISTE Éditions.
- Larrue, J.-M., & Vitali-Rosati, M. (2019). *Media Do Not Exist: Performativity and Mediating Conjunctures*. Institute of Network Cultures. Consulté sur <https://doi.org/10.25969/mediarep/19251/>.
- Le Deuff, O. (2012). Le réseau personnel de gestion des connaissances et la redéfinition du travail. *Terminal*, (110), 39-54. Consulté sur https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00776845.
- Le Deuff, O. (2018). *Les Humanités digitales. Historique et développements*. ISTE Éditions.
- Licklider, J. C. R. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, 1, 4-11. Consulté sur <https://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html>.
- Luhmann, N. (1992). Kommunikation mit Zettelkästen. Ein Erfahrungsbericht. Dans A. Kieserling (éd.), *Universität als Milieu* (trad. en anglais par M. Kuehn), Haux. Consulté sur luhmann.surge.sh/communicating-with-slip-boxes.
- Meyriat, J. (2001). De la science de l'information aux métiers de l'information. Dans V. Couzinet (éd.), *Jean Meyriat, théoricien et praticien de l'information-documentation* (pp. 183-199). ADBS Éditions (ouvrage original publié en 1983).
- Otlet, P. (1934/2015). *Traité de documentation. Le livre sur le livre, théorie et pratique*. Impressions nouvelles, coll. « Réflexions faites ».
- Perret, A. (2022). *De l'héritage épistémologique de Paul Otlet à une théorie relationnelle de l'organisation des connaissances* [thèse de doctorat dirigée par O. Le Deuff et B. Müller]. Université Bordeaux Montaigne, 334 p. Consulté sur <https://theses.hal.science/tel-03954967>.
- Robert, P. (2010). *Mnémotechnologies, une théorie générale critique des technologies intellectuelles*. Lavoisier, coll. « Communication, médiation & construits sociaux ».
- Simondon, G. (1958/2012). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier.
- Stibic, V. (1980). *Personal Documentation for Professionals. Means and Methods*. Elsevier.
- Suchman, L. (1987/2007). *Human-Machine Reconfigurations. Plans and Situated Actions* (2^e éd.). Cambridge University Press.
- Tobin, L. (2000). La Gestuelle d'accompagnement de la relation humain-ordinateur. *Communication et organisation*, (18). Consulté sur <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.2429>.
- Zacklad, M. (2005). Innovation et création de valeur dans les communautés d'action : les transactions communicationnelles symboliques. Dans P. Lorino et R. Teulier (dirs.), *Entre connaissance et organisation : l'activité collective*, (pp. 285-305). Colloque de Cerisy. La Découverte. Consulté sur <https://doi.org/10.3917/dec.lorin.2005.01.0285>.
- Zhang, Z. (2009). Personalising organisational knowledge and organisationalising personal knowledge. *Online Information Review*, 33(2), 237-256. Consulté sur <http://dx.doi.org/10.1108/14684520910951195>.
- Zins, C. (2007). Conceptual Approaches for Defining Data, Information, and Knowledge. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 58(4), 479-493. Consulté sur <https://doi.org/10.1002/asi.20508>.



AXE 4

ÉCOLOGIE NUMÉRIQUE :
DÉVELOPPEMENT SOCIAL
ET DURABLE

Axe 4. Écologie numérique : développement social et durable

Coordination scientifique :

Jean-Claude Domenget, Université de Franche-Comté

Élizabeth Gardère, Université de Bordeaux

Sylvie Parrini-Alemanno, Conservatoire National des Arts et Métiers

Annick Schott, Université Bordeaux Montaigne

Carsten Wilhelm, Université de Haute Alsace

Associer le numérique à la solution des problèmes environnementaux est d'actualité. Le terme *écologie numérique*, utilisé depuis des années dans le cadre relativement précis de l'usage des outils numériques au service de l'analyse environnementale, exprime bien l'idée du numérique au service de la compréhension et plus largement de la protection de l'environnement. Pourtant, le terme *écologie numérique* n'est pas univoque. Il peut être également analysé comme l'étude de l'environnement numérique, en tant qu'écosystème. Il revêt ainsi un caractère bien plus ouvert et complexe, davantage tourné vers de multiples interactions technologie-société-nature qu'il reste à problématiser. En effet, analyser la numérisation de la société sous l'angle d'un questionnement écologique invite à changer de focale. Dans le contexte de tensions actuelles (climatiques, énergétiques, militaires, etc.), cet axe interroge les liens entre développement social et durable d'un côté et leurs relations avec la numérisation de la société de l'autre, autour des concepts qu'ils mobilisent, des méthodes qu'ils utilisent, des enjeux qu'ils soulèvent, dans une ambition de dialogue interdisciplinaire. Quatre orientations principales sont envisagées.

1. Écologie et communication : concepts, circulations, médiations

Si l'on considère la pensée écologique comme une recherche d'équilibre entre différents points de tensions, dans le respect de la planète, quels sont les apports - voire l'originalité - des recherches en SIC pour analyser l'écologie numérique ? En s'inscrivant dans le sillage des approches en communication environnementale, il semble nécessaire de penser des concepts et notions comme la transition écologique et énergétique, les controverses environnementales, la transformation numérique, l'éthique écologique, la citoyenneté responsable, etc. Cet axe attend des propositions qui traiteront de l'importance d'actualiser ce vocabulaire et de lui donner une matérialité sur le terrain en l'ouvrant à d'autres champs des SIC (notamment en communication organisationnelle, analyse des médias, approches des usages et des dispositifs numériques, etc.). Ce travail conceptuel permettra d'évaluer si l'épistémologie des SIC peut être appréhendée sous l'angle de la pensée écologique, dans sa dimension d'interdiscipline. En complément, le processus de formulation et de circulation sociale des discours autour des enjeux écologiques du numérique doit être questionné. Comment la participation du public est-elle prise en compte dans la définition même des problèmes à traiter ? Le changement climatique érigé en controverse publique, quels sont les acteurs d'une mobilisation ? Et pour quelle visée ? Plus largement, le processus de médiation par l'ensemble des instances engagées dans les questions écologiques doit être interrogé : quelles pratiques numériques, stratégies ou tactiques se déploient-elles au service (ou non) de causes écologiques ?

2. Développement social et durabilité : utopies, place, échelles du numérique

Il y a près d'un demi-siècle, l'ONU officialisait la notion de Développement Durable qui s'est progressivement densifiée avec la promulgation de nombreux textes (rapport Brundtland en 1987, conférence de Rio en 1992, Agenda 21, etc.). Les jeunes générations s'en réclament pour répondre aux défis climatiques et sociétaux, suivant le leitmotiv d'« un mode de développement

qui répond aux besoins des générations présentes, sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs ». De même une « écologie entrepreneuriale » se forme, matérialisée notamment par la responsabilité sociale et environnementale des organisations. Pour répondre à ces défis d'« à-venir » et s'inscrire dans une logique de durabilité, cet axe appelle à interroger les discours et les utopies qui positionnent le numérique comme solution aux défis environnementaux, dans un « assemblage promissoire », en analysant les imaginaires qu'ils portent. Les propositions interrogeront la place du numérique dans le développement social et durable : les conséquences de la production et de l'usage des outils numériques en termes d'empreinte carbone, les incidences d'une forme d'uberisation du travail sur la précarité de l'emploi, les enjeux économiques liés à la mécanisation, robotisation, automatisation des tâches, etc. Les propositions pourront porter sur la formation, les modalités et conditions de travail, l'autonomie de l'humain dans ses activités et ses prises de décision, etc. Ces analyses pourront être produites à différentes échelles : macro ou niveau sociétal (décisions ou programmes politiques), méso ou niveau organisationnel (dimensions sectorielles ou collectives), micro ou niveau individuel (pratiques individuelles).

3. Matérialités : sobriété numérique, empreinte écologique, dématérialisation

L'impératif d'une « sobriété numérique » pointe une contradiction inhérente à une technologie bien matérielle. Si l'accroissement du numérique, enrôlé dans une lutte pour la réduction de l'utilisation des ressources, engendre lui-même un besoin accru d'énergie, de matières premières, comment atteindre cet impératif de sobriété ? De même, si l'idée clé de la sobriété est l'autolimitation, quels modèles de développement, politiques publiques, pratiques collectives et individuelles peuvent être construits ou renforcés afin de trouver un équilibre en termes d'empreinte écologique ? Dans cette perspective, la loi AGEC (anti-gaspillage et économie circulaire) de 2020 fixe des obligations d'une gestion plus durable de cette empreinte numérique en donnant, à titre d'exemple, une seconde vie au matériel avec le recyclage selon une logique vertueuse qu'il convient d'examiner face à une obsolescence programmée, tant décrite par ailleurs. D'aucuns n'hésitent pas à qualifier d'« enfer numérique » la dépense énergétique des pratiques numériques les plus communes (« voyage au bout d'un like »). En effet, loin d'une hypothétique « dématérialisation » du monde, les solutions monétaires nouvelles décentralisées basées sur les chaînes de blocs, l'économie minière post voire néo-coloniale, la recherche de métaux critiques en amont et du recyclage en aval de la fabrication des appareils numériques, etc., sont autant d'évolutions qui exacerbent l'inégalité Sud-Nord dans l'exposition au risque du numérique quand le cycle complet est pris en compte. Dans cet axe, sont attendues des approches critiques en SIC, un prolongement des perspectives sociotechniques ou autres, afin de saisir la nature des matérialités en jeu et les modèles de comportements agencés.

4. Gouvernance : par et pour un numérique durable

L'exploitation des ressources naturelles et les déséquilibres environnementaux ont des répercussions sur l'empreinte carbone et sur la production de l'énergie électrique. Cette limite fait porter l'attention sur la sensibilisation, l'information et la formation qui s'imposent actuellement dans tous les secteurs constitutifs de la société et à tous les niveaux générationnels. Au-delà de la simple réduction de la pollution numérique environnementale, intellectuelle et sociétale, nous sommes face à des transformations en chaîne, un changement de civilisation. Parler de changement de civilisation, c'est vouloir analyser les liens entre mutations technologiques et changements sociaux, prendre en compte les décisions de nature législative qui vise à adapter le droit aux nouveaux rapports de force dans la société et donc questionner

les choix politiques effectués en termes de gouvernance par ou pour un numérique durable. Il s'agira de traiter dans cet axe de la dialectique entre comment faire entrer le numérique dans une écologie claire et ajustée, et comment faire durer, rendre soutenable et durable le développement social, économique et environnemental. Une attention particulière pourra être prêtée aux questions des communs, leur gouvernance, le rôle des approches par les systèmes socio-écologiques et leur place en information-communication.



4.1.

**Durabilité sociale
et territoires :
localiser**

L'intelligence territoriale comme clé de lecture pour appréhender l'organisation de la destination
touristique intelligente
Territorial intelligence as a key to understand the organization of the smart tourist destination

Näima Aïdi
Université Gustave Eiffel, laboratoire Dicen-IdF
naima.aidi@univ-eiffel.fr

Mots-clés : transition numérique, transition écologique, destination touristique intelligente, intelligence territoriale

Keywords : digital transition, ecological transition, smart tourist destination, territorial intelligence

Résumé

Inscrite dans un contexte de mutations numérique et écologique, avec pour ambition de se diriger vers un tourisme innovant et durable, la destination touristique intelligente (DTI) suscite de plus en plus l'intérêt des chercheurs. Mobilisant les apports conceptuels de la DTI et le cadre d'analyse offert par l'intelligence territoriale (IT), nous nous intéresserons aux pratiques info-communicationnelles et numériques de certaines parties prenantes qui participent au développement de la DTI (institutionnels et touristes). À l'aide de données de terrain issues d'entretiens semi-directifs menés dans la ville de Malaga (Espagne), nous analyserons d'une part la coordination de l'action publique et d'autre part, les pratiques numériques des touristes durant leur visite de la destination. L'approche et les résultats offrent une manière originale d'étudier la DTI pour mettre en évidence l'articulation des institutionnels du tourisme ainsi que l'utilisation des TIC et la perception des touristes.

Abstract

In a context of digital and ecological changes, with the ambition of moving towards innovative and sustainable tourism, the smart tourist destination (STD) is attracting more and more interest from researchers. Mobilizing the conceptual contributions of the STD and the analytical framework offered by territorial intelligence (IT), we will focus on the info-communicational and digital practices of certain stakeholders who participate in the development of the STD (institutional and tourists). Using field data from semi-structured interviews conducted in the city of Malaga (Spain), we will analyze on the one hand the coordination of public action and on the other hand, the digital practices of tourists during their visit to the destination. The approach and the results offer an original way to study the DTI to highlight the articulation of tourism institutions as well as the use of ICT and the perception of tourists.

L'intelligence territoriale comme clé de lecture pour appréhender l'organisation de la destination touristique intelligente.

Naïma Aïdi

Le tourisme est un secteur d'activité qui se situe dans une période de transitions et de mutations (Fabry, 2021) ; nous faisons allusion ici aux transitions numérique et écologique. En effet, les enjeux liés aux territoires touristiques mondialisés, à l'utilisation quotidienne des technologies de l'information et de la communication (TIC) et à la nécessité de tendre vers un tourisme respectueux de l'environnement déterminent une nouvelle ère du tourisme. Dans le même temps, depuis quelques années, le concept de destination touristique intelligente (Dimitrios Buhalis & Amaranggana, 2015 ; Koo, Shin, Gretzel, Hunter, & Chung, 2016) suscite de plus en plus l'intérêt des chercheurs, des politiques publiques et des professionnels du tourisme. La destination touristique intelligente (DTI) est un modèle de gestion et de planification du territoire touristique qui s'inscrit dans un écosystème innovant (Gretzel, Werthner, Koo, & Lamsfus, 2015), basé sur une technologie avancée et une collaboration des acteurs publics et privés, pour tendre vers un tourisme durable qui bénéficierait à la fois aux touristes et aux résidents (Lopez de Avila, 2015). Notre étude s'intéresse à la manière dont le numérique est mobilisé par les parties prenantes pour faciliter l'échange d'informations et les pratiques touristiques d'une destination soumise à des impératifs territoriaux, sociaux et écologiques. Tout en présentant une approche systémique de la destination touristique intelligente, nous limiterons notre champ d'étude aux institutions touristiques et aux pratiques des touristes durant leur expérience in-situ. En nous appuyant sur des éléments conceptuels identifiés dans la littérature, nous formulons les deux hypothèses suivantes, respectivement relatives à la coordination de l'action publique (H1) et aux pratiques numériques des touristes (H2).

- Hypothèse 1 (H1) : Les TIC mobilisées dans la DTI favorisent la circulation des informations entre les institutions touristiques locales et régionales en vue de valoriser les données numériques.
- Hypothèse 2 (H2) : Les pratiques associées aux TIC contribuent à enrichir l'expérience touristique durant la visite.

Le concept de la destination touristique intelligente tout autant que le cadre analytique de l'intelligence territoriale associés aux données recueillies, nous permettront de vérifier si les TIC favorisent la circulation des données entre les acteurs institutionnels touristiques, et d'autre part si elles enrichissent l'expérience touristique. Nous commencerons par présenter une revue de la littérature pour présenter les concepts de la destination touristique intelligente et de l'intelligence territoriale. Puis, en nous appuyant sur des données secondaires et des entretiens semi-directifs menés auprès de parties prenantes, nous effectuerons une analyse qualitative, afin de vérifier nos deux hypothèses.

1. La destination touristique intelligente au cœur de la transformation numérique et écologique

1.1. Le tourisme : un secteur emporté dans la mouvance du numérique et subordonné aux impératifs écologiques

La mutation et le développement du secteur touristique fait suite à l'incorporation du numérique dans l'ensemble de sa chaîne de valeurs (Fabry, 2021). Si les progrès techniques des TIC impactent

de nombreux secteurs d'activités, ils marquent un tournant majeur pour celui du tourisme. En effet, nous pouvons observer une modification des pratiques touristiques suite à l'avènement et au développement des TIC si bien qu'elles modifient de manière significative tant l'organisation des acteurs du tourisme (professionnels, institutionnels, prestataires de services, etc.) que le comportement des touristes (Buhalis & Law, 2008). Par comportement, nous entendons la manière de choisir une destination, de réserver un hébergement, de visiter un site touristique, d'interagir avec son environnement, de partager son expérience en ligne ou de donner son avis sur les plateformes dédiées à cet effet. Les TIC mises en réseau par le biais d'internet constituent et représentent le monde globalisé dans lequel nous vivons et nous voyageons, avec des caractéristiques liées à un accès immédiat, dématérialisé et massif au contenu informationnel, permettant la désintermédiation et facilitant de fait les transactions d'accès à un voyage (Wang, Xie, Huang, & Morrison, 2020). La transformation numérique décrit un processus de changements organisationnels ou sociaux induit par les innovations et les évolutions des technologies de l'information et de la communication (Internet, Cloud, applications, plateformes numériques, etc.), et correspond à une triple transformation des filières, du management et du travail (Zacklad, Alemanno, & Ihadjadene, 2020). L'insertion des TIC dans le tourisme a créé de profonds changements avec des implications pour les acteurs qui ont dû les adopter et les intégrer dans leurs stratégies de manière irréversible (Fabry, 2021).

Toutefois, si le secteur du tourisme constitue un moteur de l'économie mondiale, en contribuant au développement des territoires, il entraîne aussi une série d'incidences tant au niveau environnemental que territorial. La concentration considérable de touristes dans des zones géographiques localisées est à la fois une source de développement pour ces territoires mais peut aussi causer des désagréments tels que la dégradation du patrimoine et de l'environnement, la mauvaise gestion des flux des touristes ou encore des phénomènes de gentrification. Dans un tel contexte, la destination touristique intelligente attire de plus en plus l'attention des chercheurs et s'inscrit dans un contexte de transformation numérique tout en étant subordonnée à des contraintes environnementales. La DTI est grandement associée aux TIC et aux données numériques qui en sont issues, et vise un tourisme innovant et durable (Lopez de Avila, 2015).

1.2. La destination touristique intelligente : éléments conceptuels

Le concept de la DTI est issu de celui de la smart city et reste largement associé aux TIC, qui servent de vecteurs pour favoriser l'innovation (Xiang, Tussyadiah, & Buhalis, 2015). L'innovation fait écho à la sixième vague des cycles de l'innovation proposée dans la théorie de Schumpeter et se traduit par l'introduction des technologies numériques, de l'Internet des Objets et de l'Intelligence Artificielle (Aïdi, 2022). De ces innovations découlent l'expansion du Wi-Fi public, l'analyse des données massives (Big Data), la réalité virtuelle et augmentée, les QR codes, la géolocalisation, etc. L'intelligence touristique résulte de l'union et de l'utilisation efficiente de ces technologies innovantes par les parties prenantes qui vont pouvoir interagir grâce aux TIC présents sur le territoire pour une gestion optimisée des destinations (Xiang et al., 2015).

Les spécificités de la destination touristique intelligente et ce qui la distingue du modèle de destination classique réside dans sa conception mêlant numérique et physique, favorisant les collaborations entre les secteurs public et privé et les consommateurs, et offrant des services personnalisés permis par la mise en commun des compétences et le partage des savoirs (Jovicic, 2019). En conceptualisant la destination touristique intelligente, certains considèrent que le manager de la destination doit se situer au centre du processus organisationnel (Sorokina et al., 2022), en soulignant le rôle clé de la technologie pour qu'une destination devienne intelligente (Koo et al., 2016) ; tandis que d'autres la situent dans un écosystème complexe (Gretzel et al., 2015).

Par ailleurs, tout projet de destination touristique intelligente met en lumière l'importance de prendre en considération la population, c'est-à-dire les touristes et les résidents, en faisant appel à des actions de concertation. En outre, les incitations participatives ne doivent pas seulement mettre l'accent sur l'usage des TIC mais sur une pédagogie en faveur des citoyens (touristes et résidents) axée sur l'éducation à ces outils ainsi qu'aux dérives potentielles associées à l'utilisation des données (Başer, Doğan, & Al-Turjman, 2019). De fait, compte-tenu de sa configuration et de la multitude d'acteurs concernés, la destination touristique intelligente nous semble difficilement observable si ce n'est par une approche systémique. En effet, la destination touristique intelligente s'inscrit dans un changement de paradigme (Ivars-Baidal, Celdrán-Bernabeu, Mazón, & Perles-Ivars, 2017) dans la manière de définir, concevoir, gérer, organiser et expérimenter une destination touristique.

2. Une lecture systémique de la destination touristique intelligente à travers l'intelligence territoriale

2.1. Une lecture systémique de la destination touristique intelligente

L'approche systémique permet d'observer des phénomènes communicationnels de manière circulaire et non linéaire. Ainsi, considérer la DTI par une approche systémique revient à observer un système de communication qui présente des récurrences, des régularités et des formes d'échanges visibles et existantes, durant une période donnée, entre différentes parties prenantes suivant un plan d'actions à mettre en œuvre (Mucchielli, 2006). En nous inspirant de la modélisation de l'approche systémique de (Le Moigne, 1990), nous souhaitons inscrire notre travail sous l'angle de la compréhension de la complexité de la DTI à l'aide de l'IT.

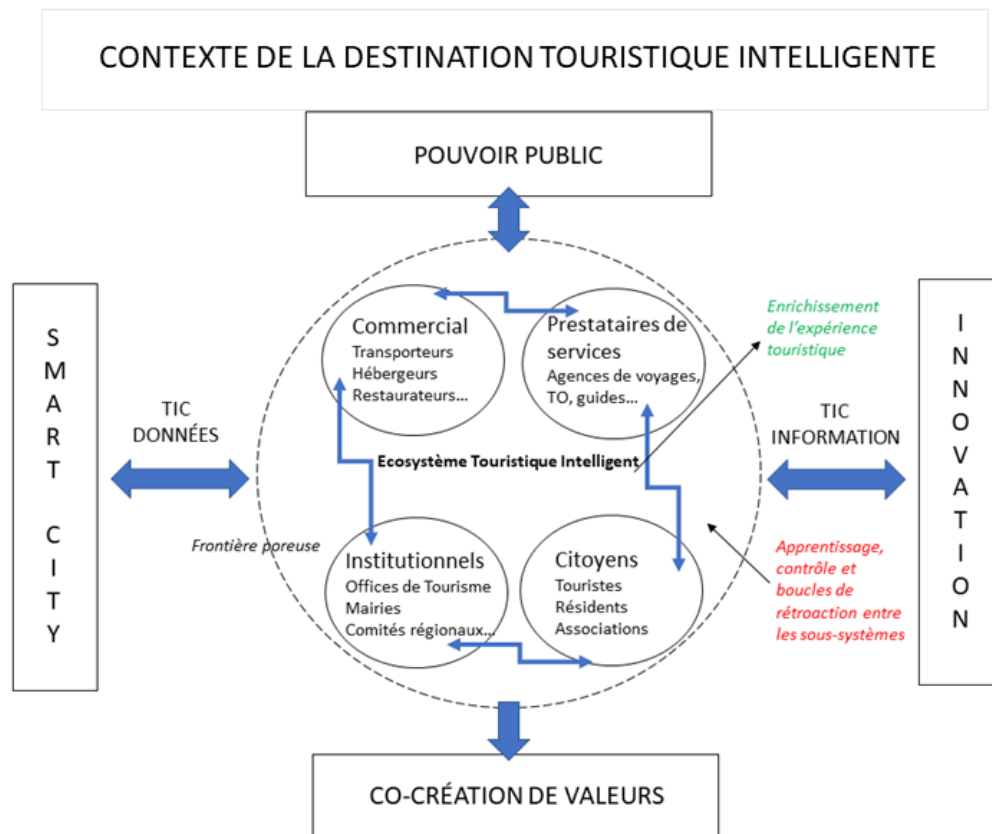


Figure 1 Écosystème touristique intelligent. Source : Auteure.

L'approche systémique est issue de la réunion des paradigmes cybernétique et structuraliste (Mucchielli, 2006). Le courant systémique conçoit la communication humaine comme un système composé d'un ensemble d'interactions entre les différents individus et leur contexte (Ély, 2010), et constitue un choix pertinent pour étudier des phénomènes sous l'angle des interactions, des relations et du sens produit. Notre lecture systémique s'augmente des travaux de Luhmann et de l'école de Montréal (Baillargeon, Bencherki, & Boivin, 2021), et s'appuie de plus sur la théorie de l'acteur-réseau offre une perspective holistique et permet de mieux saisir les mutations de l'organisation d'une destination touristique qui s'inscrit dans un écosystème innovant et complexe. Plus précisément, la DTI peut être appréhendée comme un écosystème touristique intelligent défini comme un système touristique interactionnel qui utilise les TIC présentes sur le territoire, pour améliorer le management de la destination (Sorokina et al., 2022), faciliter la médiation territoriale entre les parties prenantes, améliorer l'expérience touristique (Jeong & Shin, 2020), ou observer le comportement des touristes pour une gestion optimisée des flux au sein des attractions touristiques (Pradhan, Oh, & Lee, 2018) ; avec pour objectif de proposer un tourisme en accord avec les contraintes environnementales (Perles Ribes & Ivars-Baidal, 2018).

Illustré dans la Figure 1, l'écosystème touristique intelligent comprend plusieurs sous-systèmes composés par des groupes d'acteurs (institutionnels, prestataires de services, commerciaux, citoyens), qui évoluent dans un milieu porté par les TIC issues des infrastructures de la DTI et/ou de la smart city, et qui est encadré par un pouvoir public et une gouvernance touristique. La co-création de valeur inhérente au concept de la DTI, est stimulée par les TIC déployées sur le territoire touristique, qui facilitent l'interconnexion et le transfert de connaissances entre les diffé-

systèmes de la DTI par le biais des données (Del Chiappa & Baggio, 2015). Compte-tenu de la complexité immanente de cet écosystème, c'est-à-dire des interrelations et des interactions entre des sous-groupes hétérogènes présents au sein d'un même territoire touristique, nous considérons qu'une lecture par l'intelligence territoriale se révèle aussi pertinente que nécessaire.

2.2. L'intelligence territoriale : principes et approches

L'intelligence territoriale peut-être définie comme « un processus informationnel et anthropologique, régulier et continu, initié par des acteurs locaux physiquement présents et/ou distants qui s'approprient les ressources d'un espace en mobilisant puis en transformant l'énergie du système territorial en capacité de projet. De ce fait, l'intelligence territoriale peut être assimilée à la territorialité qui résulte du phénomène d'appropriation des ressources d'un territoire puis aux transferts des compétences entre des catégories d'acteurs locaux de culture différente. L'objectif de cette démarche, est de veiller, au sens propre comme au sens figuré, à doter l'échelon territorial à développer de ce que nous avons nommé le capital formel territorial » (Bertacchini, 2009 : 15).

L'intelligence territoriale (IT) est un concept qui s'inscrit dans le champ des sciences de l'information et de la communication, et se caractérise par une approche pluridisciplinaire (SIC, économie, géographie, etc.) (Masselot, 2014). La récence du concept qui trouve ses origines dans celui de l'Intelligence Économique (IE) lui octroie une position parfois fluctuante qui nécessite des travaux empiriques (Coussi, Krupicka, & Moinet, 2014; Moinet, 2009). De plus, l'IT peut être abordée de deux manières différentes : l'approche descendante et l'approche ascendante, si la première s'inspire largement de l'IE en positionnant le territoire comme une entité nationale avec des politiques de développement déconcentrées, l'approche ascendante prend non seulement le territoire locale en considération et s'inscrit dans une démarche citoyenne avec l'objectif de tendre vers un développement durable (Pelissier, 2009). Ici, nous choisissons la seconde approche en prenant en considération le territoire touristique à travers ses institutions touristiques publiques et les touristes.

La richesse de l'intelligence territoriale permet de mettre en lumière le fonctionnement de la DTI selon une logique de maillage, de rassemblement et de mise en réseau des acteurs, en se fondant sur l'échange d'informations. La Figure 2 est établie selon une modélisation proposée par Bertacchini (2012), et représente de manière matricielle les dimensions d'un milieu structuré par les TIC, au sein duquel les sous-groupes évoluent. Dans cette Figure 2, nous mettons en exergue trois composantes : les acteurs, les usages et les dispositifs info-communicationnels numériques.

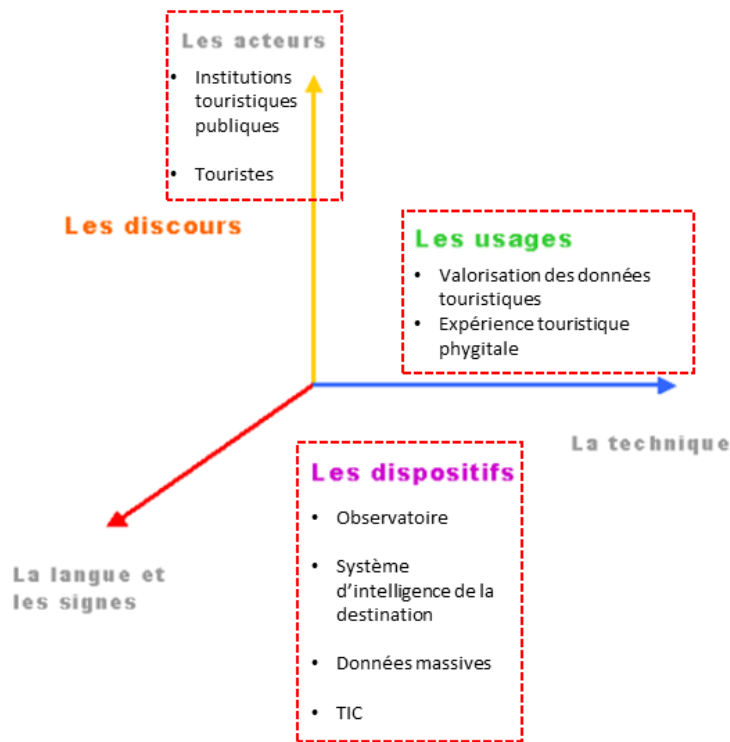


Figure 2 Conception matricielle du territoire touristique intelligent. Source : Auteure, sur la base de (Bertacchini, 2012)

Plus précisément, nous souhaitons nous pencher sur deux aspects de l'intelligence territoriale : la coordination de l'action publique entre les institutions touristiques publiques et les pratiques numériques des touristes. Ce cadre nous permet de disposer d'un outil d'analyse de la DTI (Coussi, 2022), pour évaluer les modalités organisationnelles et numériques des parties prenantes, dans la volonté de converger vers un tourisme innovant et vertueux.

3. Méthodologie

Notre recherche se focalise sur la destination touristique de Malaga (Espagne) qui a été élue capitale européenne du smart tourisme en 2020 par la Commission Européenne, certifiée destination touristique intelligente par l'entreprise espagnole Segittur¹ durant la même année, et qui en même temps est assujettie à une concentration touristique dans son centre historique. Nous adoptons une approche exploratoire à travers deux hypothèses de recherche, tout en nous inscrivant dans un paradigme interprétativiste (Allard-Poesi & Perret, 2014). Pour ce faire, nous mobilisons des données secondaires (institutions touristiques, observatoires, etc.) que nous complétons avec des données issues d'entretiens semi-directifs qui ont été menés à Malaga en 2022 auprès de 3 institutions publiques du tourisme (régionale, départementale et municipale) et de 20 touristes. Après avoir effectué une retranscription et une lecture des données issues des entretiens, nous avons

¹ Certification DTI de la destination touristique Malaga en 2020. Site web de l'entreprise Segittur <https://www.destinosinteligentes.es/destinos/malaga/>. Consulté le 20 février 2023.

procédé à une phase de codage afin d'associer les mots-clés aux concepts identifiés dans la littérature, pour en faire ressortir les thèmes principaux.

4. Résultats et discussions

Les données obtenues fournissent des informations sur la manière dont les dispositifs info-communicationnels numériques (portails de données, systèmes touristiques intelligent, etc.) sont mobilisés par les différentes parties prenantes au sein de la DTI Malaga. Plus précisément, ils nous permettent d'évaluer la coordination de l'action publique entre les institutions touristiques Costa del Sol (région), Turismo Andaluz (département), Ayuntamiento de Malaga (municipalité) en vue de valoriser les données (H1) ; ainsi que les pratiques des touristes associées aux TIC qui supposent un enrichissement de l'expérience durant leur visite de la destination (H2).

Coordination de l'Action Publique

Les données au centre de la gestion de la destination touristique...

À l'échelle régionale, Costa del Sol est une institution touristique qui promeut la destination de Malaga : elle dispose d'un système intelligent de la destination² qui se traduit par un portail en ligne qui rassemble des analyses de données massives, avec des informations concernant les caractéristiques de la demande touristique (profils, comportements, réservations, provenance de l'information consultée, etc.). Ces données diverses et variées sont collectées auprès de prestataires ou d'instituts officiels :

« Nous collectons des données avec des prestataires de données qui nous donnent des informations, ou des API ; et on les collecte nous aussi sur les pages web en faisant du web scrapping » Manager de l'intelligence touristique chez Costa del Sol.

Le portail du système intelligent de la destination fournit également des informations sur l'offre d'hébergement, les statistiques aéroportuaires ou encore les croisières. Toutes ces informations sont consultables et facilement accessibles, et semblent s'inscrire dans une logique de prospection et de prédiction :

« Les données sont ouvertes et consultables sur notre site pour connaître la demande, le logement touristique, l'offre hôtelière, l'évolution des réservations, la situation des typologies des hébergements, etc. » Manager de l'intelligence touristique chez Costa del Sol.

À l'échelle départementale, Turismo Andaluz met à disposition sur son site web, un système d'analyses et de statistiques du tourisme en Andalousie³ qui vise à rassembler les statistiques existantes et à en créer de nouvelles, connaître l'impact du tourisme sur l'économie régionale, et analyser les prévisions à travers des modèles prédictifs pour anticiper la demande à court et moyen terme ; ces informations sont consultables à la demande.

« Des données issues des statistiques officielles, des achats de données auprès de Skyscanner et des moteurs de recherches, des données secondaires issues de l'INE (institut

² Système intelligent de la destination touristique. Big Data Costa del Sol. Caractéristiques de la demande touristique : https://datasid.malaga.eu/turismo_malaga/main. Consulté le 20 mars 2023.

³Turismo Andaluz. Analyses et études de marché <https://www.turismoandaluz.com/estadisticas-e-investigacion-de-mercados>. Consulté le 20 mars 2023.

national des statistiques) (...) 50% sont des données statistiques et 50% issues des données achetées. On recueille toutes les données ». Analyste de données chez Turismo Andaluz.

À l'échelle municipale, le service du tourisme de la mairie de Malaga met en avant sur son site son prix de capitale européenne du tourisme intelligent obtenu en 2020, qui sert aussi d'argument géopolitique :

« Cela signifie, partager l'idée d'une Europe unie, solidaire (...) On veut un siège européen ici à Malaga » Responsable du service tourisme à la Mairie de Malaga.

Par ailleurs, le service du tourisme de la municipalité a mis en place en 2008 un observatoire touristique afin de regrouper des rapports statistiques annuels, particulièrement axés sur la demande touristique. Nous nous situons dans un environnement touristique où les prises de décision s'appuient sur les données

« On essaie de créer un système intelligent de la destination. L'objectif est de partager ce que l'on a. On a beaucoup de données : des données de l'INE sur l'occupation hôtelière, on a les données de l'aéroport, on est en train de développer un comptage des touristes pour mesurer les flux, et à partir de cela prendre des décisions. » Responsable du service tourisme à la Mairie de Malaga.

La municipalité a également établi un plan stratégique du tourisme durable 2020-2030, qui rassemble des acteurs du tourisme (professionnels, entreprises privées et publiques, associations, etc. et qui souhaite

« dynamiser un modèle touristique durable, respectueux et équilibré, en prenant en compte les lignes directives de l'Organisation Mondiale du Tourisme ». Responsable du service tourisme à la Mairie de Malaga

... qui ne sont pas suffisamment valorisées en raison d'un manque de coordination

Aussi, il apparaît que si ces données sont ouvertes et partagées, elles ne sont pas automatiquement utilisées, mises à contribution ou valorisées :

« Il y a des données mais les gens ne savent pas quoi en faire, quand il y en a beaucoup, ils se sentent submergés (...) une richesse d'information énorme que les gens ne mettent pas à profit, je parle des gens de la mairie de Malaga » Analyste de données chez Turismo Andaluz.

Cet état de fait met en exergue la nécessité d'effectuer au préalable un travail d'inventaire, de définition des objectifs et des compétences à mobiliser pour analyser les données afin d'en dégager de la connaissance et du sens. L'initiative relative à la création d'un système intelligent susmentionné semble être freiné par un manque de coordination et d'harmonisation entre les institutions publiques touristiques aux différents échelons du territoire :

« Selon moi, il devrait y avoir plus de coopération et de collaboration régionale, départementale et locale (...) il n'y a pas assez de liens et de travail commun » Analyste de données chez Turismo Andaluz.

Et notamment pour réguler l'activité touristique d'une DTI comme Malaga qui est témoin de phénomène de surtourisme, de manière très localisée dans le centre historique.

« C'est une décision politique qui doit venir d'en dehors, ça n'est pas notre travail. (...) L'information sur les flux est là mais je ne sais pas ce qu'ils en font ». Manager de l'intelligence touristique chez Costa del Sol.

Les pratiques numériques des touristes durant leur visite de la destination

Une expérience touristique fluidifiée...

La DTI Malaga⁴ met tout en œuvre pour accueillir les touristes de manière conviviale en utilisant des technologies qui permettent un accès ubiquitaire à l'information, et en aménageant ses infrastructures pour les rendre accessibles à tous. Ainsi, en l'espace de quelques années, Malaga est devenue la ville des musées et a aménagé ses plages de manière à ce que la moitié d'entre elles soient accessibles à tous. La DTI Malaga met aussi à disposition une application mobile pour disposer d'informations sur les sites à visiter et/ou les activités à faire, ainsi qu'une application qui renseigne en temps réel sur le taux de fréquentation de ses plages, la présence de méduses ou la direction du vent. En ce sens, les TIC présentes au sein de la destination touristique de Malaga facilitent l'expérience in-situ en rendant accessibles des informations en temps réel pour organiser les visites : « Pour me déplacer, pour chercher des taxis, une bonne plage, des restaurants, je vais sur Google, je mets « bons restaurants pour manger à Malaga » et il y a des suggestions, pratique » (Touriste, 20 ans) ; optimiser son temps d'attente : « Ce matin, on a utilisé le QR code pour accéder à l'audio guide de la Cathédrale, c'est très pratique, on a juste besoin de notre téléphone, (...) ça évite de faire la queue pour les audioguides, c'est rapide et pratique et tu le télécharges sur ton téléphone. » (Touriste, 39 ans) ; ou diversifier ses sources d'informations pour les activités à réaliser : « C'est vrai que maintenant, on passe moins par l'office de tourisme pour faire des visites. Parfois, je trouve qu'on a plus de choses sur Internet qu'à l'office de tourisme, et c'est plus facile de s'y retrouver » (Touriste, 30 ans).

...avec une sensation de surcharge cognitive

Néanmoins, bien que les TIC tendent à faciliter certains aspects de l'expérience touristique, certains touristes semblent ressentir un besoin de déconnexion en raison d'une sensation de surcharge cognitive liée aux dispositifs numériques. Certains ne souhaitent pas réaliser d'efforts supplémentaires :

« Je n'utilise pas les QR Codes, je ne sais pas trop comment ça fonctionne, je crois que c'est pour avoir des informations sur les monuments ou quelque chose comme ça. On les a utilisés une ou deux fois mais pas plus, on aime juste euh on ne veut pas scanner à chaque fois les QR codes et lire le contenu, on voit que c'est là et voilà. » Touriste, 21 ans.

D'autres préfèrent l'observation et la contemplation aux dispositifs numériques :

« On voulait juste voir la Alcazaba et la cathédrale, j'aime observer par moi-même (...) Et sur Google, il y avait un petit résumé, et c'est suffisant pour moi. Je veux juste me laisser aller et profiter. » Touriste, 52 ans

... voire énoncent explicitement leur besoin de déconnexion :

⁴ Málaga – Éluée capitale européenne du smart tourisme en 2020. Site de la Commission Européenne https://smart-tourism-capital.ec.europa.eu/cities/competition-winners-2020/malaga-winner-2020-european-capitals-smart-tourism_en. Consulté le 25 mars 2023.

« On a besoin de se déconnecter avec le travail, le boulot, le stress, on est tout le temps, collés à notre téléphone surtout avec le Covid, les visio-conférences, les colloques virtuelles, les réunions virtuelles, les appels téléphoniques, les messages, les mails, on a besoin de se déconnecter pendant les vacances. » Touriste, 38 ans.

5. Discussions et conclusion

Hypothèse 1 (H1) : Les TIC mobilisées dans la DTI favorisent la circulation des informations entre les institutions touristiques locales et régionales en vue de valoriser les données numériques

Qu'il s'agisse de l'occupation hôtelière, du nombre d'arrivées internationales, de l'offre et de la demande, etc. les institutions touristiques régionales, départementales et locales disposent de nombreuses données. Certaines de ces données sont collectées, triées, analysées via des logiciels et des API, et rendues accessibles aux acteurs touristiques (local, départemental, régional, national) sur les sites web de ces institutions. Pour autant, les acteurs touristiques semblent se confronter à un déluge de données tout autant qu'à un défaut de coopération et de liens qui les unissent vers un objectif commun. Si les portails de données et les techniques d'analyses de données massives favorisent la circulation des données, ils ne permettent pas d'être pleinement exploitées en raison d'un manque de coordination entre l'entreprise publique régionale de la gestion touristique Turismo Andaluz, l'entreprise publique départementale Costa Del Sol en charge du marketing de destination, et le secrétariat en charge du tourisme à la Mairie de Malaga. Ce défaut de synchronisation et d'harmonisation entrave la mise en place du système intelligent mentionné par l'agent qui travaille à la mairie, pour se référer à une plateforme qui regroupe, met en commun et actualise les données numériques, afin de mesurer la fréquentation touristique, analyser les flux ou encore effectuer de la prédiction. Sur la base des données recueillies, nous pouvons dire que cette hypothèse n'est pas complètement vraie : les TIC facilitent la circulation des données mais des efforts organisationnels supplémentaires doivent être intégrés pour mettre en place une coordination propice à la co-création de valeur, qui représente l'une des finalités de la DTI. En effet, la finalité de la stratégie touristique de la DTI Malaga semble résider dans une logique de court terme, fortement orientée par une logique quantitative (demande touristique) et beaucoup moins sur les aspects durables de la destination touristique.

Hypothèse 2 (H2) : Les pratiques associées aux TIC contribuent à enrichir l'expérience touristique durant la visite

En déployant des TIC à des endroits stratégiques de la ville, la destination de Malaga souhaite à cet effet rendre l'information et les services accessibles au plus grand nombre. Les audioguides disponibles sur smartphone à travers un QR code, les écrans tactiles présents à l'entrée des musées et des monuments, ou les applications mobiles de la destination sont autant d'artefacts qui souhaitent enrichir l'expérience touristique. En étant pratiques et faciles à utiliser, avec une information disponible en temps réel, etc., les TIC s'avèrent être d'une grande utilité pour le touriste. Néanmoins, certains touristes considèrent leur lieu de séjour comme un espace-temps privilégié pour réaliser une pause avec le quotidien, ralentir le rythme et l'intensité des efforts, ou même entamer une déconnexion numérique. Aussi, si les TIC enrichissent l'expérience touristique, ils peuvent également être source de surcharge cognitive pour le touriste qui perçoit son séjour comme un moment pour soi.

Les résultats présentés dans ce travail nous permettent de confronter le concept de la DTI établi sur des bases théoriques à des données empiriques recueillies sur le terrain. Bien que Malaga ait reçu des distinctions pour ses efforts en matière de tourisme intelligent, il existe des points clivants et des nuances quant à l'apport des TIC dans le développement de cette DTI. Les résultats indiquent que si les TIC fluidifient l'expérience touristique, ils permettent aussi aux acteurs touristiques de collecter et d'analyser des données numériques issues de sources diverses et variées. D'un autre côté, les résultats montrent que bien que les institutionnels touristiques qui œuvrent au sein de cette DTI disposent de données numériques, ces dernières ne sont pas pleinement exploitées en raison d'un défaut de cohésion et de coordination entre les acteurs. En ce sens, le procédé d'apprentissage sur la base de boucles de rétroactions entre les acteurs du tourisme peine à se mettre en place, et notamment pour résoudre la problématique de la concentration massive de touristes qui affecte le centre historique de la destination.

Limites méthodologiques

L'étude de la DTI à travers l'intelligence territoriale comme outil d'analyse présente certaines limites. La destination de Malaga ne représente absolument pas toutes les DTI mais sert néanmoins de point d'ancrage pour évaluer le travail mené dans une destination qui a reçu un prix et une certification allant dans ce sens. Les dimensions évaluées dans le cadre de l'IT se limitent à la coordination de l'action publique parmi les institutionnels interrogés ; et aux pratiques numériques des touristes durant leur visite in-situ. Néanmoins, cette amorce d'étude nous permet d'entamer et de poursuivre notre travail qui s'inscrit dans une approche systémique, pour mieux saisir les enjeux, les mutations et les limites induits par le numérique dans un secteur du tourisme qui doit se renouveler pour mieux tutoyer les principes du développement durable.

Bibliographie

- Aïdi, N. (2022). La fabrique de la smart destination par une approche conceptuelle et urbaine. *Études caribéennes*(51). Consulté sur : doi:10.4000/etudescaribeennes.23683
- Allard-Poesi, F., & Perret, V. (2014). Chapitre 1. Fondements épistémologiques de la recherche. In R.-A. Thiétart (Ed.), *Méthodes de recherche en management* (pp. 14-46). Paris: Dunod.
- Baillargeon, D., Bencherki, N., & Boivin, G. (2021). 20 ans des approches de la communication constitutive des organisations : émergence et innovations. *Communication et organisation*(59), 13-25. doi:10.4000/communicationorganisation.9723
- Başer, G., Doğan, O., & Al-Turjman, F. (2019). Smart Tourism Destination in Smart Cities Paradigm: A Model for Antalya. In F. Al-Turjman (Ed.), *Artificial Intelligence in IoT* (pp. 63-83). Cham: Springer International Publishing.
- Bertacchini, Y. (2009). Intelligence territoriale : constat, recherche, applications. *International Journal of Information Sciences for Decision Making*.
- Bertacchini, Y. (2012). Acteurs-réseau et Territoire-Système: modélisation pour l'évaluation du potentiel d'action locale. *Revue internationale d'intelligence économique*, 4(1), 33-54.
- Buhalis, D., & Amaranggana, A. (2015). *Smart Tourism Destinations Enhancing Tourism Experience Through Personalisation of Services*. Paper presented at the ENTER2015 conference on information and communication technologies in tourism, Lugano, Switzerland, Lugano, Switzerland.
- Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet-The state of eTourism research. *Tourism Management*, 29(4), 609-623.

- Coussi, O. (2022). L'intelligence territoriale, un outil d'analyse pour l'action collective. In *Espaces Vécus. Territoires—Etat des savoirs et des pratiques* (pp. 137-144). Poitiers: Atlantique - Editions de l'Actualité Nouvelle-Aquitaine.
- Coussi, O., Krupicka, A., & Moinet, N. (2014). L'intelligence économique territoriale. *Communication et organisation*(45), 243-260. doi:10.4000/communicationorganisation.4607
- Del Chiappa, G., & Baggio, R. (2015). Knowledge transfer in smart tourism destinations: Analyzing the effects of a network structure. *Journal of Destination Marketing & Management*, 4(3), 145-150. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2015.02.001>
- Ély, F. (2010). L'analyse des pratiques info-communicationnelles dans les organisations : l'apport de l'école de Palo Alto. 35(2), 61-76. doi:10.4000/edc.2316
- Fabry, N. (2021). *Pour une intelligence économique du lien « tourisme et territoires »*. Université de Poitiers.
- Gretzel, U., Werthner, H., Koo, C., & Lamsfus, C. (2015). Conceptual foundations for understanding smart tourism ecosystems. *CHB Computers in Human Behavior*, 50, 558-563.
- Ivars-Baidal, J. A., Celdrán-Bernabeu, M. A., Mazón, J.-N., & Perles-Ivars, Á. F. (2017). Smart destinations and the evolution of ICTs: a new scenario for destination management? *Current Issues in Tourism*, 22(13), 1581-1600. doi:10.1080/13683500.2017.1388771
- Jeong, M., & Shin, H. H. (2020). Tourists' Experiences with Smart Tourism Technology at Smart Destinations and Their Behavior Intentions. 59(8), 1464-1477. doi:10.1177/0047287519883034
- Jovicic, D. Z. (2019). From the traditional understanding of tourism destination to the smart tourism destination. *Current Issues in Tourism*, 22(3), 276-282. doi:10.1080/13683500.2017.1313203
- Koo, C., Shin, S., Gretzel, U., Hunter, W. C., & Chung, N. (2016). Conceptualization of Smart Tourism Destination Competitiveness. *Asia pacific journal of information systems*, 26(4), 561-576.
- Le Moigne, J. L. (1990). *La modélisation des systèmes complexes* (Dunod Ed.). Paris.
- Lopez de Avila, A. (2015). *Smart destinations: XXI century tourism*. Paper presented at the ENTER2015 conference on information and communication technologies in tourism, Lugano, Switzerland.
- Masselot, C. (2014). Information et communication territoriales. Approches croisées. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*(5). doi:10.4000/rfsic.1007
- Moinet, N. (2009). L'intelligence territoriale entre communication et communauté stratégique de connaissance : l'exemple du dispositif régional de Poitou-Charentes. *Revue internationale d'intelligence économique, Vol 1*(1), 30-38.
- Mucchielli, A. (2006). Deux modèles constructivistes pour le diagnostic des communications organisationnelles. *Communication et organisation*(30), 12-46. Consulté sur :10.4000/communicationorganisation.3442
- Pelissier, M. (2009). Étude sur l'origine et les fondements de l'intelligence territoriale : l'intelligence territoriale comme une simple déclinaison de l'intelligence économique à l'échelle du territoire ? *Revue internationale d'intelligence économique, Vol 1*(2), 291-303.
- Perles Ribes, J. F., & Ivars-Baidal, J. (2018). Smart sustainability: a new perspective in the sustainable tourism debate. *Investigaciones Regionales – Journal of Regional Research*.
- Pradhan, M. K., Oh, J., & Lee, H. (2018). Understanding Travelers Behavior for Sustainable Smart Tourism: A Technology Readiness Perspective. *Sustainability*, 10(11).
- Sorokina, E., Wang, Y., Fyall, A., Lugosi, P., Torres, E., & Jung, T. (2022). Constructing a smart destination framework: A destination marketing organization perspective. *Journal of Destination Marketing & Management*, 23, 100688. Consulté sur :<https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2021.100688>

- Wang, J., Xie, C., Huang, Q., & Morrison, A. M. (2020). Smart tourism destination experiences: The mediating impact of arousal levels. *Tourism Management Perspectives*, 35, 100707. Consulté sur : <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2020.100707>
- Xiang, Z., Tussyadiah, I., & Buhalis, D. (2015). Smart destinations: Foundations, analytics, and applications. *Journal of Destination Marketing & Management*, 4. doi:10.1016/j.jdmm.2015.07.001
- Zacklad, M., Alemanno, Sylvie P., & Ihadjadene, M. (2020). Transition numérique, une approche info-communicationnelle ? *Approches Theoriques en Information-Communication (ATIC)*, 1(1), 1-7.

Cultures et relations de la transition hybride par les territoires-projets
Cultures and relations of hybrid transition through project-territories

Johanna Camp
CNAM, DICEN IDF
JCamp@cma-cvl.fr

Manuel Zacklad
CNAM, DICEN IDF
manuel.zacklad@lecnam.net

Béa Arruabarrena
CNAM, DICEN IDF
arruabea@gmail.com

Mots clés : transition numérique, artisanat, territoires, coopération

Keywords: digital transition, craftsmanship, territories, cooperation

Résumé

Partant du constat d'une frugalité des pratiques numériques au sein des organisations artisanales, cet article propose une lecture par la Sémiotique des Transactions Coopératives de la transition hybride et responsable par les territoires-projets. Nous observons les relations, services et activités du numérique responsable, reliant des dispositifs transmédiatiques dans des agencements relationnels et serviciels caractéristiques de l'artisanat. Nous identifions ainsi des typologies de territoires-projets à travers la mise en récit de la transition hybride et responsable des organisations artisanales.

Abstract

Through the analysis of frugal digital practices within craftsmanship organisations, this article provides a reading of hybrid and sustainable transition of project territories through Semiotic of Cooperative Transactions. We observe relations, services and activities of sustainable digital, linking transmediatic devices into service and relational clusters specific to craftsmanship. Thus, we identify project-territories typology through the narrative of hybrid and sustainable transition of craftsmanship organisations.

Cultures et relations de la transition hybride par les territoires-projets

Johanna Camp, Manuel Zacklad, Béa Arruabarrena

Dans un rapport publié en 2015, la DARES¹ projette un scénario cible de transformation des métiers en 2022 où « *les industries et services intensifs en main-d'œuvre peu qualifiée seraient désavantagés par la dimension plus immatérielle de l'économie* ». Entre 2020 et 2022, les entreprises artisanales et les acteurs publics, privés ou consulaires qui les accompagnent ont successivement traversé une crise sanitaire mondiale, des instabilités économiques et géopolitiques affectant le coût de l'énergie et des matières premières², des crises climatiques (canicules, tempêtes localisées³). Quels effets cette succession de crises a-t-elle générés sur la transformation des métiers de l'artisanat tels qu'anticipés par des observateurs experts avant 2020 ? Dans notre étude, nous souhaitons en particulier comprendre comment un contexte de complexité et de frugalité tel que la situation post-COVID affecte la transition numérique des organisations artisanales. Pour ce faire, nous proposons d'établir une typologie initiale des cultures et relations de la transition hybride par les territoires-projets. Cette notion mentionnée par Cristol (2021) trouve ici une lecture en Sciences de l'Information et de la Communication pour comprendre comment un contexte de ressources et moyens contraints conduit à une transition hybride responsable⁴ et émancipatrice ou subie et destructrice.

Cette étude s'appuie sur une approche socio-anthropologique dans le cadre d'une recherche-action (Allard-Poési, 2003) menée au sein de la Chambre de Métiers et de l'Artisanat Centre-Val de Loire (CMA CVL). Les cultures et relations de la transition hybride y sont analysées par une mise en récit partagée par les collaborateurs et les entreprises artisanales, mobilisant la Sémiotique des Transactions Coopératives (Zacklad, 2020). Dans une partie introductive, nous explicitons le contexte de complexité et de frugalité de la transition hybride des organisations artisanales en Région Centre-Val de Loire en particulier, à travers une synthèse des récits de transition. Cette synthèse est complétée dans une deuxième partie par les bases théoriques des territoires-projets, observation par la STC des agencements de dispositifs transmédiateurs. Pour confronter les bases théoriques des territoires-projets que forment ces dispositifs aux communautés de transition de l'artisanat, nous observons la transition hybride dans à travers les résultats du programme « FabCVL » dans une troisième partie. Cette analyse nous permet de formuler une typologie initiale des cultures et relations de la transition hybride et responsable des organisations artisanales par les territoires-projets.

Présentation du terrain : transition hybride de l'artisanat

Notre observation se déroule au sein de la Direction Régionale Coordination Appui Performance (DR CAP) de la CMA CVL. Créée en 2021 à la suite de la régionalisation des CMA⁵, elle a pour objectif d'accompagner les collaborateurs et leurs artisans dans la prise en main des outils numériques (outils métiers et outils bureautique, applications de collaboration et d'analyse de données). Pour cela, elle met en place des activités internes d'acculturation, de formation, d'accompagnement projet et d'études qualitatives et quantitatives. Avec des moyens

¹ Source : [Les métiers en 2022 | Dares \(travail-emploi.gouv.fr\)](https://travail-emploi.gouv.fr/la-dares/les-metiers-en-2022)

² Source : [note de conjoncture sem1-2022 - vf3.pdf \(crma-centre.fr\)](https://crma-centre.fr/notes-de-conjoncture/sem1-2022-vf3.pdf)

³ Le lundi 23 mai 2022, une violente tempête balaye le Sud de l'Indre, causant de nombreux dégâts notamment dans la filière automobile de l'artisanat (Source : [À Châteauroux, les concessionnaires auto se reconstruisent après l'orage du 22 mai 2022 \(lanouvellerepublique.fr\)](https://lanouvellerepublique.fr/indre/actualites/2022/05/23-a-chateauroux-les-concessionnaires-auto-se-reconstruisent-apres-l-orage-du-22-mai-2022))

⁴ Le numérique responsable s'entend ici au sens défini par l'Institut du Numérique Responsable sur un plan écologique, humain et économique : <https://institutnr.org/charte-numerique-responsable>

⁵ Source : [Notre régionalisation | Artisanat.fr](https://artisanat.fr/la-régionalisation)

et ressources contraints par le contexte post-COVID, la direction parvient en 2023 à mobiliser plusieurs milliers de participations dans une organisation de 650 collaborateurs, initiant des projets opérationnels et stratégiques dans le numérique responsable. Notre observation initiale vise à comprendre comment ces communautés de collaborateurs et d'artisans ont mobilisé la coopération, l'innovation et l'information de proximité pour se transformer (Stiegler, 2005).

L'analyse des diagnostics numériques des artisans menés par les conseillers numériques et des besoins des collaborateurs issus des enquêtes de l'Observatoire de l'Artisanat en 2022 permet d'identifier les dispositifs transmédiateurs, actants transactionnels et artefacts médiateurs porteurs de valeurs de la transition numérique, dans leurs dimensions humaines, organisationnelles et technologiques (Zacklad, 2020). Ces données nous permettent de d'observer la transition numérique du point de vue de l'utilisateur (les entreprises artisanales) et d'un fournisseur de service public de proximité (la CMA CVL). Les récits de transition font apparaître une transition par communautés dispositives où artisans et acteurs de l'accompagnement coopèrent via des activités transmédiatisées. Cette identification des dispositifs nous permet de révéler les conditions de frugalité et de complexité de la transition hybride :

- Des communautés de transition qui subissent des situations de tension (manque de ressources financières, manque de compétences, manque de temps), partagées par des artisans et collaborateurs exprimant des difficultés face à des fonctionnalités ou outils numériques complexes,
- Des communautés de transition qui libèrent leur créativité (solidarité des clients ou des équipes, ou l'envie d'innovation et de modernité), partagées par des artisans et collaborateurs exprimant un enthousiasme créatif face aux outils numériques considérés comme indispensables.

Ce sont ces problèmes ou solutions partagés dans les espaces et temps de la transition qui nous conduisent à caractériser les territoires-projets : ces communautés semblent évoluer dans des espaces hybrides (sites multiples des CMA, Centres de Formation des Apprentis, ateliers des artisans, espaces et activités numériques en ligne ou en présentiel) dont les ressources et services permettent la co-production d'un patrimoine de connaissances et de savoir-faire communs, mais également un imaginaire commun de valeurs éthiques et risques perçus remédiatisés.

Au sein de ces communautés, les actants transactionnels présentent différentes postures en fonction des transitions observées. Les organisations artisanales peuvent par exemple présenter des attitudes de conquête (la transformation d'un savoir-faire métier dans une expertise mise à disposition d'un Tiers-Lieu, par exemple), de défense (de la proximité territoriale ou de l'identité artisanale), ou de co-construction (par la mise en place de matériel ou service numérique commun). Selon nous, les territoires-projets se caractérisent par une territorialisation hybride des activités, milieux et relations, révélatrice d'une subjectivation de valeurs remédiatisées par les dispositifs de transition (Zacklad, 2020). En caractérisant ces territoires projets en STC, nous souhaitons comprendre comment le contexte de frugalité ou de complexité conduisent à une transition subie (conditions destructives) ou émancipatrice (conditions créatives).

Cette expérimentation nous demande d'effectuer un « pas de côté » pour sortir d'une lecture performative de la transition numérique et en analyser les conditions de capacitation et d'émancipation dans une posture théorique qui nous permet d'en comprendre les composantes transactionnelles, notamment servicielles et relationnelles. Nous pourrions ainsi expliciter comment les communautés de transition remédiatisent les usages de la transition hybride. En particulier, comment cette remédiatisation conduit-elle à des pratiques responsables en contexte de frugalité et de complexité ?

Approche théorique des territoires-projets

Une recherche bibliographique nous permet d'identifier des publications spécifiques au secteur de l'artisanat, principalement constituées d'articles en sciences de gestion et de rapports économiques. Par exemple, une typologie de l'innovation-conception (Bréchet *et al.*, 2008) présente le cadre spécifique de l'innovation de proximité de l'artisanat, et une typologie d'entreprises responsables (Merlet 2020) établit un lien quantitatif entre la maîtrise des outils numériques et la mise en place de pratiques responsables. L'approche évolutionniste de Blanchard et Albert-Cromarias (2021) souligne une répartition inégale entre les territoires urbains et ruraux des compétences de négociations des artisans. Par ailleurs, nous trouvons dans « les territoires apprenants » de Cristol (2021), la « sociologie du numérique au travail » (Benedetto Meyer, 2020) et « l'innovation frugale » de Maric et al. (2016) des typologies de communautés professionnelles qui relient les apprenants aux organisations de la capacitation dans la transition numérique et leur créativité en contexte de manque. Cependant, ces différentes typologies ne reflètent pas la situation transactionnelle de capacitation des artisans. Il nous semble que pour comprendre et caractériser les cultures et relations de la transition hybride, les SIC et la Sémiotique des Transactions Coopératives ont pour objectif précis d'analyser les conditions de capacitation des communautés de transition. Par exemple, la quantification de soi (Arruabarrena, 2016) et les espaces et milieux de coopération de la transition (Zacklad, 2020 ; Zacklad *et al.*, 2021) nous permettent de comprendre la territorialisation hybride de la créativité des communautés de transition en lien avec les données, pratiques et usages co-crésés. Aussi, nous proposons l'approche théorique suivante :

- Les agencements de dispositifs des territoires projets peuvent d'une part être complexes et mouvants, créant des postures par la subjectivation des valeurs-éthiques et l'imaginaire commun d'un risque perçu de substitution ou de rationalisation (Astier et Labour, 2021). L'émancipation ou la destruction observées au sein des communautés de transition seraient, dans ce cas, conditionnées par la capacité leur capacité à défendre « les valeurs-ressources » des territoires-projets.
- Les agencements peuvent d'autre part être conviviaux et permettre une sérépendité et des aménités avec un degré de contrôle et une réflexivité variable. Ces conditions de capacitation et de coopération amènent à la co-création par l'action collective des communautés de transition. Elles sont dépendantes de la proximité physique et relationnelle des actants, dans une approche hybride de milieux et espaces de transactions formelles et informelles formant un « patrimoine d'espaces » des territoires-projets (Billaudot, 2005). Les modalités d'accès et la capacitation permises par ce patrimoine influeraient sur l'émancipation ou la dépendance des acteurs.
- Les agencements de dispositifs peuvent enfin être informationnels et permettre une relation entre les utilisateurs et les données pour co-produire des espaces et relations remédiatisés par des réseaux de services et d'information. Ces réseaux permettent de nouvelles coopérations territorialisées collaboratives et capacitantes ou dépendantes d'une expertise forte en facilitation (Lombardo-Fiault, 2017).

Afin de confronter cette approche théorique des territoires-projets aux communautés de transition, nous nous basons sur cette proposition pour analyser les résultats de l'observation participante des récits des participants du programme « FabCVL ».

FabCVL : observation participante de la transition hybride

À travers 22 entretiens exploratoires et une trentaine de rapports d'étonnement, nous proposons à 13 participants de la DR CAP de suivre le programme interne « FabCVL » pour obtenir des

diagnostics personnalisés nous permettant de mettre en récit les transitions numériques des agents. Mobilisant les grilles d'analyse en STC pour comprendre les composantes transactionnelles des communautés, cette lecture nous permet de questionner les leviers d'engagement ancrés et les sondes d'explicitation de la transition hybride à travers ses effets de dispositifs (Zacklad et Catoir-Brisson, 2021). Les communautés sont déterminées de manière expérimentale en fonction de missions, intérêts, pratiques ou objectifs communs.

Résumé : Observation des Communautés de transition FabCVL

Outils d'analyse pratique	Les participants commencent leur transition par une étape d'analyse, avec comme leviers d'engagement le suivi et les assistances projet en présentiel. Les sondes d'explicitation sont constituées de formations et ateliers, présentation de projets et de résultats.
Données utiles	Les participants partagent des priorités d'innovation et de coopération. La capacitation et la sérépendité s'effectuent par la découverte conviviale, la gestion de projet et l'assistance. Convivialité des « Cap'uccino » et tensions des projets techniques (gestion documentaire, RGPD, qualité).
Communautés de mission	Les participants ont des missions communes. Trois types de mission sont possibles : orientée opérations avec un agencement en constellation autour de l'harmonisation des usages, coordination avec un agencement libre autour de l'enthousiasme, la créativité et l'indépendance, accompagnement avec agencement en co-construction autour de la recherche de solutions efficaces.
Innovation responsable	Les participants défendent une approche responsable du numérique. La capacitation passe par l'accompagnement et le suivi qualitatif et quantitatif des projets. Un risque de substitution est lié aux contraintes culturelles, manque de ressources et de temps. Un risque de rationalisation est lié à la recherche de praticité et d'efficacité des solutions.
Transition zen	Les participants s'engagent dans des projets longs avec des compétences stratégiques. Ils partagent un imaginaire commun de méthodes « pas à pas », subjective leur transition à travers la gestion des données et l'accès aux espaces ressources. La territorialisation fait apparaître des espaces et temps de transition modulables et adaptables.

Tableau 1- Observation des communautés de transition

Nous observons pour commencer les services co-cr  s par la communaut   de « l'innovation responsable ». On observe au sein de cette communaut   des contraintes li  es aux incompr  hensions culturelles et au manque de temps. Cependant, dans ce contexte, elle obtient des relations nouvelles, comme des partenaires et des pairs de confiance. Pour cela, la communaut   assemble un agencement de dispositifs o   la frugalit   est cr  ative si les valeurs ressources communes sont pr  serv  es dans des projets communs comme les « *Human Tech Days*⁶ » par exemple. Les conditions sont destructives lorsque l'automatisation remplace les relations authentiques ou que le langage est jug   trop excluant (anglicisme, vocabulaire de start-up).

Nous poursuivons notre analyse en observant les espaces et milieux mobilis  s par la communaut   de « la transition zen ». Les dispositifs structurent un apport de solutions d  di  es ou la d  couverte, la formation    de nouvelles comp  tences, mais se heurtent    des fonctionnements en silo o   les outils requi  rent un temps cons  quent d'adaptation au m  tier et de prise en main assist  e. Les artefacts m  diateurs constituent un patrimoine de connaissances et solutions communes en conditions cr  atives, par exemple les r  seaux sociaux et espaces de partage de documents adapt  s aux usages m  tiers (Imhoff, 2018). Ils excluent des participants lorsque les conditions sont destructives, avec un rejet et l'abandon de solutions face    la multiplicit   des outils.

Enfin, nous observons les relations co-cr  e  es par la communaut   « des outils pratiques d'analyse ». Elle pr  sente une posture de conqu  te pour augmenter les participations dans une approche de pilotage de performance, ou de service pour   tre    l'  coute des collaborateurs. En contexte de frugalit   et de complexit   cr  atives, cette communaut   rem  diatise les informations (donn  es,   tudes, tutoriels, cas d'usage) dans un r  seau de solutions aboutissant    de nouvelles connaissances. La communaut   g  n  re   galement une expertise sp  cialis  e et la d  pendance    la facilitation des connaissances par des tiers, pour l'administration des groupes ou la compr  hension du cadre juridique des activit  s par exemple.

Cultures et relations des territoires projets de la transition hybride : une typologie initiale

Pour caract  riser les cultures et relations des communaut  s de transition, nous analysons dans cette partie comment la subjectivation, la territorialisation et la co-cr  ation permettent une transition responsable. Nous tentons ainsi de proposer une lecture transactionnelle du num  rique responsable, explorant la dimension humaine et l'acceptabilit   sociale de ce dernier. Cette discussion nous m  ne    identifier les effets de dispositifs de la transition hybride, et notamment les cultures et relations en conditions cr  atives ou destructives de frugalit   et de complexit  .

⁶ Ev  nements pr  sentiels sur la th  matique du num  rique responsable organis  s par la R  gion Centre-Val de Loire : <https://www.humantechdays.fr/>

Contexte de frugalité et de complexité **Analyse de la transition hybride et responsable par les territoires-projets des communautés FabCVL**

<i>Contexte de frugalité forte</i>	Valeurs-Ressources : subjectivation des valeurs-éthiques, imaginaire commun des risques-perçus	Conditions créatives	Conditions destructrices
		Défense : Préservation des valeurs-ressources	Substitution : Peur de la concurrence / défiance
<i>Contexte de complexité forte</i>	Patrimoine : espaces et lieux hybrides de proximité relationnelle	Coopération : co-création par l'action collective	Exclusion : accès et usages en silos ou restreints
<i>Contexte de frugalité et complexité fortes</i>	Savoirs : connaissances et relations remédiatisés par la coopération et les réseaux d'informations	Service : création de nouvelles connaissances	Expertise : dépendance à la facilitation

Tableau 2 - Typologie initiale des cultures et relations de la transition hybride par les territoires projets

Selon notre observation initiale, les valeurs-ressources et les risques perçus remédiatisés pourraient permettre d'une part de protéger et pérenniser l'existant (connaissances, expérience et équipement...). Dans un contexte de frugalité, la transition hybride pourrait faciliter une meilleure utilisation des matériels et plateformes numériques des communautés, participant à la durabilité des dispositifs (Merlet, 2020). Cependant, cette culture serait limitée par des relations basées sur la crainte de la substitution, la perte d'autonomie, de valeur ou de sens. Le patrimoine d'espaces et milieux ainsi agencés permettrait une culture d'action collective, comme des événements ludiques et créatifs collectifs. Dans un contexte de complexité, la transition hybride serait également dépendante de relations par métiers ou territoires qui peuvent entraver l'accès et l'usage de ce réseaux d'espaces (manque de connaissance, de ressources financières et de temps). La transition hybride permettrait ainsi des usages numériques responsables au sens de l'inclusion et de l'accessibilité. Enfin, les réseaux d'information et services des territoires-projets faciliteraient la solidarité et la convivialité en conditions créatives. Dans un contexte de frugalité et de complexité, les relations pourraient créer une dépendance à l'expertise d'un intégrateur ou prestataire. En cela, la transition hybride participerait à un numérique responsable si la remédiatisation aboutissait à la capacitation partagée des actants de la communauté.

Au terme de cette observation initiale, les territoires-projets pourraient proposer un nouveau cadre d'évaluation responsable de la transition hybride par la STC à partir de trois composantes relationnelles et culturelles en contexte de frugalité et de complexité :

- Les valeurs-ressources : une subjectivation et un imaginaire commun orientés défense (créatifs) ou défiance (destructeurs)

- Le patrimoine hybride : des espaces et milieux de proximité relationnelle orientés coopération (créatifs) ou exclusion (destructeurs)
- Les savoirs : des connaissances et relations collaboratives (créatives) ou dépendantes d'une expertise (destructrices)

Bibliographie

- Allard-Poesi, F., Perret, V. (2003). La recherche-action. Dans Y. Giordano. *Conduire un projet de recherche, une perspective qualitative* (pp. 85-132). EMS. Consulté sur : hal-01490609
- Arruabarrena, B. (2016). Le Soi augmenté : Les pratiques numériques de quantification de soi comme dispositif de médiation pour l'action. [Thèse de doctorat, CNAM]. Consulté sur : <https://theses.hal.science/tel-01694020v2/document>
- Cristol, D. (2021). *Territoires apprenants : usages et imaginaires pour apprendre ensemble*. Territorial Editions.
- Imhoff, C. (2018). *Penser la collaboration dans les organisations à partir des communautés virtuelles sur le réseau social d'entreprise : rapports sociaux et modes de régulation émergents : continuités, contradictions et/ou ruptures* [Thèse de doctorat, CNAM]. Consulté sur : Theses.fr. <https://www.theses.fr/2018CNAM1174>
- Maric, J., Rodhain, F., Barlette, Y. (2016). *Frugal innovations and 3D printing: insights from the field*. *Journal of Innovation Economics & Management*, 2016/3 (n°21), 57-76
- Merlet, J. (2020). *Transformation numérique des entreprises, innovation et Responsabilité Sociale d'Entreprise (RSE)* [Thèse de doctorat, Université de Rennes 1]. Consulté sur : <https://ged.univ-rennes1.fr/nuxeo/site/esupversions/73f28f2f-c16f-4bff-a1ed-e69386a5b29a?inline>
- Lombardo-Fiault, B. (2017). *Collaboration numérique et nouvelles formes de visibilité professionnelle : proposition d'une méthodologie et d'un dispositif réflexif d'adoption des pratiques collaboratives* [Thèse de doctorat, Paris 8]. Consulté sur : <https://www.theses.fr/2017PA080097>
- Stiegler, B. (2005). *Ré-enchanter le monde, la valeur esprit contre le populisme industriel*. Champs Essais. Flammarion.
- Zacklad, M. (2018). Vers une permaculture des milieux d'activité partagés. *Quelles communications, quelles organisations à l'ère du numérique. Actes du colloque de Cerisy, 2017*.
- Zacklad, M. (2020). Changements de régimes de conversation dans la transition numérique. *Approches Théoriques en Information-Communication*, 2020, 1, 7-40.
- Zacklad, M., Catoir-Brisson, M.-J. (2021). Culture de la conception et du design dans la recherche-intervention en SHS. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 23, 2021.
- Zacklad, M., Arruabarrena, B., Berthinier-Poncet, A., Guezel, N. (2021). Les labs d'innovation interne : typologie des innovations, approche plateforme, rôle du design. *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)* 2021/1 (N° 2), 127-161

Tiers-lieux : des espaces pour expérimenter les transitions socio-environnementales ?
Third places: spaces for experimenting with socio-environmental transitions?

Nathalie Fournier de Crouy
Université de Lorraine, IFG (Institut François Gény)
nathalie.fournier-de-crouy@univ-lorraine.fr

Corinne Martin
Université de Lorraine, Crem (Centre de recherche sur les médiations)
corinne.martin@univ-lorraine.fr

Gautier Raguenaud
BLIIDA (Tiers-lieu d'inspiration, d'innovation et d'intelligence collective)
gautier.raguenaud@bliida.fr

Mots-clés : Tiers-lieux – numérique – communs – gouvernance – transitions socio-environnementales

Keywords : Third Places – Digital – Commons – Governance – Socio-Environmental Transitions

Résumé

Les tiers-lieux (ni la maison, ni le travail), espaces hybrides, au cœur de la transformation digitale, peuvent favoriser les diverses transitions socio-environnementales, à condition de réussir à mettre en œuvre une gouvernance démocratique, avec les usagers et les citoyens du quartier urbain/rural, autour de communs co-construits. Ancrés historiquement dans la numérisation de la société, les tiers-lieux pourraient faire advenir une forme d'économie coopérative, moins compétitive, plus durable et plus solidaire (avec inscription dans l'économie sociale et solidaire). L'étude de cas d'un tiers-lieu en plein évolution est présentée, grâce à une méthodologie de type recherche-action, incluant des universitaires et un responsable du développement d'un tiers-lieu urbain (regards croisés entre des chercheuses en SIC, en droit privé et un acteur du monde socio-économique).

Abstract

Third places (neither home nor work), hybrid spaces, at the heart of the digital transformation, can foster various socio-environmental transitions, provided they succeed in implementing democratic governance, with users and citizens of the urban/rural area, around co-constructed commons. Historically anchored in the digitization of society, third places could bring about new form of economy, more sustainable and more solidary (social and solidarity economy). The case study of a third place in full evolution is presented, thanks to a methodology of type research-action, including academics and a person in charge of the development of an urban third place (crossed glances between the SIC, the private law and an actor of the socio-economic sphere).

Tiers-lieux : des espaces pour expérimenter les transitions socio-environnementales ?

Nathalie Fournier de Crouy, Corinne Martin, Gautier Raguenaud

Notre proposition vise à montrer comment les tiers-lieux, espaces au cœur de la transformation digitale, peuvent favoriser les diverses transitions socio-environnementales, et notamment l'inscription dans l'ESS (économie sociale et solidaire) (Moulévrier, 2022), à condition de réussir à mettre en œuvre une gouvernance partagée avec les usagers et citoyens des quartiers, autour des communs co-construits.

Un ancrage historique des tiers-lieux dans le numérique et la numérisation de la société : vers une nouvelle forme d'économie durable ?

Le mouvement des tiers-lieux a pris de l'ampleur en France, soutenu par divers financements de la puissance publique au niveau national et régional avec les collectivités territoriales (appels à projets, appels à manifestation d'intérêt et labellisations tels les Ateliers Partagés, les Manufactures de proximité, etc.) et l'association nationale fondatrice des tiers-lieux vient, à la demande du gouvernement, de se transformer en GIP (groupement d'intérêt public : France Tiers-Lieux, 2022). L'intérêt général qu'ils représentent est ainsi reconnu. Nouveaux espaces de *Coworking*, *FabLab*, *LivingLab*, *Makerspaces*, *Repair Café*, ateliers partagés, etc., ils seraient 2500 recensés en France (3000 à 3500 estimés en 2022, rapport Levy-Waitz, 2021). Leur définition n'est pas simple (Burret, 2015), car il s'agit d'un objet protéiforme et les acteurs sociaux qui participent à sa création et son fonctionnement lui préfèrent la caractéristique non essentialiste de « faire tiers-lieux¹ », laquelle renvoie d'emblée à la culture internet, la culture du numérique dont ils sont issus et qui les constitue : celle des *makers*, (Lallement, 2015, 2020), ces bidouilleurs créatifs et inventifs, qui revendiquent et pratiquent le « faire ensemble », dans un souci de partage, ce partage étant l'une des valeurs *princeps* revendiquée par les pionniers de l'internet.

Ces tiers-lieux, espaces hybrides, sont souvent présentés comme des laboratoires d'expérimentation, de rencontre entre des « entités individuées », « avec un engagement intentionnel », œuvrant à « la conception de représentations communes » (Burret, 2017). Ils permettraient de penser les transitions socio-environnementales (et notamment la transition digitale et écologique) indispensables à la société face aux défis actuels. Ainsi, les tiers-lieux sont-ils vantés comme des outils d'attractivité des territoires, créant de la richesse qui serait orientée vers une économie plus durable, empreinte de plus de justice sociale, pour inventer le monde de demain face aux défis civilisationnels.

Notre hypothèse est que ces tiers-lieux ne pourront remplir ces divers rôles et missions ambitieux sur les territoires – favoriser les transitions socio-environnementales – qu'à la condition de pouvoir mettre en œuvre une gouvernance partagée autour de communs co-construits par les divers acteurs sociaux de ces territoires (incluant des collectifs de citoyens des quartiers, ou du monde rural), dans une démarche de démocratie participative.

Communs et gouvernance partagée des tiers-lieux

En effet, les tiers-lieux ont cherché à s'inscrire dans le courant de philosophie politique initié par Elinor Ostrom et consacrant le retour des biens communs, des communs (y compris les communs informationnels) (Ostrom, 2010 ; Coriat, 2015). Il a été montré combien les tiers-

¹ Cf. Les Rencontres nationales des tiers-lieux, 2022. <https://francetierslieux.fr/evenement-faire-tiers-lieux-17-20-octobre-2022/>

lieux peuvent, à certaines conditions, constituer des espaces d'expérimentation des communs, (Martin, Pereira, 2021), voire du commun (au sens du principe du commun) (Dardot & Laval, 2014), en ce qu'ils favorisent des rencontres (entre origines et métiers très divers) au sens défini par Antoine Burret (2018) et mutualisent des pratiques (savoirs, savoir-faire, outils, etc.) et des représentations co-construites dans un agir commun. Certes, des limites inhérentes à la définition juridique des communs en France se dressent : comment les dépasser au-delà du clivage public-privé, État-marché ? Quelles alternatives sont-elles possibles ? (Rochfeld, 2022 ; Parance, Saint Victor, 2014 ; Dardot, 2016 ; voir aussi les travaux de la commission Rodotà en Italie, Cornu et al., 2021).

Corollairement, la question fondamentale de la gouvernance partagée, gouvernance polycentrique, telle qu'elle est définie par Elinor Ostrom (avec les faisceaux de droits selon les acteurs et leur niveau de participation) (Ostrom, 2010 ; Coriat, 2021), est posée. Comment la mettre en œuvre, incluant la participation citoyenne (avec quel degré d'engagement/concernement ?), dans un contexte de crise des représentations, dans nos sociétés contemporaines ? Ce sont toutes ces questions liées tant à la gouvernance qu'au développement corollaire d'une économie sociale et solidaire, que nous allons aborder à travers l'étude de cas du tiers-lieu messin BLIIDA.

Étude du tiers-lieu urbain BLIIDA : recherche-action avec universitaires et acteurs du terrain

Origine et histoire de BLIIDA, Metz

L'étude de cas du tiers-lieu BLIIDA mobilise une méthodologie de recherche-action avec deux universitaires (sciences de l'information et de la communication et droit privé/droit des affaires) et un professionnel responsable du développement à BLIIDA. Cette démarche est heuristiquement féconde, en ce qu'elle favorise la rencontre de plusieurs approches complémentaires qui peuvent se nourrir réciproquement, entre disciplines, mais aussi avec le terrain. En d'autres termes, après une pratique déjà ancienne² de ce terrain particulier que constitue le tiers-lieu BLIIDA, nous souhaitons analyser son évolution et sa reconstruction juridique, autour d'une structure de type coopératif impliquant une gouvernance partagée, avec une inclusion potentielle des citoyens du quartier, de la cité. En effet, BLIIDA est d'abord né en 2014 d'une initiative de la collectivité locale, laquelle avait confié une friche industrielle (30 000 m², ancien entrepôt des TCRM, transports en commun de la région messine) en centre-ville à un groupe d'artistes et acteurs culturels locaux, afin de créer de la richesse (économique, sociale et culturelle) sur le territoire. Sont ainsi apparus un espace de coworking, un incubateur ESS (économie sociale et solidaire), un incubateur culturel (Fluxus), et divers artisans d'art et entrepreneurs, relevant du champ des médias³ et des industries culturelles et créatives (ICC).

L'ESS comme mode d'entreprendre au sein de BLIIDA

D'emblée, la très grande majorité de ces divers acteurs-résidents de BLIIDA (80 résidents – entités – pour quelques 100 à 120 travailleurs sur le site) s'est reconnue comme mettant en œuvre la philosophie et les principes de l'ESS (Moulévrier, 2022), lesquels structurent

² L'une des auteurs, Corinne Martin, a été responsable d'un projet CPER (contrat de plan Etat-Région, 2017-2019) sur les tiers-lieux, au cours duquel a été produit un documentaire sur les tiers-lieux lorrains, destiné au grand public, et réalisé par Fensch Toast, société de production audiovisuelle résidente de BLIIDA depuis son origine. Accès : <https://ultv.univ-lorraine.fr/playlist/212-dis-cest-quoi-un-tiers-lieu/?p=1> (le corpus originel ayant servi de base à la réalisation de ce documentaire est constitué des entretiens semi-directifs réalisés par l'auteure, avec les divers acteurs de ces tiers-lieux lorrains, et de notre participation active à divers événements, organisés notamment depuis 2017 à BLIIDA, Metz).

³ Par exemple, la chaîne YouTube MamyTwink, résidente depuis l'origine, qui compte aujourd'hui 2 millions d'abonnés. https://www.francetvinfo.fr/culture/patrimoine/histoire/le-collectif-mamytwinck-et-sa-chaîne-sur-l-histoire-aux-2-millions-dabonnes-publie-un-livre-sur-les-heros-oublies-de-la-guerre_5484972.html

l'essentiel de leurs activités de consommation/production. Qu'en est-il effectivement ? Les contours de l'ESS sont définis principalement par la loi du 31 juillet 2014⁴ et la loi Pacte du 22 mai 2019⁵. Ainsi, l'article 1 de la loi du 31 juillet 2014, définit-il l'économie sociale et solidaire comme « *un mode d'entreprendre et de développement économique adapté à tous les domaines de l'activité humaine auquel adhèrent des personnes morales de droit privé* » et qui répond aux trois principes suivants : une utilité sociale autre que le seul partage des bénéfices, une gouvernance démocratique et une lucrativité limitée⁶. Selon l'article 2 du décret d'application⁷, l'utilité sociale correspond à l'une des quatre conditions légalement prévues dont notamment :

« avoir pour objectif de contribuer à la préservation et au développement du lien social ou au maintien et au renforcement de la cohésion territoriale » ou « avoir pour objectif de concourir au développement durable, à la transition énergétique, à la promotion culturelle ou à la solidarité internationale, dès lors que leur activité contribue également à produire un impact soit par le soutien à des publics vulnérables, soit par le maintien ou la recréation de solidarités territoriales, soit par la participation à l'éducation à la citoyenneté »

Eu égard aux statuts de l'association⁸, dont l'un des buts est « d'inventer, puis d'initier et de construire l'animation, la gestion et le développement global du site TCRM-BLIDA »⁹ l'inscription dans cette utilité sociale est patente, dès lors que nous avons pu observer combien elle favorise le « faire ensemble » entre résidents, comme une forme d'expérimentation au travers d'un agir commun, avec des espaces et machines-outils partagés, des échanges entre métiers, des co-activités créatrices de lien, etc. (Martin, Pereira, 2021).

Pour le troisième critère, celui de la lucrativité limitée, il semble de même tout à fait respecté, puisque la gestion de BLIIDA est conforme aux principes suivants de la loi : « *Les bénéficiaires sont majoritairement consacrés à l'objectif de maintien ou de développement de l'activité de l'entreprise et les réserves obligatoires constituées (dites « fonds de développement ») ne peuvent pas être distribuées* »¹⁰. Et l'on constate en effet que « *l'Association poursuit un but non lucratif* »¹¹, ce qui est très clairement mentionné dans l'article 2 de l'objet social de l'association TCRM-BLIDA.

La question de la gouvernance de BLIIDA

En revanche, la question du critère de gouvernance démocratique et participative semble bien plus complexe. Une analyse approfondie, liée à notre connaissance du terrain, s'impose. En effet, *a priori*, les statuts officiels de l'association TCRM-BLIDA (2017, puis 2019) laissent apparaître une gouvernance de type démocratique, avec un conseil d'administration composé de 25 à 36 administrateurs, élus en AGO, parmi les représentants des 10 à 14 membres de droit, des 11 à 16 membres qualifiés et des 4 membres résidents¹². Ainsi, la prise de décision semblerait partagée, même si la répartition est inégale (*cf.* le poids relativement faible des résidents, lesquels étaient totalement absents des statuts 2017 de l'association). Mais plus encore, il apparaît que les membres qualifiés, représentant des institutions locales (banques, établissements publics culturels locaux, autres associations locales, etc.), demeurent très

⁴ Loi n°2014-856 du 31 juillet 2014 relative à l'économie sociale et solidaire.

⁵ Loi n°2019-486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et la transformation des entreprises.

⁶ Art. 1,3° de la loi prévoit : « a) Les bénéficiaires sont majoritairement consacrés à l'objectif de maintien ou de développement de l'activité de l'entreprise ; b) Les réserves obligatoires constituées, impartageables, ne peuvent pas être distribuées ».

⁷ D. n°2015-858, 13 juillet 2015.

⁸ C'est une forme sociale associative : « TCRM-BLIDA » qui gère le tiers-lieu.

⁹ Statuts de l'association TCRM-BLIDA, 2019, p. 1 « Article 2 : objet ».

¹⁰ Art. 1,3° Loi du 31 juillet 2014, *op. cit.*

¹¹ Statuts de l'association, *op. cit.*, p. 1.

¹² Art. 16, statuts, p. 8 : « 10 à 14 administrateurs élus parmi les représentants des membres de droit ; 11 à 16 administrateurs élus parmi les représentants des membres qualifiés ; 4 administrateurs élus parmi les représentants des résidents ».

proches des élus politiques (membres de droit), voire font partie intégrante de l'équipe municipale et/ou de celle de la métropole. C'est ainsi que l'existence même de BLIIDA a été gravement remise en cause par la nouvelle municipalité, installée lors des dernières élections de 2020. Comme nous l'avons démontré en détail (Martin, Pereira, 2021) : « Ce n'est pas seulement son modèle économique qui fragilise cette structure financée à hauteur de 60 % par des subventions, c'est aussi et surtout son mode de gouvernance ».

Dès octobre 2020, un nouveau bureau de l'association a été élu, avec un nouveau président (un jeune étudiant entrepreneur de 23 ans, colistier du maire, et qui démissionnera 2 mois plus tard). Le nouveau maire a commandité un audit (financier) auprès du cabinet EY, s'interrogeant sur le fonctionnement et la viabilité de BLIIDA d'une manière générale, mais aussi plus particulièrement sur le projet avorté de travaux (devis de 12 millions d'euros pour la mise aux normes du bâtiment, en termes d'économie d'énergie et d'accueil du public), lequel projet avait été élaboré (non acté) par l'ancienne équipe municipale/métropole de Metz. Néanmoins, le nouveau maire a accepté d'installer une nouvelle équipe (nouveau directeur et nouveau président de l'association), laquelle équipe a réussi à fonctionner durant la crise sanitaire, à installer une confiance réciproque avec les élus, afin de porter à présent de nouveaux projets, avec une nouvelle stratégie et une volonté d'installer une autre forme de gouvernance.

Une volonté de « dépolitiser » l'association : vers une forme sociale de SCIC¹³ ? Mais demeure entière la question du foncier...

Avec cette nouvelle équipe, le bureau de l'association a évolué et la majorité des élus municipaux/métropolitains a fait le choix de se retirer de l'association¹⁴. Après un partage d'expériences avec d'autres tiers-lieux au niveau national, la réflexion laisse apparaître que la gestion et l'animation autonomes de ce site, dans le sens d'une prise de distance avec les politiques¹⁵, devront passer par l'acquisition du foncier. Rappelons en effet que c'est une société anonyme d'économie mixte locale (créée par la collectivité territoriale) qui est propriétaire du site et des bâtiments¹⁶, à laquelle les résidents versent les loyers/charges mensuels, mais qui n'entreprend aucun investissement ni projet d'amélioration du bâtiment, entravant ainsi tout développement futur pour BLIIDA.

Pour cela, la structure juridique la plus adaptée pour porter un tel projet de développement s'avère être une SCIC. Le fonctionnement « 1 personne, 1 voix », avec des collèges de vote, permet de garantir une certaine autonomie des membres fondateurs, porteurs du projet (par exemple 45 % des voix), de laisser une place aux salariés (par exemple 10 %) aux élus politiques (par exemple 10 %), le reste revenant à divers partenaires impliqués dans le projet. L'intérêt de ce statut est triple : d'une part, il permet de toucher des subventions, d'autre part, d'aller chercher des emprunts et levées de fonds (nombre illimité des sociétaires, avec possibilité d'émettre des titres participatifs sans les voir entrer dans le conseil d'administration) ; ainsi ce statut juridique offre la possibilité de se développer, tout en préservant l'intérêt général avec une lucrativité limitée, pour rester dans le cadre de l'ESS. Il s'agit en fait d'un modèle vertueux, où les « réserves obligatoires constituées, impartageables, [qui] ne peuvent pas être distribuées »¹⁷, pourraient servir à l'entretien du site (30 000 m²) et aux projets de rénovation thermique des bâtiments¹⁸, afin de participer à la transition

¹³ Société coopérative d'intérêt collectif (statut existant depuis 2001).

¹⁴ Souhaitant, après la forte remise en cause, défendre à nouveau le projet BLIIDA, les élus de la Ville, anciens membres du bureau de l'association, se sont retirés (tous sauf un), afin de pouvoir participer aux débats concernant l'association lors des conseils municipaux (ils étaient en effet obligés de sortir lors de votes concernant des décisions relatives à BLIIDA, pour éviter tout conflit d'intérêts).

¹⁵ L'association qui gère BLIIDA doit éviter l'écueil d'être une association au service de la Ville et de ses élus, tout en restant au service des citoyens.

¹⁶ Un foncier estimé à 2,5 millions d'euros par le service des Domaines.

¹⁷ cf. Art. 1,3° *op. cit.*

¹⁸ Ces anciens hangars qui abritaient les bus sont de véritables « passoires énergétiques ».

énergétique d'une part, et, d'autre part, au soutien de nouveaux projets émergents (par l'attribution de bourses notamment), qui œuvreraient pour favoriser ces transitions socio-environnementales. De même, l'ouverture permanente du tiers-lieu deviendrait possible (bâtiment aux normes pour l'accueil du public) et favoriserait l'intégration dans la cité.

En conclusion, la prise d'autonomie et d'indépendance par rapport à une gouvernance trop proche de la puissance publique (locale) s'est avérée indispensable pour ce tiers-lieu, initié à l'origine, rappelons-le, par cette même puissance publique. Si la SCIC demeure une société de droit privé, elle apparaît pour BLIIDA (et d'autres tiers-lieux en France) comme la structure permettant une gouvernance plurielle, la plus adaptée pour favoriser le développement et la croissance dans le cadre d'une lucrativité limitée, afin de s'inscrire dans l'ESS (économie durable) et préserver l'intérêt général. Mais il faut cependant noter que cela passe par une logique propriétaire, pour acquérir la maîtrise foncière. Si nous étions arrivées à cette même conclusion de la nécessité d'une structure de type coopératif pour une gouvernance démocratique et plurielle (Martin, Pereira, 2021), la réflexion sur les communs nous semble devoir être poursuivie, afin de sortir de ce clivage public-privé (Rochfeld, 2022 ; Parance, St Victor, 2014 ; Dardot, 2016). À quand une évolution juridique dans le droit de divers pays européens, dans la continuité des travaux de la commission Rodotà en Italie (2007-2008, projet de loi novateur n'ayant pu aboutir jusqu'au Parlement, en raison de la chute du gouvernement de l'époque) ? (Cornu et al., 2021).

L'ouverture disciplinaire et les regards croisés – entre des chercheuses en SIC, en droit privé et un acteur du terrain – nous apparaissent nécessaires et féconds pour appréhender ce type d'objets, riches de leur complexité et de leur intérêt sociétal, en ce qu'ils constituent des espaces d'expérimentation des transitions socio-environnementales.

Bibliographie

- Burret, A. (2015). *Tiers-lieux... Et plus si affinités*. FYP Éditions.
- Burret, A. (2018). Refaire le monde en tiers-lieu. *Revue L'Observatoire*, 2, 50-52. Consulté sur : <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2018-2-page-50.htm>
- Coriat, B. (dir.) (2015). *Le retour des communs. La crise de l'idéologie propriétaire*. Les Liens qui libèrent.
- Coriat, B. (2021). *Le bien commun, le climat et le marché. Réponse à Jean Tirole*. Les Liens qui libèrent.
- Cornu, M., Orsi, F. et Rochfeld, J. (dir.) (2021). *Dictionnaire des biens communs*. PUF.
- Dardot, P. (2016). Les limites du juridique. *Tracés. Revue de sciences humaines*, hors-série, 257-270. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/traces.6642>.
- Dardot, P., Laval, C. (2014). *Commun. Essai sur la révolution au XXI^e siècle*. La Découverte.
- Lallement, M. et al. (2020). Les makers contre le coronavirus : quelles leçons pour demain ? *AOC*, juin. Consulté sur : <https://aoc.media/analyse/2020/06/14/les-makers-contre-le-coronavirus-quelles-lecons-pour-demain/>
- Lallement, M. (2015). *L'âge du faire. Hacking, travail et anarchie*. Seuil.
- Lévy-Waitz, P. (2021). *Nos territoires en action. Dans les tiers-lieux, se fabrique notre avenir*. Rapport. Consulté sur : <https://francetierslieux.fr/rapport-tiers-lieux-2021/>
- Martin, C., Pereira, C. (2021). Les tiers-lieux, espaces d'expérimentation du commun ? *Territoires contemporains*, 15, Dossier « L'essor des biens communs. Une analyse pluridisciplinaire des communs », Marchal, H. & Stébé, J.-M. (dir.). Consulté sur : <http://tristan.u-bourgogne.fr/CGC/prodscientifique/TC.html>.
- Moulévrier, P. (2022). Économie solidaire. Dans Fassin D. (dir.). *La société qui vient* (960-975). Seuil.

- Ostrom, E. (2010). *La gouvernance des biens communs : pour une nouvelle approche des ressources naturelles*. Éditions De Boeck Supérieur (1990).
- Parance, B., Saint Victor (de), J. (2014). « *Commons, biens communs, communs* » : une révolution juridique nécessaire. Dans Parance, B. & Saint Victor, de J. (dir.). *Repenser les biens communs*. CNRS Éditions.
- Rochfeld, J. (2022). *Communs*. Dans Fassin, D. (dir.). *La société qui vient* (941-959). Seuil.

Les tiers-lieux culturels comme fabriques de communs : laboratoires d'expérimentation des transitions ?
Cultural third places as commons: Laboratories for experimenting transitions?

Maud Pélissier
IMSIC Toulon-AMU
maud.pelissier@univ-tln.fr

Matina Magkou
SIC.Lab Méditerranée, Université Côte d'Azur
stamatina.magkou@univ-cotedazur.fr

Mots-clés : tiers-lieux culturels, communs, transition, numérique, territoire
Keywords: cultural third places, commons, transition, digital, territory

Résumé

Cette communication propose d'étudier dans le champ de la culture, des espaces culturels singuliers que nous envisageons comme des laboratoires d'expérimentation des transitions contemporaines (culturelle, environnementale et numérique), souvent dénommés sous l'appellation de tiers-lieux culturels. Cette recherche propose d'explorer, par une approche empirique de diverses études de cas, comment ces espaces culturels mobilisent la pensée des communs comme une voie possible pour répondre aux défis de ces transitions contemporaines.

Abstract

This paper aims to study cultural spaces that we consider as laboratories of experimentation of contemporary transitions (cultural, environmental and digital), often referred to as cultural thirdplaces (tiers-lieux culturels). The research proposes to explore, through a multi-case study empirical approach, how these cultural spaces mobilize the concept and theory of the commons as a possible path to meet the challenges of these contemporary transitions.

Note : Cette communication s'inscrit dans le projet de recherche financé par MSH Paris Nord, porté par Maud Pelissier et co-porté Matina Magkou, qui a bénéficié aussi pour ce travail d'une aide du gouvernement français, gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du projet Investissements d'Avenir UCAJEDI portant la référence n° ANR-15-IDEX-01 et de EUR CREATES (projets émergents)

Les tiers-lieux culturels comme fabriques de communs : laboratoires d'expérimentation des transitions

Maud Pélissier, Matina Magkou

Contextualisation et problématique

Cette communication participe d'un projet de recherche aux contours plus larges ayant comme objectif de mieux appréhender la réalité des tiers-lieux culturels (TLC) comme fabrique de communs à l'échelle territoriale et de questionner la portée d'un tel marqueur identitaire. Les TLC constituent des organisations socioéconomiques inédites caractérisées par une territorialisation de leurs projets, une volonté de mettre en œuvre des modes d'émancipation culturelle et des modes de gouvernance démocratiques. En ce sens, ils constituent des espaces propices à la fabrique de nouvelles utopies urbaines en ouvrant la possibilité de liens inédits avec le champ de l'économie sociale et solidaire (Pélissier, Dechamp, Magkou, 2022).

La notion de commun est mobilisée comme étant un marqueur identitaire fort de ces espaces par un certain nombre d'entre eux. Les TLC et les communs sont des mouvements d'origines différentes mais dont le rapprochement semble relever de l'évidence, avec une forte portée symbolique. Ce sont deux notions indéniablement dans l'air du temps qui cristallisent des changements sociétaux à l'œuvre, touchant à la question du vivre ensemble, tant dans ses aspects sociaux, politiques, juridiques, environnementaux, qu'économiques.

De façon complémentaire, les TLC participent à la dynamique plus globale du mouvement des tiers-lieux considérés à l'échelle de leur territoire d'inscription comme de véritables laboratoires d'expérimentation des transitions¹. Le groupement d'intérêt public, France Tiers-lieux (2021) en fait même l'objet principal de son rapport, « les tiers-lieux au cœur des transitions », par leur capacité à apporter des solutions, à l'échelle des territoires, aux principales transitions contemporaines. Ils sont ainsi présentés comme les lieux de la transition numérique en phase avec une « *société numérique inclusive, durable et résiliente* » en forte proximité des valeurs du « *numérique libre et open source* » (2021 : 52). Ils favoriseraient aussi l'appropriation collective des enjeux écologiques et constitueraient « des maillons de la résilience territoriale ».

Partant de ce double constat, notre question de recherche est d'interroger comment les TLC mobilisent la pensée des communs comme une grille de lecture pertinente pour les guider sur le chemin de transitions numériques et écologiques (Monnoyer-Smith, 2017). L'objet de cette communication est de présenter les premiers résultats de notre approche exploratoire. Nous avons sélectionné 6 tiers-lieux culturels, tous labellisés fabriques du territoire ou fabriques numériques du territoire par l'Agence nationale de cohésion des territoires (membre du GIP France tiers lieux).

1. Les communs : une grille de lecture opportune pour un monde en transition ?

À l'aube du XXI^e siècle, après avoir longtemps symbolisé l'inefficacité de la propriété partagée, le commun réapparaît en force comme un principe effectif de lutte sociale et culturelle à l'encontre de la dynamique du capitalisme. Il s'est imposé comme l'étendard de différents mouvements

¹ On se réfère ici à la notion de transition telle que définie par la Stratégie Nationale de transition écologique pour le développement durable : « la transition écologique suppose de faire émerger de nouvelles gouvernances, de nouvelles manières d'agir, de produire, de travailler, de consommer et de vivre ensemble qui soient construites et partagées par les différents acteurs d'un territoire pour constituer progressivement de nouvelles références collectives ».

sociaux s'insurgeant contre l'extension de la propriété privée à toutes les sphères du vivre ensemble. Si l'épicentre de la lutte pour les communs concerne la protection de ressources naturelles communes, elle s'est aussi propagée aux ressources culturelles numériques (Pélissier, 2021) avec une volonté de proposer une « *société de la connaissance qui soit partagée, équitable et capable de répondre aux grandes crises que connaît notre planète mondialisée* » (Le Crosnier, 2015 : 235). Aujourd'hui, l'attrait exercé par la pensée des communs dans le mouvement des TLC constitue une opportunité de réaffirmer une certaine conception de la culture au sein de la société et du territoire. Dans une précédente communication (Pélissier *et al.*, 2022) nous avons montré qu'une double lecture de l'approche des communs pouvait être appliquée aux TLC, l'une et l'autre constituant des alternatives, en termes d'économie politique, non seulement à la marchandisation croissante des connaissances mais aussi à celle de l'espace urbain.

Dans une première acception, les communs désignent des ressources culturelles numériques créées par une communauté de contributeurs bénévoles et destinées à être réutilisées dans une perspective d'innovation sociale (Pélissier, 2018). Ce sont en particulier les tiers-lieux hébergeant des Fablabs militant en faveur de la culture libre qui ont permis leur développement (Dechamp, Pélissier, 2019). Le lien entre cette approche des communs culturels numériques et les enjeux de la transition écologique est un sujet de préoccupation légitime mais très récent (Labaeye, 2020). Force est de constater que les transitions, écologique et numérique, ont rarement été pensées conjointement comme le souligne le Centre internet et société du CNRS². Ainsi, étudier comment certains TLC producteurs de communs numériques créatifs se positionnent sur la question des enjeux environnementaux apparaît donc comme une question légitime et encore largement inexplorée.

Dans une seconde acception, certains TLC désignent des formes spécifiques de communs urbains ou territoriaux (Zimmerman, 2020) au sens où ils proposent des expérimentations territoriales inédites reposant sur des nouvelles façons de faire en commun, affirmant la volonté de renouveler les fondements de la participation citoyenne. Cette seconde dimension s'inscrit dans un mouvement plus large de critique sociale à l'égard des dynamiques de marchandisation de l'espace urbain ayant eu cours dans certains pays européens durant la dernière décennie. C'est en Italie que cette approche s'est particulièrement développée (Festa, 2016). En France, cette question a été au cœur des débats lors des derniers forums organisés par la Coordination nationale des lieux culturels intermédiaires et indépendants (Cnlii) (2019 et 2022). A la question complexe « comment nos lieux font-ils communs ? », ils répondent que c'est un espace tiers entre deux formes d'organisation que sont l'État et le marché, rattaché au tiers secteur, qui propose non seulement une autre vision de l'intérêt général reposant sur des méthodes portées par la société civile mais aussi une approche non exclusivement marchande du secteur culturel, privilégiant la coopération (avec des formes d'activité non rétribuées contribuant au commun) et engagée en faveur des droits culturels. À cet endroit, le lien commun et transition est plus naturel. Le dernier forum de la Cnlii (2022) porte spécifiquement sur la question de l'articulation entre ces deux notions, l'objectif annoncé étant « *de partager des ressources pour la co-construction d'une politique intégrant l'art et la culture comme vecteur de développement, dans une perspective de bifurcation écologique impliquant une transformation sociale et une mutation de nos imaginaires* »³. Ainsi, dans leur perspective, la pensée des communs constitue une grille de lecture pertinente pour amorcer la transformation sociale sur la base de laquelle une transformation écologique peut être mise en œuvre (Le Strat,

² Un colloque, *Communs numériques et transition écologique*, a été organisé en 2022 par le Centre Internet et Société (CIS) du CNRS pour explorer comment les mondes sociaux qui promeuvent les technologies numériques et/ou travaillent à la transition écologique) dialoguent ensemble <https://cis.cnrs.fr/communs-numeriques-et-transition-ecologique/>

³ « Présentation », Forum *Imaginaires mutants. L'art et la culture dans le moment Tiers-lieux*, <https://cnlii.org/2022/11/imaginaires-mutant-%e2%80%a2-lart-et-la-culture-dans-le-moment-tiers-lieux/>

2017 ; Fontaine, 2017).

Des débats à la pratique, du dire au faire, est-ce que les tiers-lieux culturels se sont approprié la pensée des communs comme grille de lecture pour penser la transformation sociale et la transition écologique ?

2. Terrains et méthodologie

Pour apporter un éclairage à cette question, une enquête empirique a été mise en place, basée sur l'exploration de six études de cas. Comme critère pertinent de sélection, nous les avons choisis parmi ceux qui ont été labellisés soit « fabrique du territoire » soit « fabrique numérique du territoire » par l'ANCT car leur labellisation constitue une reconnaissance a priori de leur engagement en faveur des transitions écologiques et numériques. D'un point de vue méthodologique nous croisons plusieurs méthodes de récolte de données. Une partie de notre corpus est basée sur l'analyse des sites web des tiers-lieux étudiés ainsi que sur des documents fournis par ces derniers (en particulier leur réponse à l'appel à projet fabrique du territoire). De façon complémentaire, notre recherche s'appuie sur des entretiens réalisés avec différents acteurs des tiers-lieux étudiés à l'aide d'un guide d'entretien semi-directif basé sur trois axes : du collectif aux *commoners* ; la nature de gouvernance du lieu et le modèle de financement et les singularités de la production artistique.

Dans un premier temps, il nous a semblé pertinent de mener cette investigation en cherchant à déterminer si les TLC étudiés mobilisent la notion de communs dans leur identité narrative et, si tel est le cas, quelle est sa signification et la portée d'une telle référence. Dans un second temps, nous cherchons à identifier si le registre des transitions est alors relié à celle de communs et dans quelles perspectives.

Concernant les fabriques du territoire sélectionnées, on a choisi trois cas très différents de par leur histoire, leur identité, leur territoire d'inscription.

La Friche belle de Mai, lieu emblématique de la ville de Marseille, qui se présente comme « *l'un des plus anciens tiers-lieux de France et beaucoup plus que cela...* ». Le Shakirail créé en 2011 et situé à Paris dans le 18^{ème} dans des locaux appartenant à la SNCF mis à la disposition de Curry Vavart, collectif pluridisciplinaire engagé pour le développement d'espaces de travail partagés et abordables pour les créateur.rice.s et projets culturels et sociaux précaires. Akwaba, coopérative culturelle créée en 2001 située en périphérie de la ville d'Avignon, en zone rurale. Aujourd'hui il se désigne comme un TLC, lieu de participation à la construction d'une culture collective sur le territoire.

Concernant les fabriques numériques du territoire, nous avons privilégié les TLC labellisés de la région Sud, espaces qui font partie de notre terrain de recherche depuis quelques années.

Le Hublot est un centre de formation et de création numérique installé au 109, pôle de cultures contemporaines à Nice, créé en 1996 et animé par un collectif d'artistes afin de soutenir la création artistique numérique et sa diffusion vers un large public. La Fabulterie, à Marseille créé en 2014, développe pour les professionnel.le.s et le grand public des programmes numériques dédiés à la valorisation de connaissances scientifiques et pédagogiques. Le tiers-lieu Sainte Marthe créé en 2015, géré par la SCIC TETRIS dans la ville de Grasse, se présente comme « *le tiers -lieu de la transition écologique et solidaire* » et « *une ressource du dialogue entre les deux transitions : numérique et transition écologique* »⁴.

⁴ <http://scic-tetris.org>

3. Les communs comme des leviers des transitions : des identités narratives à géométrie variable

Les fabriques du territoire

Le constat que nous pouvons établir est que la mobilisation de la notion de commun vise à légitimer trois dimensions fondamentales interreliées constitutives de l'identité narrative des TLC étudiés : des ressources mises en partage pour nourrir le lien social à l'échelle du territoire, une gouvernance démocratique incarnée juridiquement par un statut de coopérative témoignant de l'inscription dans le champ de l'économie sociale et solidaire et une conception élargie et participative de la culture traduisant l'agir en commun (souvent associée au registre des droits culturels). Associée au commun, la question de la transition est bien présente dans l'identité narrative de ces TLC, à différents degrés et selon des modalités variables : être une fabrique de commun c'est agir collectivement en faveur des transitions.

Le schéma d'orientation coopératif (SOC) de la Friche Belle de Mai élaboré récemment (2021, 80) s'intitule "Futurs communs" où le commun étant défini comme « *toute ressource partagée par un groupe de personnes, les communs de la Friche sont son territoire, ses ressources individuelles et collectives, son organisation coopérative* ». Dans ce rapport, l'accent est mis sur l'idée d'« *une friche actrice d'un monde en transition(s)* », écologique pour penser un développement soutenable, démocratique par l'émergence des droits culturels et l'idée d'une friche inclusive et numérique « *comme une opportunité de modifier le rapport à notre environnement, à nos pratiques et accompagner les artistes qui pensent leur travail à partir de cette évolution* ». La Friche a aussi mis en œuvre un projet expérimental, « la galerie de tous les possibles », espace dédié à la programmation participative et collective qui témoigne d'une proximité établie entre notion de communs et celle de droits culturels émanant de « *la responsabilité d'un lieu comme la Friche de participer à son échelle à la fabrication de communs sur le territoire et d'agir de manière innovante sur les défis transitionnels (écologiques, sociaux, culturels)* »⁵.

Le Shakirail se définit comme « *un laboratoire de communs et d'intelligence collective pour les projets solidaires, citoyens et les habitants qui proposera aux acteurs de s'approprier l'animation du lieu dans le cadre de projets collaboratifs répondant aux enjeux de consolidation d'un écosystème local, d'accès aux droits culturels, d'amélioration du cadre de vie, de solidarité dans un contexte de grande transformation urbaine du territoire* ». Parmi les actions réalisées certains relèvent l'existence de projets concrets d'expérimentations de la transition écologique : "jardins partagés" "biodiversité", "accueil de producteurs locaux" et "vergers".

Dans le cas d'Akwaba, le registre des communs comme celui de la transition est peu convoqué au niveau de son identité narrative. On remarque qu'ils en font mention une seule fois quand ils reprennent une définition des TLC comme des lieux « *de la transition écologique, qui favorisent l'apprentissage de pair à pair, la créativité et les projets collectifs tout en offrant convivialité et flexibilité* ». La particularité de ce lieu est d'affirmer leur identité originale de "coopérative culturelle" qui a depuis son origine choisi d'accorder une importance fondamentale au principe de gouvernance démocratique : « *La SCIC défend un modèle basé sur une gouvernance démocratique et participative qui allie économie durable, développement de l'emploi, lien social et respect environnemental* »⁶. Ils expérimentent des actions renouvelées de médiation culturelle positionnant le public dans des dispositifs plus engageants, éco citoyens qui permettent de créer un espace de lien social, comme la déchouetterie, projet associatif de type petite « recyclerie » visant à

⁵ <https://www.lafriche.org/magazine/la-galerie-de-la-salle-des-machines-un-lieu-unique-et-reinvente/>

⁶ <https://www.akwaba.coop/la-cooperative---le-tiers-lieu-culturel.html>

sensibiliser aux aspects environnementaux de la consommation.

Fabriques numériques de territoire

Pour l'un des TLC sélectionnés, la notion de commun est au cœur de leur projet et s'avère très proche de la vision de commun retenue par les trois fabriques de territoire évoquées précédemment (TETRIS). En revanche, la notion de commun n'apparaît pas dans les deux autres TLC même si pour l'un d'entre eux (la Fabulterie) on peut dire qu'il œuvre en faveur de la création de communs culturels numériques. Quant à la question de la transition, si elle est consubstantielle au projet du premier TLC elle est inexistante dans les deux autres.

TETRIS, acronyme signifiant « transformations écologiques territoriales par la recherche et l'innovation sociale », est une SCIC qui, dès son origine, est impliquée dans une approche systémique du développement durable inscrite dans le champ de l'économie sociale et solidaire à l'échelle du territoire. Le laboratoire de recherche appliquée partie prenante de TETRIS a beaucoup contribué à la construction de son identité narrative autour de la notion des communs. En particulier, cette identité a été forgée à partir des travaux de Geneviève Fontaine, sur la notion de *communs de capacités* dont le projet TETRIS incarne en quelque sorte sa mise en œuvre au travers d'expérimentations multiples. La notion de commun apparaît sur le site web pour qualifier le tiers-lieu Sainte Marthe, qui est désigné comme un « commun foncier » porteur d'innovations sociales au sens défini par son approche des communs de capacités. TETRIS a été labellisé fabrique numérique du territoire en raison de son implication forte territoriale comme lieu de ressources pour des projets du territoire et d'inclusion numérique. L'objectif de TETRIS est d'instaurer un dialogue entre transition numérique et écologique, considérant que le numérique doit être considéré comme un outil et jamais une finalité en soi. L'existence d'un fablab (le Centifo Lab) et la mention de soutien au réseau « Chaton » (Collectif des Hébergeurs Alternatifs, Transparents, Ouverts, Neutres et Solidaires) opposés aux logiques prédatrices des GAFAM sont des marqueurs forts d'un engagement en faveur de communs numériques même si cette notion n'est jamais mobilisée.

La Fabulterie, tiers-lieu culturel et fabrique numérique, établie en 2010 à Marseille, crée des projets innovants à l'échelle de son territoire en s'appuyant fortement sur le numérique pour favoriser la création de nouveaux modes de médiation pour les professionnels et le grand public, basés sur des modes d'accès participatifs à la culture. Ils collaborent aussi activement avec la communauté des enseignants, par le biais de « mallettes numériques » destinés à faciliter de nouvelles formes de médiations culturelles. Cette démarche constitue une authentique dynamique de création de commun culturel numérique (même s'ils n'emploient pas ce terme) : « *Les développements logiciels issus de ces expositions permettent de créer la ressource numérique et favorise la mise en commun de ressources numériques clés-en-main pour les structures qui l'amène à accompagner le développement numérique d'autres territoires* ».

Quant au Hublot, son histoire révèle une orientation numérique assumée, mais aussi une histoire très ancrée dans le territoire et la quête d'espaces de création pour les artistes de la ville de Nice dans les années 90 (Kaminska et Idjeraoui Ravez, 2022). Avec une forte expertise dans l'art numérique, ils se sont transformés à un tiers-lieu qui met en place des initiatives innovantes dans le cadre des actions d'éducation aux médias et des formations aux outils de communication. Bien que la notion des communs ne soit pas explicitement présente dans leurs dispositifs communicationnels, le type des activités qu'ils mènent, en faveur aussi des populations défavorisées, explique pourquoi la personne interviewée a mentionné que « *Le numérique est devenu notre outil pour le lien avec le public. On utilise le numérique étant un outil qui se prête* ». Au niveau de leur identité narrative, l'articulation commun-transitions est beaucoup moins présente

dans les fabriques numériques du territoire. On pourrait dire qu'elles réinscrivent le numérique dans le territoire dans une logique d'inclusion, en accordant une importance grandissante aux technologies numériques comme formes d'*empowerment citoyen* (Magkou et Pelissier, 2023) qui répond plutôt à une vision de « démocratie numérique » (Durand Folco, 2016).

Conclusion

Au terme de cette communication, nous sommes arrivées à la conclusion temporaire suivante : quand les TLC mobilisent la notion de communs dans leur identité narrative ils l'associent étroitement à leur engagement en faveur des transitions contemporaines, écologique et numérique. Il reste à présent à mieux comprendre comment la grille de lecture des communs conditionne leur vision des transitions. À ce stade, seuls certains TLC, que nous qualifierons de pionniers, se sont déjà engagés dans cette voie. On remarquera que ces TLC ont une forte proximité avec les mouvements militants en faveur des communs et/ou une très bonne connaissance de l'approche socioéconomique des communs.

Bibliographie

- Durand Folco, J. (2016). Vers une démocratie numérique radicale. *Ithaque*, 19, p.189-209
- Festa D. (2016). Les communs urbains. L'invention du commun. *Tracés. Revue de sciences humaines* n° 16, 233-256.
- Fontaine G. (2017). Les conditions d'émergence et de constitution de communs propices au développement local durable : place et rôles des pouvoirs publics. *Colloque Entre État et marchés, la dynamique du commun : vers de nouveaux équilibres*.
- Friche Belle de Mai (2021). Futurs communs- Schéma d'orientation pour la Friche. Consulté sur : <https://www.lafriche.org/magazine/futurs-communs/>
- Kaminska, R., Idjeraoui Ravez, L. (2022). Mécanismes d'émergence des tiers-lieux artistiques. Identités, pouvoirs, rapports au territoire. Dans SICLAB, *Parcours d'artistes. Trajectoires professionnelles, numérique & création* (pp. 85-106). L'Harmattan.
- Labaeye A. (2020). *The Role of Digital Commons in a Socio-Ecological Transition of Cities*. Thèse de doctorat, Berlin, Humboldt-Universität.
- Nicolas Le Strat, P. (2016). *Le travail du commun*. Éditions du Commun.
- Magkou, M. et Pélissier, N. (à paraître en 2023). Les Tiers-lieux : une conception alternative de la transformation digitale ? Le cas des Fabriques Numériques de Territoire. Dans Veyrat, M. et Laudatti, P., *Hyperurbain8 le numérique au service de la créativité et de l'innovation territoriale [Actes]*
- Monnoyer-Smith, L. (2017). Avant-propos. Transition numérique et transition écologique. *Annales des Mines - Responsabilité et environnement*, n° 87, 5-7.
- Pélissier-Thieriot, M. Dechamp, G. Magkou, M. (à paraître en 2023). Les Tiers-lieux culturels comme des communs. Réflexions ouvertes autour des fondements conceptuels. *Revue de l'organisation responsable*
- Pélissier, M. (2021). *Les communs culturels dans l'écosystème numérique*. Iste Willey.
- Pélissier, M. (2018). Le déploiement des innovations sociales numériques dans les fablabs. *Terminal* n° 122. Consultable sur <http://journals.openedition.org/terminal/2400>
- Zimmermann, J.-B. (2020). *Les communs : des jardins partagés à Wikipedia*. Éditions Libre et Solidaire.



4.2.

**Environnement
et communication :
conceptualiser**

La culture numérique face à l'effondrement du vivant : une analyse des mèmes
Digital culture facing biodiversity collapse: a memes analysis

Nataly Botero
Université Paris-Panthéon-Assas, Carism
nataly.botero@u-paris2.fr

Marine Siguier
Université Le Havre Normandie, UMR CNRS IDEES
marine.siguier@univ-lehavre.fr

Résumé

L'effondrement de la biodiversité étant un problème environnemental majeur, l'objectif de cette étude est d'explorer les régimes de visibilité et de lisibilité en contexte numérique relatifs à l'élaboration de signes et du sens en matière d'environnement. A partir d'un ancrage sémiotique, nous analysons les caractéristiques sémiotiques et la circulation de productions icono-textuelles (particulièrement les mèmes) portant sur le déclin de la biodiversité.

Mots-clés : Mèmes, biodiversité, réseaux sociaux, communication environnementale.

Abstract

As the collapse of biodiversity is a major environmental problem, the objective of this study is to explore the visibility and readability regimes in digital contexts related to the development of signs and meaning in environmental problems. In a semiodiscursive perspective, we analyze the semiotic characteristics and circulation of icono-textual productions (especially memes) on the decline of biodiversity.

Key words: Memes, biodiversity, social media, environmental communication.

La culture numérique face à l'effondrement du vivant : une analyse des mèmes

Nataly Botero, Marine Siguier

Alors que les changements climatiques constituent une préoccupation majeure en matière environnementale, une autre problématique corrélée émerge depuis quelques décennies : le déclin de la biodiversité. Forcée en 1986 par le biologiste Edward O. Wilson, la notion de biodiversité renvoie à l'éventail des formes du vivant et comprend trois niveaux : génétique (variabilité du matériel génétique), spécifique (espèces vivantes) et écosystémique (diversité des écosystèmes) (Clavel, 2020). L'émergence de cette notion témoigne d'un changement important du rapport humain à la nature, notamment par l'élargissement de la conception du vivant (désormais diversifié, organisé et adaptable). Une telle diversification constitue une manifestation de la résilience du vivant et de la nature (Couegas & Bertin, 2021).

Depuis une quinzaine d'années, cette problématique est à l'agenda international à travers la conférence des Nations Unies (COP15), dont la dernière édition s'est tenue en décembre 2022 à Montréal. La 6e extinction de masse s'exprime en chiffres : ce n'est pas moins de 83 % de la biomasse animale sauvage et 50 % de celle des plantes qui a disparu (Bar-On, 2018).

Dans le sillage de la communication environnementale, qui vise à « caractériser les activités de communication consacrées à l'environnement » (Bernard, 2020), une question principale organise cette étude : comment la culture numérique et plus particulièrement les usager·es des réseaux sociaux traitent de cette problématique ? Notre intérêt porte en effet sur la prise en charge du déclin des espèces animales, fongiques et végétales par des productions icono-textuelles natives du web, en particulier les mèmes. L'objectif de cette étude est d'explorer les régimes de visibilité et de lisibilité en contexte numérique relatifs à l'élaboration de signes et du sens en matière d'environnement (Catellani, 2022).

Il s'agit d'interroger la structuration d'une « politique du regard » (Cervulle & Saemmer, 2019) en contexte numérique : en quoi les spécificités des iconographies qui circulent en ligne contribuent-elles à la production de discours humoristiques et critiques sur l'effondrement du vivant ? Remarquons toutefois que des rapports de dominations organisent les liens entre humains et non humains, ces dominations étant particulièrement problématiques lorsqu'il s'agit d'être sentients¹ comme les animaux. Nous n'entendons pas escamoter cette spécificité sous le prisme totalisant du « vivant ».

Par ailleurs, nous nous interrogeons sur l'usage des codes du web dans les discours militants : permet-il de renouveler la dimension politique du rire ? En effet, la puissance incantatoire de l'image a été mobilisée au fil des siècles pour conjurer la fatalité ou convoquer un futur meilleur (Debray, 1995). La prolifération d'images sur les réseaux sociaux prolonge dans une certaine mesure ce rôle séculaire de la culture visuelle dans la production de récits collectifs.

Production de signes en contexte numérique

Après la description de différentes ontologies remettant en cause la scission entre nature et culture (Descola, 2015), plusieurs textes à la fois scientifiques et engagés plaident pour un changement

¹ Selon Le Larousse, la sentience consiste en la capacité à ressentir les émotions, la douleur, le bien-être, etc., et à percevoir de façon subjective son environnement et ses expériences de vie. URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sentience/188305>

profond de nos manières de nouer des liens avec ce qui est considéré comme extérieur (environnement) ou essentiellement différent (autres formes du vivant) (Haraway, 2019 ; Coulbaut-Lazzarini & Couston, 2021). L'approche écosémiotique interroge dès lors le réductionnisme d'une structure actantielle qui cantonnerait l'humain à un rôle de sujet et la « nature » à un statut d'objet (Couegnas, 2023). Il s'agira ici de voir comment un certain type de productions iconographiques s'attachent à résoudre ce problème actantiel par le biais du rire.

Le registre humoristique, moyen de délester l'anxiogène par la dérision et de conjurer la crainte d'un effondrement, se manifeste particulièrement dans les mèmes. En contexte numérique, ces derniers sont définis comme de « courts messages comiques faits de texte, d'image, de vidéo ou de son gagnant rapidement une forte popularité sur Internet en étant partagés, commentés puis transformés lors de leur diffusion » (Renaud, 2014). Le même est souvent constitué d'une image à laquelle sont apposées des légendes qui varient en fonction des contextes et des utilisateurs·ices, lui conférant à chaque fois un sens différent, à la manière d'un palimpseste. La force comique du même réside alors dans le décalage entre le texte et l'image, qui se prête à des lectures plus ou moins éloignées du contexte initial.

Différents travaux académiques mettent en avant trois dimensions principales qui contribuent à la popularité des mèmes : la répliation (le même comme forme répétée à l'infini), la transformation (le même comme forme modifiable en fonction des contextes) et la circulation (le même comme pratique « virale ») (Gautier & Siouffi, 2016). Ces trois caractéristiques font du même une forme éditoriale privilégiée sur les plateformes numériques qui encouragent la publication de contenus à la fois massifiés et singularisants, susceptibles d'entraîner des « réactions » et donc la production de traces (*likes*, partages, commentaires, etc.), sur laquelle repose leur modèle économique. D'autres travaux analysent les mèmes à partir de leurs rapports aux productions visuelles et textuelles préalables, mettant ainsi à jour à jour deux types de renvois privilégiés : le rapport intertextuel, où le discours d'origine est aisément reconnaissable ; et le rapport hypertextuel, où celui-ci reste implicite (Simon, 2021). Les recherches les plus récentes les définissent en tant que nouvelle manifestation de la pop culture destinée à nous faire rire, à critiquer, à nous faire réfléchir et même nous faire lutter (Jost, 2022). Enfin, d'autres les analysent sous le prisme de l'hypernarrativité, entendue comme une accélération et une propagation accrue de récits favorisée par la culture numérique (Wagener, 2022).

Corréler l'effondrement de la biodiversité avec des images standardisées et humoristiques permet de construire un rapport au vivant qui échappe au seul mode du divertissement. Ces iconographies numériques sont ici envisagées comme vecteur de nouveaux récits permettant de tisser un ensemble d'expériences humaines et non-humaines.

Bricolages méthodologiques : saisir des corpus numériques par l'épistémologie des SIC

Nous proposons une analyse sémio-discursive de ces productions numériques, attentive aux formes et aux discours, ainsi qu'aux rapports intertextuels et aux effets de sens faisant émerger un rire politique. L'objet choisi, le même, permet en effet d'interroger la production numérique d'une « contre-visualité » (Mirzoeff, 2011) cherchant à pallier les manques de médias traditionnels accusés par les associations d'être peu enclins à couvrir les événements relatifs à l'écologie².

² Voir par exemple les dénonciations des disparités de traitement médiatique de deux événements, la Coupe du monde de football et le sommet sur la biodiversité, qui se sont déroulés au même moment.

Pour ce faire, nous avons effectué une veille sur plusieurs réseaux sociaux (Facebook, Twitter, et Instagram) entre octobre et décembre 2022. En tant que corpus natif du web, il est caractérisé par une triple dimension délinéarisable (possibilité de publication sur plusieurs comptes, simultanément ou non), augmentable (productions doublées de *likes*, commentaires, partages) et innombrable (difficulté à clôturer ou à en définir l'exhaustivité) (Develotte & Paveau, 2017).

Ces difficultés méthodologiques en lien avec un terrain numérique foisonnant et perpétuellement renouvelé ont pu être partiellement résorbées par l'utilisation de *hashtags* comme #biodiversité, #extinction, #wildlife, #conservation et #COP15. En effet, la tenue de cet événement international a donné lieu à de nombreuses productions sur le web, favorisant ainsi la collecte. L'une des caractéristiques principales du *hashtag* est de rendre les contenus « investigables » en les catégorisant : insérer un hashtag revient à « mettre en place la possibilité d'un fil documentable » (Paveau, 2013).

Trois critères principaux ont défini la collecte du corpus : la présence du mot « biodiversité », la présence de plantes et animaux sauvages évoquant leur menace ou toute autre référence iconique ou verbale, qu'elle soit implicite ou explicite, à ces deux premiers critères. Ce resserrage nous a conduit à un corpus relativement restreint de trente-cinq mèmes.

La taille de l'échantillon ainsi que le mode de collecte « manuel » nous place du côté d'une recherche plus qualitative que quantitative, guidée avant tout par une double sensibilité sémiologique et écologique. Sans prétendre à la représentativité ni à l'exhaustivité, cette enquête visuelle nous permet de faire émerger des saillances iconographiques, des singularités et des points communs entre toutes ces images glanées.

La moitié de ces mèmes (17) ont été recueillis sur Instagram, 12 sur Twitter et 6 sur Facebook ; la langue la plus courante étant l'anglais (27), suivie du français. L'espèce majoritairement représentée est *homo sapiens* (18 productions, dont 15 donnent à voir des personnages masculins et 3 des personnages féminins), les autres animaux étant au nombre de 12 (8 mammifères, 2 oiseaux, 1 insecte et 1 dinosaure). Seuls 3 mèmes représentent le monde végétal par l'intermédiaire de la forêt et 2 autres ne montrent pas d'espèces vivantes. Ces résultats sont en phase avec des approches critiques de la biodiversité, soulignant l'usage à la fois consensuel, instrumental et anthropocentré du terme. En effet, « en promouvant le vivant, il soutient en réalité les êtres humains qui en parlent » (Pelletier, 2020).

À partir d'une analyse des éléments visuels et langagiers, nous avons construit une typologie des images relatives à la biodiversité : images ventriloques, cathartiques et critiques. Cette catégorisation est bien entendu non exhaustive, et pourrait avoir vocation à être enrichie.

Fonctions conatives du mème : rire diplomatique, rire cathartique, rire politique

La fonction conative du mème est de provoquer le rire chez son lecteur. Le succès des mèmes repose ainsi sur leur adéquation avec le modèle économique des plateformes numériques : la valorisation de contenus agréables, beaux ou drôles contribue à faire des réseaux socionumériques un environnement propre à l'insertion de contenus publicitaires qui fonctionnent également sur la mobilisation d'affects positifs (Berthelot-Guiet, Marti, Patrin-Leclère, 2014). Or les mèmes autour de la biodiversité évoquent des thématiques telles que le déclin du vivant, la disparition des espèces et l'extinction de masse. Dès lors, comment et pourquoi faire rire autour d'affects négatifs et anxiogènes ?

Fonction diplomatique du rire ventriloque

Sur Internet, les images « virales » d’animaux sont traditionnellement associées au mignon et à la détente, notamment lorsqu’il s’agit d’espèces domestiques comme les chiens et les chats. Le *lolcat* sur Internet incarne le paroxysme de la fonction divertissante des représentations animalières. Toutefois, comme nous pouvons le voir dans les images ci-dessous, il existe aussi des fictions énonciatives qui mettent au centre le point de vue des animaux, qui se parlent et qui nous parlent, en faisant valoir leurs intérêts. Les créateurs de ces images leur octroient une agentivité accrue : ils sont critiques, combatifs et vengeurs :

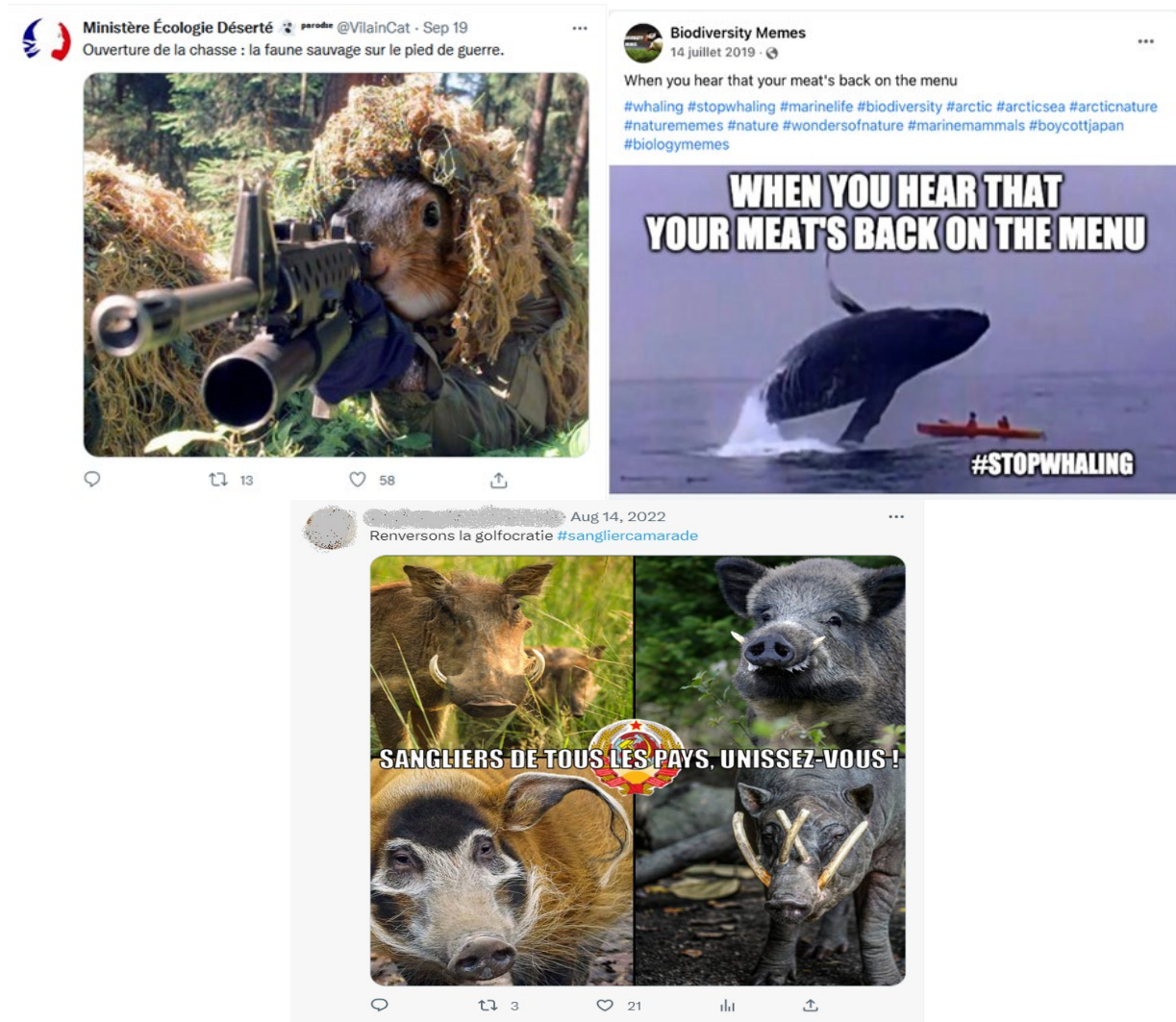


Figure 1 : Des animaux qui parlent pour eux-mêmes

De plus, il existe sur Internet des images de l’altérité animale qui « nous parlent » : les animaux y sont érigés comme des messagers tentant de rétablir un dialogue rompu avec l’humanité :

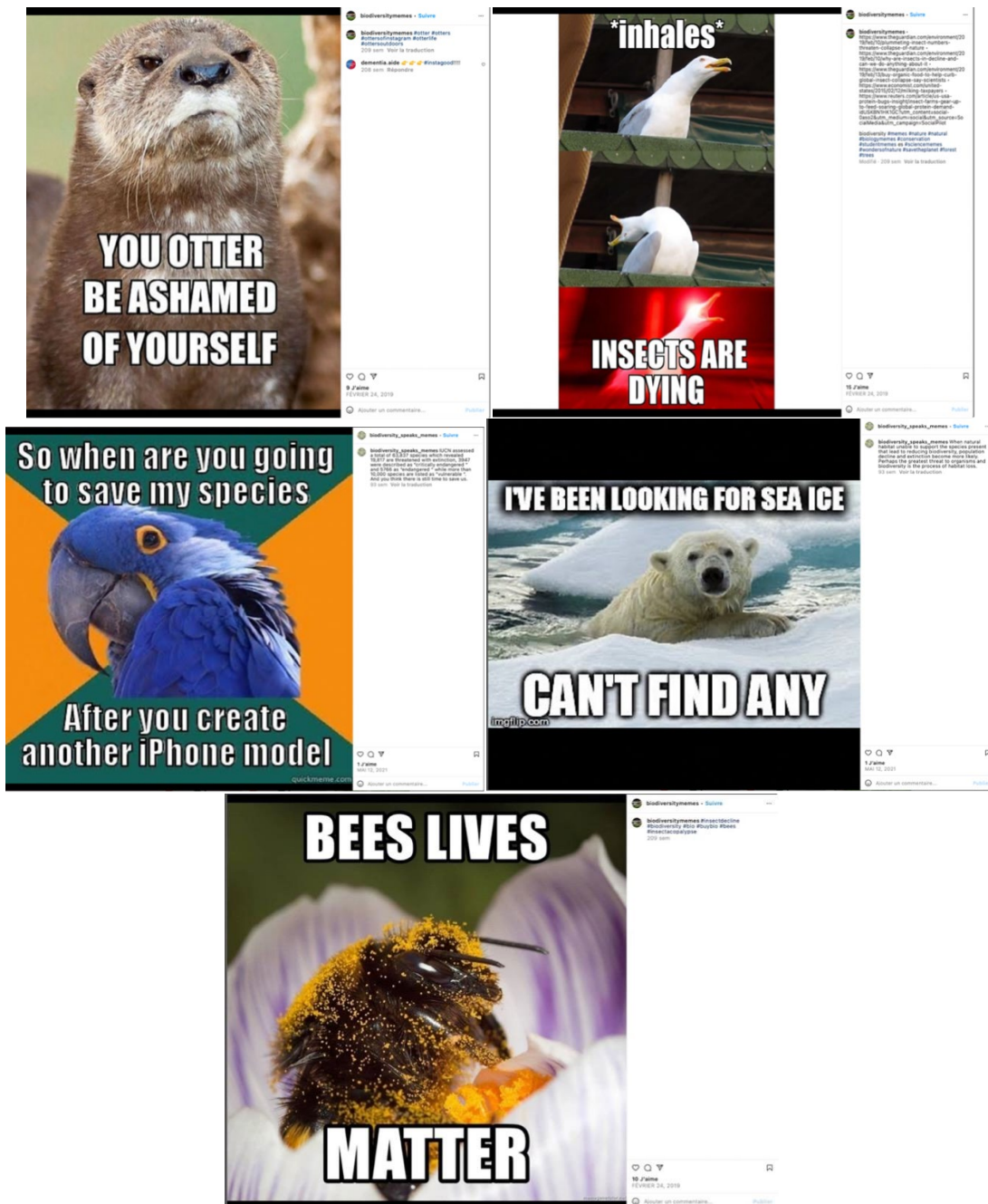


Figure 2. Faire parler le vivant : le même animal comme tentative diplomatique

Dans ces exemples, la ventriloquie animale (soulignée par le nom de certains comptes tels que *Biodiversity_speaks_memes*) est mobilisée à des fins plus accusatoires que divertissantes : dans ces mèmes, le public des animaux sont les êtres humains. « Faire parler » les espèces n'est plus seulement un ressort humoristique mais une manière de théâtraliser un dialogue entre non-humain et humain, qui mettrait ce dernier face à ses responsabilités. Le rire subsiste néanmoins, de manière explicite à travers :

- des jeux de mots : « You otter be ashamed of yourself » ou « Bees lives matter », écho du mouvement et du slogan éponyme « Black Lives Matter », associant ainsi l'effondrement de la biodiversité à une actualité proche, et mettant en parallèle différentes formes de luttes militantes.
- en filigrane, via la reprise de formes mémétiques habituellement associées à des textes humoristiques (« paranoid parrot » ou « Inhaling seagull »). En faisant de l'animal le messenger de la biodiversité, c'est un rire diplomate (Morizot, 2020) que cherchent à susciter ces images : elles enjoignent les internautes à se rendre attentifs aux relations d'interdépendance entre les espèces.

Au-delà de cette ventriloquie animale, il existe également des images où la charge de l'accusation n'est plus portée par les autres espèces, mais par l'être humain lui-même. Les mêmes servent alors à illustrer la culpabilité et l'(im)puissance de l'humanité, et le rire se charge d'une fonction cathartique.

Fonction cathartique du rire coupable

La deuxième catégorie de mèmes de notre corpus regroupe des contenus représentant l'origine anthropique et la responsabilité de l'humain face au déclin de la biodiversité. Sur quels mécanismes reposent ces représentations de l'(im)puissance humaine ?

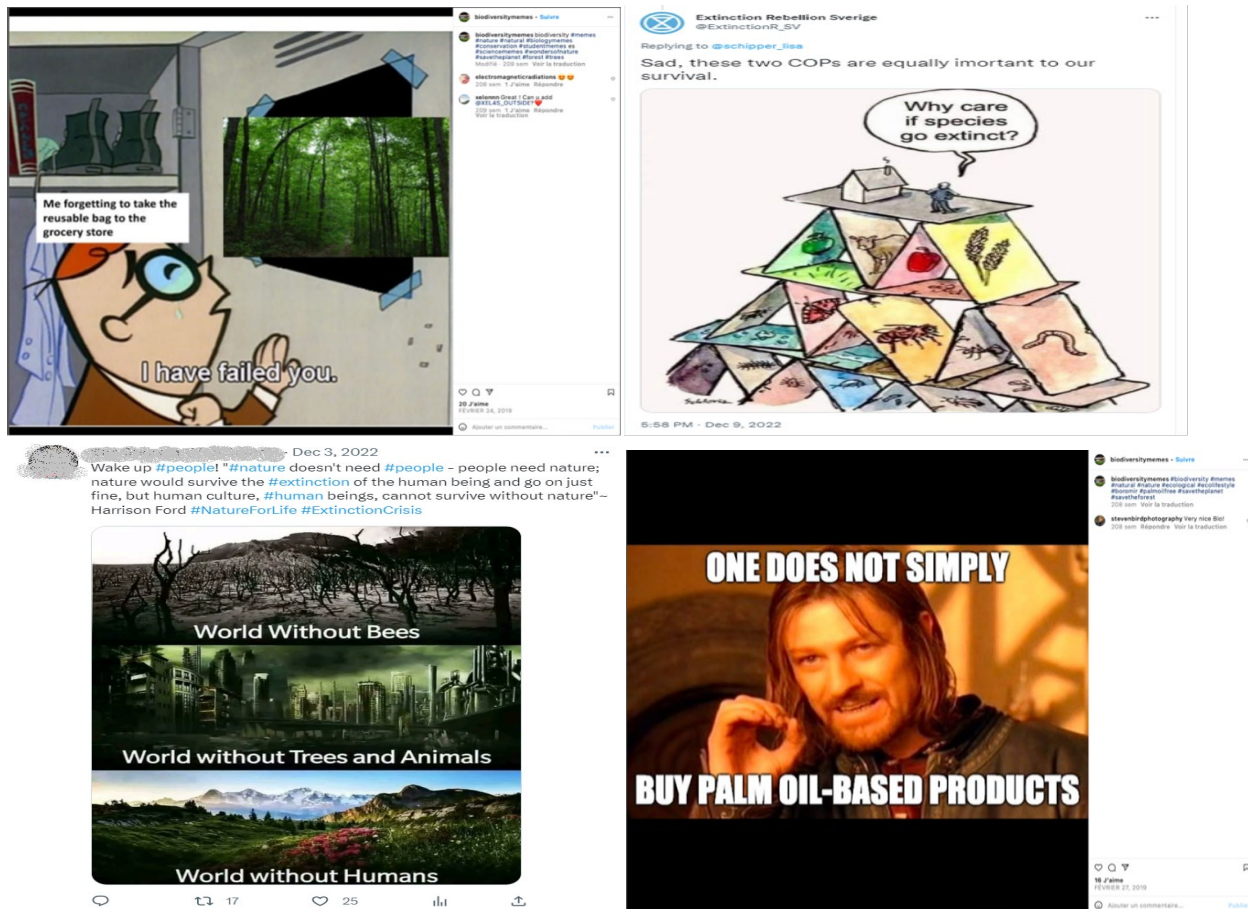


Figure 3. Impuissance et culpabilité humaine face à la crise : le rire cathartique

Ces iconographies mobilisent des imaginaires profondément anxiogènes, qui dépeignent un futur alarmant en inversant la hiérarchie spéciste : l'humain y est représenté comme une espèce nocive, ignorant les rapports qui le lient au reste du vivant, et courant ainsi à sa propre perte. En figurant des petits gestes écologiques dérisoires et l'impact dévastateur de l'humanité, ces images illustrent le phénomène d'« éco-anxiété », concept médiatique décrivant une forme de « deuil par anticipation »³. Bien que culpabilisante, la tonalité humoristique n'est pas totalement absente : elle repose sur le détournement d'iconographies sérielles (on voit le personnage Dexter s'adresser en pleurs à la photographie d'une forêt, telle une image sacrée, dans un geste de contrition, ainsi que l'un des personnages du *Seigneur des anneaux*), et le décalage entre la forme ludique des images et le fond alarmiste du propos (insouciance et déni d'un être humain placé au sommet d'un château de cartes fragile). L'humour noir se charge alors d'une dimension cathartique : il s'agit de faire rire pour expier une forme de culpabilité collective. La rhétorique des petits gestes et le sentiment de culpabilité renvoient à une attribution individuelle des responsabilités, l'un des leviers de la dépolitisation en matière de questions écologiques (Comby, 2009).

Ce rire d'autoflagellation laisse parfois place à des représentations plus accusatrices, faisant émerger une critique davantage politisée. Les iconographies de l'« éco-furieux » se substituent à celles de l'« éco-anxieux »⁴, les mêmes servant alors à incarner non plus des culpabilités individuelles mais une colère dirigée contre des structures institutionnelles qui fondent une organisation sociale destructrice.

Fonction politique du rire critique

Le rire politique n'est pas né avec les memes sur Internet. Des caricaturistes du XIXe siècle aux affiches soixante-huitardes, la puissance contestataire des images a fait ses preuves au fil des siècles. L'apparition du web prolonge cette tradition iconographique, la viralité et la potentialité humoristique du meme en ont fait un outil privilégié. De la guerre en Ukraine à la réforme des retraites, chaque crise entraîne son lot d'images détournées, et le déclin de la biodiversité ne fait pas exception.

À rebours des images impliquant la responsabilité individuelle des citoyen·nes, il existe une catégorie de memes accusant directement les institutions pouvant agir de manière structurelle (gouvernements, médias, systèmes de production, y compris agricole) :

³ Vincent Lucchese, « Eco-anxiété : un deuil par anticipation », *Socialter* n° 24, octobre-novembre 2022.

⁴ Distinction établie par Frédéric Lordon, « Ne soyez plus écoanxieux, soyez écofurieux », Chaîne YALEFEU, *YouTube*, 21/01/2022. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=GmblDYDW2M>

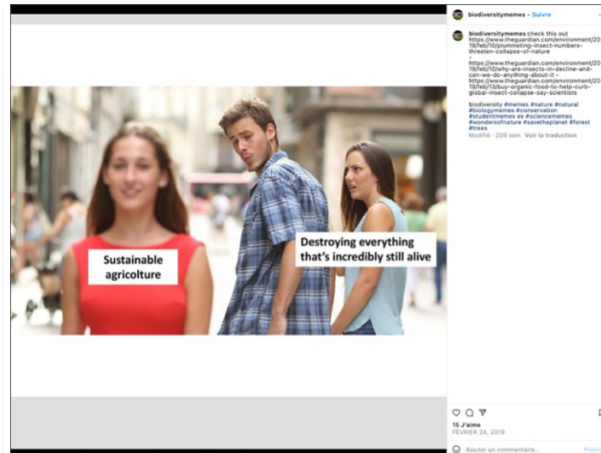


Figure 4. Critique des médias, de l'agriculture intensive, des gouvernements : le rire politique

En contexte numérique, le partage d'image s'inscrit dans un processus communicationnel qui vise à la fois à interpeller un public (conatus discursif et textualisation des réactions dans des espaces dédiés), et à s'écrire avec d'autres acteurs (interpellation d'institutions, d'entreprises ou d'acteurs politiques). Les mêmes jouent ainsi une fonction d'« images conversationnelles » (Gunthert, 2014) qui jouent le rôle d'embrayeurs de discours, de débats, de controverses. Dans les exemples ci-dessus, la dimension communicationnelle est assurée par la présence de légendes et de l'espace commentaire associés à l'image, jouant une fonction de « relais » (Barthes, 1964) et permettant de prolonger le sens du même, en l'ancrant ainsi dans un contexte plus général. On trouve alors dans la légende du même « Distracted boyfriend », utilisé pour dénoncer l'agriculture intensive, des liens vers trois articles du *Guardian* sur le déclin de la biodiversité. Le même fonctionne sur le principe de « clickbait » (ou « piège à clic ») : la promesse de divertissement permet de capter l'attention du public. Le rire suscité par l'image sert alors de porte d'entrée sur un débat davantage politisé.

Considérer l'importance du cadrage éditorial sur les productions iconographiques permet de porter sur ces enjeux un regard critique. En effet, l'usage du même à des fins de critique politique ne relève pas d'un détournement ou d'une subversion, mais plutôt de la déclinaison d'un usage prévu parmi tant d'autres possibles. On assiste alors à l'émergence d'une culture iconographique militante, qui récupère les codes du web pour politiser des contenus standardisés. Dans les exemples suivants, ce sont des images rendues familières par leur circulation mémétique qui sont utilisées pour produire un discours de dénonciation et d'incitation à l'action :

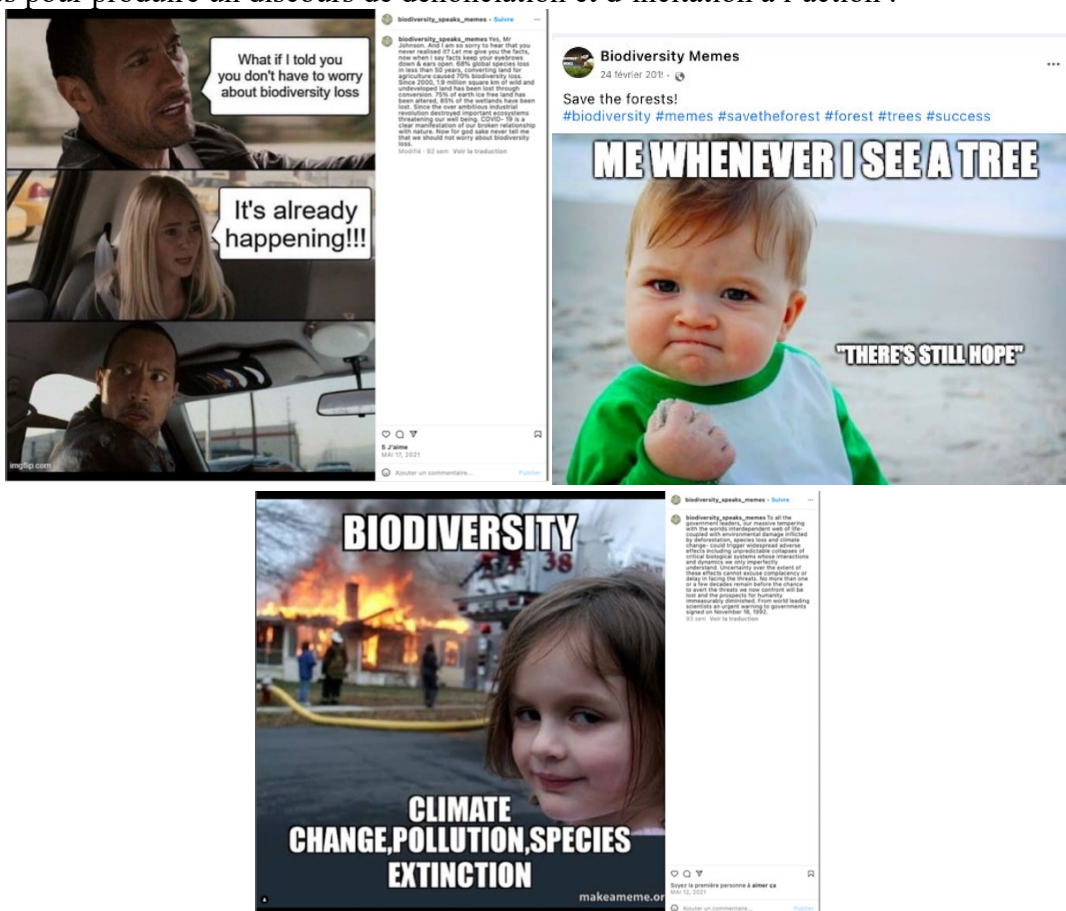


Figure 5. Images standardisées et critique militante

Notons ici que certaines de ces images massifiées se prêtent particulièrement bien à une réappropriation par la critique écologique. Plus largement, c'est en utilisant le « déjà vu » revisité que se structurent de nouveaux récits écologiques.

Conclusion

Palimpseste numérique, le même est produit pour être réécrit et recontextualisé en permanence. Toute appropriation constitue donc l'actualisation d'une des potentialités de cet outil protéiforme par essence.

Tel que nous l'avons observé, les memes sur la biodiversité sont majoritairement axés sur les figures animalières, et en particulier des mammifères (espèces plus proches de l'être humain, facilitant la mise en scène de l'agentivité). Les animaux représentés comme agents (faisant preuve

de volonté et d'émotions) se rapprochent d'une ontologie animiste, alors que ceux représentés comme patients sont faiblement présents dans le corpus. Pourrions-nous y voir l'évolution ou l'essoufflement de l'ontologie naturaliste ?

Enfin, notre intérêt pour ce type de productions numériques porte en particulier sur le rôle joué par les images dans l'émergence des récits écologiques qui co-construisent les imaginaires sociaux et l'appréhension de l'avenir. Cet optimisme n'est toutefois pas béat : le rôle d'Internet dans la diffusion de narrations en faveur de la biodiversité ne doit pas masquer le paradoxe d'une matérialité numérique bien loin de la sobriété. L'empreinte symbolique des récits est à mettre en balance avec l'empreinte carbone des industries derrière la mise en circulation de ces productions visuelles.

Bibliographie

- Bar-On Y., Phillips R. & Milo R. (2018). The biomass distribution on Earth. *PNAS*, 115, 6506-6511.
- Barthes R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications* 4, 40-51.
- Bernard F. (2020). Communication environnementale. *Publictionnaire. Dictionnaire des publics*.
Accès : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/communication-environnementale/>
- Berthelot-Guiet K., Marti C. & Patrin-Leclère V. (2014). *La fin de la publicité ? Tours et contours de la dépublicitarisation*. Lormont, Le Bord de l'eau.
- Catellani A. (2022). Signes, sens et environnement. *Questions de communication*, 41 [en ligne]
- Clavel J. (2020). *Dictionnaire critique de l'anthropocène*. CNRS, 103-106.
- Cervulle M. & Saemmer A. (2020). *Regard et communication*. Paris, L'Harmattan.
- Comby J.-B. (2009). Quand l'environnement devient médiatique. Conditions et effets d'institutionnalisation d'une spécialité journalistique. *Réseaux* 157-158, 157-190
- Couégnas N. & Bertin E. (2021). La nature dans la pop culture. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 21 [en ligne].
- Couégnas N. (26 janvier 2023). Sémiotique et écologie : les sciences du sens dans les humanités environnementales. Communication dans le cadre du Doctorat interdisciplinaire en Études sémiotiques, UQAM, Montréal.
- Coulbaut-Lazzarini A., Couston F. (2021). Manifeste pour penser la communication environnementale à la lumière des liens humains/non-humains. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 21.
- Debray R. (1995). *Vie et mort de l'image*. Paris, Gallimard.
- Descola P. (2015). *Par-delà nature et culture*. Paris, Gallimard.
- Develotte C., & Paveau, M.-A. (2017). Pratiques discursives et interactionnelles en contexte numérique. Questionnements linguistiques. *Langage et société*, 160-161, 199-215.
- Gautier A. & Siouffi G. (2016). Introduction. Les mêmes langagiers : propagation, figement et déformation. *Travaux de linguistique*, 73, 7-25.
- Gunthert A. (2014). L'image conversationnelle. *Études photographiques*, 31 [en ligne].
- Haraway D. (2019). *Manifeste des espèces compagnes*. Flammarion.
- Jost F. (2022). *Est-ce que tu mèmes ? De la parodie à la pandémie numérique*. Paris, CNRS.
- Mirzoeff N. (2011). *The right to look. A counterhistory of visibility*. Londres, Duke University Press.
- Morizot B. (2020). *Manières d'être vivant*. Actes Sud.

- Paveau M.-A. (2013). Technodiscursivités natives sur Twitter. Une écologie du discours numérique. *Épistémé (Revue internationale de sciences humaines et sociales appliquées)*, 9 [en ligne].
- Pelletier P. (2020). Biodiversité – Approche critique. *Dictionnaire critique de l'anthropocène*. CNRS, 108-112.
- Renaud C. (2014). *Conception d'un outil d'analyse et de visualisation des mèmes internet : le cas du réseau social chinois Sina Weibo*, Thèse de doctorat, Paris, ENST.
- Simon J. (2021). Partage social des mèmes : Un remède en situation de crise sanitaire ? *Pour que tu mèmes encore. Penser nos identités au prisme des mèmes numériques* (p. 75-100). Éditions Somme Toute.
- Wagener A. (2022). *Mèmologie : Théorie postdigitale des mèmes*. Grenoble, UGA éditions.

« Numérique & société ». De quelle manière les sciences de l'information et de la communication intègrent la relation à la « nature » ? Passage d'une dyade à une triade « Digital & Society ». How do Information and Communication Sciences include relationship with « Nature »? From a Dyad to a Triad

Dominique Carré
LabSIC, Université Sorbonne Paris Nord
Dominique.carre@univ-paris13.fr

Mots-clés : Sciences de l'information et de la communication, numérique, société, nature, épistémologie.

Keywords: Information and Communication Sciences, Digital, Society, Nature, Epistemology.

Résumé

La communication propose de rendre compte de la manière dont les sciences de l'information et de la communication (SIC) qui jusqu'à présent ont favorisé l'étude des relations entre « numérique & société » peuvent intégrer aussi la prise en compte de la « nature » ? Un état de l'art est effectué, puis sont examinées les difficultés rencontrées par les SIC à s'approprier cette nouvelle thématique, pour proposer enfin quelques éléments de cadrage méthodologique nécessaires.

Abstract

The lecture reports on how Information and Communication Sciences that have fostered research on connection between “Digital & Society” to date can also encompass awareness of “Nature”. After a state of the art, difficulties encountered by Information and Communication Sciences to appropriate this new field are studied to ultimately offer a methodological framework.

« Numérique & société »
De quelle manière les sciences de l'information et de la communication intègrent la relation avec la « nature » ?
Passage d'une dyade à une triade

Dominique Carré

Questionnement

La question à laquelle nous tentons d'apporter quelques éléments de réponse peut se résumer de la manière suivante : quelles sont les raisons qui font que les SIC discipline en sciences humaines et sociales (SHS) rencontrent des difficultés à appréhender la question de l'empreinte du numérique sur la nature ? Approche qui ne relèverait pas des SHS mais d'autres disciplines comme les sciences de la terre et de l'univers (climatologie), les sciences de la matière (physique, chimie) ou encore de la vie et de l'environnement (biologie). La raison en serait que les SIC et les SHS d'une manière générale, auraient un caractère insuffisamment scientifique. Malgré ces récriminations les SIC sont-elles en mesure de développer une praxis, c'est à dire une activité, en vue d'un résultat probant ou des ficelles c'est-à-dire des trucs simples qui aident à résoudre un problème pour reprendre la terminologie de Howard Becker (2002 : 23) ? Où tout compte fait sont-elles impuissantes à appréhender les relations entre numérique et nature ? Deux précisions s'imposent. D'une part les propos tenus ici se limitent strictement et d'une manière non exhaustive aux SIC en France et par extension au monde francophone. D'autre part, le terme générique de « nature » renvoie ici aux interactions humaines numérisées sur l'environnement biophysique et la biosphère.

Que nous apprennent les productions en SIC ?

Un premier examen fait ressortir que les SIC ont favorisé jusqu'à présent la compréhension des relations entre « numérique & société » à partir de trois approches principales et d'une quatrième plus récente :

- La première traite des modèles socio-économiques, s'inscrit dans le champ des industries culturelles, créatives, médiatiques et communicationnelles et met l'accent le plus souvent sur l'étude de la production d'information massive via les algorithmes, l'intelligence artificielle et la plateformes de la société.
- La deuxième étudie les pratiques sociales, les usages des technologies numériques de communication dans une société hautement connectée tout en s'intéressant aux conditions d'appropriation de ces techniques, à la fracture numérique et à la massification des usages.
- La troisième questionne la fonction des dispositifs numériques en matière de visibilité, d'émancipation et de contrôle social, de surveillance des populations, des libertés individuelles et collectives en lien avec la protection des données personnelles.
- La dernière, plus récente dans sa déclinaison est issue des *Cultural studies* : *internet studies*, *intelligence artificielle studies*, *plateforme studies*...). La caractéristique de ces *studies* est de se limiter à un objet d'étude très, pour ne pas dire trop spécialisé¹.

Un deuxième examen se propose de rendre compte des travaux initiés ou répertoriés par les sociétés savantes en SIC (SFSIC et CPDirSIC).

Il ressort que la SFSIC a créé et labellisé en 2018 un Groupe d'Étude et de Recherche (GER) intitulé « Communication, environnement, science et société » qui regroupe des chercheurs.e.s francophones en communication environnementale et a retenu en 2023 la thématique : *La*

¹ Surtout développées dans les pays anglophones, elles commencent à prendre de l'importance dans le monde francophone.

numérisation de la société pour son XXIII^e congrès. L'axe 4 de cet appel à communication propose de développer une réflexion sur : « Écologie numérique : développement social et durable ».

Quant à la CPDirSIC, la lecture de la publication *Dynamiques des recherches en SIC*, 3^e édition revue, complétée et publiée en juin 2019 est instructive. À partir de l'analyse des activités des 38 unités de recherche membres de la CPDirSIC, il est proposé une cartographie structurée en dix domaines² et présente les réalisations collectives majeures (publications académiques, contrats de recherche nationaux ou internationaux...) conduites depuis les SIC avec d'autres disciplines ou domaines disciplinaires. Arrêtons-nous sur le domaine qui nous intéresse « Numérique : stratégies, dispositifs et usages ». Aucune des quatre grandes thématiques retenues (Écosystème numérique, Usages et non usages des TIC, Identités et sociabilités, L'internet comme objet d'étude) ne prend en compte les relations entre « numérique & nature » alors que, sous des formes certes très diverses, cette dernière se développe dans d'autres disciplines : économie, sciences de gestion, philosophie, sociologie, informatique, physique.

Un troisième examen montre qu'à de très rares exceptions, le lien entre « numérique & nature » est absent des productions en SIC. C'est le cas, par exemple, de l'ouvrage publié par Bernard Miège (2020) *La numérisation en cours de la société*. C'est le cas aussi de la publication de Francis Jauréguiberry et Serge Proulx (2011) *Les Usages et enjeux des technologies de la communication*. L'une des rares tentatives à signaler en SIC est l'ouvrage *Hyperconnectivité*. (Carré et Vidal, 2018) qui tente de prendre en compte les interactions entre numérique, société et nature mais en les analysant d'une manière trop compartimentée, enjeux : économiques, sociaux et environnementaux.

Un quatrième et dernier examen consiste à apprécier, les publications des revues reconnues du domaine sciences de l'information et de la communication (liste commune CNU, CPDirSIC, SFSIC - mise à jour le 21 juin 2021). Ont été examinés, d'une manière non exhaustive, les numéros thématiques des revues susceptibles de traiter de la relation entre « numérique & nature ». Il est possible de regrouper ces revues en quatre groupes :

. Les revues n'ayant pas consacré de numéro thématique : *Les Cahiers du numérique*, *Interfaces numériques*, *Hermès*, *Quaderni*, *Les Enjeux de la communication*, entre autres.

. Les revues ayant publié un numéro sur la thématique « nature & communication », mais ne traitant pas des relations entre « numérique & nature ». C'est le cas de la *Revue Française des sciences de l'information et de la communication* – RFSIC- (2021), dont le n° 21 retient la thématique « Environnement, nature et communication à l'ère de l'anthropocène ». Les contributions s'intéressent avant tout aux spécificités de la communication environnementale.

. Les revues ayant lancé récemment des appels à contribution (2022-2023) : *tic&société* en partenariat avec *Terminal* : « Transition numérique et transition écologique : complémentarité, tension, opposition », *Réseaux* : « Le numérique au service de la transition écologique. Promesses, pratiques, tensions ». On peut citer aussi *Reset* - Recherches en sciences sociales sur Internet- (non classée en SIC) dont l'appel porte sur « Matérialités environnementales du numérique ».

. Les revues précurseurs : *Terminal*, n° 106-107, en 2010 dont la thématique est « Le développement durable à l'épreuve des TIC »³. Précisons que cette revue n'était pas à l'époque

² Les dix domaines sont : Médias et journalisme ; Images, cinéma, médias audiovisuels et industries culturelles ; Communication publique et politique ; Communication et organisations ; Médiations mémorielles, culturelles et patrimoniales ; Numérique : stratégies, dispositifs et usages ; Information, documents et écritures ; Design ; Organisation des connaissances ; Médiations des savoirs éducation et formation.

³ Consultable sur <https://journals.openedition.org/terminal/1785>.

considérée comme académique et est doublement précurseur puisque dès 1990, le n° 50 traitait de la thématique « Informatique/Écologie. Première approche »⁴.

Soulignons que la revue *Responsabilité Environnement* – Annales des Mines (non répertoriée en SIC) a publié en 2017 un numéro consacré à la « Transition numérique et transition écologique ». Cette publication comporte de nombreuses contributions émanant de collègues appartenant à diverses disciplines : sociologie, économie, informatique, entre autres. À l'exception de notre collègue Laurence Monnoyer-Smith, les SIC brillent par leur absence. Signalons que cette dernière signe l'avant-propos, mais au titre de Commissaire générale au Développement durable, Déléguée ministérielle au Développement durable et non en tant que chercheuse en SIC.

Une question se pose : pourquoi le « nature » reste-t-elle l'angle mort du numérique en SIC ?

Identification des raisons

Face à une production scientifique en SIC qui témoigne d'une faible mobilisation à étudier les interactions entre « numérique & nature », il est proposé dans cette partie d'en identifier quelques raisons. Nous allons nous appuyer sur de premiers éléments esquissés dès 2013 (Carré, 2013) afin de les approfondir et/ou les compléter.

Quatre principales ressortent :

1- L'intérêt que portent nos collègues au numérique est un premier élément de réponse qui n'est plus à démontrer. Au-delà de celui-ci, il faut bien le reconnaître les TNIC hier, le numérique actuellement exerce toujours une certaine « fascination »⁵. Il existe un biais favorable à leurs usages. La raison est multiple. Ces techniques :

- contribuent à la production d'information, la mise en relation, la circulation de l'information, l'échange de points de vue entre chercheur.e.s. participant ainsi au développement des relations professionnelles et aux sociabilités. N'oublions pas que le champ scientifique est sans doute comme le rappelait Pierre Bourdieu (2001 : 149), le moins enfermé dans les frontières nationales,

- facilitent les expressions les plus diverses, la prise de parole, la médiatisation des informations, les débats contradictoires. Pratiques de plus en plus supportées par le numérique et étudiées par nos collègues,

- encouragent l'engagement pour une cause, la mobilisation en ligne, le militantisme participant à un agir communicationnel favorable au processus d'émancipation des individus et à la démocratisation de la société. Comme l'indiquait André Vitalis (2005 : 53) ces technologies ne servent pas que les pouvoirs dominants et peuvent être au service de multiples causes.

Il faut aussi le reconnaître, nos collègues font en règle générale un usage très intensif de l'usage du numérique : courriels, listes de diffusion, réseaux sociaux numériques, navigation sur les sites, création de communautés en ligne, blogs, webinaire, visio-conférence, mais ne questionnent que trop rarement leurs propres usages productivistes⁶ et encore moins les conséquences sur la nature, comme par exemple, sur la production de Gaz à Effet de Serre (GES), l'épuisement des ressources naturelles ou encore la perte de la biodiversité.

Quant à la pandémie mondiale (Covid 19) elle n'a fait que démultiplier le recours à ces techniques. Et, quand certain.e.s y songent, la mise en pratique d'une sobriété numérique est loin d'être évidente, à l'observation, les intentions ont de grandes difficultés à se concrétiser. Sans doute, les habitudes reprennent le dessus et les matérialités environnementales

⁴ Consultable sur <https://www.revue-terminal.org/magazine/archives/terminalN50.zip>. Cette revue a même publié à plusieurs reprises des textes qui traitent de de cette question (cf. par exemple le n° 103-104 en 2009, consultable sur <https://journals.openedition.org/terminal/2559>).

⁵ Étonnement manifesté, dès les années 1990 et à plusieurs reprises par Bernard Miège dans ses écrits.

⁶ Y compris ceux ou celles qui développent une critique radicale à l'encontre des TNIC.

quotidiennes de l'écosystème numérique sont jugées insignifiantes ou guère perçues. Ainsi la culture de l'illimité est de mise et les pratiques empreintes de sobriété peu recherchées.

2- L'inscription des travaux dans une tradition de recherche renvoyant à un *habitus* scientifique est un deuxième élément de réponse. S'inscrivant dans une orientation critique de la communication, les travaux menés dans les industries culturelles, créatives, médiatiques et communicationnelles visent à comprendre les évolutions du capitalisme, l'industrialisation massive, les interactions entre économie, politique et social, à partir d'une perspective globale, tout en mettant l'accent sur les inégalités, la production, la financiarisation, la distribution et la consommation des ressources communicationnelles. En quoi cette orientation leur empêcherait d'aborder les relations avec la nature ? Soit, ils estiment à tort ou à raison qu'ils sont les continuateurs d'une tradition scientifique éprouvée et ne perçoivent pas l'intérêt de changer leur approche ou de la compléter. Soit, ils partent du principe épistémologique (idéologique) que l'opposition capital/travail est prépondérante et que la nature n'est pas à prendre en considération alors qu'*a contrario* une autre épistémologie considère que le conflit central dans les sociétés contemporaines s'est déplacé et repose dorénavant sur l'opposition industrie/nature.

3. L'importance prise ces dix dernières années par deux orientations de recherche en SIC est une troisième explication à avancer. La première, en forte croissance, favorise les études de genre, le dévoilement des discriminations envers les minorités les plus diverses que cela soit dans les sphères intime, professionnelle, médiatique ou plus largement dans la société. La deuxième, participe au développement des études en communication des organisations et s'intéresse avant tout à la professionnalisation des organisations, à la communication managériale et participative et à la responsabilité sociale des entreprises. Toutes deux favorisent une attractivité qui ne permet pas à d'autres orientations encore balbutiantes d'émerger. Phénomène bien connu dans le domaine scientifique.

4. Le manque d'acculturation de notre communauté aux données provenant des sciences de la matière (physique, chimie) de la climatologie et de l'environnement (biologie)⁷ est une quatrième explication à retenir. Nul doute qu'au siècle dernier, le problème, s'est déjà posé avec, ce qui était appelé la technique informatique. Il a été nécessaire à l'époque de s'approprier *a minima* une certaine culture technique pour traiter de la relation « informatique & société » Il en va de même actuellement avec la nature, mais nous avons l'impression que l'effort à fournir d'un point de vue cognitif semble de plus grande ampleur.

Éléments de cadrage : Passage d'une dyade « numérique & société » à une triade « numérique, société & nature »

Après avoir examiné tout d'abord la production des SIC en matière de « numérique & nature » puis identifié les facteurs qui « entravent » la mobilisation de notre discipline, nous souhaitons proposer quelques éléments de cadrage, préalable à toutes orientations de recherche développées en matière de « numérique & nature ».

Les SIC n'ont-elles rien à apporter à la compréhension des relations entre « numérique & nature » ? Nous ne le pensons pas, mais la contribution nécessite de délaisser un cadre analytique éprouvé : « numérique & société » ou de le prolonger.

Esquissons maintenant quelques éléments pour construire un cadrage méthodologique qui favoriserait l'étude par les SIC des relations entre « numérique & nature ». Nous proposons de le faire en énonçant un certain nombre de conditions à examiner *a minima*. Soulignons que

⁷A titre illustratif. Les principaux Gaz à effet de serre (GES) sont formés essentiellement de vapeur d'eau, de dioxyde de carbone (CO₂), de méthane (CH₄), de protoxyde d'azote et d'Ozone. Le méthane est vingt fois plus puissant que le CO₂ dans l'atmosphère mais sa durée approximative de vie n'est que de 12 ans. Alors que pour le CO₂ la durée est d'environ 100 ans et 120 pour le protoxyde d'azote.

celles-ci sont loin d'être finalisées. Leur formulation a pour objectif d'ouvrir avant tout un espace d'échange, de réflexion et a vocation à susciter des débats que l'on souhaite fructueux. En premier lieu, nécessité se fait de réfléchir à la manière dont les SIC peuvent se positionner par rapport aux autres disciplines proches (SHS) ou d'autres plus éloignées (STIC, informatique, sciences de l'ingénieur etc.) afin d'apporter une connaissance singulière contribuant à l'apport de notre discipline à la communauté scientifique et à la société. Nous référant à Jean-Baptiste Perret celui-ci indique que les recherches en SIC s'inscrivent principalement dans deux pôles. L'un « socio-historique » s'intéresse uniquement aux activités de communication, considérant qu'il y a des objets plus communicationnels que d'autres. L'autre « rationnel » part du principe qu'il n'existe pas d'objet plus communicationnel que d'autres, l'essentiel réside dans le mode de traitement communicationnel des objets (Perret, 2004 : 122-123). Il semble important de ré-affirmer que la pertinence réside dans un mode de traitement communicationnel pour étudier les relations « numérique & nature ».

En deuxième lieu, il convient de ne pas substituer la dyade « numérique & nature » à la dyade « numérique & société » et encore moins de les additionner. En effet, Il serait regrettable d'étudier exclusivement d'un côté les relations « numérique & société » et de l'autre seulement les relations « numérique & nature ». Il paraît plus fécond d'intégrer la « nature » dans la dyade « numérique & société » afin de favoriser l'émergence de la triade « numérique, société & nature ». Le fait de délaisser les configurations en dyade est une nécessité car elles orientent une approche cause – effet trop marquée, et ce pour deux raisons. La première, est que nous ne sommes plus confrontés à de simples outils numériques mais bien à des dispositifs (Foucault, 1977) de plus en plus complexes et pas uniquement composés de techniques, mais également de discours, de réglementations, d'énoncés scientifiques, entre autres... La deuxième, est que les SIC ne l'oublions pas ont pour vocation de rendre compte des médiations qui favorisent les relations (regards) croisées que chaque terme entretient avec les deux autres. Or dans l'ordonnement entre « numérique & nature », la « société » doit assurer cette intermédiation bénéfique qui permet de réenchâsser, réinscrire la relation numérique - nature dans les rapports sociaux afin de ne pas verser dans une approche à caractère naturaliste⁸. Il est également nécessaire de rejeter l'articulation cause - effet pour adopter un cadre analytique plus complexe qui favorise l'étude des relations de l'éco-système « numérique, société & nature » (triade), qui, il faut le reconnaître est moins évidente à traiter.

En troisième lieu, il est important d'inscrire les recherches menées dans une perspective critique. Exercer son esprit critique, c'est douter, remettre en cause, chercher la légitimité, le fondement, c'est ne l'oublions pas aussi une posture intellectuelle qui permet d'inscrire ici le numérique dans les rapports sociaux et environnementaux afin de mettre en exergue les logiques de : dévoilement, dénonciation ou transformation de la société, comme le rappelle Paola Sedda (2017). L'engagement du chercheur⁹ peut être bénéfique à partir du moment où il met en œuvre une opération de prise de distance permettant d'advenir une source de connaissance et une capacité à agir (*agency*) comme le fait ressortir Andrew Feenberg (2014). En quatrième lieu, il est possible de rapprocher ce qui vient d'être énoncé avec ce qui s'est déroulé dans les années 1970-1980 lors de l'émergence de la thématique « informatique & société » qui s'inscrit dans le champ « Sciences, Techniques et Société » (STS). Une précision s'impose. L'acronyme STS renvoie ici à « Sciences, Techniques et Société » et non aux « *Science & Technology Studies* ». En effet, « *la version française de l'intitulé marque une façon d'envisager les travaux sur les enjeux dans une veine sociologique des sciences, alors que la version anglaise marque la démultiplication de l'étude des objets techniques* » (Vidal, 2022 : 60). L'émergence des STS est née, comme le rappelle Geneviève Vidal, d'un engagement (parfois militant) d'éclairer les controverses socio-techniques (2022 : 59-60). Ainsi

⁸ Qui a vocation d'expliquer les faits par des causes ou des principes naturels.

⁹ À différencier du militantisme (cf. Heinich, 2021).

la thématique « informatique & société » a été à son début portée par certains enseignants-chercheurs en informatique engagés, qui ont été rejoints ensuite par d'autres en SHS. On peut y voir quelques similitudes avec « numérique, société et nature ».

Perspectives

Dans le format imparti il n'était pas envisageable d'exposer d'autres conditions à mettre en œuvre pour favoriser une analyse qui articule « numérique, société et nature » (triade), pour cette raison notre contribution doit être appréciée avant tout comme une première exploration. Pour prolonger la réflexion et mieux finaliser le cadrage méthodologique il serait nécessaire d'investiguer quelques pistes complémentaires salutaires pour favoriser élargissement des horizons et une meilleure compréhension :

- Explorer la façon dont d'autres disciplines en SHS ont été amenées à prendre en compte ou pas de la relation « numérique & nature » ;
- Investiguer le champ anglophone,
- Proposer des trajectoires possibles dans lesquelles pourraient s'inscrire de futures recherches.

Bibliographie

- Becker, H. S. (2002). *Les ficelles du métier. Comment conduire sa recherche en sciences sociales*. La Découverte.
- Bourdieu, P. (2001). *Science de la science et réflexivité*. Raison d'agir.
- Carré, D., Vidal, G. (2018). *Hyperconnectivité. Enjeux économiques, sociaux et environnementaux*. ISTE editions.
- Carré, D. (2013). Approche critique et techniques numériques d'info-communication. Vers la prise en compte d'une nouvelle dimension ?. *Actes du colloque international Où (en) est la critique de la communication ? 80^e Congrès de l'association francophone pour le savoir (ACFAS)*, 7-11 mai 2012, Montréal : 61-73.
- CPDirSIC. (2019). *Dynamiques de recherche en SIC*, 3^e édition.
- Feenberg, A. (2014). Vers une théorie critique de l'internet. *tic&société*, vol. 8, 1-2. Consulté sur : <http://journals.openedition.org/ticetsociete/1382>
- Heinich, N. (2021). *Ce que le militantisme fait à la recherche*. Tracts Gallimard, n° 29.
- Jauréguibéry, F., et Proulx, S. (2011). *Usages et enjeux des technologies de communication*. érès.
- Miège, B. (2020). *La numérisation en cours de la société. Points de repères et enjeu*. Presses universitaires de Grenoble.
- Perret, J.-B. (2004). Y a-t-il des objets plus communicationnels que d'autres ?. *Hermès*, 38, 121-128.
- Responsabilité Environnement - Annales des Mines –* (2017). Transition numérique et transition écologique, 2017/3, n° 87.
- Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication* (2021) Environnement, nature et communication à l'ère de l'anthropocène, n° 21/2021. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/rfsic.9995>
- Sedda, P. (2017). Approche critique : quelle appropriation par les SIC ? ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 11. Consulté sur : <http://journals.openedition.org/rfsic/3115>
- Vidal, G. (2022). *Informatique et Société*. Rapport, LabSIC-USPN. Consulté sur : https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_03807424/document
- Vitalis, A. (2005). L'informatique prise au sérieux. *Terminal* 93-94, 49-54.

Perspectives sur l'Anthropocène au prisme du Web : Cartographie de controverse et enjeux
interdisciplinaires
Perspectives on the Anthropocene through the lens of the Web: Controversy mapping and
interdisciplinary issues

Fabien Colombo
MICA, Université Bordeaux Montaigne
fabien.colombo@u-bordeaux-montaigne.fr

Mots-clés : Anthropocène ; Cartographie de controverse ; Humanités digitales ; Humanités environnementales ; Science, Technologie, Société (STS).

Keywords: Anthropocene; Controversy Mapping; Digital Humanities; Environmental Humanities; Science, Technology, Society (STS).

Résumé

Depuis les années 2000, le concept d'Anthropocène comme proposition de nouvelle époque géologique dominée par les activités humaines suscite de nombreuses controverses entre les sciences naturelles et sociales, et plus largement entre les arènes académiques et médiatiques, sur le *World Wide Web* anglophone. L'objectif ici est de proposer une cartographie de controverse exploratoire autour de l'Anthropocène, au prisme de ses traces numériques, en utilisant un logiciel de récupération des données sur le Web, MyWebIntelligence, et de visualisations de données, Gephi, pour établir leurs relations hypertextuelles. L'ambition est de dégager l'écologie informationnelle dans lequel ce concept majeur de l'écologie globale s'est forgé, et continue à susciter le débat. Plus fondamentalement, l'horizon réflexif visé est celui d'ouvrir une discussion sur la manière dont les humanités digitales et les humanités environnementales peuvent éventuellement collaborer ensemble, à l'heure où la numérisation des sociétés et les limites planétaires se posent conjointement. C'est donc la dimension d'interdiscipline des sciences de l'information et de la communication (SIC) qui est convoquée ici, pour tenter de penser, et s'orienter, dans cette nouvelle époque géologique qui modifie profondément les rapports entre science, technologie, et société (STS).

Abstract

Since the 2000s, the concept of the Anthropocene as a proposal for a new geological epoch dominated by human activities has been the subject of much controversy between the natural and social sciences, and more broadly between the academia and media arenas, on the English-speaking World Wide Web. The objective here is to propose an exploratory controversy mapping around the Anthropocene through the prism of its digital traces, using a web crawler software, MyWebIntelligence, and a data visualization software, Gephi, to establish their hypertextual relations. The ambition is to identify the informational ecology in which this major concept of global ecology has been forged, and continues to generate debate. More fundamentally, the targeted reflexive horizon is to open a discussion on how digital humanities and environmental humanities can possibly collaborate together, at a time when the digitization of societies and planetary boundaries are jointly posed. It is thus the interdisciplinary dimension of the information and communication sciences (ICS) that is called upon here, in an attempt to think about, and orient us within, this new geological epoch that is profoundly modifying the relationships between science, technology, and society (STS).

Perspectives sur l'Anthropocène au prisme du Web : Cartographie de controverse et enjeux interdisciplinaires

Fabien Colombo

Introduction : s'orienter dans l'Anthropocène, ses controverses, et ses enjeux interdisciplinaires.

Au début des années 2000, l'Anthropocène a été proposé par Paul J. Crutzen, prix Nobel de chimie et chercheur des sciences du système Terre, comme une nouvelle époque géologique dominée par les activités humaines dans le cadre d'une réunion et d'une publication de l'*International Geosphere-Biosphere Programme*¹ (IGBP) : un des principaux programmes interdisciplinaires sur le changement global (Crutzen & Stoermer, 2000 ; Crutzen, 2002). Depuis, un groupe de travail au sein des institutions géologiques a été créé en 2009, à savoir l'*Anthropocene Working Group*² (AWG), qui vise à faire officiellement reconnaître cette nouvelle époque (Zalasiewicz et al., 2019). Mais, encore aujourd'hui, en 2023, cette proposition de nouvelle époque reste encore informelle, et suscite de plus en plus de controverses entre les sciences naturelles et sociales (Thomas et al., 2020), ainsi qu'entre les arènes académiques et médiatiques, en particulier sur le *World Wide Web* anglophone (Béraud et al., 2020).

Dans le même temps, l'intérêt pour le concept d'Anthropocène au sein des sciences de l'information et de la communication (SIC) n'a cessé de grandir. On en veut pour preuve la récente parution du numéro « Environnement, nature et communication à l'ère de l'anthropocène » dans la *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, cordonné par les responsables du groupe de recherche « Communication, Environnement, Science, Société » (GR-CESS) (Catellani & Pascual Espuny, 2021). Mais, surtout, si cet intérêt devait être daté, on pourrait le faire remonter à l'article de 2018 de Françoise Bernard intitulé : « Les SIC et l'« anthropocène » : une rencontre épistémique contre nature ? » (Bernard, 2018). Dans cet article, Françoise Bernard proposait de considérer qu'« avec la notion d'Anthropocène comme aiguillon, les chercheurs en SIC sont embarqués dans des débats théoriques et épistémiques qui invitent à poser et explorer les questions des interrelations entre technique, culture, sciences et société élargies à la nature [...]. Il s'agit de poursuivre l'exercice d'échanges interdisciplinaires [...] À la manière du pli, dépli et repli, [...] la notion d'Anthropocène entraîne des formes et des énoncés vers la variété et la possibilité de passages multiples » (Bernard, 2018 : 58-59).

Plus précisément, elle semblait inviter à considérer deux points que nous retenons en particulier ici. En premier lieu, elle invitait à considérer que le travail d'« observation des processus matériels et cognitifs de médiation » en matière de « controverse » qui « concerne la notion d'Anthropocène » restait « à conduire » (Bernard, 2018 : 56). Ce à quoi nous espérons modestement contribuer ici. En second lieu, elle invitait à considérer qu'un dialogue entre les « SIC » et les « SHS », notamment autour des « humanités environnementales », entendues comme la prise en compte des enjeux d'écologiques dans le domaine des humanités (Blanc *et al.*, 2017), pourrait participer à produire des « effets épistémiques » importants pour repenser et participer à la redistribution du « dualisme nature/culture » (Bernard, 2018 : 53, 57) afin de faire face à l'Anthropocène. Ce à quoi nous espérons également contribuer ici, avec une perspective sur les humanités environnementales (Colombo *et al.*, 2018).

¹ Sur l'*International Geosphere-Biosphere Programme* (IGBP) (1987-2015), voir : <http://www.igbp.net/>.

² Sur l'*Anthropocene Working Group* (AWG) (2009-aujourd'hui), voir : <http://quaternary.stratigraphy.org/working-groups/anthropocene/>.

Enfin, et il convient de le noter, cette invitation à une rencontre entre les SIC et l'Anthropocène était posée à partir des *Cahiers du Numérique*. Ce qui semblait également devoir amener à des considérations plus larges sur la réorganisation des rapports entre science, technologie, et société (STS) à l'heure du digital.

Problématique

Dans quelle mesure une rencontre entre les humanités digitales et les humanités environnementales permettrait-elle de mieux nous orienter dans les aspects complexes de l'Anthropocène ?

Au regard de ce contexte et de ces visées, nous proposons de tenter d'explorer les questions suivantes : dans quelle mesure une rencontre entre les humanités digitales et les humanités environnementales permettrait de mieux nous orienter dans les aspects complexes de l'Anthropocène, en particulier autour des controverses liées à l'AWG ? Quels seraient les apports et limites d'une telle rencontre ? Et, plus largement, les projets d'étude de controverses sur le Web ne seraient-ils pas une occasion de renouer avec le programme commun entre les SIC et les STS, consistant à cultiver les passages transversaux entre les disciplines (Wolton, 1984), voire de rentrer dans des logiques transdisciplinaires (Cormerais, 2015; Cormerais et al., 2016) ?

Angle de recherche & Méthodologie : *Anthropocene Working Group* (AWG) et cartographie des controverses.

Pour tenter d'appréhender ces questions, nous allons nous appuyer sur une recherche en cours qui porte sur une cartographie des controverses autour du travail de l'*Anthropocene Working Group* (AWG) au prisme du Web anglophone. Considérant les nombreuses controverses relatives au concept d'Anthropocène, l'angle de recherche qui a été privilégié ici est celui des débats autour de son officialisation géologique, en langue anglaise, et sur le support du Web. En termes de méthodologie, cette recherche s'appuie de manière centrale sur le projet de cartographie des controverses proposé par Bruno Latour, au sens de l'étude de « controverses » qui font « *l'objet d'une expertise technique poussée et qui [...] deviennent de plus en plus le cœur de la vie politique* », devant ainsi amener à mêler « *la sociologie des sciences et des techniques, l'étude de l'argumentation scientifique, l'analyse des médias ainsi que les nouvelles méthodes de "scientométrie" et de "géographie virtuelle" développées de plus en plus sur internet* »³. De cette proposition, nous retiendrons ici trois points de méthodes qui résonnent avec un travail de synthèse de Bruno Latour (Latour, 2007, 2010), mais aussi avec plusieurs de ses collaborateurs, en particulier dans le sillage de la création du Médialab (Venturini *et al.*, 2017 ; Venturini & Munk, 2021). Premièrement, l'étude des controverses amène à devoir suivre la « science en action » (Latour, 1987), autrement dit à devoir se pencher sur des connaissances en train de se faire et des inscriptions produites par des scientifiques, faisant l'objet de débats dans des réseaux de plus en plus larges.

Deuxièmement, l'étude du Web amène à devoir suivre la formation d'« agrégats de documents » (Ghitalla, 2021), au sens où la structuration hypertextuelle du Web permet de faire ressortir des pages et des sites qui sont les plus cités et constituent le cœur d'une controverse en ligne. Troisièmement, l'étude de l'Anthropocène amène à devoir suivre l'émergence d'une « nouveau régime » planétaire (Latour, 2015), qui bouleverse profondément les partitions modernes entre « nature » et « société », « science » et « politique », puisqu'il transforme l'ensemble de nos relations à la Terre et à la vie.

³ Sur la définition de la cartographie des controverses par Bruno Latour, voir : <http://www.bruno-latour.fr/node/31.html>.

En outre, pour tenter d'articuler au mieux ces différents points de méthode, la présente recherche est menée en codirection entre les sciences de l'information et de la communication, et la philosophie des sciences sociales et des techniques – et s'appuie également sur un travail concernant les humanités environnementales (Colombo *et al.*, 2018).

Outils & Corpus : la constitution d'un corpus exploratoire grâce à MyWebIntelligence à Gephi.

Pour commencer à cartographier les controverses autour de l'AWG au prisme du Web anglophone, nous avons principalement utilisé deux logiciels, à savoir MyWebIntelligence et Gephi.

Tout d'abord, nous avons utilisé le logiciel de récupération des données sur le Web, du nom de « MyWebIntelligence », qui a été développé par Amar Lakel, au sein de l'Université Bordeaux Montaigne (Lakel, 2021 ; Lakel & Le Deuff, 2017)⁴. Il s'agit d'un logiciel de type « *crawler web* » qui permet, à partir d'une série de pages web de départ, d'explorer les liens hypertextes présents sur celles-ci, et pointant vers d'autres pages web. Bien plus, l'une des spécificités de MyWebIntelligence est de proposer une récupération des données de proche, en proche, en fonction de la détection de termes présents dans la partie texte des pages web, à partir d'un dictionnaire de mots-clés implémentés et propres aux controverses étudiées. Au final, le logiciel permet ainsi de construire une cartographie des liens hypertextes entre des pages web, tout en leur attribuant une note de pertinence, appelée « *relevance* », à chaque fois qu'un des mots-clés implémentés dans le dictionnaire est détecté. D'exploration en exploration, il construit ainsi une cartographie hypertextuelle, avec un précieux indicateur lexical, dans le sens où il donne la capacité de pouvoir étudier dans un corpus web, les pages les plus citées par les autres, mais aussi celles qui utilisent le plus de fois les mots-clés du dictionnaire de la controverse.

Avec le logiciel MyWebIntelligence, et pour circonscrire les débats autour de AWG, nous avons en procédé en quatre temps. Dans un premier temps, nous avons utilisé comme pages web de départ : 508 urls extraites de la page web de l'AWG, comprenant ses liens institutionnels, sa bibliographie en ligne, et les ressources numériques indiquées dans ses newsletters. Dans un deuxième temps, nous avons retenu deux termes en anglais dans notre dictionnaire de controverse, à savoir : celui d'« *Anthropocene* », qui est la proposition de nouvelle époque géologique initialement mise en avant par Crutzen et aujourd'hui promue par l'AWG ; et le terme d'« *Holocene* », qui recoupe les 11.700 dernières années de relative stabilité climatique et biosphérique, qui est toujours considérée officiellement par les institutions géologiques comme l'époque géologique actuelle, à l'instar de la charte chronostratigraphique internationale de la discipline qui fixe l'échelle des temps géologiques (Walker *et al.*, 2018 ; Walker *et al.*, 2012)⁵. Dans un troisième temps, nous avons lancé l'exploration de proche en proche, jusqu'à une distance de deux clics par rapport aux pages web de départ. Dans un quatrième temps, nous avons procédé à un export des 28.512 pages web connectées entre elles, en un échantillon de 1616 sites recoupant leurs connexions par leur nom de domaine commun dans leurs urls.

Une fois ce corpus isolé, nous avons utilisé le logiciel de visualisation et de statistiques de données relationnelles, sous la forme de graphes, du nom de « Gephi » (Bastian *et al.*, 2009 ; Jacomy *et al.*, 2014). Dans ce logiciel, nous avons procédé à une série d'opérations afin de mieux étudier notre corpus de 1616 sites, en quatre étapes supplémentaires. Tout d'abord, nous

⁴ Pour plus d'informations sur MyWebIntelligence, voir également : <https://hyperedition.hypotheses.org/my-web-intelligence> ; <https://github.com/MyWebIntelligence> ; <https://www.youtube.com/watch?v=bcUaIwbMUE4&list=PLbCMGWVe0ggGjHwqSwz9TT5nhTFWpthQZ>.

⁵ Sur la question de l'Holocène et de la charte chronostratigraphique internationale, voir également : <http://quaternary.stratigraphy.org/working-groups/holocene-series/> ; <https://stratigraphy.org/timescale/>.

Id	Label	Degré Entrant
1	quaternary.stratigraphy.org	40
410	en.wikipedia.org	20
565	www.sciencedirect.com	16
49	www.geosociety.org	11
356	www.igbp.net	11
40	sp.lyellcollection.org	10
46	www.economist.com	10
165	www.anthropocenemagazine.org	8
537	jasonwmoore.wordpress.com	8
128	scilogs.spektrum.de	8
32	www.cambridge.org	7
460	www.slideshare.net	7
66	dotearth.blogs.nytimes.com	6
8	ecotope.org	6
50	www.journals.elsevier.com	6
527	aeon.co	6
41	rsta.royalsocietypublishing.org	5
643	www.mpic.de	5
470	flipboard.com	5
646	translate.google.com	5

Fig. 2

Légende

Id	Label	average_relevance
41	rsta.royalsocietypublishing.org	1540.670044
565	www.sciencedirect.com	348.089996
40	sp.lyellcollection.org	195.850006
165	www.anthropocenemagazine.org	179.289993
1	quaternary.stratigraphy.org	167.779999
537	jasonwmoore.wordpress.com	167.460007
46	www.economist.com	127.0
32	www.cambridge.org	125.169998
66	dotearth.blogs.nytimes.com	118.129997
460	www.slideshare.net	103.669998
643	www.mpic.de	95.0
49	www.geosociety.org	90.150002
8	ecotope.org	86.830002
470	flipboard.com	67.0
50	www.journals.elsevier.com	66.57
356	www.igbp.net	62.0
128	scilogs.spektrum.de	60.259998
527	aeon.co	60.0
646	translate.google.com	52.52
410	en.wikipedia.org	51.959999

Fig.3

Figure. 1 : aperçu des principaux sites au cœur de la controverse du point de vue hypertextuel.
 Figure. 2 : classement des principaux sites les plus cités par ordre croissant au sein du corpus web.
 Figure. 3 : classement des principaux sites les plus pertinents par ordre croissant au sein du corpus web.

Sources : Gephi – Vue d'ensemble, Laboratoire de données

Pour ce qui concerne les sites les plus cités au sein de notre corpus web, en termes d'identité de domaine [ID] et de degré entrant [DE], on propose de retenir les éléments suivants [E, 1-6] :

E1 – La centralité du groupe de travail sur l'Anthropocène. Le site le plus cité est celui de la *Quaternary Commission on Stratigraphy* (SQS) [ID, 1 ; DE, 40], à savoir le site qui héberge la page de l'*Anthropocene Working Group* (AWG). Ainsi, ce qui semble se dégager de ce premier élément, c'est tout simplement le fait que le site de la SQS, à savoir l'institution géologique qui s'occupe d'étudier les époques les plus récentes de l'histoire de la Terre, dont l'Holocène, est celui qui se trouve le plus cité par les autres, en particulier en raison du travail de l'AWG qui tente d'y rajouter une nouvelle époque du nom d'Anthropocène, marquant précisément la fin de l'Holocène, à savoir les 11.700 dernières années de relative stabilité climatique et biosphérique durant lesquelles les grandes civilisations humaines ont émergé. Il s'agit du nœud central de la controverse, dans la mesure où sur le plan scientifique reconnaître officiellement l'Anthropocène signifierait que nous serions rentrés dans une nouvelle époque géologique où la trajectoire de la planète, des espèces vivantes, et des grandes civilisations humaines sortiraient brutalement des conditions qu'elles ont connues depuis plusieurs millénaires, ouvrant ainsi une zone d'incertitude croissante quant à leur coévolution commune à l'avenir.

E2 – La présence des sciences naturelles. Parmi les autres organisations issues des sciences naturelles, on trouve également l'*International Geosphere-Biosphere Programme* (IGBP) [ID, 356 ; DE, 11] et la *London Geological Society* (LGS) [ID, 49 ; DE, 11]. De cet élément, on peut supputer que les autres organisations issues des sciences naturelles, considérées comme centrales dans ce corpus et cette controverse, sont : d'une part, l'IGBP, à savoir le programme de recherche des sciences du système Terre au sein duquel Crutzen a proposé pour la première fois le concept d'Anthropocène ; et, d'autre part, la LGS, qui est la plus ancienne société savante de géologie de langue anglaise, à laquelle plusieurs membres de l'AWG sont affiliés. La controverse se structurerait ainsi entre les sciences du système Terre et les sciences géologiques.

E3 – La présence des sciences sociales. Outre les organisations issues des sciences naturelles, on remarquera aussi la présence d'un blog d'un sociologue, à savoir celui de Jason W. Moore [ID, 537 ; DE, 8], qui a proposé au cours des années 2010 un concept alternatif à celui d'Anthropocène, à savoir celui de Capitalocène (Moore et al., 2016). Cet élément invite ainsi à supposer que de manière concomitante aux controverses liées à la reconnaissance officielle et géologique de l'Anthropocène par l'AWG, d'autres controverses sont venues se greffer, en particulier issues des sciences sociales, concernant des aspects plus sociaux et politiques qui se trouveraient à l'origine de cette nouvelle époque.

E4 – La présence de grands journaux. Ensuite, et par-delà les acteurs académiques de cette controverse, on remarquera aussi la présence des grands journaux de langue anglaise qui traitent de ces questions, à l'instar de *The Economist* [ID, 46 ; DE, 10] ou de *The New York Times* [ID, 66 ; DE, 6]. Grâce à cet élément, on peut supputer que les controverses autour de l'Anthropocène ne concernent pas seulement des aspects scientifiques, en particulier géologiques, mais se posent de plus en plus comme des enjeux de débats publics concernant plus largement la crise écologique actuelle et les défis d'avenir pour y faire face.

Pour ce qui concerne les sites les plus pertinents au sein de notre corpus web, au sens d'une identité de domaine [ID] et d'une « *avenage relevance* » [AR] entendue comme une moyenne d'occurrence des mots-clés du dictionnaire de controverse, on retient les éléments suivants :

E5 – La présence de grands éditeurs scientifiques. Les sites les plus pertinents s'avèrent être des sites d'édition scientifique de premier plan. Dans cette catégorie, on retrouve par exemple le site de publication de la *Royal Society* ; celui de l'éditeur Elsevier, via sa plateforme en ligne *Science Direct* ; ou encore celui de la Société géologique de Londres, du nom de *Lyell Collection* (ID, 41, 565, 40 ; AR, 1540-195). On peut ainsi supposer que si la controverse autour des travaux de l'AWG semble s'ouvrir à d'autres arènes qui dépassent la seule sphère académique, son contenu scientifique, au moins en termes d'usage de mots techniques, reste fort.

E6 – La présence de liens entre sphère les académiques et médiatiques – On peut également souligner qu'une série de sites renvoient tant à des acteurs académiques, à la fois issus des sciences sociales et naturelles, qu'à des acteurs médiatiques, partageant un score de pertinence relativement proche. Dans cette catégorie, on retrouve ainsi le site hébergeant la page de l'AWG ; celui de Jason W. Moore ; ainsi que celui de *The Economist* ou du *New York Time* (ID, 1, 537, 46, 66 ; AR, 167-118). On peut dès lors supposer qu'entre ces acteurs de la controverse semblent s'établir un débat qui ferait appel aux mêmes éléments de langage, bien que ceux-ci soient issus de champs différents. En d'autres termes, l'Anthropocène semblerait construire des interfaces particulières entre les disciplines, et dans le rapport science et société, dans la mesure où un petit groupe de chercheurs et journalistes tendraient à partager aujourd'hui un même vocabulaire technique et des ressources documentaires communes autour de cette nouvelle époque géologique – voire, à définir un nouveau paradigme de pensée ne pouvant se stabiliser que par la *disputatio*, comme toute proposition scientifique.

Apports de la recherche : une controverse en cours et observable à partir du Web qui redistribue les frontières disciplinaires et ontologiques.

À ce stade, les résultats préliminaires concernant les principaux sites de la controverse en ligne autour des travaux de l'AWG, permettent de dégager trois apports provisoires concernant cette recherche.

Premièrement, ces résultats préliminaires permettent d'appuyer l'idée que cette controverse en cours amène à redistribuer les frontières entre les sciences naturelles et sociales, ainsi qu'entre les arènes académiques et médiatiques. On peut même être plus précis, puisque la controverse

semble concerner en premier lieu les sciences géologiques et les sciences du système Terre sur le plan de la reconnaissance officielle de l'Anthropocène (E1 : AWG, SQS ; E2 : IGBP, LGS) ; auxquelles les sciences sociales semblent venir se greffer sur le plan d'une réflexion critique sur ses aspects sociaux et politiques (E3 : Jason W. Moore). Bien plus, et considérant l'importance de certains grands journaux et éditeurs scientifiques dans la controverse, cela semble être également les sphères académiques et médiatiques qui se trouvent redistribuées, dans la mesure où ces débats scientifiques ont également des implications fortes sur le plan des débats publics concernant la crise écologique globale et le manière d'y faire face à l'avenir (E4 : *The Economist*, *New York Time* ; E5 : *Royal Society*, *Science Direct*). En d'autres termes, et non sans difficultés, le concept d'Anthropocène semble bien amener à devoir revisiter une partie de l'ontologie moderne, au sens de conception héritée au sein de la culture européenne depuis au moins le XVII^e siècle, et devant régir de manière distincte les rapports entre les sciences de la « nature » et de la « société », ainsi que les instances entre « science » et « politique » (Descola, 2005; Latour, 2015). Ce qui semble devenu presque impossible avec l'Anthropocène. Deuxièmement, ces résultats préliminaires permettent de contribuer à renforcer le projet de cartographie des controverses à partir des traces collectées sur le Web. En effet, si cette question de la redistribution des frontières disciplinaires et ontologiques pourrait rester abstraite : le fait qu'elle soit abordée, d'une part, en s'appuyant sur des éléments de méthodes issus de la sociologie des sciences et des techniques, en particulier l'approche de la « science en action » qui privilégie l'étude des connaissances en train de se faire à partir de traces observables (Latour, 1987) ; et d'autre part, sur les sciences de l'information et de la communication, en particulier les études digitales (Cormerais, 2015) ; aide, par cette combinaison, à rendre compte de façon concrète que les débats concernant ce changement d'époque géologique dominée par les activités humaines s'écrirait désormais de manière privilégiée sur le support du Web. Ce qui semble rendre nécessaire l'exploration de cet espace documentaire de manière outillée, pour s'orienter dans les controverses relatives à la reconnaissance de l'Anthropocène, en combinant notamment des indicateurs hypertextuels (Ghitalla, 2021) et lexicaux (Lakel, 2021). Troisièmement, ces résultats préliminaires permettent d'insister sur le besoin de rentrer dans des logiques interdisciplinaires, voire transdisciplinaires. En effet, au regard des débats cartographiés autour de l'AWG, cela semble bien être de nouveaux pans de recherche concernant les « interrelations entre technique, culture, sciences et société élargies à la nature » (Bernard, 2018 : 58-59), qui semblent s'esquisser et doivent ainsi justifier des approches cherchant à dialoguer à la fois entre, et par-delà, les disciplines établies, en prenant en considération la dégradation actuelle et croissante de la planète. À cet égard, il convient d'ailleurs d'insister sur le fait que ce dernier point rejoint les termes posés par la « Charte de la transdisciplinarité » qui invitait, dès 1994, à considérer que « seule une intelligence qui rend compte de la dimension planétaire des conflits actuels pourra faire face à la complexité de notre monde et au défi contemporain d'autodestruction matérielle et spirituelle de notre espèce » (De Freitas et al., 1994). Il resterait ainsi à construire une « Anthropocénologie », au sens d'une science transdisciplinaire, recomposant l'ensemble des savoirs autour des enjeux complexes et vitaux de l'Anthropocène afin d'y faire face – et y vivre le mieux possible.

Limites de la recherche : dans les contradictions d'une recherche à l'heure de la numérisation des sociétés et des limites planétaires.

Si ces premiers résultats préliminaires semblent bien indiquer la nécessité de devoir cultiver davantage une rencontre entre les humanités digitales et les humanités environnementales – et, plus largement, entre les SIC et les STS. Il faut néanmoins en dresser un certain nombre de limites. Ainsi, et pour ouvrir davantage la discussion, nous souhaiterions dégager deux formes de limites concernant cette recherche.

La première forme de limite concerne le niveau de granularité des données. En effet, les données présentées ici ne concernent que le niveau des sites web, et mériteraient d'être explorées au niveau des pages web elles-mêmes – tant en termes d'analyse de contenu, que d'indicateurs complémentaires. De même, les valeurs quantitatives indiquées ici restent codépendantes des données collectées à ce stade, et donc, pouvant être enrichies à l'avenir. Il s'agit davantage d'un chantier, que d'une limite à proprement parler – mais indispensable à signaler.

La seconde forme de limite concerne la méthode de la recherche elle-même, et semble être beaucoup plus difficile à surmonter – voire même, *insurmontable*. Il convient ainsi de s'interroger sur les couts-bénéfices de la cartographie des controverses à partir du Web, notamment à un moment où la numérisation des sociétés et les limites planétaires semblent devoir se poser conjointement. En effet, la question de l'impact écologique du numérique ne cesse de croître, à mesure que la numérisation des sociétés et la grande accélération de l'Anthropocène s'intensifient (Flipo, 2020). Il y aurait ainsi une contradiction interne à chercher à mieux penser l'Anthropocène par le biais du Web, car cela consisterait précisément à l'aggraver. Contradiction que l'on ne peut esquiver, mais qui touche également toute recherche équipée en ordinateur – en fonction, bien entendu, du niveau d'intensité d'utilisation, et qui ne concerne pas seulement les humanités digitales. C'est dire, aussi, l'ampleur du problème pour la recherche contemporaine, et bien au-delà.

Toutefois, et à ce stade, l'une des réponses qui paraît adéquate à ces défis à venir – en tout cas, celle qui est mise en débat ici –, c'est justement de se servir de l'information collectée sur le Web concernant les controverses autour de l'Anthropocène, et en particulier des travaux de l'AWG, comme d'un levier de réflexion, de discussion, et de proposition de nouvelles pistes de recherches interdisciplinaires pour tenter d'y faire face. La dépense énergétique, liée à l'usage des technologies mobilisées, devant ainsi être compensée par la possible organisation de poches de résistance, à la fois scientifique et citoyenne, contre l'entropie croissante de l'Anthropocène (Stiegler, 2018, 2020).

Remerciements

Nous tenons à remercier très sincèrement tous les membres d'E3D, et en particulier pour ce travail : Amar Lakel, pour son accompagnement dans l'utilisation de MyWebIntelligence et ses réflexions (Lakel, 2021) ; ainsi que Franck Cormerais, pour ses perspectives transdisciplinaires et son regard tourné vers le futur des humanités (Cormerais, 2015 ; Cormerais *et al.*, 2016).

Bibliographie

- Bastian, M., Heymann, S., & Jacomy, M. (2009). Gephi: An Open Source Software for Exploring and Manipulating Networks. *ICWSM*, 8, 361-362.
- Béraud, P., Cormerais, F., & Colombo, F. (2020). L'en-deçà de l'Anthropocène, le Capitalocène. *Etudes digitales*, 9. Consulté sur <https://hal-imt-atlantique.archives-ouvertes.fr/hal-02887077>
- Bernard, F. (2018). Les SIC et l'« anthropocène » : Une rencontre épistémique contre nature ? *Les Cahiers du numérique*, Vol. 14(2), 31-66.
- Blanc, G., Demeulenaere, É., & Feuerhahn, W. (2017). *Humanités environnementales : Enquêtes et contre-enquêtes* (1re éd.). Editions de la Sorbonne.
- Catellani, A., & Pascual Espuny, C. (2021). Environnement, nature et communication à l'ère de l'anthropocène. *Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication* n° 21.
- Colombo, F., Engone Elloué, N., & Guest, B. (dir.) (2018). *Écologie et Humanités. Essais, revue interdisciplinaire d'Humanités* n° 13. Université Bordeaux Montaigne.

- Cormerais, F. (2015). Humanités digitales, transdisciplinarité et entretextualité : Éléments pour une organisation des corpus partagés. In V. Carayol & F. Morandi (Éds.), *Le tournant numérique des sciences humaines et sociales* (p. 55-65). Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine. Consulté sur : <http://books.openedition.org/msha/1467>
- Cormerais, F., Le Deuff, O., Lakel, A., & Pucheu, D. (2016). Les SIC à l'épreuve du digital et des Humanités : Des origines, des concepts, des méthodes et des outils. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 8. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/rfsic.1820>
- Crutzen, P. J. (2002). Geology of Mankind. *Nature*, 415(6867), 23. Consulté sur <https://doi.org/10.1038/415023a>
- Crutzen, P. J., & Stoermer, E. F. (2000). The "Anthropocene". *Global Change Newsletter* (IGBP), 41, 17-18.
- De Freitas, L., Morin, E., & Nicolescu, B. (1994, novembre 2). Charte de la transdisciplinarité. *Premier Congrès Mondial de la Transdisciplinarité*. Consulté sur : <https://ciret-transdisciplinarity.org/chart.php>
- Descola, P. (2005). *Par-delà nature et culture*. Gallimard.
- Flipo, F. (2020). *L'impératif de la sobriété numérique : L'enjeu des modes de vie*. Matériologiques.
- Ghitalla, F. (2021). *Qu'est-ce que la cartographie du web ? Expéditions scientifiques dans l'univers des données numériques et des réseaux*. OpenEdition Press. Consulté sur : <http://books.openedition.org/oepp/15358>
- Jacomy, M., Venturini, T., Heymann, S., & Bastian, M. (2014). ForceAtlas2, a Continuous Graph Layout Algorithm for Handy Network Visualization Designed for the Gephi Software. *PLOS ONE*, 9(6), e98679. Consulté sur : <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0098679>
- Lakel, A. (2021). My web intelligence : Un outil pour l'analyse du web et des réseaux. *I2D - Information, donnees documents*, 1(1), 96-103.
- Lakel, A., & Le Deuff, O. (2017). À quoi peut bien servir l'analyse du web ? Les communautés de sites des humanités numériques sur Internet. *Les cahiers du numérique*, 13(3), 39-62.
- Latour, B. (1987). *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society*. Harvard University Press.
- Latour, B. (2007). La cartographie des controverses. *Technology Review*, 0, 82-83.
- Latour, B. (2010). *Cogitamus : Six lettres sur les humanités scientifiques*. La Découverte.
- Latour, B. (2015). *Face à Gaïa. Huit conférences sur le nouveau régime climatique*. La Découverte.
- Moore, J. W., Altvater, E., Crist, E., Haraway, D., Hartley, D., Parenti, C., & McBrien, J. (2016). *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*. PM Press.
- Stiegler, B. (2018). *Qu'appelle-t-on Panser ? T1 : L'immense régression*. Éditions Les Liens qui libèrent.
- Stiegler, B. (2020). *Qu'appelle-t-on Panser ? T2 : La leçon de Greta Thunberg*. Éditions Les Liens qui libèrent.
- Thomas, J. A., Williams, M., & Zalasiewicz, J. (2020). *The Anthropocene : A Multidisciplinary Approach* (1st edition). Polity.
- Venturini, T., Jacomy, M., Meunier, A., & Latour, B. (2017). An unexpected journey: A few lessons from sciences Po médialab's experience. *Big Data & Society*, 4(2), 1-11. Consulté sur : <https://doi.org/10.1177/2053951717720949>
- Venturini, T., & Munk, A. K. (2021). *Controversy Mapping : A Field Guide*. Polity.
- Walker, M. J. C., Head, M. J., Berkelhammer, M., Björck, S., Cheng, H., Cwynar, L., Fisher, D., Gkinis, V., Long, A., Lowe, J., Newnham, R., Rasmussen, S. O., & Weiss, H. (2018).

Formal ratification of the subdivision of the Holocene Series/Epoch (Quaternary System/Period) : Two new Global Boundary Stratotype Sections and Points (GSSPs) and three new stages/subseries. *Episodes*, 41(4), 213-223. Consulté sur: <https://doi.org/10.18814/epiiugs/2018/018016>

Walker, M. J. C., Berkelhammer, M., Björck, S., Cwynar, L. C., Fisher, D. A., Long, A. J., Lowe, J. J., Newnham, R. M., Rasmussen, S. O., & Weiss, H. (2012). Formal subdivision of the Holocene Series/Epoch : A Discussion Paper by a Working Group of INTIMATE (Integration of ice-core, marine and terrestrial records) and the Subcommission on Quaternary Stratigraphy (International Commission on Stratigraphy). *Journal of Quaternary Science*, 27(7), 649-659. Consulté sur: <https://doi.org/10.1002/jqs.2565>

Wolton, D. (1984). Vieux problèmes, idées neuves. *Cahiers STS. Indisciplines* Vol. 1, p. 8-14.
Zalasiewicz, J., Waters, C. N., Williams, M., & Summerhayes, C. (Éds.). (2019). *The Anthropocene as a Geological Time Unit: A Guide to the Scientific Evidence and Current Debate*. Cambridge University Press.

Mèmes internet et engagement climatique : une analyse discursive et mémétique
Internet Memes and climate commitment: a memetic and discursive analysis

Erica Lippert
ULB – LaDisco
ericalipp@gmail.com
Albin Wagener
Université Rennes 2 – INALCO
albin.wagener@gmail.com

résumé

Nous abordons la question des mèmes à partir du croisement de l'analyse du discours environnemental ou écolinguistique (Dryzek 2005, Stibbe 2020) de la mémologie (Shifman 2014a, Wiggins 2019, Wagener 2022, Lippert et Wagener 2023, à paraître) et de l'argumentation (Plantin 2011) afin d'étudier le contenu environnemental et la dimension émotionnelle de mèmes en français. L'analyse s'appuie sur un corpus de 200 mèmes extraits de cinq comptes Instagram écologistes : All Sapiens Are Bastards, Bon Pote, Greenpeace France, Nous Memes et Vert le média – tous différents dans leur ligne éditoriale, afin d'obtenir une variation dans la constitution du corpus (Garric & Capdevielle-Mougnibas 2009). Après avoir présenté les enjeux méthodologiques soulevés par l'analyse, nous étudions les manifestations visuelles, culturelles et verbales du discours écologique, tout en dégageant les attributs pathémiques soulevés par les mèmes écologistes.

Mots-clés : écolinguistique, mémologie, pathos, analyse du discours

Abstract

We approach the question of memes from the intersection of the analysis of environmental or ecolinguistic discourse (Dryzek 2005, Stibbe 2020) of memology (Cannizzaro 2016, Shifman 2014a, Wiggins 2019, Wagener 2022, Lippert and Wagener 2023) and argumentation (Plantin 2011) in order to study the environmental content and the emotional dimension of memes in French. The analysis is based on a corpus of 200 memes extracted from five ecological Instagram accounts: All Sapiens Are Bastards, Bon Pote, Greenpeace France, Nous Memes and Vert le Média – all different in their editorial line, in order to obtain a variation in the constitution of the corpus (Garric & Capdevielle-Mougnibas 2009). After presenting the methodological issues raised by the analysis, we study the visual, cultural and verbal manifestations of ecological discourse, while identifying the pathemic attributes raised by ecological memes.

Keywords : ecolinguistics, memology, pathos, discourse analysis.

Mèmes internet et engagement climatique : une analyse discursive et mémétique

Erica Lippert, Albin Wagener

Ce travail étudie les mèmes internet dans le cadre de la communication écologiste. Les mèmes, dispositifs polysémiotiques devenus courants sur la Toile, offrent aux linguistes et spécialistes de la communication des défis tant sur le plan méthodologique qu'analytique, sémiotique et discursif. En effet, en superposant deux dimensions que sont les référents (les référents culturels visuels et textuels, Wagener 2022 : 63) et les topèmes (le sujet traité), les mèmes constituent désormais un langage à part entière (Wagener 2020). Les mèmes peuvent selon nous être analysés par le biais du cadre théorique de l'analyse du discours (Maingueneau 2014, Kerbrat-Orecchioni 2009) et de l'analyse du discours numérique (Paveau 2017 ; Develotte et Paveau 2017) dans la mesure où ils naissent dans des milieux numériques. Dans cette perspective, nous ne saurions les étudier sans nous pencher sur le contexte d'énonciation, les positionnements pris en charge par l'instance énonciatrice et ceux des destinataires, et aussi via une approche privilégiant l'étude de leur milieu d'apparition, en évitant une approche logocentrée.

Les réflexions, les pratiques et les imaginaires sociodiscursifs à l'égard de l'environnement ont engendré les discours écologiques, un champ discursif¹ performatif, étant donné que ces discours participent à l'action (politique) et à la constitution de représentations de l'environnement en retour. L'écoulinguistique, dans lequel nous situons le présent travail, est issue de la sphère académique anglophone (Stibbe 2020, Garrard 2023) et se donne pour mission d'étudier les interrelations tissées entre humains et non-humains, mais également les représentations de ce que l'on nomme l'environnement (Buell 2005). L'écoulinguistique soutient qu'il est indispensable que les sciences du langage contribuent à l'amélioration de ces relations et à l'évolution de ces représentations.

Au travers de la mémologie, Wagener (2022) a mis au point une grille d'analyse, que nous voulons ici mettre à l'épreuve afin d'interroger (1) les attributs spécifiquement environnementaux que les mèmes exploitent dans le cadre de communication d'écologistes, (2) les émotions qui transitent dans ces mèmes. Cette grille présente l'avantage de prendre en compte l'aspect textuel et iconique des mèmes, mais aussi leur intertextualité (Zanette, Blikstein et Visconti 2019) et leur interdiscursivité (Garric et Longhi 2013).

La communication écologique se sert de modalités linguistiques et sémiotiques désormais identifiables. Nous pensons notamment à des icônes d'animaux (l'ours polaire, les oiseaux englués dans du pétrole, Lavoie 2020, Libaert 2016), des couleurs (le vert, le bleu, Catellani 2016), des néologismes (comme le terme *climaticide*, Lippert 2022), des symboles (la feuille d'arbre, l'iceberg) mais aussi toute sortes de préfixes et suffixes (préfixes éco- ou bio- par exemple, Bonnet & Geslin 2019) des slogans (« il n'y a pas de planète B ») ou des formules (« développement durable », Krieg Planque 2010). Tous ces attributs des discours écologiques sont eux-mêmes vecteurs d'émotions et d'idéologies (DeLuca 2005, Lippert 2022), et soutiennent des stratégies argumentatives (Lippert 2021, 2022). Les mèmes, bien qu'étant des dispositifs contraignant l'énonciation techniquement mais aussi sociodiscursivement, peuvent devenir le siège et l'outil de projection d'image de soi à des fins argumentatives, tant sur le plan du pathos que de l'ethos discursif. C'est ce que nous avons désigné par *émotionème* et *ethos mémétique* dans un article à paraître (Lippert et Wagener 2023).

Dans l'hypothèse que les mèmes cristallisent essentiellement les émotions négatives des discours écologistes, autrement dit qu'ils servent de réservoirs et déversoirs émotionnels à leurs

¹ Soit un conglomérat en (dé)formation perpétuelle résultant de divers positionnements idéologiques, selon Maingueneau <http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/glossaire.html#Cham>, Consulté le 21 juin 2023.

créateur·trices, et dans celle que nous retrouveront des topèmes abordant davantage la destruction environnementale d'origine anthropique que des injonctions à l'action, nous répondrons aux questions par une structure conventionnelle d'article scientifique. Pourtant, lors du vingt-troisième colloque du SFSIC qui s'est tenu en juin 2023 à Bordeaux, nous avons opté pour une présentation entièrement basée sur les mèmes, afin de montrer leur forte capacité communicationnelle, mais ne pourrons le faire vraiment à l'écrit, dans le cadre d'un acte de colloque. L'article se déroulera donc comme il suit : nous expliquerons d'abord plus précisément dans quels cadres théoriques nous nous situons ; nous aborderons ensuite les outils employés pour notre analyse, en articulant notre propos à la justification du corpus ; nous continuerons par la présentation de nos résultats d'analyse et terminerons par une ouverture plus critique.

Un cadre théorique hybride, à l'image des mèmes

Objets issus du milieu virtuel et de la société postdigitale (Cramer 2015), les mèmes sont devenus la preuve que les univers numériques et non-numériques tissent des liens étroits, et que les pratiques discursives inhérentes à internet ont profondément bouleversé les dimensions sociales, communicatives, politiques (etc.) de nos vies. Cette observation n'exclut cependant pas le fait que nous considérons les pratiques discursives sur internet comme un prolongement de celles qui opèrent sur la Toile. Les mèmes sont intéressants pour les spécialistes de Sciences du Langage et les Sciences de l'information et de la communication d'abord parce qu'ils mélangent des éléments textuels et iconiques ce qui les inscrit dans une mode de fonctionnement multimodal (Dancygier et Vandelanote 2017). En outre, ils représentent des défis pour les analystes parce qu'ils s'ancrent dans des logiques interdiscursives (Garric et Longhi 2013) et polysémiotiques, tout en présentant un fort intérêt communicationnel, étant donné leur potentielle charge virale (Zanette, Blikstein et Visconti 2019) ainsi que la simplicité avec laquelle ils font passer des messages. En effet, tout internaute a déjà vu un mème, voire a pu s'habituer à certaines références à la fois sémiotiques, culturelles et discursives que les mèmes exploitent. Qu'il suffise de citer les désormais célèbres « Galaxy Brain »², le « Distracted boyfriend meme »³ ou le « Roll safe meme »⁴. Le premier rend compte d'un élargissement de la connaissance ou d'une prise de conscience graduelle ; le second présente une situation de comparaison et de jalousie, soulignant le choix généralement d'une valeur au profit d'une autre ; le troisième exprime l'intelligence ou présente l'astuce d'un·e protagoniste. Dans le cadre de ce travail, nous abordons les mèmes en mettant en avant deux de leurs composants. La structure des mèmes se base sur une binarité multimodale que Wagener (2022 : 63) a conceptualisé :

- Le référent renvoie aux références culturelles à partir desquelles le mème se construit, il s'agit en général de dispositifs visuels (qui peuvent être des photographies, des captures de film, des dessins, des émojis, etc.) ;
- Le topème est le sujet abordé dans le mème (au sens pragmatique).

Ce qui nous intéresse, dans les mèmes, c'est le fait qu'ils peuvent constituer des supports efficaces pour la communication, dans la mesure où ils font passer des messages de façon multimodale et condensée. De ce fait, ils sont également des moyens de persuasion pour différentes instances, notamment les écologistes, et deviennent des interfaces servant l'expression du pathos ou la construction de l'ethos discursif en ligne (Lippert et Wagener 2023).

² <https://knowyourmeme.com/memes/galaxy-brain>. Consulté le 21 juin 2023.

³ <https://knowyourmeme.com/memes/distracted-boyfriend>. Consulté le 21 juin 2023.

⁴ <https://knowyourmeme.com/memes/roll-safe>. Consulté le 21 juin 2023.

Dans l'optique de ce travail, nous nous penchons sur les mêmes comme support du discours écologique. Mais qu'entendons-nous par cette expression ? Le terme *écologique* renvoie autant à l'étude des « conditions d'existence des êtres vivants » qu'à l'écologie politique, dont Zin (2016) affirme qu'elle « *se définit par la conscience de notre environnement et de nos interdépendances, conscience de notre appartenance à des écosystèmes que nous ne devons pas détruire, conscience de notre empreinte écologique et volonté non seulement de sauvegarder nos conditions de vie mais d'améliorer la qualité de la vie, toutes choses qui ne sont pas données et dépendent d'un débat politique* ». C'est la deuxième définition que nous retenons. Dans cette perspective, nous étudierons les mêmes se déployant comme discours écologique, autrement dit de mêmes engageant une idéologie politique visant la protection environnementale. Le discours écologique constitue dans ce cadre un champ discursif, étant donné qu'il est le lieu de positionnements en perpétuelle (re)légitimation et (re)définition (Maingueneau 2014 : 56).

Dryzek (2005) a créé une typologie de discours écologiques qui nous inspire. Ce politologue conçoit ces discours comme opposés à l'industrialisme, car ils interrogent la destructivité de cette prépondérance des activités industrielles au sein de l'économie. Dryzek définit ainsi de façon très précise les éléments qui soutiennent son analyse du discours :

- Les entités dont l'existence est reconnue (il peut s'agir d'humains ou de non-humains, d'institutions voire de cyborgs...)
- Les hypothèses concernant les relations avec la nature
- Les agents et leurs missions
- Les tropes linguistiques et les dispositifs argumentatifs.

Nous constatons que cette méthode d'analyse peut se combiner à celle de Wager pour les mêmes, car elle rend compte d'univers référentiels, en englobant non seulement, au sein des « story-lines » (Hajer 1995) écologiques, les protagonistes, les imaginaires socio-discursifs, mais aussi, potentiellement, les symboles, les formules (Krieg-Planque 2010), les couleurs (Catellani 2016), etc.

Selon Dryzek (op.cit), les principaux attributs des discours écologiques (dont la déclinaison la plus radicale est désignée par *green politics*) sont qu'ils (i) rendent compte des limites globales des ressources et envisagent la nature comme un ensemble de systèmes complexes ; (ii) prônent l'égalité entre les êtres humains, les animaux et le monde vivant ; (iii) instaurent l'ensemble de la population comme actrice potentielle d'un changement de paradigme, dans un mouvement motivationnel multidimensionnel et enfin (iv) engagent, sur le plan discursif des métaphores organiques, un appel à la connaissance, une harmonie et le respect.

Un corpus d'énonciateur·trices écologistes, une boîte à outil transdisciplinaire

Notre recherche a été orientée par des productions qui proposent un regard critique ou militant sur les thématiques climatiques et environnementales, pour constituer un corpus homogène du point de vue du registre discursif et de la tonalité générale. Le pragmacontexte d'énonciation est donc Instagram, et particulièrement des comptes écologistes, au nombre de cinq :

- @bonpote, compte du média *Bon Pote* dirigé par Thomas Wagner ;
- @greenpeace_france, compte de l'ONG Greenpeace en France ;
- @memes.ecolos, compte militant écologique intitulé "All sapiens are bastards" ;
- @vert_le_media, compte du journal *Vert, le média qui annonce la couleur* ;
- @nous_memes, compte de memes majoritairement orienté vers le discours écologique

Nous rappelons, dans la perspective de cette article, que notre but est d'analyser à la fois les attributs des discours écologiques que les mêmes écologistes mobilisent (protagonistes,

couleurs, métaphores, injonction à l'action collective, etc.) et les émotions traversant ces mèmes, au regard de l'environnement et de l'écologie politique.

Dans cette optique, nous avons d'abord identifié séparément l'origine des référents, en nous servant du site Knowyourmeme⁵ et de nos propres connaissances de références populaires. Ensuite, nous avons effectué une analyse de contenu des topèmes, en utilisant des outils de Grinschpoun (2017). Nous avons aussi dégagé les principaux protagonistes et antagonistes mis en récit dans chacun des 200 mèmes du corpus. Pour explorer ensuite l'expression des émotions, nous nous sommes appuyés sur la liste de lexique ainsi que des outils sémiotiques mis au jour par Plantin (2011). Ces derniers permettent de dégager la façon dont l'instance énonciatrice construit du pathos dans son discours : se montrer émue, montrer des gens émus, montrer des objets émouvants. Nous avons ensuite classé les émotions mèmes par mèmes, en fonction du lexique et de l'émotion sémi-discursivement exprimée, en nous appuyant sur la roue des émotions mise au point par Plutchik et Conte (1997). Enfin, nous nous sommes servis des éléments descriptifs des discours écologiques de Dryzek afin d'examiner si les mèmes du corpus mobilisaient ces modalités discursives.

Binarité et animaux locuteurs au coeur des mèmes écologistes

Une première observation s'impose : ce sont les créations propres (les images créées), qui dominent avec 87 occurrences sur 200 mèmes. Il peut s'agir de référents rassemblant des images issues de l'art, d'illustrations, de photographies émanant d'internet (portraits de politiciens remaniés par exemple), ou de mélanges incluant émojis, images et textes (figure 1). Il ressort de ce constat que les mèmes sont des dispositifs encourageant les « remix » multimodaux.

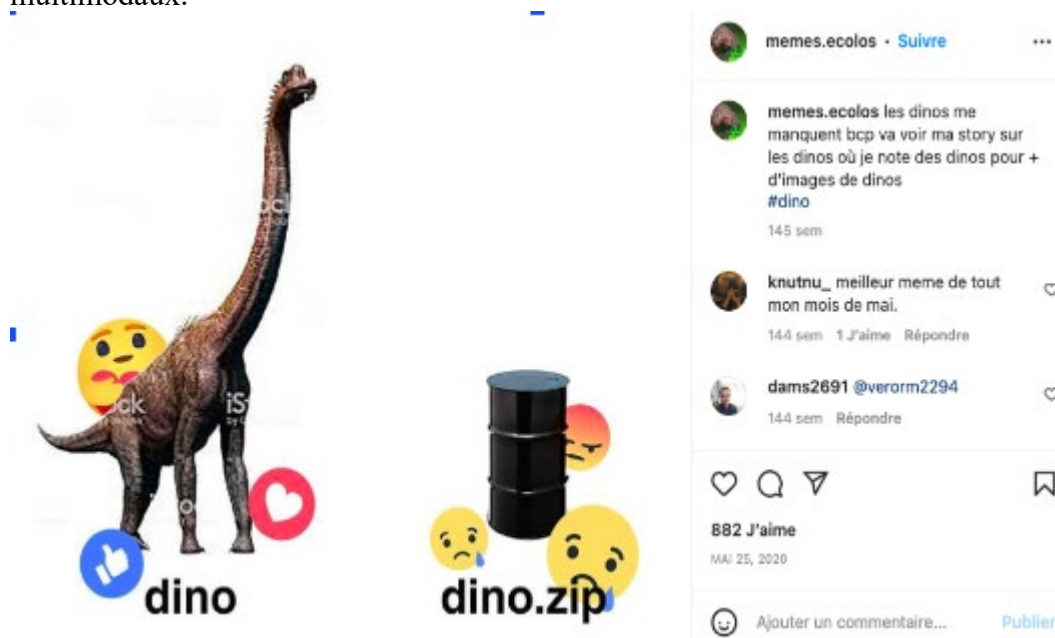


Figure 1 – Mème du 25 mai 2020 issu du profil @memes.ecolos.

En termes de pragmasignes, on peut également observer que les animaux occupent une place assez importante, avec 49 occurrences (1/4 des images contiennent des animaux). Il peut s'agir de photographies d'animaux réels domestiques (chats, chiens) ou sauvages (antilopes, éléphants, pangolins), ou d'élevage (vache) qu'ils soient emblématiques ou non. En effet, si au sein des discours écologiques, certains animaux sont devenus iconiques, (comme l'ours

⁵ <https://knowyourmeme.com/>. Consulté le 22 juin 2023.

polaire), d'autres, comme le pangolin (3 occurrences), incarnent désormais d'autres problématiques. Le pangolin fait référence au Covid 19, mais nous observons que dans le corpus, il permet l'invocation en creux des liens entre crise sanitaire et exploitation abusive des ressources naturelles. Les stéréotypes animaux de la communication environnementale susmentionnés ne sont pas du tout utilisés, mais les mêmes écologistes de notre corpus se fondent sur un large éventail d'animaux.

Ceux-ci représentent l'instance énonciatrice (26 occurrences tels des dauphins, l'hippopotame, le moineau, le hérisson, etc.). Dans ce cas, les images des animaux co-construisent aussi la projection d'une image de soi (d'un ethos mémétique, Wagener et Lippert 2023) par le discours. Bien qu'il s'agisse d'une conception anthropocentrée et amusante, cette mise en allocution des animaux servant de mandataires à l'instance énonciatrice interroge. En effet, si les mêmes montrant des animaux locuteurs peuvent servir à toucher les destinataires (et se cacher derrière un avatar ?), on peut aussi se demander quelle voix et quelle place l'instance énonciatrice prête aux animaux dans le récit sur l'environnement. Une autre question : les mêmes écologistes, et par leur biais le discours écologique se servant d'animaux locuteurs, tendent-ils à faire accéder les derniers au statut (narratif / fictionnel / réel) de personne morale ? On peut faire l'hypothèse que c'est le cas, étant donné les valeurs d'égalité entre humains et non-humains portées par le *green politics discourse* selon Dryzek (op.cit.), mais la place nous manque ici pour étayer ce propos.

Autre point : les mêmes sont aussi le support de la dénonciation des conditions de vie des animaux (sauvages, d'élevage), modalité sémiotique qui vise la dénonciation de la cruauté humaine (24 mêmes, soit 8% du corpus, enfermés dans des zoos, abattus en masse, transformés génétiquement, fragilisés par la pollution, etc.). Dans ce cas, si l'instance énonciatrice décrit les conditions de vie, il n'y a pas vraiment lieu à de la violence sur le plan visuel. Le message textuel transmet donc le message de violence, comme dans le même de la figure 2. En effet, dans l'exemple utilisé ici, la démonstration visuelle d'un léopard en cage pourra être interprétée comme de la violence par des destinataires attaché·es à la défense animale, mais pas par la totalité de la population. C'est le texte (« confiné depuis ma naissance », « je sais pas si j'ai encore une espèce ») qui exprime la désolation engrangée par le manque de liberté ainsi que le doute de la survie d'autres membres de l'espèce du léopard.



Figure 2 – Mème du 13 mars 2020 issu du profil @nous_memes

Nous observons également l'emploi d'images d'animaux typiques de la culture mème, comme le chien de race shiba connu sous le nom « Doge meme » (figure 3). Les mêmes écologiques

intègrent donc totalement les référents les plus célèbres de cette culture, les créateur·trices les récupérant pour orienter leur message. L'exemple de la figure 3 montre que « Swole Doge », une version musclée de Doge qui représente la force, personnifie les personnes ayant fait selon l'auteur de « vrais » choix de consommation, cela les plaçant à la base d'une position vertueuse au regard du climat.



Figure 3 – Mème du 2 février 2020 issu du profil @memes.ecolos.

Nous constatons aussi d'autres constructions récurrentes des référèmes : la mise en avant d'une situation, d'un changement ou d'une opposition représentés par deux personnages / deux situations au sein de l'image (34 occurrences). Si les mèmes « distracted boyfriend » et « young Michael shaking hand of Ed Scott »⁶ sont des constructions emblématiques de ce procédé, nous avons pu en observer d'autres, comme le mème de la figure 4. Ce référème emploie une photographie de Kim-Jong-un muni d'une baguette face à un public en conférence, sur laquelle l'instance énonciatrice a incrusté un climatiseur à gauche, présenté comme la solution au réchauffement climatique par le politicien nord-coréen. Cette construction sémiotique binaire sous forme d'antiphrase moque la géoingénierie tout en provoquant potentiellement l'indignation et la peur, dans la mesure où l'on se sert d'images du réchauffement climatique (images-preuves⁷, couleurs rouges de la mappemonde) et que le discours écologiste réclame un changement de paradigme socioéconomique, et non des solutions technicistes, jugée ici simplistes (le message textuel sert de relais avec « le tour est joué » l'expression se référant à une astuce jugée trop simple pour être efficace). Nous allons le voir, cette construction binaire soutient la constitution d'une polarisation posant les écologistes contre les destructeur·trices de l'environnement, ou contre toute personne ne prêtant pas attention aux enjeux écologiques.

⁶ <https://knowyourmeme.com/memes/young-michael-scott-shaking-ed-trucks-hand>. Consulté le 22 juin 2023.

⁷ Selon l'expression de Catellani 2016.



Figure 4 – Mème du 6 mai 2020 issu du profil @nous_memes

Eux contre nous

Notre analyse des contenus référentiels des mèmes nous permet de dégager quatre thèmes principaux : la pollution (18% des mèmes), les animaux (12,1%), L’(in)action politique (8,6%) et le soutien aux activistes (6,6%). Cette première analyse nous montre l’importance de la dénonciation dans les mèmes écologistes. La quantité importante de la politique comme sujet au sein des topèmes, (majoritairement l’accusation aux politicien·nes de ne pas mettre en place de solutions à la hauteur des enjeux, voire d’avantager les entreprises écocidaïres dans leurs prises de décisions) démontre la relation solide que les écologistes élaborent discursivement entre protection environnementale et le législatif / exécutif. De plus, ces thèmes engrangent des topiques de l’indignation, de l’angoisse et de la peur, car ils manifestent l’abandon des politiciens vis-à-vis d’enjeux impliquant la disparition du monde vivant, la forte dégradation de la viabilité terrestre, etc.

Au contraire, les mèmes relevant de topèmes de support aux activistes étayent des émotions positives, étant donné qu’ils emploient un lexique affectif positif et s’appuient sur la démonstration de la force de cette communauté. Par exemple, dans la figure 4, le mème représente par le référent un personnage assénant des coups sur la tête d’un autre, alors que le texte fait de l’astrophysicien et philosophe Aurélien Barreau le protagoniste en position de force, démontrant son savoir. Le topème assure la mise en scène du pouvoir d’érudition du scientifique (les “chiffres”, qui d’ailleurs correspondent à des constructions intellectuelles mentales, [...] à une interprétation du réel basée sur des savoirs et des codes culturels” selon Jalenques-Vigouroux, 2006) simultanément à sa capacité pédagogique (“regard doux et pourtant sévère”). Le texte de légende du mème, en ajoutant un cœur vert (écologie et amour) et le terme “khey” (qui signifie roi ou ami dans l’argot populaire des jeunes générations) auréole de tendresse et d’admiration le scientifique et garantit une fonction relais en mettant en avant le sentiment positif que l’instance énonciatrice exprime.



Figure 5 – Mème du 5 février 2020 issu du profil @nous_memes

Nous avons analysé ensuite le lexique à teneur pathémique, et avons trouvé 170 termes émotionnels, majoritairement servant la description de la mort et la destruction engendrées par la pollution et la paradigme capitaliste-productiviste (ex. “buter”, “mort”, “pesticide”, “flinguer”, etc.). Nous relevons que ce sont surtout leur fonction relais vis-à-vis des images qui assure une portée émotionnelle au message. Autrement dit, si les textes expriment la violence de la destruction de l’inaction politique et des conditions animales, c’est principalement parce qu’ils tissent une relation avec l’image et le contexte énonciatif, ces derniers ne véhiculant que peu de violence.

Deux éléments nous ont frappé lors de l’analyse. Notre but étant de chercher les attributs discursifs écologiques au sein des mêmes, nous nous attendions donc à trouver les stéréotypes propres à la communication environnementale : couleurs vert et bleu, animaux qu’Ursula Heise (2016) désigne par “charismatic fauna” et “flagship species” (soit des animaux exotiques et emblématiques), chiffres et données scientifiques (Catellani 2016), néologismes en abondance, qui permettent la construction de valeurs et d’une argumentation appropriée (Lippert 2022). Or, nous n’avons trouvé que peu de chiffres et données scientifiques (2 occurrences “gagnent 30% en 200 ans”, “global warming 1,5”), pas de couleurs emblématiques, peu de néologismes (sauf “pesticides”, “climaticide”).

D’autre part, lorsque Dryzek décrit les attributs discursifs des *green politics discourse*, il montre que ces discours :

- rendent compte des limites globales
- prônent l’égalité entre humains et non-humains
- qu’ils instaurent la population comme potentiel déclencheur de changement paradigmatique
- emploient des métaphores, et appellent au respect et à l’harmonie.

Or, nous ne trouvons dans le corpus qu’une adhésion partielle à ces attributs. Nous avons d’abord pu observer, avec la large présence des animaux dans les référents, que leur défense

est un sujet important dans le discours écologiste. Ainsi, la mise en scène des animaux, mais aussi des mécanismes qui enclenchent leur mal-être (pollution océanique, élevage industriel, incendies, essais nucléaires, etc.) constituent un plaidoyer pour une prise en compte des animaux sur le plan éthique, juridique, social.

Au sujet du premier point, ce sont les topèmes évoquant la pollution ou la consommation qui rendent généralement compte des limites globales. Nous en trouvons 9 qui abordent explicitement ce thème. Il s’agit d’alerter sur les limites des ressources servant à la fabrication d’objets courants ou de consommation alimentaire, comme les métaux rares, l’or, les énergies, les céréales engrangeant la déforestation (soja), les ressources naturelles en général, voire la population. Nous observons que les textes soulignent la dissonance cognitive liées aux pratiques de consommation occidentales éprouvées par l’instance énonciatrice, ou alors emploient des antiphrases ironiques, mettant en scène le discours des défenseur.euses de la croissance (“this is fine”, serait la réponse du président Emmanuel Macron à la déforestation ; “relance économique go brrrr” est celle des investisseur.euses, figure 6). Au sein des topèmes évoquant la limites des ressources, nous retrouvons donc également la binarité “eux” contre “nous”, les adversaires étant les gouvernements et les multinationales, ou alors un type de discours stéréotypé, lié à un imaginaire capitaliste contre lequel les écologistes se battent.



Figure 6 – Mème du 4 mai 2020 issu du profil @nous_memes

La population (les destinataires des mèmes), si elle est appelée à agir, l’est sur le plan d’une baisse de la consommation (de viande, de textile, de transports polluants, de tourisme, etc.), pas forcément sur le plan d’un changement social paradigmatique profond. Enfin, Dryzek montre que les métaphores pullulent dans les discours écologistes, et nous n’en avons trouvé aucune sur le plan textuel.

C’est toutefois sur ce point que nous avançons que les mèmes constituent des métaphores, dans la mesure où ils modifient la façon dont l’instance énonciatrice se met en scène. Comme nous l’avons vu avec les animaux dans les référèmes, les créateur.trices de mèmes choisissent de les faire parler. Ainsi, les animaux servent de locuteurs porteurs de la parole écologiste, tout en

façonnant la construction éthotique de l'instance énonciatrice. Si cette métaphore-même nous interroge sur la dimension anthropomorphique de l'utilisation des animaux dans les référèmes, nous pensons que les mêmes écologistes servent à renouveler les modalités argumentatives du discours écologiste. En effet, Lavoie (2020) affirmait que certaines icônes animales étaient "fatiguées"⁸, étant donné la forte circulation et manipulation outrancière des attributs émotionnels d'images montrant leur souffrance. Or dans la majorité des mêmes de notre corpus, les référèmes ne montrent que peu d'animaux en souffrance sur le plan sémiotique (3 occurrences), ce sont plutôt les animaux locuteurs qui parlent directement de leur souffrance (figure 2, figure 7).



Figure 7 – Mème du 7 novembre 2020 issu du profil @memes.ecolos.

Enfin, les mêmes de notre corpus tendent à un renouvellement des imaginaires en ce qu'ils proposent aussi des représentations moins dramatisantes, plus populaires et humoristiques des enjeux écologiques. Dans cette optique, la revendication opère sur le plan topémique et référémique, comme l'exemple suivant l'illustre :

⁸ Comme l'ours polaire dérivant sur son radeau et représentant désormais le réchauffement climatique tout comme la souffrance des animaux sous l'impact des activités industrielles.



Figures 8 et 9 : mèmes du 9 septembre 2020 issu du profil @memes.ecolos

Ce mème montre la volonté de modifier les icônes, les discours et les imaginaires appareillés au futur et à l'écologie en créant une comparaison entre deux courants littéraires: la science-fiction tolkenienne et la science-fiction "star-trekienne". L'instance énonciatrice avance que le mode de vie "hobbit" (le deuxième référent) projette un imaginaire plus écologiste, puisqu'il élimine toute technologie supposée polluante (voitures, architecture futuriste, métal, etc.) en promouvant la décroissance (maison "troglodyte", monde rural, végétation moins dessinée par les êtres humains, etc.).

Conclusion

L'ensemble de ce travail avait pour but, rappelons-le, d'étudier les spécificités d'un corpus de mèmes dédié aux thématiques climatiques et environnementales, tout en testant des modèles d'analyse mémologiques permettant d'en lire les particularités discursives et représentationnelles. Pour ce qui concerne le test des modèles d'analyse, et notamment les catégories de topème et de référent mobilisés pour étudier ledit corpus, nous pouvons

remarquer que ces catégories sont tout à fait opératoires et permettent de décrire précisément la manière dont les mèmes sont articulés du point de vue argumentatif et énonciatif. Cependant, cette analyse montre aussi, au-delà de la thématique climatique et environnementale, la manière dont des mèmes militants et/ou engagés sont structurés : souvent mis en discours à travers des représentations binaires (“nous” vs. “eux”), qui mettent en lumière des postures éthiques antagonistes (comportement vertueux vs. comportement amoral), ils donnent à voir la manière dont le militantisme climatique se saisit de l’actualité, des sujets liés à l’environnement ou de la vie politique et économique afin de mettre en relief l’urgence de lutter contre le réchauffement climatique. En outre, en positionnant volontairement des personnages dans une logique binaire, ils ont pour objectif de structurer deux camps, à savoir ceux qui luttent contre le réchauffement, et ceux qui entretiennent une forme de statu quo. Plus avant, nous pouvons également constater à quel point l’utilisation de certains référents permet de mettre en avant le caractère humoristique ou sarcastique du mème, qui permet peut-être, d’une certaine manière, d’opérer une forme de discours cathartique. Ce discours permettrait alors à la fois de rassembler une communauté de militants déjà engagés sur le terrain climatique et environnemental, tout en utilisant le mème comme une manière d’exprimer des émotions collectives (colère, écoanxiété, etc.) qui peuvent alors s’exprimer grâce au format humoristique, véhicule particulièrement commode pour draper d’une tonalité plus “légère” (ou en tout cas plus décalée) les sujets pourtant sérieux traités à travers la production mémétique. D’une certaine façon, les mèmes stimulent l’action à travers l’activation de représentations éthiques assumées, qui donnent à voir une représentation du monde redoutablement efficace, du fait du format a priori humoristique des mèmes, qui prend appui sur des éléments de culture pop. Mais au-delà de cet état de fait, notre travail pose également une autre question : celle du rôle des émotions (émotionèmes) dans la manière dont les mèmes permettent de construire une relation entre énonciation et appel à l’action d’une part, et topème et référent d’autre part. C’est cette particularité cognitivo-affective du mème qui méritera également d’être scrutée et analysée, dans des travaux ultérieurs qui prendront appui sur le même corpus.

Bibliographie

- Bonnet, V. & Geslin, A. (2019). Les mots de l’écologie, 25 ans après. Circulation des discours et des notions. *Mots. Les langages du politique*, 119, 9-14.
- Buell, L. (2005). *The Future of Environmental Criticism: Environmental Crisis and Literary Imagination*. Wiley.
- Catellani, A. (2016). Sémiotique de la communication environnementale. Dans Libaert, T. (dir.), *La communication environnementale*. CNRS.
- Cramer, F. (2015). What is ‘post-digital’? Dans Berry David M. et Dieter Marc (dirs.), *Postdigital aesthetics : art, computation and design* (pp. 12-26). Palgrave MacMillan.
- Dancygier, B., Vandelanotte, L. (2017). Internet memes as multimodal constructions. *Cognitive linguistics*, 28(3), 565-598.
- Deluca, K M. (2005). *Images Politics. The New Rhetoric of Environmental Activism*. Guilford Publications.
- Develotte, C. & Paveau, M. (2017). Pratiques discursives et interactionnelles en contexte numérique. Questionnements linguistiques. *Langage et société*, 160-161, 199-215.
- Dryzek, J. (2005). *The Politics of Earth: Environmental Discourses*, (2^{de} éd.) Oxford University Press.
- Garrard, E. (2023). *Ecocriticism* (3^e éd.). Routledge.
- Garric, N., Capdevielle-Mougnibas, V. (2009). La variation comme principe d’exploration de corpus : intérêts et limites de l’analyse lexicométrique interdisciplinaire pour l’étude de discours. *Corpus*, 8, 105-128.

- Garric, N., Longhi, J., (2013). Atteindre l'interdiscours par la circulation des discours et du sens. *Langage et société*, 144 (2), 65-83.
- Grinschpoun, M-F. (2017). *Abrégé d'analyse de contenu - Une procédure objectivable*. Erick B Editions.
- Hajer, M. (1995). *The Politics of Environmental Discourses : Ecological Modernization and the Policy Process*. Oxford University Press.
- Heise, U K. (2016). *Imagining Extinction. The Cultural Meaning if Endangered Species*. University of Chicago Press.
- Jalenques-Vigouroux, B. (2006). *Dire l'environnement : le métarécit environnemental en question*. Thèse de doctorat, Paris 4.
- Kerbrat-Orechionni, C. (2009). *L'Énonciation. De la subjectivité dans le langage* (4e éd.). Armand Colin.
- Krieg-Planque, A. (2010). La formule "développement durable" : un opérateur de neutralisation de la conflictualité. *Langage et société*, 134, 5-29.
- Lavoie, V. (2020). Ours polaire, icône fatiguée – de la métaphorisation du réchauffement climatique à la littéralisation de la souffrance animale. *ARIP*. Consulté sur : <https://arip.hypotheses.org/4682>
- Libaert, T. (dir.). (2016). *La communication environnementale*. CNRS Éditions.
- Lippert, E. (2021). Argumentation et problématique environnementale sur Instagram : l'éthos écologique d'E. Macron. *Les Travaux du CBL*, Vol. 15. Consulté sur : <https://sites.uclouvain.be/bkl-cbl/fr/publications/travaux-du-cbl/volume-15-2021-3>.
- Lippert, E. (2022). La peur comme stratégie de persuasion militante : les aspects-clefs de la communication de Greenpeace France sur Instagram. Dans Kroubo Jérémie, Enault Raphaël (dirs.), *La Peur : crise du siècle ?* (pp.283-313). Camion Blanc.
- Lippert, E. (2022). Stratégies argumentatives et néologismes dans la communication de Greenpeace : écocide et climaticide sur Instagram. *Neologica*, n° 16, Néologie et environnement, 173-202.
- Maingueneau, D. (2014). *Discours et analyse du discours*. Armand Colin.
- Paveau, M-A. (2017). *L'analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et pratiques*. Hermann.
- Plantin, C. (2011), *Les bonnes raisons des émotions. Principes et méthodes pour l'étude du discours émotionné*. Peter Lang.
- Plutchik, R., Conte, H. R. (Eds). (1997). Circumplex models of personality and emotions. *American Psychological Association*.
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world : reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication*, 18, 362-377.
- Stibbe, A. (2020). *Ecolinguistics. Language, Ecology and the Story we live by*. Routledge.
- Wagener, A. (2020). Mèmes, gifs et communication cognitivo-affective sur Internet. L'émergence d'un nouveau langage humain. *Communication*, 37 (1). Consulté sur : <https://journals.openedition.org/communication/11061>
- Wagener, A. (2022). *Mèmologie. Théorie postdigitale des mèmes*. Éditions de l'Université Grenoble Alpes.
- Wagener, A., Lippert, E. (2023). Quelles émotions dans les mèmes environnementaux ? Une étude basée sur l'analyse du discours et la mèmologie systémique. *Semen* n° 54.
- Wiggins, B. E., Bowers, B. G. (2014). Memes as genre: A structural analysis of the Memescape. *New media & society*, 17(11), 1886-1906.
- Zanette, M. C., Blikstein, I., Visconti, L. (2019). Intertextual virality and vernacular repertoires: Internet memes as objects connecting different online worlds. *Revista de Administração de Empresas*, 59 (3), 157-169.
- Zin, J. (2016). Qu'est-ce que l'écologie-politique ? *Écologie & Politique*, vol. 40, n° 2, 41-49.



**4.3.
Écologie
et communication :
médiatiser**

Paradigme écologique, une nouvelle manière de « faire SIC » ?
Ecological Paradigm, a Novel Avenue for Conducting Research in Communication Studies?

Thomas Hoang
Université Catholique de l'Ouest (UCO)
ahoang@uco.fr

Mots-clés : paradigme écologique, épistémologie, SIC, relation, « compositionniste »

Keywords: ecological paradigm, epistemology, information and communication sciences, relationship, “compositionist”

Résumé

Ce travail conceptuel propose d’approfondir l’épistémologie des SIC à partir de la pensée écologique en termes de « paradigme écologique ». Basé sur la pensée des limites extérieures de la nature et des limites internes de toute approche scientifique, ce « paradigme écologique » pourra se décliner en trois dimensions : penser la relation, penser l’éthique et le politique, composer un monde commun. S’agirait-il d’une manière de renouveler un certain « esprit d’aventure » initial des SIC à l’origine ?

Abstract

This conceptual work is an attempt to deepen the epistemology of information and communication sciences from an ecological thinking in terms of “ecological paradigm”. Based on the thought of the external limits of nature and the internal limits of any scientific approach, this “ecological paradigm” can be characterized by three dimensions: thinking the relationship, thinking the ethics and the politics, composing a common world. Could this be a way of renewing a certain initial “spirit of adventure” of the original French Sciences of Information and Communication?

Paradigme écologique, une nouvelle manière de « faire SIC » ?

Thomas Hoang

Cette communication propose un effort pour poursuivre le travail d'épistémisation des sciences de l'information et de la communication (désormais SIC) dont les fondements épistémologiques, bien que déjà construits dès l'origine de cette discipline marquée par « *le désir de disciplinarité* » (Jeanneret, 2000), restent toujours à approfondir. L'hypothèse centrale que j'avance est que l'on gagnera en force heuristique en pensant l'épistémologie des SIC à partir du « paradigme écologique ». Inscrit initialement dans notre problématique de la communication environnementale qui questionne la dimension écologique du numérique (Hoang, Mellot & Prodhomme 2022a ; 2022b), ce travail conceptuel vise une portée théorique qui dépasse la réalité empirique écologique. Il s'agit de tenter de renouveler et d'enrichir l'épistémologie des SIC à partir d'une pensée écologique (Bernard 2018).

Il est aujourd'hui évident de caractériser la pensée écologique par deux traits définitoires : d'une part, une pensée des limites, comme le soutient Bruno Latour : « *L'écologie repose sur la place et la conception des limites : [...] elle contredit la passion moderne de dépassement continu des barrières* » (Latour, 2022 : 42). C'est le sens de l'avertissement du célèbre rapport *The Limits to Growth* (Halte à la croissance), communément appelé « Rapport Meadows », lancé par le groupe de jeunes chercheurs du Massachusetts Institute of Technology (MIT) (dont les époux Meadows), en 1972, à la demande du Club de Rome : « *la croissance exponentielle n'est pas soutenable dans un monde fini : elle a des limites qui, une fois franchies, conduisent à l'effondrement du système* » (Salerno, 2015 : 521). Cette conscience des limites fut déjà ressentie par Paul Valéry en 1931 pour qualifier notre civilisation moderne : « *Le temps du monde fini commence* »¹ Plus fondamentalement, ces limites de ressources renvoient à une dimension anthropologique de la finitude intrinsèque à l'être humain : la finitude de nos facultés techniques, cognitives, politiques, morales. En effet, la finitude est « *notre état insurmontable. Et cependant elle ne nous diminue pas, elle est notre être-au-monde et la condition de notre créativité* » (Bourg et Papaux, 2015 : 44).

D'autre part, l'écologie est une pensée de relations entre des êtres hétérogènes et interdépendants dans les milieux où ils vivent, depuis la conception d'Ernst Haeckel en 1866 :

Nous entendons par écologie la science des relations des organismes avec le monde environnant, auquel nous pouvons rattacher toutes les « conditions d'existence » au sens large. Ces dernières sont de nature organique ou inorganique et jouent toutes [...] un rôle prépondérant dans la conformation des organismes car elles les contraignent à s'adapter à elles [...]².

À partir de cet éclairage initial, j'argumenterai que depuis leur naissance jusqu'à ce jour, les SIC ont été construites, dans le contexte universitaire français, à partir des approches, certes variées, mais qui contribueraient *implicitement* à former, ou plutôt à *composer* une épistémologie de nature « écologique ». Il est donc maintenant important de rendre explicite, surtout intelligible, le « paradigme écologique » de l'approche épistémologique des SIC. Je soutiendrai que ce recadrage théorique permettra aux SIC d'avancer dans leur devenir disciplinaire.

Pour ce faire, je me propose donc de qualifier le « paradigme écologique » de trois manières suivantes, en essayant de pointer, pour chaque dimension, à la fois l'existant des conceptualisations épistémologiques et des aspects émergents.

¹ Paul Valéry, *Regards sur le monde actuel et autres essais*, 1988 [1931]), cité dans <https://www.histoire-en-citations.fr/citations/paul-valery-le-temps-du-monde-fini-commence>

² E. Haeckel, *Generelle Morphologie der Organismen*, 1966, trad. fr. dans Ariane Debourdeau, *Les Grands textes fondateurs de l'écologie*, Paris, Flammarion, 2013, p. 53-54

1 - Penser la relation

La pensée du relationnel, du liant, du tissage est caractéristique, à mon sens, du regard épistémologique des SIC depuis leur fondation, par le qualificatif d'« interdisciplinaire » (Ollivier, 2000) dans la formulation des « pères fondateurs » des SIC et de l'instance ministérielle française³ et souvent rappelé dans des documents officiels, « canoniques » de la discipline⁴. Il est ainsi fort intéressant de noter que Robert Escarpit avait déjà proposé d'utiliser le néologisme « nexialisme », emprunté à l'écrivain canadien de science-fiction Van Vogt, dans sa communication intitulée « Pour une nouvelle épistémologie de la communication », au 1^{er} Congrès des SIC, à Compiègne le 21 avril 1978 : « *la science de relier d'une manière ordonnée le savoir d'un champ de la connaissance à celui des autres champs* » (Van Gogt)⁵. La pensée relationnelle des SIC s'inscrit aussi dans ce qui est désigné comme le « paradigme de la complexité », formulé et diffusé dans l'espace francophone à travers notamment des travaux de Edgar Morin et Jean-Louis Le Moigne (Morin, 2014 ; Monoyer-Smith, 2008).

Ainsi, la première dimension de « pensée relationnelle » s'inscrit pleinement dans une sorte d'« ADN épistémologique » des SIC où l'on trouve l'idée développée par Jean Davallon (2004a) sur « *une attache (au double sens d'attachement et de fixation) de la pratique scientifique à la dimension technique des objets concrets* », ou la notion de *composites* de Joëlle Le Marec (2002), ou la formulation explicite d'« *une épistémologie complexe des SIC* » par Laurence Monoyer-Smith (2008). On peut saisir, à titre d'illustration, une formulation de cette dimension relationnelle dans cet « essai de définition » des SIC :

Les SIC construisent donc leurs objets aux *frontières* de ce que les disciplines classiques reconnaissant comme pertinent à analyser, et à un niveau différent, à la fois plus vaste et plus précis de ce que ces dernières retiennent traditionnellement : celui des *relations* entre dimensions, et des processus de composition des phénomènes. [...] Les SIC sont la discipline qui s'intéresse prioritairement aux *relations* croisées que chacun de ces termes [circulation du sens, acteurs et pratiques sociales, techniques] entretient avec les deux autres (Perret, 2009 : 127. Je souligne)

Dans cette perspective, l'épistémologie complexe des SIC est, de mon point de vue, de nature *écologique* au sens où elle porte une attention *particulière* sur la dimension relationnelle et interactionnelle qui relie les éléments les uns aux autres dans une dynamique de circulation permanente et transformante, à partir des médiations matérielles, techniques, sociales et symboliques.

Une pensée relationnelle permettra de remédier, selon le philosophe et épistémologue Michel Serres, aux limites de « l'âge analytique » et de construire une « philosophie synthétique », car selon lui : « *Tous les problèmes contemporains se présentent comme transversaux par rapport à ces éléments épars, découpés, dispersés. [...] L'art de tisser, voire de nouer, celui de négocier remplacent le discours de la méthode* » (Serres, 2019 : 221).

Il est significatif de constater que cet appel à une pensée relationnelle entre en résonance particulière avec la réflexion épistémologique d'un Escarpit autour du « nexialisme » cité précédemment :

Les problèmes qu'affronte le nexialisme sont des problèmes globaux. L'homme a divisé la vie et la matière en compartiments séparés de connaissance et d'essence. Et, même quand il emploie parfois des mots qui montrent qu'il est conscient de la globalité de la

³ « Les SIC sont officiellement reconnues par les instances universitaires au travers de la section 52 (ancêtre de la 71^e section du Conseil national des universités [CNU]) » (Renucci & Pelissier, 2013 : 115).

⁴ À titre d'exemple, le document rédigé par la Conférence permanente des directeurs·trices des unités de recherche en sciences de l'information et de la communication rappelle dans l'Introduction : « *Dès leur naissance et compte tenu de leurs origines (études cinématographiques, études littéraires, sciences de la documentation, sciences du langage, sémiologie, sociologie, etc.), les sic se sont définies comme une... 'interdiscipline'* » (Walter et al., 2019 : 12).

⁵ <http://palimpsestes.fr/communication/escarpit1.htm>. Je dois cette référence à Fabien Colombo, doctorant en SIC à Université Bordeaux Montaigne

nature, il continue à se conduire comme si l'univers un et changeant était constitué d'innombrables pièces fonctionnant séparément (Van Gogt, cité par Escarpit, *op.cit.*)

Fondamentalement, sur un plan épistémologique, il importe de souligner l'articulation entre la pensée des limites et la pensée interdisciplinaire caractéristique des SIC. Ici, des travaux philosophiques de Jean Ladrière sur les limites internes des formalismes⁶ sont particulièrement éclairants. On pourrait formuler son idée, en simplifiant son propos, dans ces termes : « *chaque niveau de réalité n'est intelligible qu'à partir de son incomplétude, autrement dit de son ouverture à un autre niveau d'intelligibilité* » (Malherbe, 2001. Je souligne). Par conséquent, la pluralité des discours scientifiques « *consacre l'abandon d'un modèle univoque de scientificité et le pluralisme de la raison* » (Perron, 2019 : 17).

Il me semble intéressant de « lire » le « récit » de fondation des SIC à la lumière d'une expérience des « limites disciplinaires » qui a amené les « pionniers » à s'ouvrir à l'interdiscipline, donc à « l'indiscipline », dans un « esprit d'aventure » fécond (Renucci & Pelissier, 2013) :

Comme dans toute l'histoire des sciences, tout a commencé par de l'interdisciplinarité, c'est-à-dire fondamentalement par de « l'indiscipline ». Seuls des esprits originaux, en marge ou rebelles, s'occupaient des questions comme l'information et la communication qui n'intéressaient personne et ne semblaient guère porteuses d'avenir (Wolton, 2012)

Pour Renucci & Pelissier, ces « pionniers en SIC » sont « *des hommes que leurs recherches ont conduits aux frontières de leurs disciplines d'origine, dans un espace interstitiel, un entre-deux instable, n'obéissant plus aux chemins tracés par les paradigmes de leur propre discipline* » (Renucci & Pelissier, *op.cit.* : 114)⁷. Les SIC sont nées donc de cette « *aventure intellectuelle d'indisciplinés* » (*Ibid.* : 116), couronnée par la « *conquêtes d'un territoire au niveau académique* » (*Ibid.* : 115). Ainsi, on constate que l'interdiscipline des SIC françaises se nourrit des avancés de l'épistémologie du XX^e siècle marquée par des « *principes de limitation interne qui imposent des conditions de validité et des limites infranchissables à tout savoir scientifique* » (Vermersch, 2008)⁸.

Il importe de discuter ici la pertinence de proposer cette approche relationnelle comme une dimension constitutive d'un « paradigme écologique » pour élaborer une épistémologie des SIC alors que cette dernière a été marquée de manière dominante jusqu'à présent par l'approche de « médiation » (Davallon, 2004b ; 2021). Il est vrai que la médiation implique « une mise en relation », se trouve « au cœur de la reliance » dans une société moderne marquée par la déliance (Araszkievitz, Coulbaut-Lazzarini et Couston, 2019). Mais l'épistémisation des SIC en termes de médiation, depuis la montée en puissance de ce vocable dans les années 1980-1990, met l'accent en particulier sur le caractère *discontinu* de la communication médiatisée, car « *si la communication relie, elle le fait (ou tente de le faire) en introduisant un dispositif médiateur* » (Davallon, 2021 : 341). Cette construction épistémologique médiation-centrée des SIC vise à déconstruire une certaine vision de la communication « *qui donne à penser quelque chose de plein, de circulaire, d'homogène* » (Jeanneret, 2008 : 137), offrant une alternative à deux autres visions communicationnelles dominantes, celle de la cybernétique et celle de l'interactionnisme social (Davallon, 2004b).

⁶ Sa thèse : *Les Limitations internes des formalismes : étude sur la signification du théorème de Gödel et des théorèmes apparentés dans la théorie des fondements des mathématiques* (Jean Ladrière, 1957).

⁷ On peut citer Abraham Moles (1920-1992) titulaire d'un doctorat en physique ; Jean Meyriat (1921-2010), agrégé de lettres, connu pour ses travaux pionniers sur les sciences de l'information et sur la documentation ; Jean Devèze (1934-2003), physicien titulaire d'une thèse de doctorat *ès* Lettres et sciences humaines ; Jacques Ellul (1912-1994), professeur de droit romain, auteur d'une œuvre considérable sur le fait technique, l'art contemporain, la réflexion théologique et la communication ; Robert Escarpit, professeur en littérature, pionnier dans le fait d'introduire la dimension de communication dans les études littéraires (*Ibid.*)

⁸ Outre le théorème de Gödel en mathématiques, étudié par Ladrière, figurent les relations d'incertitude de Heisenberg en physique quantique ; le théorème d'impossibilité d'Arrow en sciences économiques.

De mon point de vue, l'approche relationnelle dans une perspective « écologique » intègre évidemment la dimension médiationnelle, mais elle oriente davantage le regard sur l'indispensable interdépendance des dimensions à prendre en compte dans une posture épistémologique qui est indissociable d'une posture éthique et politique.

2- Penser l'éthique et le politique

Le « paradigme écologique » met en avant le lien profond et inévitable entre la recherche universitaire et un horizon éthique et politique. Si l'on conçoit la visée éthique, comme le propose Paul Ricoeur, comme la visée d'« *une vie bonne, avec et pour autrui, dans des institutions justes* » (Ricoeur, 2015), et le politique comme la construction d'une vie commune, d'une *polis* pour un groupe de personnes, alors la double question de ce qu'est une vie bonne et de ce qui fait communauté est fondamentale pour une « épistémologie écologique ».

Ce lien est structurant dans une discipline comme les SIC qui examinent et questionnent nos manières anthropologiques d'« être-au-monde », nos « vivre ensemble » les uns avec les autres, à travers des médiations de toutes natures. En effet, il a été démontré que l'on touche, dans le champ disciplinaire des SIC, à « *des objets fortement investis socialement et à des valeurs centrales* » (Jeanneret & Ollivier, 2004 : 16).

Un regard rétrospectif sur la genèse des SIC françaises permet de voir que cette nouvelle (inter)discipline est née justement d'un ensemble de mutations structurelles et structurantes sur le double plan politique et éthique : inscrites à la fois dans un cadre global des recherches en communication dans le monde marqué par des bouleversements profonds du XX^e siècle et dans une tradition intellectuelle très ancienne (Dacheux, 2009 : 22-25), les SIC françaises reflètent les conflits idéologiques et théoriques de la société et de l'Université françaises des années 1970 : l'avènement de la formation professionnelle au sein de l'université, le rapport à la technique vécue par les disciplines anciennes, une époque de lutte contre les cadres institutionnels (Mai 1968) (Renucci & Pelissier, *op.cit.* : 115).

Inscrites donc dès l'origine dans un cadre éthique et politique de leur temps, les SIC françaises poursuivent à présent dans les travaux de chercheurs en SIC des préoccupations majeures de nos jours, comme en témoigne le tableau panoramique dressé dans les *Dynamiques de recherches en sciences de l'information et de la communication* en se basant sur des travaux réalisés notamment durant la période 2012-2018. Les auteurs en soulignent quelques points saillants :

Les travaux s'emparent de questions sociales sensibles, en émergence ou reconnues comme des problèmes publics, et les éclairent. Ces dernières années, en sic, se sont ainsi multipliées les recherches sur les migrations, sur le fait religieux et la laïcité, sur la souffrance, sur le sensible et le goût, mais encore sur les discriminations, sur le genre, sur l'environnement, sur la santé ou sur les transformations des savoirs et des pratiques induites par le numérique (Walter *et al.*, 2019 : 13)

Parmi ces « questions sociales sensibles », le numérique est un cas fort intéressant, car investi abondamment et particulièrement par des travaux en SIC : en effet, le numérique étant « *propulsé au cœur des stratégies industrielles, des enjeux de politiques publiques et des grands débats de société, les sciences de l'information et de la communication (sic) ont vu leur expertise de plus en plus sollicitée* » (*Ibid.* : 107), car les SIC ont fait du numérique un « objet de recherche »⁹ de manière *spécifique* : en termes de « médiation », ou en « toile de fond où se redistribuent les processus d'information et de communication », ou dans une approche de « l'ingénierie critique » où « la posture interprétative, réflexive ou historiographique s'articule avec une activité de conception, de production ou de préconisation, directement impliquée dans la recherche-action » (*Ibid.* 108). Ainsi, dépassant une simple visée d'instrumentalisation, les

⁹ Pour une discussion sur la distinction entre « objet concret », « objet de recherche », « objet scientifique », voir Davallon, 2004a.

SIC choisissent de situer le numérique dans des questionnements délibérément politiques et éthiques.

Il est intéressant de souligner que l'on trouve dans ce qui est désigné par « l'écologie des médias » une formulation explicite et avant-gardiste du « paradigme écologique » porteur précisément de cette double dimension éthico-politique. Rappelons que ce courant de recherche a été fondé, comme un domaine non-unifié, dans les années 1970¹⁰ par les chercheurs nord-américains de « l'école de Toronto » autour de Marshall McLuhan et de « l'école de New York » autour de Neil Postman afin d'y introduire « une cohérence théorique nouvelle orientée vers l'étude des influences des techniques et des modes de communication sur les structures sociales et les formes culturelles » par le fait de « recadrer des travaux déjà existants » (Proulx, 2008). Proposant une théorie du *médium* (résumée dans le célèbre aphorisme mcluhanien « le médium est le message »¹¹), l'écologie des médias adopte une approche systématique de nature *écologique* pour examiner des interactions entre les humains et les techniques de communication (« médias » au sens de McLuhan) « participant à la production d'une culture tendant vers un état d'équilibre dans l'environnement socio-symbolique » (Ibid.). Par ailleurs, il importe de mettre en lumière la visée éthique (humaniste) de l'écologie des médias dans leur recherche d'un état d'équilibre et leur identification des facteurs de déséquilibre dans l'environnement informationnel. Ce n'est donc pas par hasard que Postman a parlé de « l'humanisme de l'écologie des médias » dans sa conférence inaugurale prononcée en 2000 où il explicite la posture éthique :

From the beginning, we were a group of moralists. It was our idea to have an academic department that would focus its attention on the media environment, with a particular interest in understanding how and if our media ecology was making us better or worse [...] To be quite honest about it, I don't see any point in studying media unless one does so within a *moral or ethical context*.¹² (Je souligne)

Le souci éthique et politique se manifeste clairement dans les quatre questions que Postman voulait structurantes pour fonder une écologie des médias :

- Dans quelle mesure un medium peut-il contribuer à l'évolution de la pensée rationnelle ?
- Dans quelle mesure un medium peut-il participer au développement de la démocratie ?
- Dans quelle mesure les nouveaux «c media peuvent-ils accroître la circulation d'informations réellement significatives pour les personnes qui les reçoivent ?
- Dans quelle mesure les nouveaux media peuvent-ils accroître – ou diminuer – notre sens moral, notre capacité à faire le bien ? (Proulx, op.cit.)

Même si ce n'est pas l'ensemble du courant « écologie des médias » qui se positionne dans cette perspective explicitement éthique, force est de constater que la perspective délibérément éthique « constitue un trait distinctif » (Vallée, op.cit. § 26) d'un certain nombre de figures emblématiques de ce courant de recherche.

Ainsi, si le regard épistémologique du « paradigme écologique » scrute des liens, des relations, des médiations, c'est pour tenter de voir, de saisir, ou parfois de rendre visibles, ou intelligibles des choix éthiques et politiques sous-jacents. Concernant la problématique écologique, il importe de souligner que la crise écologique est « *une crise tout à la fois morale, scientifique et*

¹⁰ Le terme fut employé par Postman pour la première fois le 29 novembre 1968, lors d'une présentation intitulée « Growing Up Relevant » à l'occasion de la 58th Annual Convention of the National Council of Teachers of English, à Milwaukee dans le Wisconsin (Vallée, 2017, note de bas de page no 7).

¹¹ Proulx propose un résumé de cette théorie mcluhanienne du médium dans ces termes : « McLuhan soutenait que les médias jouaient un rôle de *catalyseur culturel* indépendamment des contenus qu'ils véhiculent. L'avènement d'un *medium* modifierait les conditions de *perception sensorielle* propre à une culture donnée. Les *media* seraient des extensions de nos fonctions physiques et mentales qui affecteraient la conscience de nos expériences quotidiennes de la réalité. » (Ibid)

¹² Neil Postman, « The Humanism of Media Ecology », Keynote Address Delivered at the Inaugural Media Ecology Association Convention Fordham University, New York, June 16–17, 2000, p. 11.
<https://www.media-ecology.org/resources/Documents/Proceedings/v1/v1-02-Postman.pdf>

politique » (Hache Emilie, 2011 : 8). Pour ma part, j'ai soutenu avec certains collègues en SIC dans nos travaux antérieurs l'avènement d'un « hyperbien écologique » à l'aune duquel le numérique est désormais jaugé, évalué, comme en témoigne la circulation sociale de la « norme » de « sobriété numérique » (Hoang, Mellot, Prodhomme, 2022).

Si le paradigme écologique comporte nécessairement l'éthique et le politique, c'est qu'il vise la composition d'un monde commun.

3 – Composer un monde commun

Enfin, le paradigme écologique renvoie explicitement à l'idée d'une « oikos » (maison), « le monde où on vit », mais aussi « le monde dont on vit » (Latour, 2022). L'objet « écologie » ou la question environnementale pourrait constituer le cas par excellence ou l'exemple paradigmatique d'une « épistémologie écologique ».

La force heuristique du paradigme écologique consiste, de mon point de vue, à remettre en question certains « grands partages » habituels tels que « nature » et « culture », « ancien » versus « moderne », « scientifique » versus « pré-scientifique », « sujet » versus « objet ». etc. Ainsi, ce paradigme écologique ouvre et permet un nouvel espace à la reformulation de notre vision du monde : par exemple, au lieu de viser toujours un horizon de « production », de « développement » depuis l'idéologie moderniste, on doit se soucier plutôt d'« engendrement », d'« enveloppement », de « conditions d'habitabilité ». D'où son appel à composer progressivement un monde commun aux humains, aux êtres vivants et au non-vivant.

Ici, il semble heuristique de qualifier l'épistémologie des SIC de « compositionniste » dans le sillage des travaux de Latour (Latour, 2015). L'étymologie rappelle un autre mot familier aux travailleurs de la terre, à savoir le « compost », mais qui évoque également un travail patient, artisanal, modeste d'« arrangement », de « négociations », « à tâtons » rejoint, à mon sens, cette idée de « cybernétique de l'imparfait » formulée par Yves Jeanneret, à savoir une « *conception de la communication qui exclut la possibilité de comprendre et maîtriser totalement cette dernière, parce que tous les acteurs 'naviguent à vue' comme le marin grec qui pilote un navire* » (Jeanneret, 2015 : 11) en remontant à l'étymologie du terme « kubernètès » en grec. Ainsi, dans le paradigme écologique, le chercheur en SIC compose chaque fois son objet, sa méthode, ses « composites » (Le Marec, 2002), sans prétendre produire une vision globale ou totale des choses. Au fond, c'est une posture « modeste » (et non pas « moderne ») dont l'étymologie renvoie justement à l'idée de « mesure », « modération », « sans excès »¹³. Ainsi, cette posture « modeste » rejoint la dimension fondamentale des *limites* traitée dans la philosophie de Jean Ladrière et mentionnée plus haut, non seulement sur le plan épistémologique, mais aussi d'un point de vue ontologique. Perron reformule la pensée des limites de Ladrière dans ces termes :

Tout à la fois elle [la limite] manifeste ce qui apparaît comme indépassable et indique ce qui s'annonce au-delà de la clôture. Elle fait voir les limites de ce qui apparaît indépassable pour un certain discours mais aussi ce qui s'annonce au-delà de la limite selon un autre discours ou selon un autre point de vue. [...] La limite manifeste l'être comme ouverture et indétermination essentielle, comme incomplétude insurmontable. Elle impose la non-clôture et la non-figurabilité de la totalité de l'être, l'impossibilité de la totalisation ontologique (Perron, 2019 : 20, 22).

Conclusion

S'il est possible d'identifier des formulations aux caractères « écologiques » dans les travaux existants sur la pensée communicationnelle (« une écologie de l'esprit » par Gregory Bateson,

¹³ En effet, « modeste » vient du mot latin *modestus* « modéré, mesuré ; calme, doux, tempéré ; honnête ; réservé, discret ; vertueux », <https://www.cnrtl.fr/etymologie/modeste>, consulté le 11 avril 2023.

« la contagion des idées » par Dan Sperber, la « trivialité » des « êtres culturels » par Yves Jeanneret, la théorie des « composites » de Joelle le Marec, le phénomène de « rénonciation permanente » des êtres par Mitropoulou Eleni et Pignier Nicole, le numérique comme milieu par Bachimont Bruno, etc.), le courant de « écologies des médias », ou encore les récents travaux d'Amélie Coulbaut-Lazzarini et Frédéric Couston proposant un « manifeste pour penser la communication environnementale à la lumière des liens humains/non-humains », il est temps d' « écologiser » explicitement nos pensée communicationnelle : peut-être « penser *communicationnellement* la communication » signifierait « penser *écologiquement* la communication » ? C'est au moins le pari théorique d'un « paradigme écologique » en SIC pour notre temps.

50 ans après la reconnaissance institutionnelle des SIC, ce pari serait une manière d'inviter à poursuivre « l'esprit d'aventure » des premiers pionniers qui a permis la naissance de cette discipline (Renucci et Pelissier, 2013). « Trésor perdu » ou « trésor retrouvé » ? C'est l'ambition de cette mise en discussion.

Bibliographie

- Araszkiewicz, J., Coulbaut-Lazzarini, A. et Couston, F. (2019). « Médiation ». *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 24 juin 2019. Consulté sur : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/mediation/>
- Bachimont Bruno (2015). Le numérique comme milieu : enjeux épistémologiques et phénoménologiques. *Interfaces numériques*, volume 4, no3. Consulté sur : <http://dx.doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.386>
- Bernard, F. (2018). Les SIC et l'« anthropocène » : une rencontre épistémique contre nature ? *Les Cahiers du numérique*, 2018/2 (Vol. 14), 31-66. Consulté sur : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2018-2-page-31.htm>
- Bourg, D. & Papaux, A. (2015). Anthropologie de la finitude. Dans Dominique Bourg & Alain Papaux (dir.), *Dictionnaire de la pensée écologique* (pp. 44 – 46). PUF.
- Coulbaut-Lazzarini, A. et Couston F. (2021). Manifeste pour penser la communication environnementale à la lumière des liens humains/non-humains. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n° 21 Consulté sur : <http://journals.openedition.org/rfsic/10021>
- Dacheux, E. (2009). Les SIC, approche spécifique d'une recherche en communication mondialisée. Dans Eric Dacheux (coord.), *Les Sciences de l'information et de la communication* (pp. 9-36). CNRS Éditions, collection Les essentiels d'Hermès.
- Davallon, J. (2004a). Objet concret, objet scientifique, objet de recherche. *Hermès, La Revue*, n° 38, 30-37. Consulté sur : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2004-1-page-30.htm>
- Davallon J.(2004b). La médiation, la communication en procès ? *MEI*, 19, 37-58.
- Davallon, J. (2021). L'écriture des médiations, Mosaïque. En mémoire d'Yves Jeanneret. *Écriture et image*, no 2, 341-345. Consulté sur <https://ecriture-et-image.fr/index.php/ecriture-image/article/view/56>
- Hache, E. (2011). *Ce à quoi nous tenons. Propositions pour une écologie pragmatique*. La Découverte, coll. « Les Empêcheurs de penser en rond »
- Hoang, A N., Mellot S. et Prodhomme M. (2022a). Le numérique questionné par l'éthique située des écologies politiques. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n° 25. Consulté sur : <http://journals.openedition.org/rfsic/13239>
- Hoang, A N., Mellot S. et Prodhomme M. (2022b). Le numérique à l'épreuve de l'écologie. *Interfaces numériques*, 11(1). Consulté sur : <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.4805>
- Jeanneret Y. et Ollivier B. (dir.) (2004). Les sciences de l'information et de la communication. Savoirs et pouvoirs. *Hermès, La Revue*, n°. 38.

- Jeanneret, Y. (2008). *Penser la trivialité. Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels*. Hermès Laosisier.
- Jeanneret, Y. (2015). *Critique de la trivialité : Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Éditions non standard
- Jeanneret, Y. (2000). *La Lettre d'Inforcom*.
- Latour, B. (2015). Composer un monde commun. *Études*, 2015/1 (janvier), 69-78. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/etu.4212.0069>
- Latour, B. et Schulz, N. (2022). *Mémo sur la nouvelle classe écologique. Comment faire émerger une classe écologique consciente et fière d'elle-même*. La Découverte.
- Le Marec J. (2002). *Ce que le terrain fait au concept, Vers une théorie des composites*. Habilitation à diriger le recherches, Université de Paris VII - Denis Diderot.
- Malherbe, J.-F. (2001). Jean Ladrière. Des limitations internes aux espérances de la raison. *Laval théologique et philosophique*, 57(3), 415-420. Consulté sur : <https://doi.org/10.7202/401374ar>
- Mitropoulou, E. et Pignier, N. (2018). Introduction. Dans Mitropoulou, E. et Pignier, N. (dir.), *Le Sens au cœur des dispositifs et des environnements* (p. 7-16). Connaissances et Savoirs.
- Monnoyer-Smith L. (2008). Pour une épistémologie complexe des SIC. *XVI^e congrès de la Société française des sciences de l'information et de la communication*. Compiègne. Consulté sur : http://www.sfsic.org/congres_2008/spip.php?article78
- Morin E. (2014). *Introduction à la pensée complexe*. Points.
- Ollivier, B. (2000). *Observer la communication. Naissance d'une interdiscipline*, CNRS Éditions.
- Perret, J.-B., (2009). Les SIC : essai de définition. Dans Eric Dacheux (coord.), *Les Sciences de l'information et de la communication* (p. 115-132). CNRS éditions.
- Perron, L. (2019). La problématique des limites chez Ladrière. Dans L. Perron & P.-A. Pontoizeau (dir.), *La philosophie de la limite chez Jean Ladrière*. Presses Universitaires de Louvain.
- Proulx, S. (2008). *Écologie des médias : une ouverture critique* in P. Y. Badillo (dir.), *Écologie des médias* (p. 71-79). Éditions Bruylant.
- Renucci, F. & Pelissier, M. (2013). L'esprit d'aventure, le trésor perdu des SIC. *Hermès, La Revue*, n° 67, 113-121. Consulté sur : <https://doi-org.srvext.uco.fr/10.4267/2042/51896>
- Ricoeur P. ([1990], 2015). *Soi-même comme un autre*. Éditions du Seuil.
- Salerno, G. (2015). Halte à la croissance/The Limits to Growth/Rapport au Club de Rome. Dans Dominique Bourg & Alain Papaux (dir.), *Dictionnaire de la pensée écologique* (p. 520-523). PUF.
- Serres, M. (2019). *Relire le relié*. Éd. Le Pommier Coll. Essais & Documents.
- Tadier, E. (2021). L'intermédialité montréalaise, ou l'art de penser la relation. *Communication & langages*, 208-209, 9-25. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/comla1.208.0009>
- Vallée, J.-F. (2017). Intermédialité et écologie des médias : essai de cartographie comparative. *Intermédialités / Intermediality*, 30-31. Consulté sur : <https://doi.org/10.7202/1049947ar>
- Vermersch, V. (2008). De l'objectivation scientifique à la recherche finalisée : quels enjeux éthiques ? *Natures Sciences Sociétés*, 16, 159-164.
- Walter J., Douyère D., Bouillon J-L, Ollivier-Yaniv C. (2019). *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication : 3^e édition revue et complétée*. Conférence permanente des directeurs×trices des unités de recherche en sciences de l'information et de la communication (CPDirSIC). Consulté sur : hal-01885229v2
- Wolton, D. (2012). *Indiscipliné. La communication, les hommes et la politique*. Odile Jacob.

Stéréotypes de genre et vulgarisation scientifique : les vidéos sur les questions
environnementales sur YouTube
Gender stereotypes and popularisation of science on a specific media device: the case of
videos on environmental issues on YouTube

Cecilia Lartigue
LERASS, Université Toulouse Jean Jaurès
cecilia.lartigue@gmail.com
Muriel Lefebvre
LERASS, Université Toulouse Jean Jaurès
muriel.lefebvre@univ-tlse2.fr

Mots-clés : YouTube - vulgarisation - genre - stéréotype - science - environnement
Keywords: YouTube - popularisation - gender - stereotype - science - environment

Résumé

En quoi la plateforme YouTube participe-t-elle à transmettre des stéréotypes de genre lorsqu'il est question de science ? Dans cette communication, nous nous intéressons aux discours de youtubeurs évoquant les questions environnementales, afin d'identifier la dimension genrée des discours proposés. Par ailleurs, nous chercherons à identifier s'il existe une forme de globalisation de la stéréotypisation de genre en comparant un corpus français avec celui mexicain.

Abstract

To what extent does YouTube contribute to the transmission of gender stereotypes when it comes to scientific topics ? In this paper, we focus on the discourses of youtubers evoking environmental issues, in order to identify the gendered dimension of the proposed discourses. Furthermore, we will try to identify whether there is a form of globalization of gender stereotyping by comparing a French corpus with a Mexican one.

Stéréotypes de genre et vulgarisation scientifique : les vidéos sur les questions environnementales sur YouTube

Cecilia Lartigue, Muriel Lefebvre

Introduction

Depuis les années 1970, plusieurs études en sociologie et en histoire des sciences ont montré la faible visibilité des femmes dans les sciences. L'effet dit "Mathilda" souligne ainsi la faible visibilité des femmes scientifiques par rapport à leurs homologues masculins, dans leurs carrières scientifiques mais également dans leurs travaux (nombre de publications, références, citations, etc.) (Merton, Zuckerman, 1973). De manière similaire, des études plus récentes ont montré les faibles visibilité et reconnaissance des personnalités féminines dans les activités de vulgarisation scientifique (Amarasekara et Grant 2019 ; Chagnard & al., 2018 ; Perronnet, 2021).

Dans cette communication, nous nous intéresserons aux discours de personnalités féminines portant sur une thématique scientifique particulière : l'environnement. Les questions environnementales sont aujourd'hui présentes aussi bien dans les discours politiques, que médiatiques. Ainsi, la plateforme YouTube est mobilisée, notamment par les jeunes adultes, pour diffuser des vidéos de vulgarisation mais également des vidéos scolaires et de divertissement. Dans ce dispositif médiatique, les locutrices féminines apparaissent moins fréquemment que les hommes (Amarasekara & Grant 2019). Ce qui nous conduit à interroger l'existence d'éventuels biais de genre dans les stratégies discursives de youtubeuses et de youtubeurs, lorsqu'ils évoquent des thématiques scientifiques.

Afin d'étudier ces biais, nous avons confronté les discours de youtubeuses à ceux de youtubeurs ayant choisi d'évoquer les questions environnementales. En quoi adoptent-ils des stratégies discursives distinctes pour parler de science ?

Dans une optique comparatiste, notre corpus est constitué de vidéos françaises et mexicaines. La France et le Mexique sont deux pays contrastés en termes géopolitiques, économiques, sociaux et environnementaux. Le niveau de vie par habitant du Mexique est ainsi nettement inférieur à celui de la France (United Nations Development Programme, 2019). Par ailleurs, les défis environnementaux du Mexique semblent aujourd'hui plus importants que ceux de la France. Ce corpus contrasté permettra d'analyser les mises en scène des youtubeuses et youtubeurs des deux pays considérés afin de mettre en évidence leurs stratégies discursives respectives.

Notre hypothèse est donc la suivante : peut-on identifier une mise en scène genrée de discours de vulgarisation scientifique ? Cette mise en scène varie-t-elle en fonction de l'origine géographique des youtubeuses/youtubeurs ?

Cadre théorique

Afin de répondre à ces questions, nous nous sommes appuyés sur plusieurs cadres théoriques : la mise en scène de l'expertise dans les discours de vulgarisation scientifique, les études sur les stéréotypes de genre, la plateforme YouTube en tant que dispositif sociotechnique, l'analyse de discours.

La mise en scène de l'expertise dans les discours de vulgarisation scientifique

Les caractéristiques des discours de vulgarisation scientifique sont désormais bien connues et étudiées. De nombreuses recherches ont par exemple analysé les ressorts linguistiques mobilisés pour transmettre des contenus spécialisés (utilisation de figures de styles, exemples concrets, mobilisation de l'humour, etc.). Tout discours de vulgarisation est cependant doublé

d'un discours sur les relations sciences/société. En effet, comme l'ont montré des recherches en communication ou en sociologie des sciences, les discours de vulgarisation scientifique s'accompagnent toujours d'une mise en scène de la science et de ses acteurs. Afin de justifier leurs activités de vulgarisation, auprès des chercheurs mais également auprès de leur public, les vulgarisateurs élaborent alors un véritable travail de mise en scène visant à assurer la légitimité de leur expertise (Bensaude-Vincent, 2010 ; Adenot, 2016).

Les stéréotypes de genre

On appelle "stéréotype de genre" une opinion ou un préjugé concernant les attributs ou les caractéristiques que les femmes et les hommes possèdent et les rôles qu'ils devraient respectivement jouer dans la société (Damian-Gaillard, B. & al., 2014).

Cette question est depuis plusieurs décennies posées dans le domaine scientifique. Ainsi, selon Huges et al. (2013), les chercheurs seraient présentés comme objectifs, affirmatifs, et organisés, des qualités plus fréquemment associées aux hommes qu'aux femmes. Cette marginalisation s'étendrait à la vulgarisation scientifique, domaine dans lequel les femmes sont globalement moins présentes que les hommes (Amarasekara et Grant 2019).

Nous avons choisi de nous intéresser à la plateforme médiatique YouTube, car elle constitue une vitrine incontournable, auprès des jeunes notamment, de contenus portant sur les sciences, la technologie et l'éducation (Allgaier, 2019). La présence féminine est cependant nettement plus rare dans les vidéos les plus visionnées de cette plateforme (Szostak, 2013). Selon cet auteur, ce manque de présence féminine serait provoqué, au moins partiellement, par des stéréotypes de genre menant à une attitude hostile envers les femmes, visible notamment dans les commentaires des internautes, et attisé par leur anonymat.

YouTube : un dispositif médiatique spécifique

YouTube est l'un des réseaux sociaux les plus populaires, en termes d'utilisateurs actifs (le deuxième en 2022 selon Statista¹). Cette plateforme constitue un support pour partager des vidéos amateurs ou professionnelles originales à travers le monde.

En tant que société lucrative, presque entièrement financée par la publicité, l'intérêt des partenaires de YouTube est d'apparier contenus, auditeurs et annonceurs (Philippe, 2020). Atteindre des publics distincts et capter leur attention devient un objectif prépondérant afin de développer le trafic, au détriment de la qualité du contenu des vidéos (Staii, 2014). Au travers d'algorithmes, YouTube peut finalement promouvoir ou bien exclure une proportion importante des vidéos, en mettant en avant les vidéos les plus visionnées (Lartigue 2022).

Des stratégies de mise en visibilité

Par stratégie discursive, nous entendons « *l'emploi d'éléments linguistiques et non-linguistiques de la part de l'énonciateur pour produire une certaine réaction chez son interlocuteur* » (Charaudeau & Maingueneau 2002). D'après les constats de Lartigue (2022), le désir d'être vu, c'est-à-dire, largement visionné, prédomine parmi les youtubeurs abordant les problèmes environnementaux sur YouTube. Comme le signale Charaudeau (1993), il est indispensable d'établir, de façon implicite, un "contrat de communication", c'est-à-dire d'établir les règles identifiées et respectées par les participants pour que l'acte de communication puisse se réaliser (Charaudeau, 1997).

D'après Charaudeau (2011), le contrat de communication est constitué de trois éléments : la légitimité, la crédibilité et la captation du public.

La légitimité concerne la raison d'être de la parole, ce qui fait qu'elle sera considérée comme digne ou non d'être entendue (Charaudeau, 2011).

¹ Statista (2022) <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

La crédibilité porte sur la “sincérité” du locuteur vis-à-vis de son destinataire. L’identité du locuteur est construite entre le « vrai » et le « juste » (Charaudeau, 2007). La crédibilité peut impliquer la revendication d’expertise de locuteurs qui seraient considérés dignes de confiance dans leurs discours sur la thématique envisagée.

Enfin, la captation est liée aux principes de séduction, d’empathie et d’émotion. Les ressources pour respecter cet impératif peuvent être l’apparition de vedettes, le type d’angle utilisé, l’appel au suspense dans les intrigues, etc. (Coulomb-Gully, 2002). Dans le cas de YouTube, les locuteurs mobilisent différents éléments, langagiers et non langagiers, comme l’humour, des images fixes ou animées, des personnages fictifs, une musique de fond, etc.

Les différents cadres théoriques proposés ici nous ont permis d’analyser les biais de genre des vidéos de vulgarisation scientifique proposées sur la plateforme YouTube.

Méthodologie et corpus

Notre corpus est composé de 32 vidéos de vulgarisation scientifique portant sur divers problèmes environnementaux : pollution, déforestation, réchauffement globale et espèces envahissantes. La moitié de notre échantillon comprend des vidéos produites par des youtubeurs d’origine français, l’autre moitié par des youtubeurs d’origine mexicaine. La moitié des locuteurs de chaque nationalité sont des femmes (8).

Afin d’étudier ces vidéos, nous avons réalisé une grille de lecture comprenant des éléments linguistiques et audiovisuels (Lartigue 2022). Pour cette recherche, nous avons mobilisé les trois impératifs du contrat de communication proposés par Charaudeau (1993) : crédibilité, légitimité et captation du public :

(1) La crédibilité renvoie à l’ensemble des éléments soulignant le statut d’expert du locuteur (utilisation fréquente de chiffres, citations ou entretiens avec des experts, présentation d’un endroit de tournage).

(2) La légitimité comprend l’utilisation de mots familiers et vulgaires, le fait de s’adresser souvent aux interlocuteurs, ainsi que le recours à des éléments linguistiques facilitant la compréhension du message (comparaisons, exemples, métaphores).

(3) La captation de l’attention du public se fait à travers des éléments audiovisuels (changement fréquent d’endroit de tournage, tenue décontractée, utilisation de l’humour, etc.).

À partir de l’étude de l’ensemble de ces éléments, nous avons analysé chacun des impératifs du contrat de communication précités afin de déterminer les stratégies discursives des youtubeurs pour mettre en scène une forme d’expertise scientifique. Partant, nous avons comparé ces stratégies au regard du genre des youtubeurs considérés.

Les stratégies argumentatives des youtubeuses et youtubeurs dans les vidéos de vulgarisation scientifique

Nous souhaitons désormais présenter les principaux résultats de notre étude sur d’éventuelles distinctions dans les stratégies argumentatives des youtubeuses et des youtubeurs dans leurs vidéos sur l’environnement publiées sur YouTube et provenant de deux pays : la France et le Mexique.

Description générale du corpus

Comme évoqué précédemment, nous avons choisi d’aborder la thématique de l’environnement en considérant les youtubeuses et youtubeurs de deux pays distincts, la France et le Mexique, ayant des cultures différentes, des niveaux de vie distincts et des rapports à la nature et à l’environnement dissemblables.

Presque tous les youtubeurs considérés se trouvent dans la tranche d'âge 18 à 35 ans. Ils apparaissent à l'écran de manière souvent décontractée. Ainsi, le locuteur de la chaîne *Partager c'est sympa*, ou encore la locutrice de *Marie Go Wilde* portent un t-shirt, des jeans et une casquette. De manière générale, les locutrices semblent éviter les tenues très genrées. Enfin, la plupart des youtubeurs considérés se présentent comme amateurs, à la fois des sciences mais aussi de la réalisation vidéo.

La quasi totalité des youtubeurs mexicains habite dans les plus grandes villes du pays (Mexico, Guadalajara, Monterrey et Puebla), alors que les youtubeurs français habitent aussi bien dans des grandes villes (Paris, Lyon, Toulouse) que dans des villes moyennes (Reims, Amiens), voire dans des zones plus rurales.

Au-delà de ces quelques spécificités, les profils des youtubeurs considérés s'avèrent très similaires.

La mise scène de la vulgarisation scientifique au regard du genre

Contrairement à notre hypothèse de départ, et à ce qui est observé dans d'autres médias (Amarasekara & Grant, 2019), nous n'avons pas observé de différences significatives entre les vidéos des youtubeuses et celles des youtubeurs, dans leurs mises en scène de l'expertise scientifique.

Légitimité

Les éléments visant à asseoir la légitimité des youtubeuses et des youtubeurs sont globalement similaires. Les youtubeurs utilisent cependant davantage que leurs homologues youtubeuses des outils linguistiques visant à faciliter la compréhension des auditeurs ("Par exemple, l'acidification des océans dont on a déjà parlée, entraîne la disparition des récifs coralliens", indique le locuteur français de la chaîne *Le réveilleur*"). Ces outils (figures de styles, équivalences, questions-réponses, définitions suivies d'exemples, etc.) sont traditionnellement mobilisés dans les activités de vulgarisation scientifique.

Par ailleurs, les youtubeurs recourent davantage que les youtubeuses à des éléments permettant de les identifier - logos de leur chaîne personnelle, génériques détaillés, devise. Cette utilisation aux codes mobilisés dans les sphères professionnelles de la production audiovisuelle et met en évidence une volonté de constance, nécessaire à la construction de la légitimité du locuteur (Adenot 2016).

Crédibilité

Lorsqu'ils évoquent des problèmes environnementaux, les youtubeuses aussi bien que les youtubeurs, font appel aux chiffres, dans le but d'être identifiés comme experts ("Jusqu'à 2017, 8300 million de tonnes de plastique avaient été déversées" signale la locutrice mexicaine de Colectivo Hojarasca).

Par ailleurs, les décors et les choix de mise en scène se sont révélés essentiels. Ainsi, les youtubeurs utilisent très fréquemment des décors se référant au stéréotype du chercheur et de l'expert : posters avec classifications taxonomiques, étagères avec de nombreux livres, etc. Ils utilisent par ailleurs régulièrement des images satellites, ce que les youtubeuses ne font que rarement.

Les youtubeuses semblent par ailleurs plus soucieuses que les youtubeurs d'utiliser un langage impersonnel, cherchant à afficher une forme d'objectivité. La locutrice mexicaine de la chaîne Rocio Carreon déclare par exemple : " La pollution du sol est le déséquilibre physique, chimique et biologique du sol, lequel affecte négativement les plantes..." Néanmoins, les youtubeuses mobilisent nettement moins souvent une figure d'experte.

Captation

Presque tous les youtubeurs considérés ont entre 18 à 35 ans. Ils apparaissent à l'écran de manière souvent décontractée, de manière à permettre un processus d'identification de la part de leur public. Ainsi, le locuteur de la chaîne *Partager c'est sympa*, ou encore la locutrice de *Marie Go Wilde* porte un t-shirt, des jeans et une casquette. Ils mobilisent également un vocabulaire familier ("J'aimerais bien voir ce que tu fais, mais à la limite toi aussi tu es un imbécile", dit le locuteur mexicain de la chaîne *Diego Dreyfus*), afin d'afficher leur proximité avec leurs auditeurs.

On peut par ailleurs noter deux stratégies distinctes en matière de captation. Les youtubeuses semblent utiliser davantage que les youtubeurs l'humour, la création de personnages fantaisistes, pour attirer et capter l'attention des internautes.

Par contre, les youtubeurs sont beaucoup plus dynamiques dans leurs vidéos, se déplaçant régulièrement sur scène et changeant plus souvent de lieux de tournage. Par ailleurs, ils font plus fréquemment appel à un langage plus « subjectif », mobilisant des adjectifs qualificatifs familiers, comme « de ouf », « dégueulasse », « absurde », « déplorable », etc.

Finalement, l'analyse des trois éléments discursifs proposés par Charaudeau - légitimité, crédibilité et captation de l'attention - n'a pas montré de différences majeures dans les stratégies discursives des youtubeuses et des youtubeurs autour de la mise en scène de l'expertise, sans que cela ne soit significatif.

Un paradoxe : la forte présence de youtubeuses mais leur faible visibilité

Comment expliquer qu'alors que youtubeurs et youtubeuses mobilisent essentiellement les mêmes ressorts argumentatifs pour mettre en scène ce qu'ils et elles perçoivent comme une figure de l'expertise scientifique, les vidéos de youtubeuses sont nettement moins visionnées que celles de youtubeurs ? Ainsi, 10 des 16 chaînes des youtubeuses de notre corpus ont moins de 50 000 abonnés, alors que seulement 4 chaînes des 16 youtubeurs considérés sont dans cette situation. Par ailleurs, aucune des chaînes de youtubeuses de notre corpus ne comporte plus de 200 000 souscripteurs, ce qui n'est le cas que des 4 chaînes mexicaines mentionnées précédemment. Un tiers des chaînes de youtubeurs comptabilisent même plus d'un million de souscripteurs.

S'agit-il d'une question de thématique ? En effet, contrairement à d'autres thématiques scientifiques qui semblent plus genrées dans leur diffusion médiatique nous avons trouvé assez facilement des vidéos sur l'environnement réalisées par des youtubeuses femmes. Cette importante présence féminine dans notre corpus pourrait s'expliquer par le fait que de nombreuses youtubeuses ont suivi une formation dans le domaine de la biologie, domaine scientifique comportant un nombre important d'étudiantes et de professionnelles femmes.

Conclusion

L'analyse que nous venons de mener a permis d'étudier de manière exploratoire les stratégies discursives de youtubeuses et youtubeurs de deux pays distincts, la France et le Mexique, sur les questions environnementales. Alors que nous avons deux hypothèses fortes : des stratégies discursives différenciées entre les youtubeuses et les youtubeurs mexicains ou français, du fait de biais de genre ou de contexte socioculturel, l'analyse de notre corpus montre qu'il n'en est rien, malgré une grille d'analyse déjà éprouvée pour des thématiques proches (Lartigue, 2022). En effet, sur la thématique de l'environnement, youtubeurs et youtubeuses adoptent les mêmes stratégies discursives pour construire une figure de l'expertise, et ce, quel que soit le pays considéré. Les vidéos de youtubeuses et de youtubeurs sont aussi nombreuses. Pourtant, les

vidéos de youtubeurs hommes font l'objet d'une meilleure visibilité et d'un nombre beaucoup plus importants de vues.

Pour expliquer ce phénomène, peut-être faudrait-il décaler notre focale vers les études en réception. Comment les spectateurs opèrent-ils leurs choix entre plusieurs vidéos, notamment lorsque l'on prend en compte la variable du genre associée à la thématique scientifique ? A quels stéréotypes renvoient les usages des spectateurs et spectatrices des vidéos scientifiques sur Youtube, à la fois en termes de genre mais aussi en termes d'expertise scientifique ? Les internautes accordent-ils moins d'intérêts/de crédits aux vidéos réalisées par des femmes lorsque les thématiques adoptées concernent la science, comme ont pu l'avancer Strach et ses collègues (Strach et al., 2015) ? Seule une véritable étude en réception pourrait permettre de mieux comprendre non pas les stratégies de mise en visibilité mais les pratiques de réception afin d'analyser les biais de genre des spectateurs plutôt que des youtubeurs sur les thématiques scientifiques.

Bibliographie

- Adenot, P. (2016). Les pro-am de la vulgarisation scientifique : De la co-construction de l'ethos de l'expert en régime numérique. *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, 3. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/itineraires.3013>
- Allgaier, J. (2019). Science and Environmental Communication on YouTube : Strategically Distorted Communications in Online Videos on Climate Change and Climate Engineering. *Frontiers in Communication*, 4. Consulté sur: <https://doi.org/10.3389/fcomm.2019.00036>
- Amarasekara, I. and Grant, W. (2019). Exploring the YouTube science communication gender gap: A sentiment analysis. *Public Understanding of Science*, 28(1), 68–84.
- Bensaude-Vincent, B. (2010). Splendeur et décadence de la vulgarisation scientifique. *Questions de communication*, 17.
- Chagnard, S., Perronnet, C., Coville, M. & Détrez, C. (2018). Seconde partie. Représentations. Dans Octobre, S. *Normes de genre dans les institutions culturelles* (p. 101-162). Ministère de la Culture – DEPS.
- Charaudeau, P. (1997). *Le discours d'information médiatique. La construction du miroir social*. Institute National de l'Audiovisuel.
- Charaudeau, P. (2007). De l'argumentation entre les visées d'influence de la situation de communication. In *Argumentation, Manipulation, Persuasion*. L'Harmattan.
- Charaudeau, P. (2011). Que vaut la parole d'un chroniqueur à la télévision : L'affaire Zemmour, comme symptôme d'une dérive de la parole médiatique. *Réseaux*, 170, 135-161. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/res.170.0135>
- Charaudeau, P., & Maingueneau, D. (2002). *Dictionnaire d'Analyse du Discours*. Seuil.
- Coulomb-Gully, M. (2002). Propositions pour une méthode d'analyse du discours télévisuel. *Mots. Les langages du politique*, 70, 103-113. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/mots.9683>
- Damian-Gaillard, B., Montañola, S. et Olivesi, A. (2014). *Introduction. Assignation de genre dans les médias*. Presses Universitaires de Rennes.
- Huge M, Glynn CJ and Knobloch-Westerwick S (2013). The Matilda effect in science communication: An experiment on gender bias in publication quality perceptions and collaboration interest. *Science Communication* 35(5), 603–625.
- Lartigue, C. (2022). *L'écologie sans politique : les discours des youtubeurs français et mexicains autour de l'environnement*. Thèse de doctorat, Université Toulouse II Jean Jaurès.
- Merton, R. K., Zuckerman, H. (1973). *Institutionalized Patterns of Evaluation in Science, The Sociology of Science*. Chicago University Press.

- Perronnet, C. (2021). Les usages sociaux des sciences : généalogie d'un concept. *Zilsel*, 9, 71-100.
- Philippe, S. (2020). Des recommandations en programmation ? L'expérience spectatorielle juvénile sur YouTube. *Television*, 11(1), 57-75. Consulté sur : <http://www.cairn.info/revue-television-2020-1-page-57.htm?ref=doi>
- Newly, P., Sui, M. Searles, K. (2021). Look Who's Writing: How Gender Affects News Credibility and Perceptions of News. *Relevance Journalism & Mass Communication Quarterly*.
- Staii, A. (2014). Chapitre 7. Attention ou trafic ? Critique de quelques illusions d'économies. Dans : Yves Citton éd., *L'économie de l'attention : Nouvel horizon du capitalisme ?* (pp. 136-146). La Découverte. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/dec.citto.2014.01.0136>
- Strach, P., Zuber, K., Fowler, E. F., Ridout, T. N., & Searles, K. (2015). In a Different Voice? Explaining the Use of Men and Women as Voice-Over Announcers in Political Advertising. *Political Communication*, 32(2), 183–205. Consulté sur : <https://doi.org/10.1080/10584609.2014.914614>
- Szostak N. (2013). Girls on YouTube: Gender politics and the potential for a public sphere. *The McMaster Journal of Communication* 10. Consulté sur : <https://journals.mcmaster.ca/mjc/article/view/280>
- United Nations Environmental Program (2021). *Methane emissions are driving climate change. Here's how to reduce them*. Consulté sur : <http://www.unep.org/news-and-stories/story/methane-emissions-are-driving-climate-change-heres-how-reduce-them>

La communication institutionnelle des start-ups peut-elle renouveler le rapport à l'éthique d'entreprise ?
Premiers résultats d'une enquête à partir des sites internet de 40 start-ups
Does the corporate communication of startups can renew the relation to corporate ethics?
First results of an analysis based on 40 startups websites

Florian Malaterre
L'Institut Agro Dijon, Laboratoire Formation et Apprentissages Professionnels (FoAP)
florian.malaterre@institut-agro.fr

Mots-clés : Start-up, éthique d'entreprise, communication institutionnelle, analyse de site internet

Keywords: Startup, corporate ethics, corporate communication, website analysis

Résumé

Les start-ups se présentent comme un modèle alternatif. Projets d'entreprise ancrés dans le numérique, elles seraient capables de relever les défis de notre société. Elles auraient une action concrète, un impact, par opposition au *greenwashing*. Dans ce contexte, on s'interroge sur la façon de communiquer sur l'éthique d'entreprise par ces start-ups. Le numérique offre-t-il de nouvelles ressources pour renouveler la communication sur l'éthique d'entreprise ? Nous analysons les pages Présentation et Carrières de 40 sites internet de start-ups et présentons nos premiers résultats.

Abstract

Startups present themselves as an alternative model. Business projects rooted on digital, they would be able to meet the challenges of our society. These companies would be oriented towards concrete action, impact, as opposed to *greenwashing*. In this context, we will interrogate the way startups communicate on corporate ethics. Do digital offer startups new resources to communicate on corporate ethics? We study the pages Presentation and Careers of 40 websites of startups and present our first results.

La communication institutionnelle des start-ups peut-elle renouveler le rapport à l'éthique d'entreprise ?

Premiers résultats d'une enquête à partir des sites internet de 40 start-ups

Florian Malaterre

Introduction

« L'éthique » renvoie aux « règles ou principes de conduite » qui s'inscrivent dans « la recherche d'un bien idéal »¹, d'une fin supérieure, que pourrait être l'accès au bonheur et/ou à la justice pour soi/les autres. L'éthique serait guidée par un souci de l'intérêt général, d'un « vivre-ensemble ». On pourra définir « l'éthique d'entreprise » au sens de l'ORSE et de « l'application de principes ou de valeurs éthiques à la conduite des affaires » en précisant « qu'[elle] vise à la fois les comportements individuels des salariés d'une entreprise et le comportement de l'entreprise elle-même, en tant que personne morale dans sa stratégie et sa conduite des affaires au quotidien » (ORSE, 2017).

Il existe différentes approches visant à prendre position sur l'éthique d'entreprise de façon systématique et globale (développement durable, responsabilité sociale des entreprises, éthique et conformité, etc.). Ces démarches ont été identifiées et analysées en sciences de l'information et de la communication (Richard, 1994 ; D'Almeida, 1996, 2005 ; Gardère et Grammacia, 2005 ; Gardère, 2006 ; Le Moëne, 2008 ; Catellani, 2011, 2015 ; Huët, 2012 ; Schott, 2016 ; Tremblay, D'Almeida, Libaert, 2018 ; Malaterre, 2018). Les travaux interrogent les formes et les formats de médiation et/ou de circulation des communications qui accompagnent et instituent les dispositifs organisationnels, managériaux et sociotechniques des entreprises.

La communication institutionnelle sur l'éthique d'entreprise au risque du *greenwashing*

Les engagements déclarés – et, avec eux les outils et les indicateurs mis en place - ne seraient la garantie qu'ils soient appliqués. Les pratiques évoluant peu ou lentement, il y aurait derrière les communications des entreprises une orientation *marketing* (Floris, 1996, 2001) qui pourrait conduire à du *greenwashing* (Jahnich, 2018) et à une démarche de transparence « en trompe l'œil » (Libaert, 2003). Ces éthiques courraient le risque d'une « instrumentalisation ». Lipovetsky estime qu'« *il n'y a pas de retour ou renaissance de la morale mais [une] opérationnalisation utilitariste des idéaux* », « *la logique de la puissance et de la compétition économique, [transformerait] les fins en moyens, technicisant, "arraisonnant", la sphère de la vertu* » (Lipovetsky, 2002).

Si Giuily indique que la communication institutionnelle « ne fait pas que représenter, elle incarne, elle fédère et elle projette » (Giuily, 2009), cela pose la question de ses caractéristiques intrinsèques. En surinvestissement le champ de la promesse (D'Almeida, 2012) et de l'engagement, autrement dit en jouant sur des aspirations qui ne pourront être prises en charge, les entreprises tendraient à accentuer l'écart entre les discours et les pratiques. Les communications sur l'éthique d'entreprise seraient face aux enjeux d'une communication « responsable » (Debos, 2005).

Les start-ups : un nouveau paradigme pour la communication sur l'éthique d'entreprise ?

Dans ce contexte, les start-ups apparaissent comme un nouveau modèle. Dans le milieu de l'entrepreneuriat, une « start-up » est une « entreprise qui démarre »². La notion renverrait à

¹ <https://www.cnrtl.fr/definition/morale>

² <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/start-up> Il s'ensuivrait, d'après, Jeffrey Timmons, d'autres étapes : *early growth, maturity and stability*

l'étape durant laquelle se joue la définition, la mise à l'épreuve et/ou l'adaptation de ses produits, de son marché ou, plus généralement, de son modèle économique. Ces projets d'entreprise s'appuieraient, pour ce faire, sur des modes de financement qui leur permettraient de soutenir une croissance « accélérée » et « exponentielle »³.

On parle de « start-up » en référence à des entreprises qui conçoivent, produisent et/ou commercialisent des biens et/ou des services à travers des approches et/ou des technologies « innovantes », en mettant l'accent sur une innovation dite « technologique », c'est-à-dire qui reposerait sur les technologies du numérique⁴.

Les start-ups prôneraient de nouvelles façons de travailler, qui seraient elles-mêmes ancrées dans des cultures du numérique (Casilli, 2011)⁵. Cela se traduirait par une gestion de « projets » (Gardère, 2010) en mode « agile », un management « horizontal » qui accompagnerait un travail « collaboratif » structuré à partir d'outils de travail numériques (Benedetto-Meyer et Boboc, 2021). Ces outils seraient autant de « canaux de communication, (de) possibilités nouvelles d'accès et de partage d'information et de coopération » (Jutand, 2013).

Ce modèle irait de pair avec la revendication d'un « état d'esprit » (Roche et Sadowsky, 2002), d'une culture du « faire » (Marcoccia, 2020). Il y aurait derrière ces projets d'entreprise une « éthique entrepreneuriale » et avec elle une visée éthique et/ou politique (Grosseti M., Barthe J.-F., Chauvac N., 2018).

Ainsi, si l'on en croit Thibaud Hug de Larauze, les start-ups pourraient être « le lieu de la nouvelle révolution industrielle », « l'instrument du changement de nos sociétés » (Englebert, 2021). Un tel « mythe » (Marty, Moreau, Weinberger, 2003) pourrait en particulier accompagner une transformation d'ordre idéologique (Sainsaulieu et Saint Martin, 2017 ; Zalio, 2018⁶).

Problématique et hypothèses

Il conviendrait toutefois de rester prudent sur les prétentions de ce nouveau modèle, qui irait de pair avec des enjeux anthropologiques et culturels (Berry, 2008 ; Doueïhi, 2013), économiques et politiques (Durand, 2020) aussi bien que des enjeux managériaux, sociaux et organisationnels (Flécher, 2019).

Dans ce cadre, il pourrait être opportun de travailler la question de l'écart entre les discours de ces start-ups et leurs pratiques. Pour autant, n'ayant pas trouvé de travaux en SIC sur la communication institutionnelle des start-ups sur l'éthique d'entreprise, nous proposons d'étudier ces communications. Sur ce point, nous avons trouvé intéressant que la notion d'éthique d'entreprise n'apparaisse pas dans ces communications bien que les discours en semblent saturés. Nous nous sommes demandé si cela pouvait avoir un lien avec la culture du numérique en tant qu'elle conduirait à repenser le rapport du « dire » au « faire ».

La question pourrait être la suivante : en quoi l'ancrage de ces projets d'entreprise dans le numérique peut-il conduire à renouveler la communication institutionnelle sur l'éthique d'entreprise ? Est-on amené à envisager un passage du « faire » au « dire » ?

Nous travaillerons à partir de trois hypothèses : 1) il existe dans la communication institutionnelle des start-ups une « éthique d'entreprise » ; 2) les start-ups renouvellent le contenu et la forme de « l'éthique d'entreprise » ; 3) les start-ups parviennent à sortir des promesses de la communication institutionnelle.

³ <https://bpifrance-creation.fr/moment-de-vie/quest-ce-quune-startup>

⁴ L'innovation peut prendre d'autres formes. Cf., par ex., la présentation des travaux de Schumpeter qui suit : <https://www.economie.gouv.fr/facileco/joseph-schumpeter>

⁵ <https://www.francenum.gouv.fr/guides-et-conseils/strategie-numerique/comprendre-le-numerique/culture-numerique-quest-ce-que-cest>

⁶ Préface P.-P. Zalio : « Cette proposition politique n'est pas dissociable d'une idéologie morale qui associe la réalisation de quelque chose (un produit, le développement d'une entreprise), à la réalisation de soi. » Ou p. 18 : « Ce monde partage un certain nombre d'implicites sur l'innovation comme source de développement économique et sur la valorisation de la technique » in Grosseti, M., Barthe J.-F., Chauvac, N. (2018)

Corpus et méthodologie d'enquête

Notre enquête repose sur l'étude de sites internet de 40 start-ups retenues par le Gouvernement *via* son label « French Tech » pour intégrer son programme « French Tech Next40 »⁷. Ce choix de start-ups a pour objectif 1) de ne pas décider nous-mêmes celles qui relèveraient d'une start-up ou non ; 2) de retenir des start-ups qui ont les moyens de s'investir dans la communication. Les textes de ces 40 sites internet ont donné lieu à une collecte entre avril et juin 2022.

Nous avons choisi de ne retenir que les pages « Présentation » et « Carrières ». Il est apparu, à la fréquentation des sites, que c'est là où nous y trouvons de façon condensée des références à l'éthique qui pourraient avoir vocation à construire un projet d'éthique d'entreprise (cf. II. 1.). Nous essaierons de déconstruire les discours : 1) les « énoncés » : d'un point de vue sémantique et argumentatif ; 2) les modes d'« énonciation » compris comme « *les relations entre énonciateur et destinataire, la relation de l'énonciateur à son propre énoncé, la relation de l'énonciateur au contexte (extra-linguistique ou linguistique)* » (Chiss Filliolet, Maingueneau, 2011).

De façon transverse, nous essaierons de révéler les systèmes axiologiques sur lesquels se construisent ces stratégies discursives, y compris à travers un « ethos discursif » (Amossy, 2010). Nous proposons de suivre la grille de lecture proposée par Rezsóhazy (2006), citée et transposée par Koren, qui distingue entre : l'objet de l'évaluation, le jugement auquel il donne lieu, la transformation prescriptive de la valeur en norme et l'identité du sujet ou de la collectivité qui la met en œuvre. » (Koren, 2019⁸)

Nous ne présenterons que de premiers résultats, provisoires et à discuter ; nous nous appuyerons sur une sélection de verbatims qui peuvent donner à voir, d'après nous, leurs tendances significatives.

Premiers résultats de l'enquête

Dans un premier temps, nous analysons le contenu des pages « Présentation » du point de vue de leur argumentation sur l'utilité sociale de l'entreprise. Ensuite, nous revenons à partir des pages Présentations et/ou Carrières sur les listes de valeurs d'entreprise, en interrogeant leur forme et leur contenu. Enfin, nous mettons en avant quelques éléments de l'énonciation qui apparaissent de façon transverse et qui conduiront à interroger le contexte de production de ces discours.

Nous alternons entre des parties plus descriptives et des parties plus analytiques, en condensant nos analyses dans les encadrés à la fin de chaque partie.

Précautions méthodologiques : reconstruire une éthique d'entreprise qui n'est pas présentée comme telle

Il paraît nécessaire pour commencer de revenir sur le point évoqué plus haut à savoir qu'il n'est jamais fait mention « d'éthique d'entreprise » sur ces sites. Le fait que la notion ne soit pas citée n'exclut pas, d'après nous, le projet de communiquer sur une éthique d'entreprise.

Cela pourrait être lié au fait que la communication institutionnelle repose aujourd'hui, d'après Giuily, sur la construction d'une « plateforme de marque », dont les constituants » pourraient être : « L'ambition ; La vision ; La mission ; Le positionnement ; La signature ; Les valeurs. » (Giuily, 2009). Les « valeurs » se définiraient comme : « les principes fondamentaux ou valeurs de base qui régissent le fonctionnement de l'entreprise, de la marque ou de l'institution, ainsi que le comportement de ses femmes et hommes. » (Idem., 2009)

⁷ <https://www.economie.gouv.fr/startups-promotion-2022-french-tech-next40120>

⁸ Ce que Koren traduit en linguistique comme l'analyse de la cible évaluée, source évaluatrice, contexte d'évaluation (p. 60).

Il y aurait - ce que nous allons essayer de voir - une correspondance entre ces objectifs identitaires, de positionnement, de fonctionnement/comportement, de marque et les cadres d'interprétation relatifs à l'éthique d'entreprise.

La finalité éthique de l'entreprise : une mission d'intérêt général thématisée dans les pages Présentation

a. La mise en récit : d'un problème technique à un projet d'intérêt général

Les pages « Présentations » permettent de revenir sur l'origine du projet, d'en fonder le sens en donnant à lire une intention louable. Cela ouvre à une « mise en récit » (D'Almeida, 2012) à travers lequel il s'agit de montrer qu'à partir d'un problème trivial plutôt d'ordre technique se pose un enjeu d'ordre sociétal (inégalité, injustice). Le produit est alors positionné comme étant au service d'une cause qui dépasserait une visée uniquement « économique » et « mercantile ». Les start-ups participeraient d'un progrès social.

Certaines start-ups se présentent comme « *purpose-driven* » et comme ayant une ambition quasi « humaniste », leur activité changeant la vie de tous (A1). D'autres font directement référence à de grandes valeurs morales (A2) ou à l'enjeu de transformer un secteur d'activité lui-même chargé d'une ambition d'ordre éthique (A3).

A1	« Comment faire du travail une source d'épanouissement pour tous ? » ; « créer un monde où chacun est libre de travailler avec les personnes de son choix » ; « Donner à chacun les moyens de créer son propre monde »
A2	« On s'engage à apporter la liberté, l'équité et l'esprit de partage dans le monde du voyage »
A3	« Fournir des solutions tangibles pour remédier aux problèmes les plus urgents du secteur des soins de santé » ; « Transform insurance decisions for the benefit of all »

Tableau 1 – Une intention louable et une utilité sociale des start-ups

b. Un positionnement d'ordre politique ?

Ce récit est lié à ce qui est présenté comme une situation de « crise ». Il conviendrait d'agir, de se battre pour cette cause, dans un contexte d'urgence. Certaines start-ups se présentent, par exemple, comme les porte-paroles des laissés-pour-compte ou, comme l'une d'entre-elle, brandissent des *hashtags* à l'allure de slogans politiques (B1). Plusieurs parlent d'une « révolution » à accomplir (B2) pour leur secteur d'activité – qui là aussi aurait un intérêt général ; le changement pourrait passer par la technologie (B3), avec une opposition entre l'ancien et le moderne (B4) ou l'appel à un nouveau monde (B5).

B1	« Notre grande fierté c'est d'être devenu le porte-parole de tous ceux qui pensent que passer son permis de conduire ne devrait pas être un luxe ! » ; « #PermissPourTous »
B2	« Ensemble, nous voulons révolutionner le marché de l'affichage » ; « Révolutionner le monde de la photographie » ; « Ornikar révolutionne le permis de conduire »
B3	« a technology revolution » ; « des systèmes robotisés révolutionnaires pour la supply chain »
B4	« Moderniser la santé » ; « to unlock the future of insurance » ; « une nouvelle façon d'envisager le monde de l'immobilier » ; « Malt, la nouvelle révolution du monde du travail » ; « Nous sommes Spendesk, et nous voulons en finir avec les processus archaïques de gestion des frais en entreprise. » ; « il nous aura fallu de nombreuses années de combat acharné pour surmonter les obstacles de ce secteur traditionnel »
B5	« The new world is here » ; « We dream in a world where we trust media, sciences and facts. And in which we use these informations to build a better world. »

Tableau 2 – L'ambition de changer le monde

c. La logique de « l'impact »

Ce discours sur la « raison d'être » de l'entreprise est renforcé par une mise en jeu de la notion « d'impact ». La notion « d'impact » renverrait à l'idée d'une action forte⁹, de conséquences réelles, connotant un caractère brut/brutal, en l'inscrivant dans une matérialité. L'une d'entre-

⁹ <https://www.cnrtl.fr/definition/impact>

elle souligne qu'elle est focalisée sur l'impact : "We frame work from ambitious impact, ignoring ordinary constraints". Il s'agit dans ce cas de montrer que l'entreprise va chercher à produire le plus de résultats possibles à travers son activité. Le souci de « l'impact » en vient pour une autre à justifier les choix de *business* de l'entreprise. Il y est expliqué, par exemple, que malgré le caractère lucratif de l'une de ses activités, elle a préféré l'abandonner pour lancer une activité qui aurait plus d'impact, c'est-à-dire plus d'utilité sociale. La notion peut être utilisée de façon variable pour parler des conditions de production et/ou des effets indirects de son activité (empreinte carbone, etc.) – il s'agit dans ce cas, au contraire, de limiter l'impact. Les start-ups revendiquent un attachement à un « faire », aux « faits », à la preuve tangible et mesurable. La présentation de données chiffrées (ex. chiffre d'affaires, nombre de salariés, nombre de recrutements prévus, etc.) semble permettre de rendre compte de leur réussite et/ou de leur potentiel. On y mentionne dans ce cadre les sites de l'entreprise (les bureaux installés dans de grandes villes à l'international, qui peuvent faire rêver les publics qu'elle vise : Berlin, Londres, etc.) ; la liste des investisseurs. Il s'agit de s'inscrire dans un imaginaire de la donnée, du « fait ». Certaines start-ups explicitent cette tendance en indiquant que « les données parlent d'elles-mêmes » ou que « les données ne mentent jamais ! ».

Dans ce cadre, hormis les chiffres visant à témoigner de la réussite de l'entreprise, on trouve le plus souvent des indices voire des rapports d'audit relatifs à l'égalité homme/femme dans l'entreprise – en écho à des aspirations mais aussi à un cadre légal - avec un enjeu identifié comme relatif à l'égalité, à la « diversité » et/ou à « l'inclusion ».

Ces start-ups construisent une vision du monde où prévaudrait une certaine urgence, dans laquelle elles se donnent un rôle clé (Barbier, 2021) en mettant en avant les bénéfiques qu'apportent leur technologie. Ce rôle « d'entreprise citoyenne » (Floris, 1996 ; d'Almeida, 1996) fait écho à des enjeux « politiques ». La complexité des questions aussi bien que la nature de leur action paraissent pour autant peu problématisées. Il en ressort un discours dans lequel toute entreprise pourrait se revendiquer d'une utilité sociale (Cardon, 2019), où par exemple rendre un service bancaire efficace serait d'utilité publique ; ou encore où louer des outils donnerait à chacun le moyen de réaliser ses rêves... Ce positionnement par rapport à finalité de l'entreprise, n'est alors pas toujours crédible. De même, l'enjeu de l'impact peine à conduire à un discours de la preuve, au-delà de la réussite économique - les grandes entreprises étant plus rodées à l'exercice du *reporting* à travers des indicateurs de développement durable et/ou de RSE.

Du projet d'intérêt général au comportement de/dans l'entreprise : les valeurs d'entreprise

L'intérêt général du projet ayant été posé, les start-ups intègrent pour la plupart dans leur page « Présentation » et/ou « Carrières » une liste de valeurs clés, qui seraient celles de l'entreprise et, corrélativement, celles des employés. Il en irait pour les pages « Carrières » d'un enjeu de marque employeur – en écho aux attentes des candidats (Giully, 2009). Nous nous intéressons à ces valeurs du point de vue de leur forme et de leur contenu.

a. Les « valeurs-énoncés »

Les listes de valeurs correspondent à une tendance connue à vouloir abstraire quelques « valeurs » et principes, cardinaux et mémorisables. Il s'agirait de « repères » identifiés par les professionnels, ce que Barbier propose d'appeler les « valeurs-énoncés » (Barbier, 2003). Cet exercice paraît délicat puisque les « valeurs » renverraient plutôt en pratique à des processus de valuation (Dewey, 1939) ; ces « valeurs » étant avant tout « complexes, relationnelles et multidimensionnelles » (Koren, 2019).

Illich et Sanders expliquent que le fait de médiatiser des normes sociales par écrit ne va pas de soi. Le passage d'une culture orale à une médiation écrite fait changer de statut, de sens, à l'engagement pris : « Avec le serment couché par écrit, on passe de la foi dans une parole validement donnée à la foi dans un document ayant force légale. » (Illich et Sanders, 1990). De

même, Goody indique que : « Le mot écrit n'est plus directement lié au « réel », il devient une chose à part, il est relativement détaché du flux de la parole, il tend à ne plus être aussi étroitement impliqué dans l'action, dans l'exercice d'un pouvoir sur la matière. » Le format « liste » renverrait, comme pour la « table », à un processus d'objectivation, un projet de classement, de mise en ordre, d'unification de la connaissance (Goody, 1979).

Ici il n'y a pas de « code » délimité par un support « sacralisé », même si les valeurs le sont en partie. On est moins – du moins explicitement – sur le registre d'« engagements pris », que dans l'affirmation d'une identité. Cet enjeu identitaire entre en résonance avec un enjeu de marque et/ou un enjeu commercial (Giully, 2009) sans en évacuer d'après nous, pour autant, la charge éthique, mais en ne l'affichant pas comme telle. La plupart des entreprises utilisent cette notion de « valeurs » dans cette ambivalence, d'autres préfèrent les termes de « concepts », de « piliers », de « principes » voire de « philosophie » ; ou tâchent de ne pas les qualifier.

Les listes de valeurs sont présentées sous la forme de noms/groupes nominaux qui renvoient à des idées, des concepts (C1) ; de qualificatifs (C2) ; de verbes/groupes verbaux qui renvoient à des actions (C3) ou à des principes d'action. On peut noter l'originalité des formulations, qui peuvent conduire à présenter des valeurs que l'on ne trouve pas d'habitude (C4) et/ou adoptent une liberté de ton avec des affirmations et/ou des injonctions qui peuvent avoir l'allure de slogans (C5).

C1	« Équilibre, Adaptabilité, Authenticité et Solidarité » ; « Bienveillance, Excellence, Humilité, Passion »
C2	« Explorateur »
C3	“Serve, Care, Act, Learn, Enjoy, Structure”
C4	“We are P.O.P. We are Passionate + Optimistic + Proud” ; “Embrace complexity”
C5	“Innovate or die” ; « Faire plus, avec moins » ; “Faster is better”

Tableau 3 – Les listes de valeurs

b. Des choix d'interprétation sur les valeurs

D'un point de vue thématique, la classification présentée dans l'ouvrage de Wellhoff, distingue huit familles de valeurs (Wellhoff, 2009)¹⁰. Les valeurs les plus représentées dans notre corpus seraient les valeurs gagnantes, de compétence, relationnelles/sociales et d'épanouissement, actualisant la tendance observée dans l'ouvrage. Une large partie des « valeurs », si elles ne sont pas référées à l'éthique, comportent une connotation éthique, de façon directe : bienveillance, humilité ; ou indirecte : être au service de l'autre, s'investir dans/pour un collectif, pouvoir s'épanouir à travers une passion, etc.

On lit la description de la valeur au regard du « co-texte », de la valeur énoncée et réciproquement, ce qui donne une direction à la lecture. L'objet d'une valeur peut par ailleurs varier ; voire il peut y avoir plusieurs sous-valeurs/objets. C'est le cas, par exemple, de la notion de transparence. Dans nos listes de valeurs, la transparence porte aléatoirement sur les attentes des parties prenantes (D1), sur les informations (D2), sur les décisions (D3) avec ou non une dimension d'auto-contrôle et/ou une orientation managériale. Dans les pages « Produits » nous la retrouvons mise en lien avec d'autres objets : la gestion des données, etc.

D1	« La transparence, dans l'exigence de nos objectifs ou des attentes que nous avons envers chacun. »
D2	« La transparence - l'information en entreprise doit être partagée »
D3	« Transparence radicale : écrire les décisions et les rendre accessibles pour éviter des décisions arbitraires et un pouvoir abusif »

Tableau 4 – La transparence : une valeur par rapport à quoi ?

Pour l'une de ces start-ups, l'intérêt d'un client pour un produit serait lié à son usage. De même, pour une autre, il va de soi d'associer la valeur de l'ambition à la résolution de problèmes

¹⁰ « Les valeurs de compétence, les valeurs gagnantes, les valeurs de conduite, les valeurs sociétales, les valeurs relationnelles, les valeurs morales, les valeurs d'épanouissement, les valeurs sociales. »

complexes. La description de la valeur repose sur des choix d'interprétation, qui portent un certain nombre d'implicites. De la même façon, il peut y avoir des connotations aux valeurs qui excèdent la catégorie à laquelle on pourrait la rattacher. Par exemple, le « collectif » peut renvoyer à un enjeu d'intégration (valeur sociale), un enjeu d'épanouissement et/ou d'efficacité (ex. « tu ne seras jamais seul » ; reconnaissance par un groupe comme levier d'épanouissement) voire un enjeu moral. On touche là à l'idée du caractère « multidimensionnel » des valeurs, qui a été signalé.

c. Des hiérarchies implicites/ explicites

Si l'on veut essayer de comprendre la hiérarchie de ces valeurs, il est aussi possible de s'interroger sur le poids/la modalisation à accorder à chaque valeur. Il semble, la plupart du temps, que l'on ait une logique de l'agrégation, de la superposition.

Il existe des hiérarchies implicites/explicites, un ordre des valeurs, des « valeurs » en dehors des listes qui pourraient se présenter comme un principe de hiérarchisation (E1), des valeurs dont on précise la portée et/ou le degré d'implication et la façon de s'y rapporter (E2). Certaines start-ups proposent explicitement de hiérarchiser les acteurs/PP et donc *a priori* les valeurs qui vont avec (E3).

E1	« L'humain (...) au cœur de la culture de ManoMano » ; « Responsabilité et faible autorité » ; « La bienveillance et l'épanouissement sont au centre de tout »
E2	« Transparence radicale » ; “Low authority”
E3	“We put members first, team second, shareholders third”

Tableau 5 – Sur les modalisations et les hiérarchies entre les valeurs

L'ordre et/ou la priorité n'apparaissent pas toujours clairs pour les start-ups elles-mêmes. On peut retrouver des ordres qui ne sont pas identiques selon les pages, et/ou des fluctuations dans le nombre de valeurs, qui amène à en faire ressortir certaines au détriment d'autres (par ex. on y mentionne 3 valeurs, et 10 déclinaisons, puis ailleurs 13 valeurs qui seraient du même niveau).

d. Une hiérarchie proposée

Dans le cadre de notre corpus, nous avons identifié – en tenant compte des effets de sens signalés – 9 groupes, qui pourraient être représentatifs des valeurs énoncées par les start-ups : 1 - la priorité au client/le sens du service (F1) ; 2 - l'ambition/le goût du challenge/l'audace ; 3 - l'efficacité/la performance/l'orientation solution ; 4 - la passion/le plaisir/l'enthousiasme (F2) ; 5 - la rationalité/le recul/la prise de risque (F3) ; 6 - l'autonomie/le besoin de définir ses objectifs/la prise de décisions ; 7- l'humilité/non-ego ; 8 - le collectif/la solidarité/le partage/la convivialité, 9 - l'apprentissage/le développement individuel et collectif.

Les valeurs de performance et l'orientation client sont très clairement assumées. En parallèle, une large partie des valeurs concernent les employés en renvoyant à leur « savoir-être ». Nous sortons du champ des compétences pour aller sur un registre plus personnel : par exemple, la passion ou l'ambition. Il s'agirait d'une tendance managériale identifiée depuis les années 80-90 qui consiste pour un manager à travailler sur les « subjectivités » (Floris, 1992, 2005). Il se dessine la figure d'un employé « intrapreneur » qui suivrait sa passion ; et que mettrait en valeur une « rhétorique du partage et du plaisir » (Dubois et Terral : 2014). Cet employé aurait un désir d'autonomie, de responsabilité et de liberté, il aimerait pouvoir travailler de façon professionnelle, c'est-à-dire de façon rationnelle et logique, y compris dans ses relations avec les autres (feedbacks, esprit critique) en cherchant lui-même une efficacité dans sa pratique. Le sens du collectif y aurait aussi une place pour se réaliser – on y reviendra. On pourrait parler d'une éthique professionnelle orientée sur l'individu, d'une « éthique intrapreneuriale ».

F1	« members first » ; « our brands and retailers at the heart of everything » ; “put the needs of our doctors before our own” ; “always laser-focused on delivering value to our customers” ; “to do whatever it takes to make our clients successful” ; “Comprendre le client” ; “Le client au centre de nos actions » ; ou l’usager : “user first”
F2	« Le niveau de responsabilité permet d’avoir un travail passionnant » ; « avoir envie de s’éclater au travail » ; « savoir s’amuser », « être optimiste » ; “strong interest for climate change” ; « passionate about diversity » ; « être positif » avec un « haut niveau d’énergie personnelle » ; « nous sommes liés à nos passions » ; « des hommes et des femmes passionnés par les technologies spatiales » ; « des gens passionnés qui ont vraiment envie de vivre ensemble cette extraordinaire aventure » ; « nous sommes à la recherche de personnes passionnés » ; « Lydia est le fruit d’une équipe de gens passionnés » ; « l’enthousiasme fait partie de nous, on ne peut pas s’en passer (un peu comme le karaoké) » ; “we bet on passionate and innovative people” ; “spread your passion” ; “passionate teammates”
F3	“We encourage contrarian ideas. -We avoid making decisions based on consensus. We believe a revolutionary idea won’t please everyone - and we’re ok with it. We support people taking risks and failing. Regardless of whether an initiative ends up being a success or a failure, we share publicly what we could have done differently or better, and learn from it - and then we move on. - (...) it forces us to go back to things we are sure we know. Building from this, we challenge arguments (backed with data if possible) until we get a clear demonstration.”

Tableau 6 – Quelques valeurs clés

e. Une neutralisation des tensions et conflits entre les valeurs

Si la présentation des valeurs se présente de façon affirmative, on note que contrairement à d’autres types d’entreprises, elles identifient des tensions potentielles entre les valeurs et/ou essayent de se positionner par rapport à elles. Ce travail de mise en relation entre les valeurs peut conduire à montrer qu’une valeur est indexée à une autre ou dépend de l’autre. Par exemple, après avoir décrit la valeur : « push for speed », l’une des start-ups indique pour la valeur qui suit : “take risk : Speed comes with a portion of risk”.

De même, il peut y avoir une tentative de résolution et/ou de conciliation des tensions ou des contradictions entre les valeurs. Les tensions peuvent être implicites : l’une d’entre-elles explique que l’idéal serait l’autonomie, mais qu’en réalité l’autorité est nécessaire dans certaines conditions. L’autre se réfère implicitement à une opposition entre liberté de travailler où/quand on veut et efficacité, en revendiquant l’idée d’une non-contradiction entre ces valeurs. L’idée d’une opposition peut même être « occultée ». Par exemple, alors que « l’ambition et l’humilité » pourraient apparaître contraires/contradictoires, pour l’une de ces start-ups il irait de soi qu’elles ne le seraient pas mais sans expliquer leur articulation. On peut voir, au contraire, un travail d’articulation de valeurs *a priori* contraires/contradictoires, c’est le cas d’une de ces start-ups qui essaie de les penser dans une dialectique avec, par exemple : « fun & serious » où l’explication suggère que l’une va avec l’autre : “Individual Seriousness actually enables Collective Fun. When you take what you do at heart, and work seriously, there is room for everyone to have fun together, and enjoy the ride. We are committed to a Fun & Serious work environment.” De même, il pourrait être établi un lien direct entre la réussite personnelle et la réussite collective : « Si chacun des Malters est libre d’agir en autonomie, de prendre des risques et de tracer son propre chemin, alors tous ensemble nous sommes encore plus forts en tant qu’entreprise. »

De ces éléments d’analyse, nous comprenons que ces listes de valeurs sont un format classique, qui connote un caractère éthique, mais sont renouvelées dans leur forme et leur contenu. Elles relèveraient moins de l’engagement que de l’affirmation.

Il n’est possible d’en comprendre le contenu qu’au fruit d’une analyse plus fine, qui tient compte de différents effets de signification. La recherche d’une performance et d’une orientation-client, tirée du marketing, s’affirme de façon décomplexée, en écho à l’idéologie entrepreneuriale. Les discours appuyant la marque employeur dessinent la figure d’un employé « intrapreneur », porteur de son propre projet et soucieux de sa réussite. Pour autant, on relève un discours sur un collectif, fait d’interdépendances, de solidarité et de convivialité – sur lequel on va revenir.

La mention de tensions entre les valeurs apparaît comme une stratégie discursive originale bien que le caractère potentiellement conflictuel de ces valeurs soit neutralisé dans un discours intégrateur.

Les modes d'énonciation : la revendication collective d'une culture d'entreprise et d'une « identité choisie » ?

Ces éléments sur l'éthique d'entreprise entrent en résonance avec les modalités d'énonciation de ces discours. Nous ne revenons que sur quelques-unes de ces modalités.

a. La fonction des valeurs : une dialectique entre valeurs émanantes et valeurs cibles

Il est compliqué pour les entreprises de savoir ce que représentent les valeurs. On trouve la plupart du temps une mise en scène de valeurs qui émaneraient du terrain.

Les valeurs sont référées par les start-ups à une « culture d'entreprise » « vivante » (G1-G2). L'une de ces start-ups, parlant de sa culture d'entreprise, indique : “We believe that sustainable cultures are based on action, not words” ou “Our values are designed to inspire action rather than reflection”. Il y a une sorte de rejet d'une forme d'intellectualisation des valeurs.

On comprend de ces discours, qu'il y a un déplacement : plus que par le rapport à un code, la médiation des valeurs passerait par une pratique, une expérience. Dans ce cadre, une partie des entreprises indiquent que ces valeurs « traduisent » ce qu'elles sont déjà. Les valeurs présentées relèveraient d'un reflet, d'une expression.

Les valeurs pourraient renvoyer à ce qui rassemble, fait union (G3). Certaines mettent l'accent sur le fait qu'elles ont été produites par le biais d'une expression collective ; d'autres ne le précisent pas. Ces valeurs pourraient ne pas être comprises d'emblée ; elles sont susceptibles d'évoluer (G4). L'une d'entre-elle dit qu'elle n'a pu comprendre qu'*a posteriori* ses valeurs.

Les valeurs s'inscrivent en même temps dans un projet. Elles valent comme une inspiration, un guide (G7), ce qu'il faut faire (G5). Elles sont présentées comme des conditions de possibilité, d'une réussite. L'une parle de les « chérir » dans un lien très affectif à contre-courant des approches d'entreprise du respect et de la conformité de comportements à des règles (G6) ; qui fait écho à l'enjeu plus haut d'une incarnation (G3).

On retrouve alors une dialectique entre ce qui existe déjà, ce qui doit être préservé et ce qui devrait être. La façon de présenter ces valeurs pourrait viser à montrer le moins possible le lien à la contrainte, à l'obligation.

G1	“Our lived values”
G2	« Les valeurs qui nous animent »
G3	« Unis par nos valeurs » ; “At Ledger, we embody the values that make us unique” ; « Nos valeurs » ; « Nos valeurs » ; « Nos valeurs » ; « Our values » ; « Nos valeurs », « Nos valeurs »
G4	« Avec Spendesk, nous avons construit une culture forte fondée sur notre philosophie et quatre grandes valeurs. » ; « Le Doctolib Playbook, la matrice de ce que nous sommes et de ce que nous faisons, le résumé de nombreux concepts conçus par nous tous au cours des dernières années »
G5	« 4 principes pour mener nos missions à bien » ; « C'est cette culture d'entreprise qui nous permet d'avancer comme collectif et de s'épanouir comme individu. » ; « La façon de faire, d'agir » ; “How we do it”
G6	“We cherish our values”
G7	« Nous sommes guidés par nos valeurs » ; “Our values are designed to inspire action rather than reflection. They describe the way we need to behave to win in our industry.”

Tableau 7 – Les valeurs : entre émanation et projection

b. Une dialectique qui se prolonge par une tension entre valeurs des décideurs et valeurs des employés

Le principe de présenter un collectif uni étant une technique courante dans les communications d'entreprise, il subsiste alors un doute sur la réalité du collectif qui est mis en scène. Une dissymétrie des pouvoirs est-elle en jeu à travers cette mise en scène ? (Floris, 1994) On retrouve, sur ce point, l'usage « de manière (...) insistante » du pronom personnel « nous » (ou du « nos », « notre ») analysé par Nicole D'Almeida comme une « stratégie discursive » donnant « une vision idéale et intégrative prévenant toute équivocité » qui pourrait viser « à entraîner l'adhésion des récepteurs et l'implication présumée du destinataire (...) [ce qui]

revient à associer le destinataire à l'origine énonciative, à présupposer un collectif fait de sentiment d'appartenance à la communauté produite par le discours. (...) à l'enrôler et à le conduire à accepter les points de vue du destinataire » (D'Almeida, 2012).

Il y aurait par ce discours intégrateur, la prescription de comportements attendus et une façon de créer une obligation et une loyauté vis-à-vis de l'entreprise.

Ce procédé discursif se complète d'un autre, plus original, qui consiste pour une large partie des start-ups à nommer la communauté des employés : Les « Alaners », 360Learners, DMers, Doctolibers, Malters, etc.

Ces néologismes sont créés de la même façon à partir du « nom propre » de l'entreprise (parfois l'acronyme) auquel est ajouté – en partie parce que ce nom a des consonnances anglaises – le suffixe -er¹¹ qui désigne un lien d'appartenance (sens 4¹²). Il est alors produit un « nom collectif » en mettant le nom au pluriel auquel est attaché un déterminant pluriel. Ce procédé – avec, en principe, d'autres variantes – pourrait faire écho à la façon de désigner d'autres communautés : communautés de fans et/ou de marque (Peyron, 2017) dans le cadre d'une « identité qui se choisit » (Idem., 2017). Il permettrait de « faire exister » une communauté, de la singulariser (Idem., 2017).

L'enjeu d'une médiation, qui dépasse le cadre d'une simple formalisation des valeurs paraît occulté (Malaterre, 2018) dans un travail de conception plus ou moins partagé (Wellhoff, 2009). On note d'ailleurs que l'on peut trouver des blogs de dirigeants qui explicitent leur point de vue sur ces valeurs en complément des sites institutionnels, détournant l'usage personnel et/ou littéraire des blogs¹³ (Augier, 2016) pour un usage professionnel et/ou en exploitant les réseaux sociaux. Ces prises de position où ils affirment ce qui apparaît comme leur conviction peuvent interroger sur l'origine de ces valeurs : qui les a conçues ? que représentent-elles ? s'agit-il de la vision des dirigeants et/ou d'une vision partagée par/avec les employés ?

Les analyses critiques de la communication managériale amènent à soupçonner l'existence d'une logique managériale derrière cette expression d'une identité collective. Malgré les tentatives de compléter ces discours par des vidéos et/ou photos et/ou verbatims de fondateurs et d'employés « enchantés », on voit qu'il est difficile par le biais de ce type de communication de convaincre que cela relève d'une réelle intention des employés – quand bien même cela pourrait être le cas.

Conclusion : d'une esthétique du faire à un faire éthique

À l'issue de ces premiers travaux, il nous semble avoir montré que ces start-ups présentent en creux une éthique d'entreprise. Cette éthique d'entreprise suivrait les contours d'une « plateforme de marque ». Dans ce cadre, mettre en valeur les employés aurait par exemple autant pour fonction de séduire les investisseurs que d'attirer de nouveaux candidats.

On pourrait considérer que ces communications renouvellent en partie la communication sur l'éthique d'entreprise, en déplaçant la question d'un code à respecter, pour aller vers l'idée d'une culture d'entreprise « vivante » et partagée. Les start-ups revendiquent de façon décomplexée leur ambition et leur désir de performance ; et dessinent pour l'employé le projet d'une éthique intrapreneuriale.

Elles empruntent aux codes du « militantisme » tout en neutralisant les conditions d'un véritable débat, problématisant, d'ordre politique, y compris sur leurs impacts – sur lequel elles ont finalement peu à dire. Le discours sur l'impact – empreint d'un imaginaire de la donnée –

¹¹ <https://dictionary.cambridge.org/fr/grammaire/grammaire-britannique/suffixes>

¹² https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/er_2

¹³ <https://360learning.com/fr/blog/management-vertical/>

semble relever du slogan, de la promesse, ce qui ne les distinguerait pas du *greenwashing* qu'elles dénoncent.

Les start-ups cherchent de façon originale à articuler et à concilier des valeurs qui renverraient à des tensions vécues sur le terrain – faisant émerger un « faire » - bien qu'elles aient tendance à réduire la complexité de ces tensions et à chercher à en donner une vision univoque.

Ce positionnement porte des ambivalences et ne permet pas d'écarter le spectre d'une « communication managériale », trouvant peu de preuves d'une réelle volonté collective qui irait au-delà de la mise en scène. De ce point de vue, on pourrait commencer à voir s'opérer un basculement, mais les formats de la communication institutionnelle et peut-être avec eux la tendance à structurer la stratégie de communication autour d'un discours de marque, pourraient empêcher ces start-ups d'imaginer des formats alternatifs.

D'un point de vue axiologique, il y aurait une convergence entre le souci de l'efficacité (économique) et celui de « l'impact » (politique) au sein de laquelle le client serait un citoyen et l'employé un acteur libre porteur d'un devenir politique - à travers un motif d'ordre éthique. S'agit-il d'une forme accomplie d'ingénierie symbolique (Floris, 1996) et/ou d'une forme accomplie « d'ingénierie sociale » ? Le travail sur « l'écart » entre discours et pratiques, qui ne peut a priori s'opérer que dans ces ambivalences, permettrait sans doute, à partir d'une analyse des pratiques, d'apporter des éléments complémentaires à cette enquête.

Bibliographie

- Amossy, R. (2010). *La présentation de soi. Ethos et identité verbale*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Amossy, R. (2012). *L'argumentation dans le discours*. Paris : Armand Colin.
- Appel, V. (2005). Légitimité sociale de l'organisation et stratégie d'influence du dirigeant. *Communication et organisation*, n° 26, 68-78.
- Barbier, J.M. (2021). Le retour des « valeurs » : un empêchement de penser ? *Projectics / Proyéctica / Projectique*, 28, 21-33.
- Barbier, J.M. (2003), *Valeurs et activités professionnelles*. Séminaire du Centre de Recherche sur la Formation. Paris : L'Harmattan.
- Benedetto-Meyer, M., Boboc A. (2021), *Sociologie du numérique au travail*. Armand Colin.
- Cardon, D. (2019). Présentation. In: Cardon, D. *Culture numérique*. Presses de Sciences Po.
- Casilli, A. (2011). Présentation. *Communications*, 88, 5-8.
- Catellani, A. (2015). Figures et paroles de la responsabilité dans la communication corporate : la dimension visuelle des rapports d'entreprise. *Communication & Organisation*, 47, 97-113.
- Chareaudeau, P., Maingueneau, D. (dir.) (2002). *Dictionnaire d'analyse du discours*. Seuil.
- Chiss, J.-L., Filliolet, J., Maingueneau, D. (2001). *Introduction à la linguistique française, tome 2 : syntaxe, communication, poétique*. Hachette.
- D'Almeida, N. (1996). *L'entreprise a responsabilité illimitée la citoyenneté d'entreprise en questions*. Editions Liaisons.
- D'Almeida, N. (2005). De l'environnement au développement durable : l'institution d'une problématique. *Communication et Organisation*, 26, 13-27.
- D'Almeida, N. (2012). *Les promesses de la communication : La force de la parole dans la communication d'entreprise*. Presses Universitaires de France.
- Debos, F. (2005), L'impact de la dimension éthique dans la stratégie de communication de l'entreprise : la nécessité d'une communication responsable. *Communication et organisation*, 26, 68-78.
- Doueïhi, M. (2013). *Qu'est-ce que le numérique ?* Presses Universitaires de France.
- Durand, C. (2020). *Techno-féodalisme : critique de l'économie numérique*. La Découverte.
- Englebert, P. (2021). *Les Start-ups en France*. Que sais-je ?

- Flécher, M. (2019). Les start-up, des entreprises « cools » et pacifiées ? Formes et gestion des tensions dans des entreprises en croissance, *La nouvelle revue du travail*, 15. Consulté sur : <http://journals.openedition.org/nrt/5930>
- Flécher, M. (2022). Les start-up : un cas d'étude pour analyser les transformations du monde du travail, des organisations et des entreprises à l'ère numérique. Consulté sur : <https://ses.ens-lyon.fr/articles/les-start-up-un-cas-detude-pour-analyser-les-transformations-du-monde-du-travail-des-organisations-et-des-entreprises-a-ere-numerique>
- Floris, B. (1992). Le management de la subjectivité. *Sciences de la société*, 27, 49-62.
- Floris, B (1996). Communication d'entreprise et pouvoir managérial. *Sciences de la société*, 39, 37-51.
- Floris, B. (2001). Communication et gestion symbolique dans le marketing. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2001, 49-61.
- Floris B., Ledun M. (2005). La construction symbolique du nouveau sujet autonome dans les nouvelles formes entrepreneuriales. *Études de communication*, 28, 125-140.
- Gardère, E., Gramascia G. (2005). La communication des nouvelles éthiques de l'entreprise, In: *Communication et organisation*, 26, 9-11.
- Gardère, E. (2006). La communication d'entreprise au risque de l'éthique. Enjeux managériaux et éthiques, *Cahiers d'Epistémé*, 1, 121-128.
- Gardère, E. (2010). Du lien communicationnel en mode projet au levier managérial. Dans Bonnet J., et al., *Management et communication. Mutations, emprunts et résonances*. L'Harmattan, coll. Communication des organisations.
- Gardère, E., Denise F. (2019), De l'organisation aux interactions humaines et numériques dans le travail collaboratif. *Communication et organisation*, 55, 141-152.
- Giully, E. (2009). *La communication institutionnelle. Privé/public : le manuel des stratégies*. Presses Universitaire de France, coll. Quadrigue manuels.
- Goody, J. (1979). *La raison graphique*. Les Éditions de Minuit.
- Grosseti, M., Barthe, J.-F., Chauvac, N. (2018). *Les start-up, des entreprises comme les autres ? Une enquête sociologique en France*. Sorbonne Université Presses.
- Huët, R. (2012), *La fabrique de l'éthique*. CNRS Editions.
- Illich, I., Sanders, B. (1990). *ABC : l'alphabétisation de l'esprit populaire*. La Découverte.
- Jahnich M. (2018). Le *greenwashing*. Nouveaux visages, nouvelles formules. In Tremblay, S., Almeida N., Libaert T. (2018). *Développement durable - Une communication qui se démarque*. Presses de l'Université du Québec.
- Janssen F., Schmidt C. (2011). L'entrepreneur, héros des temps modernes ? Pour une analyse critique de l'entrepreneuriat. In Taskin, L et de Nanteuil, M (dir.), *Perspectives critiques en management. Pour une gestion citoyenne* (pp. 163-184). De Boeck.
- Jutand, F. (2013). Introduction. In: Jutand F. (dir.), *La métamorphose numérique : vers une société de la connaissance et de la coopération*. Editions Alternatives.
- Koren, R. (2019). *Rhétorique et éthique : du jugement de valeur*. Classiques Garnier.
- Le Moëne, C. (2008). Éthiques et contextes organisationnels : valeurs et normes. *MEI*, 29.
- Libaert, T. (2003), *La transparence en trompe-l'œil*. Éditions Descartes et Cie.
- Lipovetsky G. (2002), *Métamorphoses de la culture libérale : éthique, médias, entreprise*. Éditions Liber.
- Loneux, C. (2007). *L'éthique entrepreneuriale et managériale comme dispositif communicationnel*. Habilitation à diriger des recherches. Université de Provence.
- Malaterre, F. (2018). *Le processus d'institutionnalisation de l'éthique d'entreprise : vers un renouvellement de l'autorité managériale ? Le cas d'Electricité de France de 1971 à 2015*. Thèse de Doctorat. Université Paris-Sorbonne.
- Marcoccia, M. (2016). *Analyser la communication numérique écrite*. Armand Colin.

- Marcoccia, M. (2020). Culture *maker*, apprentissage coopératif et construction de la communauté : analyse des échanges sur la plateforme numérique OuiAreMakers. *Interfaces numériques*. Volume 9, n°2.
- Marty, O., Moreau, R., Weinberger, D. (2003). *Start-up ? Du mythe médiatique aux réalités sociologiques*. L'Harmattan.
- Mercier, S. (2004). *L'éthique dans les entreprises*. La Découverte.
- Peyron, D. (2015). Enjeux identitaires et communautaires des noms de *fandoms*. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°7. Consulté sur : <http://journals.openedition.org/rfsic/1665>.
- Peyron, D. (2017). Pourquoi les communautés de fans ont-elles besoin de se donner un nom ? *La Revue Des Médias-INA*. Consulté sur : <https://larevuedesmedias.ina.fr/pourquoi-les-communautaires-de-fans-ont-elles-besoin-de-se-donner-un-nom>
- Pinède, N. (2018). Du site web aux identités numériques organisationnelles : Proposition d'un modèle d'analyse. *Questions de communication*, 34, 75-94.
- ORSE (2017). Éthique, responsabilité et stratégie d'entreprise. Consulté sur : <https://www.orse.org>
- Plantin, C. (2016). *Dictionnaire de l'argumentation : une introduction aux études d'argumentation*. ENS Éditions.
- Rezsohazy, R. (2006), *Sociologie des valeurs*. Armand Colin.
- Richard, V. (1994), *Incidence des changements de l'organisation du travail et du management sur les fondements et les pratiques de l'éthique relationnelle*, Habilitation à diriger des recherches. Université de Paris-Sorbonne.
- Roche, L., Sadowsky, J. (2002). L'esprit « start-up » : Pourquoi créer une culture d'entreprise dans une start-up ? *Market Management*, 2, 13-26.
- Sainsaulieu, I., Saint-Martin, A. (dir.) (2017). *L'innovation en eaux troubles. Sciences, techniques, idéologies*. Éditions du Croquant.
- Schott A. (2016), La communication Développement Durable des sociétés cotées en France : l'exemple de PSA. *Revue Française en Sciences de l'Information et de la Communication*, 9
- Tremblay, S., Almeida N., Libaert T. (2018). *Développement durable - Une communication qui se démarque*. Presses de l'Université du Québec.
- Wellhoff, T. (2009). *Les valeurs : donner du sens, guider la communication, construire la réputation*. Eyrolles.

#COP26. Polarisation des instances discursives sur Twitter
#COP26. Polarization of the discursive instances on Twitter

Luciana Radut-Gaghi
Laboratoire LT2D, CY Cergy Paris Université
luciana.radut-gaghi@cyu.fr

Axel Boursier
Laboratoire LT2D, CY Cergy Paris Université
axel.boursier@cyu.fr

Mots-clefs : discours, instances discursives, régimes de vérité, climat, science

Keywords: discourse, discursive instances, regimes of truth, climate, science

Résumé

La présence publique de la COP 26 de Glasgow, à l'automne 2021, a entraîné un nombre important de tweets. L'analyse des tweets en langue française les plus visibles permettent de comprendre les types de preuves et les légitimations mises en place par chaque instance discursive. Pour ce faire, nous explorons les architectures discursives des récits produits par chacune des communautés épistémiques produisant des discours.

Abstract

The public presence of COP 26 in Glasgow, in the fall of 2021, has resulted in a significant number of tweets. The analysis of the most visible ones in French language allowed us to identify the types of evidence and legitimations used by each discursive instance. To do so, we explore the discursive architectures of the narratives produced by each of the epistemic community.

#COP26. Polarisation des instances discursives sur Twitter

Luciana Radut-Gaghi, Axel Boursier

Contexte

Les controverses publiques sur le changement climatique et la récente situation de crise mondiale causée par le COVID-19 sont deux situations majeures où la connaissance scientifique a été véhiculée publiquement (Chevrier, 2021 ; Oreskes, Conway, 2012, Marchetti, 2010 ; Moirand, 2007). Ce sont les moments où la science n'a pas seulement été utilisée comme une explication de la vérité généralement acceptée, mais aussi comme un argument dans le débat public et les critères pour l'acceptation du discours/communication scientifique dans les médias (Dascal, 1998). Les conséquences de cette situation sont a) la mauvaise compréhension du discours/communication scientifique par le public (Bauer, Dubois, Hervois, 2021) ; b) la désinformation générée par les médias, les politiciens ou d'autres agences ; et c) la concurrence ouverte entre le discours/communication scientifique, le discours des médias, le discours des politiciens.

La COP 26 s'est tenue à Glasgow du 1er au 13 novembre 2021 et a fait suite à la publication du rapport du GIEC durant l'été 2021. Ce rapport alarmant souligne l'inédit des observations scientifiques qui font que « *certaines des phénomènes déjà en cours sont irréversibles sur des centaines ou des milliers d'années* » (Communiqué de presse, 9 août 2021). De nombreuses voix se sont fait entendre pendant et autour de la COP 26 : les politiques, les médias, les auteurs du rapport du GIEC. Sur les réseaux sociaux numériques, les langues, les environnements nationaux, les habitudes d'utilisation des médias sociaux, les degrés d'intérêt suscités par la COP, les récits collectifs ou individuels créés pour l'occasion, ajoutent de la complexité. Tous ces éléments participent à la réception de l'événement par le public des médias sociaux, ainsi qu'aux décisions que les citoyens prennent au sujet des enjeux du changement climatique. Dans cette recherche, nous nous concentrons sur les discours des différents acteurs qui s'expriment sur la COP 26.

Positionnement disciplinaire

Nous proposons une méthode de mise en évidence des couches enchevêtrées de connaissances, de discours, de récits produits pendant la COP 26, ainsi que de la polarisation qui s'opère entre les différentes instances discursives. Cette recherche en sciences de la communication s'inscrit donc dans les études de discours en tant que pratique communicationnelle et conçoit le discours comme un acte social (Budd, 2006). L'étude du contexte est particulièrement pertinente et suit l'approche de Michel Foucault. Nous rallions ainsi Craig Calhoun et considérons que les sciences de la communication sont « *à l'avant-garde de la compréhension de ce qui arrive à notre monde, comme le font les travaux de n'importe laquelle des sciences sociales* » (2011 : 1496).

La **question de recherche** porte sur la complexité des acteurs et de leur communication lors d'une conférence majeure à l'échelle mondiale. Nous faisons l'hypothèse que ces acteurs sont visibles individuellement, mais aussi étant donné leur appartenance à un group, une catégorie. Nous empruntons aux sciences politiques la notion de « communauté épistémique » pour désigner « *un collectif de personnes ayant une expertise dans un domaine donné, expertise qui se traduit notamment par des compétences reconnues et par une légitimité et une autorité en matière de production de connaissances* » (Meyer, Monyneux-Hodgson, 2011). Sans considérer l'existence de ces communautés comme un présupposé, nous proposons de rechercher leur constitution par l'intermédiaire des discours qu'elles véhiculent. Chaque

communauté produit-elle un récit autour de cette COP et par quel type de preuve est légitimé le modèle de vérification de chaque récit ? Comment le discours légitime et renforce l'autorité des acteurs ? Comment le discours est utilisé pour s'opposer à ceux qui peuvent être identifiés comme adversaire ? Cette concurrence dans l'espace public influence la perception de cet événement par le public.

Pour cette COP particulière, organisée après la publication du rapport 2021 du GIEC, présageait une concentration des discours sur la science et la vérité scientifique comme preuve principale des récits produits par les différentes communautés. La polarisation (Amossy, 2014) était attendue autour de la réception de la vérité scientifique dans l'espace public élargi (EPE) (Cardon, 2010).

Approche empirique et corpus.

Si nous acceptons que les discours relèvent de communautés épistémiques au sens large défini plus haut, nous abordons notre terrain avec un typologie facilement mise en œuvre de communautés : médias, politiques, ou scientifiques. Ces communautés sont le point de départ de la recherche.

Global et local

Si la COP 26 est bien un événement global, les langues de production des discours jouent un rôle d'ancrage territorial ou régional. Cette recherche se concentre sur les communautés francophones sur les médias sociaux. Elles couvrent plusieurs zones géographiques - France, Canada, pays africains, et autres régions ou institutions publiques francophones. La conférence comptait six langues de travail et parmi elles le français, mais certains contenus produits pendant l'événement, comme le podcast quotidien, le SDG Studio, le contenu pour la presse et la newsletter n'étaient disponibles qu'en anglais. Les participants francophones ont communiqué pendant l'événement, de manière formelle et informelle.

Construction du corpus

La recherche se concentre sur cette communication diffusée sur l'un des réseaux sociaux, Twitter, du fait de sa facilité de collecte, mais également de son rôle d'arène discursive où s'oppose politique et citoyens lambda. Notre corpus d'analyse est formé en deux temps : 1. récolte exhaustive, 2. discrimination par visibilité.

Afin de mener à bien notre étude, nous avons choisi de construire notre corpus grâce au logiciel INvid¹ en sélectionnant l'ensemble des tweets rédigés en français du 30 octobre 2021 au 15 novembre 2021 et indexant leur discours grâce au #cop26. Le corpus compte 16 806 tweets, 123 443 retweets et 347 476 likes. Un pic attentionnel sera atteint le 2 novembre 2021, date de début de la COP, un second pic pourra être observé le 13 novembre lors de la clôture de l'événement.

¹Pour constituer ce corpus nous nous sommes appuyés sur le logiciel INvid. Cette boîte à outils de vérification est publiée en open source (sous une Licence MIT) par le Medialab de l'AFP. Elle a été développée lors des projets européens InVID (2016-2018), WeVerify (2018-2021 ; tous deux H2020), et YouCheck! (2019-2021 ; éducation aux médias) ainsi que lors du projet IFCN EnVisu4 (2021) pour aider les journalistes et fact-checkers à vérifier les contenus, notamment sur les réseaux sociaux.

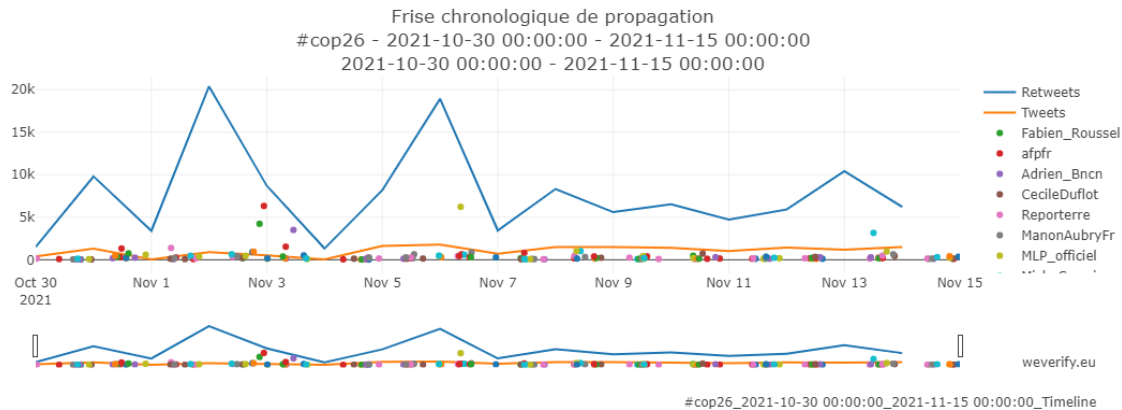


Figure 1 – Propagation de l'événement sur twitter entre le 30 octobre et le 14 novembre

Une analyse des comptes les plus actifs montre une mobilisation de l'ensemble des participants à l'espace public. Toutefois, afin de pouvoir mener une analyse qualitative et comprendre la façon dont ces instances se positionnent l'une par rapport à l'autre, nous opérons une réduction du corpus, avec la mise en place d'un seuil de visibilité à 10 likes et 10 retweets. Ce seuil nous permet de nous concentrer sur un corpus de 1923 tweets, soit environ 10% du corpus total.

Appareillage méthodologique

Dans cet article, nous proposons de développer l'idée d'architectures de discours qui dépendraient des régimes de vérité, des éthos des diseurs de vérité et des scénographies discursives. Ces architectures discursives sont à considérer en amont par un passage du global à des circonscriptions locales ou linguistiques et en aval par une technique particulière de construction du corpus.

Architectures discursives.

L'analyse de plusieurs couches discursives pour chacune des instances discursives nous permet d'analyser la polarisation autour de la COP 26. Nous les désignons par le terme architectures discursives. Chaque instance discursive propose une vision singulière de la réalité basée sur une architecture discursive particulière. La manière dont les différentes instances discursives construisent leurs positions, leur ethos et leurs arguments sur la RSN nous permet de parler d'une architecture discursive. Mettant en avant les qualités de l'émetteur ainsi que l'engagement plus large de l'audience, ces architectures concurrentes sont composées de manière presque pyramidale de trois niveaux : un régime de vérité, un ethos du diseur de vérité et une scénographie singulière.

Le régime de vérité – la base. Il est intéressant de savoir ce que le sujet reconnaît comme preuve dans son discours. Nous faisons l'hypothèse que les différentes communautés ne s'opposent pas principalement au sein d'un même régime de vérité (Foucault, 2009, 2016, Boltanski & Thévenot 1991, Chateauraynaud, 2004), mais qu'elles reconnaissent des instances de vérité distinctes, ce qui conduit à un impossible consensus. Si Boltanski et Thévenot (1991) ont mis en évidence différents « ordres de grandeur » concernant les valeurs-cadre mobilisées dans la controverse, nous pensons qu'il est possible de reproduire cette dichotomisation concernant les différents régimes de vérité mis en œuvre par les communautés lors d'une controverse sociale où la vérité est introduite dans un système de compétition. Pour distinguer ces différents régimes, nous nous appuyons sur les preuves qu'elles utilisent.

L'ethos du diseur de vérité – le milieu. La description de ces régimes de vérité influence la représentation du diseur de vérité : « *Le type d'acte par lequel le diseur de vérité se manifeste, et j'entends par là : se représente à lui-même et est reconnu par les autres comme un diseur de vérité* » (Foucault, 2009). Nous serons donc particulièrement attentifs à la manière dont celui qui est reconnu comme un diseur de vérité légitime son discours par une construction éthique : diplôme, expérience, notoriété.

La scénographie – le sommet. On entend par scénographie les conditions établies par l'auteur d'un discours qui légitiment son apparition dans la sphère publique (Maingueneau, 1993). L'étude de la scénographie concerne l'observation des seuils de légitimité qui doivent justifier un discours public. Il ne s'agit pas tant de conditions techniques, ni même d'une description du monde, mais de l'étude de la mise en place des conditions du discours par l'auteur du discours. C'est en fonction d'un certain état du discours que le sujet va prendre la parole et qu'il met en avant une nécessité d'écoute. Cette légitimité s'appuie sur une description du monde et un diagnostic qui vient valider un discours.

La grille d'analyse ainsi obtenue nous permet de poursuivre la construction de notre corpus et ensuite son analyse.

Positionnement par rapport à la COP21	<u>pour</u> / neutre / contre
Objet du message	<u>action</u> climatique, réchauffement climatique, ...
Type de preuve mobilisées	<u>attestation</u> , discours, science, expérience, ...
Élément de la construction <u>ethoique</u>	<u>comment</u> la personne se présente et use de cette présentation pour légitimer son propos.
Élément de la scénographie	Caractérisation du "maintenant" comme lieu de l'action urgente, comme " <u>turning point</u> ".

Tableau 1 – Grille d'analyse

Résultats : les instances de discours.

Pour mener à bien notre étude, nous avons distingué de façon préliminaire cinq instances discursives : l'institution politique, la science, les opposants politiques, les citoyens et les acteurs de la société civile (ONG...). Une sixième s'est ajoutée après l'analyse du pic d'attention du 2 novembre (voir infra) : les entreprises. Notre hypothèse était que chacune de ces instances bâtissait son propre modèle de vérité. Une fois la sélection par visibilité opérée et dans le but d'identifier les communautés et de comprendre les positionnements discursifs de chaque communauté, nous trions les tweets visibles en fonction de l'émetteur de ces tweets puis les soumettons à la grille présentée en tableau 1. Là encore, nous travaillons en deux étapes : 1. Échantillonnage sur un pic de d'attention pour l'identification des communautés, 2. Étude des positionnements discursifs des communautés ainsi identifiées sur l'ensemble du corpus.

Identification des communautés.

Pour ce faire, nous traitons les 213 tweets du premier pic d'attention, celui du 2 novembre, en tant qu'échantillon de l'ensemble du corpus. Six groupes sont ainsi révélés. A l'échelle de l'ensemble du corpus, dans la catégorie « politiques », 134 tweets ont été émis par des

institutions et 509 par des personnalités politiques. La catégorie « science » réunit 111 tweets, « médias » - 514 tweets, « citoyens » - 289 tweets, « société civile » - 297 tweets et enfin « entreprises » - 69 tweets.

Afin de tester notre hypothèse sur l'existence et le fonctionnement de communautés épistémiques, nous retenons pour l'analyse ici deux groupes : les politiques - groupe clairement institué au niveau public, et les citoyens - dont la constitution en « communauté » reste à prouver.

1- Politique

Le premier trait que nous notons dans le cadre de la COP est qu'il s'agit d'une parole qui vient se greffer à un autre enjeu : les élections présidentielles françaises qui se tiendront six mois plus tard. Les compétences de la communauté épistémique politique produisent une hiérarchisation particulière qui cadre l'actualité et où l'écologie n'est pas à démontrer, elle ne se situe pas au cœur des enjeux. Ils ne placent pas au centre de leur discours les enjeux écologiques mais la manière dont leur personne sera à même de les gérer s'ils sont élus. Ainsi ils agissent non pas en tant qu'experts environnementaux mais comme des experts de leur compétence, des entrepreneurs de leur propre cause.

Les prises de parole des deux candidats de l'extrême droite E. Zemmour et Marine Le Pen mettent en évidence ce processus : la question climatique est un exemple du risque de perte de souveraineté française. Le débat ne porte pas sur des questions scientifiques mais sur leur capacité de gouvernance et de future agentivité au cas où ils parviendraient au pouvoir. Ils font alors preuve de leur capacité d'analyse et de proposition en vue de construire un ethos présidentiable.

Un processus identique est à l'œuvre dans les prises de paroles des membres de la LFI : Jean-Luc Mélenchon et Mathilde Panot. D'un côté, ils critiquent l'inaction de la France, de « Macron », de l'autre la vétusté des mesures de la COP. La COP 26 est le prétexte d'un débat national. La COP et les enjeux climatiques ne sont pas les enjeux de la démonstration, mais deviennent des « preuves » pour légitimer une vision de la réalité.

The figure displays three screenshots of tweets from the political spectrum. On the left, a tweet from Eric Zemmour (@ZemmourEric) dated 6:31 PM on 2 Nov. 2021, discussing the importance of nuclear energy for France's sovereignty and energy transition. In the center, a tweet from Marine Le Pen (@MLP_officiel) dated 9:32 PM on 31 Oct. 2021, criticizing Emmanuel Macron's spending on COP26 and proposing a VAT reduction on energy. On the right, a tweet from Jean-Luc Mélenchon (@JL.Melenchon) dated 8:19 PM on 13 Nov. 2021, evaluating the COP26 process and the impact of fossil fuel extraction.

Figure 2 – Captures d'écran de tweets politiques à droite et à gauche de l'échiquier politique

La COP 26 devient une scène secondaire pour participer à la construction de l'ethos en vue d'un événement premier. Le contrat de communication entre politique et citoyen oriente la démarche épistémique sur la mise en place de preuve d'être le meilleur candidat et non sur le réchauffement climatique en lui-même.

Ce processus de recentrage de la COP26 dans la temporalité politique française se prolonge également lorsque les politiques dénoncent l'inaction des gouvernements. La COP n'est pas un enjeu elle-même, mais devient l'un des arguments permettant d'exemplifier un phénomène plus vaste. La COP « ultra décevante » est l'occasion de tirer un signal d'alarme sur les « 143 millions de personnes à être réfugiés d'ici 2050 (Cécile Duflot, 14 novembre 2021). Elle est aussi l'occasion de « remettre en cause le système financier mondialiste » (Florian Philippot, 31 octobre 2021).

Ce contrat de communication est reproduit lorsque le Président de la République, futur candidat, prend la parole pour s'exprimer sur la COP. En 8 tweets, Emmanuel Macron ne vise pas à prouver la nécessité de lutter contre le réchauffement climatique. Il s'agit de prouver l'action gouvernementale et de mettre en exergue les engagements pris, à l'aide d'assertions : « La France y est déjà engagée » (Emmanuel Macron, 31 octobre 2021).

Le fonctionnement de la « preuve » mise en œuvre par la parole politique est assuré par Barbara Pompili, ministre de l'écologie, durant la COP26. L'ensemble de ses publications ne contiennent que peu de contenus informationnels, mais font montre de son engagement pour le climat. Cette stratégie d'attestation permet de donner à voir la parole première - celle du Président de la République. Il s'agit de prouver non pas du réchauffement climatique, mais d'une action en cours de la part du gouvernement.

Nous pouvons donc voir une architecture du vrai qui se met en place d'une façon particulière dans le discours des politiques à l'occasion de la COP26. Le positionnement eu égard à la COP26 n'est pas l'élément déterminant de la façon dont les preuves sont mobilisées au sein de cet univers discursif. Ce qui importe c'est bien l'objet du message qui augure un contrat de communication spécifique : l'objet n'est pas le réchauffement climatique, mais la construction par les politiques d'une position d'acteur au sein des enjeux écologiques que ce soit pour affirmer la souveraineté nécessaire de la France, critiquer l'inaction gouvernementale ou affirmer les actions du gouvernement. Le présent est à chaque fois présenté comme moment de l'action sans discrimination en fonction des acteurs. Les preuves sont quasi-absentes de leurs discours : elles sont reléguées à d'autres communautés que ce soit les scientifiques, les ONG ou les citoyens. Dans le récit de la COP26, le discours politique vise à fonder une position non pas d'expert, mais d'acteur capable de s'engager en vue d'un changement. La cop 26 est une occasion dans le contexte de la présidentielle d'intervenir dans l'espace publique sur un sujet visible.

Au-delà de la France, la COP est utilisée par les politiques francophones comme une occasion de mise en scène personnelle, qu'il s'agisse du premier-ministre canadien, le président du Gabon, ou celui de la RDC. La scène communicationnelle est une valorisation personnelle, souvent très suivie par le public et engendrant des réponses de soutien.

2 - Citoyens.

La mobilisation citoyenne sur la COP 26 se manifeste principalement par des contre-discours. Il s'agit par les tweets de réagir à un discours premier et de critiquer l'événement. Cette opposition porte sur la définition de l'objet COP 26 et permet de mettre en avant deux postures du citoyen : l'enquêteur et le dénonciateur.

Si la majorité des tweets composés par les citoyens se positionnent à l'encontre de la COP26, il est intéressant de noter que cette opposition se divise en deux constats divergents de la réalité. Dans le premier constat regroupant 107 tweets, la COP 26 est critiquée en fonction de la dualité de l'événement, c'est le possible *greenwashing* des institutions qui y est dénoncé. La cible des attaques est alors l'événement institutionnel que représente la COP26. Dans leurs discours, il s'agit de révéler la duplicité du réel au travers d'une enquête. Au sein de ce constat s'entrechoquent les éléments de discours rapportés par les *tweetos* et les preuves matérielles permettant de dénoncer l'opération de communication. C'est par le recours à ces preuves,

proche du savoir pratique, que le discours politique sera dénoncé. Il s'agit de révéler la faille entre un discours trompeur et la réalité révélatrice. Aussi, le premier jour de la COP sera très commenté par cette posture.



Figure 3 – Captures d'écran de tweets de citoyens illustrant la condamnation du greenwashing

Dans le second regroupant 77 tweets, c'est l'inaction des gouvernements face à une vérité climatique qui est critiquée. Il s'agit dans ce cas non pas de critiquer l'événement, mais la faiblesse des décisions politiques qui y sont prises. Les twittos se rangeant dans cette critique manient une autre topique de la preuve. Il s'agit dans ce cas de dénoncer l'inaction climatique par le recours aux arguments scientifiques demandant une réponse forte. Le discours scientifique est alors manié comme contre-point devant permettre de juger de l'efficacité des mesures politiques adoptées. S'il s'agit également de révéler la faille entre le discours et l'action, cette pratique vise à encourager la prise de décisions fortes.



Figure 4 – Captures d'écran de tweets de citoyens illustrant la condamnation de l'inaction du gouvernement

D'un côté il s'agit de révéler l'hypocrisie des dirigeants et donc renvoie à la méfiance vis-à-vis des élites institutionnelles, de l'autre il s'agit de révéler l'inefficacité des mesures afin de pousser à l'action. De ce fait, le positionnement par rapport au *hic et nunc* de la COP26 diffère d'un côté la dénonciation rejoint le contexte général de méfiance, de l'autre le « maintenant » est caractérisé comme un moment d'urgence nécessitant le recours à une action immédiate. Les appels à l'action et l'ouverture sur le futur ne sont présents que dans la seconde catégorie de prises de position. Cette proximité avec la mobilisation politique de la deuxième catégorie de

dénonciations s'illustre également dans la différence d'indexation des discours produits par les deux catégories.

Analyse et discussion

Chacune des instances discursives propose un diagnostic différencié de la COP 26 en fonction de l'enjeu communicationnel qu'elles identifient : pour les politiques, c'est l'élection ou l'image personnelle qui est favorisée, pour les ONG c'est la mobilisation et pour les médias il s'agit d'informer sur le climat (ces deux dernières communautés n'ayant pas été développées ici). Ainsi, les communications entre les différentes instances sont complexes puisque la COP 26 est perçue selon différents motifs. La mise en lumière de ces architectures concurrentielles nous permet d'analyser les dialogues de sourds (Angenot, 2008) entre les instances discursives. Les citoyens retranscrivent cette difficulté puisque s'ils rejettent l'organisation de la COP ; leur position est ambivalente entre dénonciation d'un greenwashing et appel à une intensification des mesures.

Si nous reprenons la liste des caractéristiques des communautés épistémiques proposée par Meyer et Monyneux-Hodgson (2011), il apparaît que notre terrain en souligne une en particulier. Les communautés « *produisent également des producteurs de connaissances* ». La présence des acteurs en tant que sujets de discours en ligne les légitime en tant que producteurs de connaissance. De plus, ces communautés construisent sur les RSN des espaces de reconnaissance des instances qu'elles jugent légitimes. Le dispositif même du réseau social agit à trois niveaux, par des « *logiques d'agencement (éléments en relation), analytique (médiation) et critique (idéologie et contrôle)* » (Appel et al, 2010). Support de communication et contenu du discours participent ensemble à la légitimation de nouveaux acteurs au sein de communautés épistémiques.

Enfin, au sujet du rôle du RSN dans l'établissement des régimes de vérité autour de sujets globaux comme la COP, il nous semble essentiel que la légitimité soit engendrée par la visibilité et que toute forme de *literacy* soit absente (ou presque). La simplification du discours, des représentations (voire de la pensée ?) qui est imposée par le format Tweeter va-t-elle main dans la main avec une distance prise par rapport à toute *media science literacy* ? Comme dans un espace public classique, tout devient politique, mais dans l'analyse que nous avons faite, le politique est entièrement dépourvu de scientifique.

Bibliographie

- Amossy, R. (2014). *Apologie de la polémique*. Paris, PUF.
- Angenot, Marc. (2008). *Dialogues de sourds : traité de rhétorique antilogique*. Fayard/Mille et une nuits.
- Appel, V., Boulanger, H., Massou, L. (2010). Chapitre 1. Dispositif[s] : discerner, discuter, distribuer. Violaine Appel éd., *Les dispositifs d'information et de communication. Concepts, usages et objets*. De Boeck Supérieur.
- Boltanski, L., Thevenot, L. (1991). *De la justification*. Paris, Gallimard.
- Budd, J. M. (2006). Discourse Analysis and the Study of Communication in LIS. *Library Trends*, 55.1, 65-82.
- Calhoun, C. (2011). Communication as Social Science (and More). *International Journal of Communication*, 5, 1479-1496.
- Cardon, D. (2010). *La démocratie internet*. Paris, Seuil.
- Charaudeau, P. (2006). Un modèle socio-communicationnel du discours. Entre situation de communication et stratégies d'individuation, Paris, L'Harmatan.

- Chateauraynaud, F. (2004). L'épreuve du tangible : Expériences de l'enquête et surgissements de la preuve. Karsenti, B., & Quéré, L. (Eds.), *La croyance et l'enquête : Aux sources du pragmatisme*. Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Chevrier, R. (2021). *Qu'en dit la science ? - Vaccins, 5G, PMA, numérique, génome... pour y voir enfin clair !* Buchet-Chastel.
- Dascal, M. (1998). Types of Polemics and Types of Polemical Moves. In Cmejrkova, S. et al. (ed.), *Dialogue Analysis VI*, Band 1 (p. 15–33). Niemeyer, 1998.
- Dubois, M. (avec Martin Bauer et Pauline Hervois) (2021). *Les Français et la science 2021 : représentations sociales de la science 1972-2020*. Université de Lorraine.
- Foucault, M. (2009). *Le courage de la vérité*. Gallimard.
- Foucault, M. (2016). *Discours et Vérité*. Vrin.
- Maingueneau, D. (1993). *Le contexte de l'œuvre littéraire*. Dunod.
- Marchetti, D. (2010). *Quand la santé devient médiatique. Les logiques de production de l'information dans la presse*. PUG.
- Meyer, M. & Molyneux-Hodgson, S. (2011). « Communautés épistémiques » : une notion utile pour théoriser les collectifs en sciences ? *Terrains & travaux*, 18, 141-154.
- Moirand, S. (2007). *Le discours de la presse quotidienne. Observer, analyser, comprendre*. PUF.
- Oreskes, N., Erik M. Conway (2012). *Les Marchands du doute*. Le Pommier, coll. « Essais ».



4.4.

**Sobriété numérique
et communication :
dématérialiser**

De la sobriété numérique à l'innovation par retrait : repenser les usages du smartphone à la croisée
des sciences de l'information et de la communication et du design
From digital sobriety to innovation by withdrawal: rethinking smartphone uses at the crossroads of
information and communication sciences and design

Marie-Julie Catoir-Brisson
Audencia Nantes
mjcatoirbrisson@audencia.com
Julien Bobroff
Université Paris-Saclay (Orsay)
julien.bobroff@universite-paris-saclay.fr

Mots-clés : sobriété numérique, smartphone, innovation par retrait, éco-critique, matérialité médiatique

Key-words: digital sobriety, smartphone, innovation by withdrawal, ecocriticism, media materiality

Résumé

Cette communication porte sur un atelier mené avec des étudiants en Licence pour rendre possible des usages alternatifs du smartphone par une approche éco-critique, dans le contexte d'un avenir proche aux ressources limitées. Comment envisager les usages d'un smartphone sans connexion par le design et le recours à la fiction ? Et dans quelles mesures les solutions alternatives proposées transforment-elles la relation aux objets numériques ? À partir d'une approche ancrée dans la sémiologie des médias, l'anthropologie de la communication et les études médiatiques, l'objectif est d'analyser de manière réflexive les tactiques développées par les participants, et de dégager les apports mutuels de la communication et du design pour contribuer à une écologie du smartphone.

Abstract

This communication focuses on a workshop conducted with students in bachelor to make possible alternative uses of the smartphone through an eco-critical approach, in the context of a near future with limited resources. How to imagine the uses of a smartphone without connection through design and the use of fiction? And to what extent do the alternative solutions transform the relationship to digital objects? Based on a methodology rooted in the media semiotics, the anthropology of communication, and media studies, the objective is to analyze in a reflexive manner the tactics developed by the participants, and to identify the mutual contributions of communication and design to contribute to an ecology of the smartphone.

De la sobriété numérique à l'innovation par retrait : penser les usages d'un smartphone sans connexion à la croisée des SIC et du design

Marie-Julie Catoir-Brisson et Julien Bobroff

Nous présentons une expérience pédagogique menée avec des étudiants de Licence en sciences et technologies, sous la forme d'un atelier. L'objectif était de les amener à développer une approche éco-critique du smartphone et de rendre possible par la fiction des usages alternatifs de cet objet numérique du quotidien. Dans le contexte d'un avenir proche aux ressources limitées, nous souhaitons inviter les étudiants à imaginer la manière dont se transforme la relation au smartphone dès lors que l'on supprime une fonction (ici, la connexion aux réseaux).

À partir d'une perspective critique sur l'écologie du smartphone (Allard, 2022), l'atelier visait à développer une approche de la conception de technologies numériques ancrées dans l'innovation par retrait (Vinck et Goulet, 2012) pour rendre possible d'autres trajectoires culturelles (Gras, 2012) des technologies. Cette expérience pédagogique, menée dans une logique de dialogue interdisciplinaire entre les sciences de l'information et de la communication (SIC), le design et les sciences physiques, vise à répondre à un besoin de recherche actuel, pour comprendre la manière dont on peut amener des étudiants à penser les usages dégradés des technologies numériques (Catoir-Brisson, Chauveau, 2021) dans un contexte de crise écologique.

D'une part, il est important d'explicitier les controverses sociales et environnementales autour du smartphone, et la manière dont il peut être envisagé comme une « technologie zombie » (Halloy, 2022). D'autre part, il est aussi pertinent d'accompagner les étudiants à expérimenter un faire critique pour repenser les usages du smartphone, et pratiquer une forme de bricolage qui constitue aussi une approche construite à la résistance politique (Allard, 2022).

Notre problématique est la suivante : Comment envisager les usages d'un smartphone sans connexion par le design et le recours à la fiction ? Et dans quelles mesures les solutions alternatives envisagées transforment-elles la relation aux objets numériques ? Pour y répondre, nous proposons d'analyser de manière réflexive l'atelier mené avec des étudiants en sciences et technologies. Notre méthodologie s'inscrit dans la sémiologie des médias, l'anthropologie de la communication et du design. Les études médiatiques permettent aussi d'étudier les différentes matérialités médiatiques (Brown, 2010) mobilisées pour rendre possible ces usages alternatifs du smartphone et les incarner dans divers formats en vue de produire des effets de réel (Barthes, 1968) pour les rendre vraisemblables et désirables. Cette étude vise aussi à mettre en lumière différentes manières de repenser un objet de communication de la vie quotidienne sous l'angle de la ré-appropriation et du détournement. L'analyse se focalise en particulier sur les productions des étudiants, et nous proposons d'explicitier les conditions méthodologiques dans lesquelles nous avons mené cet atelier, envisagé comme un dispositif bienveillant (Berten, 1999), en nous appuyant sur la fiction pour amener les étudiants à se projeter dans un avenir proche et faire émerger d'autres usages possibles. Pour étudier les multiples interactions technologie-société-nature à partir d'une approche du numérique qui s'intéresse en particulier à la matérialité médiatique, il a été nécessaire de proposer des modalités différentes d'enseignement, en nous appuyant sur les méthodes visuelles et le design pour soutenir le développement d'une forme d'activisme narratif (Allard, 2022) basé sur les fictions proposées par les étudiants, en dialogue avec celles de l'équipe pédagogique en début d'atelier.

Nous développons notre propos en deux parties. Nous présentons d'abord les paradoxes liés au rapprochement entre culture numérique et écologie, en nous focalisant en particulier sur les enjeux sociaux, géo-politiques et environnementaux liés au smartphone qui ont nourri notre réflexion critique pour proposer une démarche particulière : l'innovation par retrait (Gourlet, Vinck, 2012). Ensuite, nous expliquons le contexte de l'atelier, mené à la croisée des SIC, du design et des sciences de l'ingénieur, ainsi que les différentes étapes et productions des participants. Nous analysons en particulier les vidéos produites par les étudiants pour incarner leurs propositions d'usages détournés du smartphone. En conclusion, nous présentons les contributions mutuelles des SIC et du design pour penser l'écologie du smartphone, en nous appuyant à la fois sur une perspective éco-critique, sur la sémiotique et les études médiatiques.

1. Les enjeux sociaux, géo-politiques et environnementaux du smartphone : au-delà d'une « technologie zombie », un laboratoire d'expérimentations dans la culture numérique

Le rapprochement entre culture numérique et écologie présente certains paradoxes que nous présentons dans cette partie, avant d'expliquer l'intérêt de développer un atelier participatif sur le smartphone sans réseaux avec des étudiants de premier cycle universitaire.

1.1 Des enjeux écologiques de la culture numérique aux controverses sociales et environnementales autour du smartphone

Depuis le début du 21^{ème} siècle, on observe un affrontement entre deux grands récits nous prédisant des changements radicaux (Pochet, 2022) - celui de la transformation digitale de la société et celui de l'impératif écologique (Bourg, 2009) - au point que le rapprochement entre numérique et écologie devienne problématique. Notre relation aux objets numériques semble paradoxale quand il s'agit d'aborder les enjeux environnementaux. « *Si le numérique est de plus en plus souvent pointé du doigt pour ses impacts, il est également, dans le même temps, promu par les politiques et les industriels comme incontournable* » (Longaretti, Berthoud, 2021 : 8), en particulier pour lutter contre le réchauffement climatique, à grand renfort de techno-solutionnisme. Le développement du numérique, inscrit dans une culture de la conception basée sur le progrès infini, est pourtant « *incompatible avec les équilibres vitaux de la biosphère* », ce qui conduit à s'interroger sur les « *implications écologiques du numérique* » (Flipo, 2020 : 203). Pour comprendre ces implications, il est nécessaire de sortir d'une vision dématérialisée¹ du numérique pour le situer dans les territoires dans lequel il émerge. Cette approche par la matérialité permet de comprendre les implications sociales, géo-politiques et environnementales sur les humains et les non humains faisant partie de la biosphère, comme une seule et même problématique. Ainsi, une perspective visant à re-matérialiser le numérique est pertinente pour prendre la mesure du lien entre la technosphère et la biosphère.

Nous avons choisi de travailler sur le smartphone, parce cet « *écran intime* » (Tréléani, 2014), intégré dans notre vie quotidienne, est pertinent à étudier pour comprendre la criticité du numérique (Halloy, 2022). En effet, le smartphone relève de la matière : il est partie prenante de la biosphère menacée par le processus de numérisation du monde parce que « *les crises écologiques sont les conséquences des technologies actuelles qui chamboulent les cycles bio-géo-chimiques et réduisent l'habitabilité de la Terre pour l'humanité* » (Halloy, 2022, 37). Pourtant, le nombre de matières premières ne cesse d'augmenter dans sa fabrication, ce qui complexifie sa production, notamment à l'ère de sa miniaturisation, pour favoriser la mobilité. Les enjeux environnementaux concernent en particulier la fabrication de l'écran et les composants électroniques. Le smartphone peut ainsi être étudié à partir du tableau périodique en physique², pour visualiser la quantité d'éléments qu'il contient, impliquant une extraction croissante de métaux rares, comme le lithium ou le cobalt. Ce sont aussi certains minéraux comme le graphite³ contenu dans les batteries qui sont problématiques. « *Tout au long de son cycle de vie (de l'extraction des matières premières, en passant par sa fabrication, son transport, son utilisation et sa fin de vie), le smartphone a des impacts sur l'environnement auxquels s'ajoutent des impacts sociaux et sanitaires. Les principaux impacts environnementaux des smartphones sont l'épuisement des ressources, les atteintes à la biodiversité dues aux rejets toxiques dans*

¹ En effet, « le monde « dématérialisé » du numérique, indispensable pour communiquer, travailler et consommer, s'avère bien plus tangible que nous ne voulions le croire. Il absorberait aujourd'hui 10% de l'électricité mondiale et représenterait près de 4% des émissions de CO2 de la planète. » (Pitron, 2021, 17-18).

² Plus de 60 matériaux, sur les 103 éléments du tableau périodique de Mendeleïev, entrent dans la composition d'un smartphone. Une grande majorité sont identifiés comme « critiques » par l'Union européenne et comme « stratégiques » par la France car elles n'en maîtrisent pas la production. Voir cette infographie du Commissariat à l'énergie atomique (CEA, 2021 : 27-29) : https://www.cea.fr/multimedia/Documents/publications/les-defis-du-cea/CEA_DEFIS_244.pdf

³ Produit en majorité en Chine, dans la région du Heilongjiang, les conséquences de cette industrie sont lourdes sur la population locale et l'environnement à cause des particules fines et des résidus des mines et usines alentour, qui se répandent dans l'atmosphère à des kilomètres, détruisant les feuillages et polluant les eaux (Pitron, 2021 : 55-57).

l'environnement et les émissions de gaz à effet de serre. » (Ademe, 2019) À ces conséquences délétères s'ajoutent aussi les guerres et maladies liées aux territoires exploités pour l'extraction de ces ressources naturelles. Il semble ainsi pertinent de saisir ensemble les enjeux environnementaux et sociaux du smartphone, et de mettre en lumière la nécessité d'une perspective décoloniale sur cet objet du quotidien, à l'instar des travaux sur les enfants du cobalt au Congo (Allard, 2022). En effet, ce pays vend la moitié des ressources mondiales en cobalt à partir d'une production artisanale. Des enfants déscolarisés risquent leur vie chaque jour dans ces mines artisanales, qui ont été au cœur d'une campagne intitulée *No Congo No phone*, initiée par Daniel Maenda Kithoko en 2017 et diffusée sur Tik Tok, pour conscientiser la cause de ces enfants (Allard, 2022 : 63). Ces travaux ouvrent la voie à une écologie décoloniale du numérique, inspirée par Malcom Ferdinand, pour relier les enjeux écologiques à la quête d'un monde au sortir de l'esclavage et de la colonisation. En ce sens, le smartphone fait partie des communs négatifs (Bonnet, Landivar, Monnin, 2021) à la fois comme ressource matérielle et immatérielle. En tenant compte de sa dimension extractiviste et productiviste (Allard, 2022) et de la criticité du numérique, le smartphone peut être envisagé comme une « *technologie zombie* » (Halloy, 2022) : maintenu en vie par ceux à qui ils profitent, il s'inscrit dans un mode de production non soutenable qui est déjà obsolète.

1.2 Le smartphone comme objet d'expérimentations et de ré appropriation des usages dans un monde aux ressources limitées

Nous avons souhaité accompagner des étudiants à développer une perspective critique sur l'écologie du smartphone (Allard, 2022), en leur proposant un atelier d'une semaine. Notre démarche visait à les sensibiliser par la pratique réflexive et le recours à la fiction, en vue de « *faire advenir des possibles par expérience de pensée* » (Murzilli, 2023 : 13). Le dialogue interdisciplinaire entre SIC, design et sciences physiques visait à imaginer les usages dégradés des technologies numériques (Catoir-Brisson, Chauveau, 2021), considérées comme des objets usés ou de moindre confort dans un contexte de crise écologique. L'interdisciplinarité et la créativité sont largement valorisées dans la société comme dans la science mais plus rarement mises en place dans des projets pédagogiques. En effet, « *le modèle éducatif dominant, en dépit des pédagogies alternatives, valorise la raison et se méfie des émotions et du sensible* » (Beaudoin, 2021 : 144). Pourtant, nous avons besoin de nouveaux formats et modalités pédagogiques pour étudier des objets complexes comme le smartphone.

Nous avons amené les étudiants à expérimenter un faire critique pour repenser les usages du smartphone, à partir d'une posture ancrée dans la pratique réflexive (Schön, 1983) qui situe la réflexion dans l'action du projet réalisé. Cette approche constitue un « *moyen de création de liens et de sens entre les divers éléments de formation* » (Vacher, 2011 : 77) à partir de nos disciplines respectives. Elle conduit les étudiants à pratiquer une forme de bricolage qui « *n'est pas seulement une épistémologie, une action et un produit (mais) aussi une approche construite à la résistance politique* » (Allard, 2022 : 71).

Dans cette perspective, des recherches ont déjà été menées autour de la réparation et de la maintenance du smartphone (Nova, 2020), du réemploi et du recyclage de composants issus d'objets numériques (Catoir-Brisson, Chauveau, 2021). Elles montrent notamment que les logiques de conception évoluent de la création individuelle à la création collective (avec le passage du Do It Yourself au Jerry Do It together par exemple). Ce changement dans la relation aux objets numériques est intéressant à analyser avec le smartphone, pour se ré-appropriier ses usages dans un contexte fortement contraint. Par exemple, avec la pandémie de Covid-19, le smartphone a été investi en sciences physiques, comme une sorte de laboratoire de poche, hors des murs, pour réaliser des expérimentations peu coûteuses et plus engageante pour les apprenants. Plusieurs initiatives ont été menées pour mettre à l'épreuve ce laboratoire à domicile avec des objets du quotidien, provenant de la cuisine par exemple (Bobroff et al. 2020). Le développement d'usages détournés du smartphone donne lieu à une forme de contre-faire numérique, rendu possible par la ré-appropriation des technologies mobiles par les citoyens, pour enquêter sur la pollution en participant à la production de données sur leur quartier par exemple (Allard, 2015). La critique développée en SIC croise la prise de conscience au sein du design pour faire émerger la nécessité d'envisager un numérique situé

(Nova, Roussilhe, 2020) dans les territoires dans lesquels il s'inscrit. De nombreux détournements ont aussi émergé dans des projets à la lisière du design et des mouvements makers, pour transformer son smartphone en mini robot personnel (*Romo Roboto*, 2013), ou pour le rendre plus inclusif (*Typecase* en 2019, initialement conçu pour les personnes malvoyantes et amputées). Mais peu de projets s'intéressent au retrait de certaines fonctionnalités du smartphone - comme la communication par réseaux numériques - que nous avons souhaité proposer aux étudiants dans notre atelier.

2. Contexte, méthodologie de l'atelier participatif, et analyses des productions des étudiants pour incarner les usages détournés du smartphone

Notre démarche s'inscrit dans l'innovation par retrait (Gourlet, Vinck, 2012) pour accompagner les étudiants à repenser les usages du smartphone dans un contexte aux ressources limitées. Cette approche est basée sur le retrait d'un élément ou d'un artefact et s'appuie sur différents mécanismes de détachement visant à permettre de rendre l'absence moins forte en la rendant supportable voire désirable. Elle permet de mettre en valeur le rôle des imaginaires dans la conception des technologies, en particulier pour se projeter dans la transition sociale-écologique (Laurent, 2018), qui implique non pas d'appliquer des outils, mais d'anticiper et de s'exercer à la créativité pour redéfinir rapidement sa capacité d'agir, au niveau individuel et collectif. En ce sens, il semble pertinent d'aller au-delà des approches techniques de la sobriété numérique (Bordage, 2018) centrées sur la mesure d'indicateurs, pour aller vers des approches visant à changer de culture technique et de paradigme de conception. C'est ce que propose la démarche de l'innovation par retrait (Vinck et Gourlet, 2012) : accompagner le changement de système socio-technique par un double processus de dés-attachement à un système socio-technique et un ré-attachement aux dispositifs socio-techniques alternatifs proposés par les étudiants.

2.1 Contexte et méthodologie de l'atelier participatif

En décembre 2021, nous avons proposé un atelier de design participatif de 5 jours à 23 étudiants en L2 sciences et technologies à l'institut Villebon-Georges Charpak⁴. Les participants aux profils diversifiés⁵ provenaient tous d'une formation scientifique. L'atelier avait pour objectifs de stimuler la réflexion éco-critique des étudiants sur le smartphone, de soutenir leur créativité pour imaginer des usages alternatifs, et de favoriser l'interdisciplinarité sur cet objet complexe.

La méthodologie de cet atelier est ancrée dans le design participatif, une approche des systèmes informatiques dont la particularité est d'impliquer les personnes à qui ils sont destinés à jouer un rôle critique dans leur conception (Schuler & Namioka 1993). Notre approche pédagogique avait aussi pour particularité de s'appuyer sur la fiction pour immerger les étudiants dans un avenir proche aux ressources limitées : un monde sans réseaux de télécommunications. Nous considérons la fiction comme une pratique sociale jouant un rôle important dans le processus de connaissance parce qu'elle constitue « *une feintise ludique qui est aussi une négociation sans cesse rejouée de notre relation au monde* » (Schaeffer, 1999). Notre atelier est aussi proche du design fiction qui s'appuie sur l'usage délibéré de prototypes diégétiques afin de suspendre la non-croyance au changement (Sterling, 2013). Nous avons utilisé la vidéo pour projeter les étudiants dans un avenir proche vraisemblable et familier tout en introduisant des éléments surprenants dans les différents médias incarnant l'univers diégétique, au lancement du projet. Les méthodes du design ont permis de développer les idées des étudiants en les matérialisant via des méthodes de prototypage rapide. Les différents médias mobilisés ont permis d'incarner des usages alternatifs du smartphone, sous la forme d'exposition, de maquettes tangibles, de dessins ou encore de vidéos.

Nous présentons le déroulé de l'atelier en distinguant les objets de médiation proposés par l'équipe pédagogique des supports produits par les étudiants pour incarner leur idée de service. Nous distinguons : les médias incarnant le monde fictionnel au lancement du projet (tableau 1), et les objets

⁴ <https://www.villebon-charpak.fr>

⁵ Certains se trouvent en situation de handicap (dyslexique, dysgraphie, dyspraxie) ou font face à des problèmes psychologiques, sociaux ou neuro-développementaux (troubles du spectre autistique).

de médiation proposés aux étudiants (tableau 2). Nous avons mis en valeur les effets voulus associés à certaines matérialités médiatiques choisies. Cela nous permet de mettre en lumière le rôle de la culture matérielle dans le processus de design participatif.

	Média	Effets voulus
Micro-fictions pour construire la diégèse du futur à co-construire avec les étudiants	vidéo mash-up : “flash-info” sur l’actualité du 13 décembre 2030	communiquer sur un futur possible en reprenant les formes médiatiques d’aujourd’hui
	vidéo de l’association “la balle au bond”	donner envie de participer au défi en s’ancrant dans un univers associatif

Tableau 1 : les médias produits par l’équipe pédagogique pour le lancement du projet

Le premier jour, les étudiants étaient immergés dans l’univers fictionnel de l’atelier à partir des deux vidéos projetées au lancement du projet. La matérialité synchrétique des vidéos, composées de montage d’extraits de journaux TV comme BFM et de contenus créés spécifiquement (comme la voix-off) visait à favoriser la vraisemblance et lancer les contraintes créatives du projet sur le smartphone sans réseau, pour leur donner envie de relever le défi.

Phase de l’atelier	données produites par les étudiants	outils de médiation mis à disposition	effets voulus
jour 1 à 5	mur d’expression : textes et dessins sur le vécu de l’atelier	kraft géant sur un mur de la salle	faire s’exprimer sur le sujet / l’expérience vécue
jour 1	données individuelles sur les usages courants du smartphone	formulaire imprimé en A3	Analyse réflexive et classification des usages
jour 2	données individuelles sur leurs usages du smartphone sur une journée	empathy map imprimée en A4	enquêter sur la relation quotidienne avec son smartphone
jour 2	données collectives sur des problèmes d’usages identifiés par les étudiants	photographies	enquête visuelle sur des moments d’interaction avec leur smartphone
jour 1 à 5	idées et pistes de solutions pour imaginer des usages alternatifs du smartphone sans réseaux	matériel de prototypage rapide (papier, carton, feutres, outillage, etc.)	usage libre de matériaux pour créer l’exposition, les maquettes et scénarios

Tableau 2 : les différents outils de médiation à disposition des étudiants pendant l’atelier

Tout au long de la semaine, les différentes matérialités médiatiques proposées aux étudiants visaient progressivement à favoriser leur analyse réflexive sur leurs usages et représentations du smartphone, l’observation de détails signifiants sur la relation à l’objet mais aussi à stimuler leur créativité pour prototyper leurs idées. Le matériel à disposition leur permettait de matérialiser les idées dans des scénarios d’usage dessinés ou sous forme de maquette, tout au long de l’atelier.

2.2 Analyse des résultats co-produits par les étudiants : focus sur les différentes matérialités médiatiques pour incarner les usages détournés du smartphone

Nous considérons les différents livrables produits par les étudiants comme des objets intermédiaires (Vinck, 2009) qui circulent entre les différents participants dans chaque équipe, pour co-construire les solutions alternatives à l’existant. Chacun de ces objets a permis à chaque équipe d’incarner des situations et usages détournés du smartphone.

Les divers médias mobilisés par les étudiants au fur et à mesure du projet ont permis de faire évoluer leurs idées de manière itérative. L’accessibilité des matériaux de prototypage rapide et la stimulation créée par la création de la vidéo ont rendu possible ces usages alternatifs du smartphone en les

incarnant dans divers formats en vue de produire des effets de réel (Barthes, 1968), que ce soit sous la forme de maquettes tangibles, de dessins ou encore de vidéos.

Phase de l'atelier	objets intermédiaires	effets voulus
jour 1	maquette d'un concept à partir des 3 idées proposées	concevoir à plusieurs : matérialiser une idée de façon tangible
jour 3	exposition (recherches documentaires, veille créative, ethnographie)	faire le lien entre les différentes données issues de l'enquête et des recherches documentaires
jour 3	maquette améliorée du concept	concevoir à plusieurs : expérimenter pour améliorer son concept
jour 4	vidéo du concept final	communiquer sur les solutions possibles dans un format diffusable

Tableau 3 : les différents objets intermédiaires produits par les étudiants

Les vidéos réalisées par les étudiants pour représenter leur projet, constituent un objet intermédiaire particulièrement intéressant pour comprendre leurs intentions à proposer des usages dégradés ou de nouveaux usages du smartphone. Réalisées dans des tonalités différentes, certaines vidéos sont proches des discours publicitaires, d'autres présentent une mise en situation de l'utilisateur voire une mise en situation en première personne rappelant celle des jeux-vidéos (en mode FPS). Les solutions proposées sont marquées par des références culturelles actuelles sur le numérique (anti-uber / anti-réseaux sociaux) et montrent une ouverture à des technologies dont les usages sont collectifs (et non individuels). C'est le cas des projets Café Connect, qui propose de partager des contenus non pas en ligne sur les réseaux sociaux mais dans l'espace convivial d'un café à partir d'un datacenter local, ou le jeu des Ecopains qui pousse les joueurs à se rassembler dans le même lieu pour jouer ensemble. Même quand il s'agit de repenser le partage de messages, avec les projets des Green Musketers ou de TéléBond, il se fait dans le lien social avec une communauté garante de la confidentialité et de l'écologie informationnelle (le nombre de messages autorisés est limité et/ou la diffusion s'appuie sur des moyens de transports déjà existants, comme le vélo ou le train). Le projet Fantom est cependant le moins sobre : il propose une expérience de réalité virtuelle pour pouvoir se toucher dans un futur où la distanciation physique est la nouvelle norme. Mais il repense aussi le partage de contenus à partir d'une modération basée sur les usagers collectivement.

Si des arbitrages différents ont été faits entre le maintien et le renoncement de certains usages, les cinq projets des étudiants ont une volonté commune de maintenir certains usages, comme les usages communicationnel et ludique, considérés comme essentiels (notamment en période de pandémie). Chaque projet, à l'exception d'un seul, donne une place centrale à la communication en face à face, à la création de lien social, de solidarité, et à la rencontre interpersonnelle directe.

Conclusion : contributions des SIC et du design pour penser l'écologie du smartphone

Pour conclure, nous pouvons souligner l'apport d'une perspective éco-critique sur le smartphone pour étudier les enjeux multiples de la criticité du numérique, à partir d'une vision systémique intégrant les enjeux sociaux, environnementaux et géopolitiques de cet objet du quotidien. Cette approche est pertinente pour accompagner des étudiants à penser l'écologie du smartphone.

Nous pouvons aussi dégager les apports des méthodes que nous avons mobilisées dans une dynamique interdisciplinaire. Issues d'un dialogue entre design, communication et SHS, elles ouvrent la voie à « une anthropologie des possibles, de l'imagination, qui implique non seulement d'appréhender ce que les gens disent du futur mais aussi ce que les gens perçoivent du futur » (Pink, Ibanez-Bueno, Marin, 2021). Ce sont notamment les méthodes visuelles, créatives et narratives du

design mais aussi le recours à la fiction qui ont favorisé l'analyse réflexive des étudiants. Ces méthodes ont aussi aidé les étudiants à préciser leurs idées dans une dynamique collaborative en les incarnant par des médias tangibles et une expression multimodale. L'usage de la fiction a permis d'ouvrir la réflexion sur des nouveaux imaginaires de la relation au smartphone. On observe d'ailleurs un lien fort entre la fiction créée par l'équipe et celles des étudiants, qui complètent certains éléments narratifs de la première. La mise en scène de différents médias et objets de médiation dans des espaces de communication intégrant la fiction a permis aux étudiants de se projeter dans un futur proche ouvert aux expériences alternatives par la dimension ludique⁶. Certains d'entre eux ont appréciés d'être bousculés hors de leur zone de confort pour soulever des enjeux de société autour d'un objet quotidien. Les méthodes du design ont permis d'incarner des possibles en les matérialisant et la fiction a aidé à se projeter pour impliquer les étudiants dans la recherche de solutions alternatives. Cet atelier permet de mettre en relief les contributions d'une médiation par le design pour favoriser l'interdisciplinarité sur un objet complexe. En effet, le smartphone est un objet numérique du quotidien intéressant à explorer pour envisager le retrait de certaines fonctionnalités et accompagner les étudiants à développer une forme de techno-discernement (Illitch, 2014), en analysant les arbitrages et les nouveaux usages qu'ils proposent.

Pour analyser le rôle de la matérialité des objets intermédiaires produits par les participants dans le processus de design participatif, la sémiotique et les études médiatiques sont pertinentes à mobiliser. Les études médiatiques partagent avec l'anthropologie de la communication (Winkin, 2001) un intérêt pour « la matière et les propriétés et affordances des matériaux, le rôle des objets dans la vie quotidienne des humains, et la matérialisation comme une zone de possibilités. » (Cantarella, 2019, p.2). Cette approche est pertinente pour analyser les différents médias coproduits avec les étudiants, ainsi que l'expérience collaborative, façonnée par les dispositifs de médiation visant à les impliquer aux plans cognitifs, affectifs et motivationnels. La simulation d'un univers diégétique co-construit avec les étudiants a permis de stimuler leur capacité d'agir par la créativité et la projection ludique et éco-critique dans une fiction qui s'appuie sur l'analyse réflexive des étudiants sur leurs propres usages des technologies numériques. L'exploration approfondie des liens entre fiction, design participatif et imaginaires des technologies nous semble une perspective de recherche féconde.

Remerciements : nous remercions Lou-Andreas Etienne, designer de l'équipe « La Physique Autrement », qui a co-encadré et co-conçu ce workshop. Nous remercions également l'Institut Villebon-Georges Charpak, en particulier les étudiant.e.s de L2 qui ont participé à ce workshop et le Centre d'Expérimentation Pédagogique qui a accueilli les enseignants.

Bibliographie

- Ademe. (2019). Les impacts du smartphone. Un téléphone pas si « smart » pour l'environnement. <https://presse.ademe.fr/wp-content/uploads/2017/09/guide-pratique-impacts-smartphone.pdf>
- Allard, L. (2015). L'engagement du chercheur à l'heure de la fabrication numérique personnelle. *Hermès, La Revue*, vol. 73, n°3, 159-167.
- Allard, L. (2022). Techno-critique, éco-critique et faire-critique du smartphone : pour un numérique décolonial. Dans Allard Laurence, Alexandre Monnin, Nicolas Nova (dir.), *Écologies du smartphone* (p. 55-78). Le Bord de l'eau.
- Barthes, R. (1968). L'effet de réel. *Communications* n° 11, 84-89.
- Bonnet, E. Landivar, D. Monnin, A. (2021). *Héritage et fermeture : une écologie du démantèlement*. Éditions Divergences.
- Berten A. (1999). Dispositif, médiation, créativité : petite généalogie. *Hermès* n° 25, 33-47.
- Bobroff, J., Bouquet, F., & Delabre, U. (2020). Enseigner la physique autrement. *La Recherche*, 558, 59.

⁶ C'est aussi ce qui apparaît dans l'appropriation progressive du mur d'expression proposé aux étudiants tout au long de la semaine. Nous avons pu constater une progression entre trois types d'usages : d'abord les noms des étudiants sont taggés (expression identitaire) puis des commentaires évaluatifs apparaissent (expression émotionnelle), et à partir du milieu de la semaine des éléments du monde fictionnel sont écrits ou dessinés (expression à finalité projective).

- Bordage, F. (2018). La société s'empare de la sobriété numérique. *GreenIT*. Consulté sur : <https://www.greenit.fr/2018/10/02/societe-sempare-de-sobriete-numerique/>
- Bourg, D. (2009). L'impératif écologique. *Esprit*, 2009/12, 59-71. Consulté sur : <https://doi.org/10.3917/espri.912.0059>
- Brown, B. (2010). Materiality. Dans Mitchell and Hansen (ed.), *Critical terms for media studies* (p. 49-63). The University of Chicago Press.
- Cantarella, K. Hegel, C. Marcus, G.E. (2019). *Ethnography by design: scenographic experiments in fieldwork*. Bloomsbury.
- Catoir-Brisson, M.-J., Chauveau, N. (2021). Vers des usages dégradés désirables : nouveaux imaginaires du design d'interaction. *Revue Design Arts Medias*, 12/2021.
- De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*. Gallimard.
- Escobar, A. (2020). Chapitre 5. Designer les transitions In : *Autonomie et design : La réalisation de la communalité*. EuroPhilosophie Éditions. Consulté sur : <https://books.openedition.org/europhilosophie/992?lang=fr>
- Flipo, F. (2020). *L'impératif de la sobriété numérique : L'enjeu des modes de vie*. Éditions Matériologiques.
- Garrard, G. (2014). *The Oxford Handbook of Ecocriticism*. Oxford University Press.
- Gras, A. (2013). *Les imaginaires de l'innovation technique*. Manucius.
- Halloy, J. (2022), Matières, énergies et technologies zombies. Les nouveaux défis du tableau périodique. Entretien avec José Halloy. Dans Allard Laurence, Alexandre Monnin, Nicolas Nova (dir.), *Écologies du smartphone* (p. 31-38). Le Bord de l'eau.
- Illitch, I. (2014). *La convivialité*. Points : Essais (réédition de l'ouvrage original de 1973).
- Irwin, T. (2015) Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. *Design and Culture*, Vol. 7, Issue 2, 229-246.
- Laurent, É. (2018). La transition sociale-écologique : récit, institutions et politiques publiques. *Cités*, n° 76, 31-40.
- Longaretti, P. & Berthoud, F. (2021). Le numérique, espoir pour la transition écologique ? *L'Économie politique*, 90, 8-22. Consulté sur : <https://www.cairn.info/revue--2021-2-page-8.htm>.
- Mannay, D. (2016) *Visual, narrative and creative research methods. Application, reflection and ethics*. Routledge.
- Murzilli, N. (2023). *Changer la vie par nos fictions ordinaires*. Premier Parallèle.
- Odin, R. (2011). *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*. Presses universitaires de Grenoble.
- Monnin, A. Landivar, D. (2021). *Héritage et fermeture : une écologie du démantèlement*. Éditions Divergences.
- Nova, N. (2020). *Smartphones : une enquête anthropologique*. Métis Presse.
- Pink, S. Ibanez-Bueno, J. Marin, A. (2021). From visual methods to futures anthropologies. An interview with Sarah Pink. *Revue Française des méthodes visuelles* n°5. Consulté sur : <https://rfmv.fr/numeros/5/articles/07-from-visual-methods-to-futures-anthropologies/>
- Pitron, G. (2021). *L'enfer numérique : voyage au bout d'un like*. Les liens qui libèrent.
- Pochet, P. (2017). Numérique et écologie : comment concilier ces deux récits de l'avenir ? *L'Économie politique*, 73, 101-112.
- Schön D.-A. (1983). *The reflective practitioner: how professionals think in action*. Basic books.
- Tréléani, M. (2014). Bientôt la fin de l'écran. *Ina Global* n°1, 64-71.
- Tufte, T. (2015). *Comunicación para el cambio social. La participación y el empoderamiento como base para el desarrollo mundial*. Icaria.
- Vacher, Y. (2011). La pratique réflexive. *Recherche et formation* n° 66, 65-78.
- Vinck, D. (2009). De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière : Vers la prise en compte du travail d'équipement. *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 3, 1,(1), 51-72.
- Vinck, D., Gourlet, F. (2012). L'innovation par retrait : contributions à une sociologie du détachement. *Revue française de sociologie* vol. 53, 195-224.
- Winkin Y. (2001). *Anthropologie de la communication*. Point Seuil.

La numérisation de la société selon deux think tanks français, entre opportunités et impératifs.
The digitalization of society according to two French think tanks, between opportunities and necessity.

Defilippi Fabrizio
Dicen IdF – Université Paris Nanterre
defilippi.fa@gmail.com

Résumé

La numérisation de la société implique une production de sens qui vient soutenir les trajectoires de transformation. Parmi les différents acteurs, les think tanks participent à la production d’imaginaires autour du numérique, à travers la réalisation de notes et rapports qui dessinent des scénarios parcourables. Dans cet article, nous étudions l’activité de deux laboratoires d’idées français, l’Institut Montaigne et The Shift Project, pour comprendre quelle place ils accordent au numérique, entre sobriété et souveraineté.

Mots clés : imaginaires sociaux, numérisation, think tanks, sobriété, souveraineté

Abstract

The process of digitalization of society implies a discursive production that supports the ongoing sociotechnical trajectories. Think tanks participate in the production of imaginaries about the digital transformation, through the production of notes and reports that explore different scenarios. In this article, we study the activities of two French think tanks, Institut Montaigne and The Shift Project, to understand how they imagine the digital transformation, between digital sobriety and technological sovereignty.

Keywords: social imaginaries, digitalization, think tanks, sobriety, sovereignty

La numérisation de la société selon deux think tanks français, entre opportunités et impératifs.

Fabrizio Defilippi

Introduction

La numérisation des sociétés est caractérisée aujourd'hui par une production de « sens » qui accompagne le déploiement du numérique dans les différentes sphères socio-économiques. Plusieurs acteurs, publics et privés, contribuent à produire des « visions » autour de la question de la numérisation, non seulement pour rendre possible le déploiement de certaines technologies, mais aussi pour les rendre socialement acceptables et désirables. Dans cet article, nous allons nous intéresser à la production discursive de deux think tanks français, l'Institut Montaigne et The Shift Project, qui ont produit, dans leurs rapports et études, des visions autour des trajectoires de numérisation de la société française. La première partie sera dédiée à la présentation du rôle des think tanks dans la production d'« imaginaires » de la numérisation. La deuxième partie sera consacrée à l'analyse du corpus constitué. La troisième partie sera dédiée à la discussion des résultats.

Les imaginaires de la numérisation et le rôle des think tanks

Le numérique connaît depuis plusieurs années une diffusion massive, au point qu'on a pu parler d'un processus de « numérisation » des sociétés qui touche tous les domaines, du monde du travail et des organisations à celui de l'éducation publique et de la santé. Ce processus a des effets sur l'organisation des sociétés et laisse imaginer un futur proche caractérisé par des transformations radicales. La question de la numérisation renvoie à un « imaginaire sociotechnique » (Jasanoff & Kim, 2015) caractérisé par une série de visions sur les futurs possibles. En effet, au-delà d'un certain *momentum* (Hughes, 1993) lié aux logiques techniques et structurelles du système numérique (Vial, 2013 : 65), la numérisation reste un processus ouvert, qui pourrait emprunter plusieurs trajectoires (Gras, 2013). Celles-ci sont influencées par une série de significations sociales (Castoriadis, 1975) qui attribuent au numérique un rôle précis dans l'économie globale de nos sociétés. Les attentes et les projets autour du numérique s'expriment notamment par une série de discours dans lesquels la numérisation est évoquée comme une opportunité d'amélioration des conditions de vie globales, mais aussi présentée comme un impératif et comme un facteur d'innovation (Defilippi, 2022 ; Martuccelli, 2016). Par ailleurs, ces discours tendent aussi à voir dans la numérisation un facteur décisif pour la gestion des problèmes liés au changement climatique et pour la reprise de la croissance économique. Comme pour les imaginaires des TIC (Robert, 2015) et de la « société de l'information » (George, 2015 ; Mattelart, 2018), la numérisation en cours de la société (Miège, 2020) constitue un véritable « horizon de sens ».

Parmi les différents « acteurs des imaginaires sociaux » qui produisent des visions autour du présent et du futur de la numérisation, nous nous intéressons à la production discursive de certains think tanks français¹. Aussi appelés « laboratoires d'idées » en France, les think tanks ont comme mission principale d'influencer les décideurs, publics et privés, par rapport à plusieurs questions d'intérêt public². Attentifs aux mutations sociétales en cours, ils fournissent une analyse de l'état de la société et élaborent des propositions et prévisions adressées à la fois aux décideurs et au grand public. Dans ce sens, ils peuvent avoir un rôle important dans la

¹ Cette communication s'inscrit dans un travail de thèse qui développe une analyse plus élargie des think tanks français.

² Voir *Les think tanks : des stratégies d'influence politique entravées par une raison d'être ambiguë et contestée* (Desmoulin, 2022).

compréhension collective des changements liés à la numérisation et, en même temps, ils véhiculent eux-mêmes des visions autour du numérique, en ligne avec leurs positionnements idéologiques et politiques.

Nous nous concentrons sur le travail de deux think tanks français : l'Institut Montaigne et The Shift Project. Le premier, en activité depuis 2000, est porteur d'une vision de nature libérale et se présente comme une « plateforme de réflexion, de propositions et d'expérimentations consacrée aux politiques publiques en France »³. Le deuxième, fondé en 2010, se présente comme un think tank « qui œuvre en faveur d'une économie libérée de la contrainte carbone » et dont la mission « consiste à éclairer et influencer le débat sur la transition énergétique »⁴. L'Institut Montaigne élabore des propositions sur un plan économique et stratégique assez large, touchant potentiellement tous les secteurs, et il mène une activité ambiguë d'influence (Desmoulin & Seignobos, 2017). The Shift Project naît dans un contexte de transition et d'urgence climatique et environnementale, avec le but déclaré de proposer des solutions pour les défis énergétiques contemporains. Son activité est assez médiatisée, notamment grâce aux interventions de son fondateur, l'ingénieur Jean-Marc Jancovici. Tant l'Institut Montaigne que The Shift Project se sont confrontés à la question du numérique, à travers plusieurs rapports et notes dans lesquels convergent leurs visions de la société à venir.

Méthodologie et analyse

Notre point d'accès empirique aux imaginaires de la numérisation est de nature textuelle. Nous nous sommes concentrés sur l'étude d'une des principales activités des think tanks, c'est-à-dire la production de rapports, notes et études. Nous avons constitué un corpus de rapports d'études publiés par les deux think tanks entre mai 2017 et mai 2021. Nous avons sélectionné tous les rapports dans cet arc temporel, même ceux qui ne semblent pas directement liés à la question du numérique. En effet, la question du numérique est traitée parfois comme objet de réflexion explicite⁵, mais elle émerge souvent de manière transversale, dans la mesure où il s'agit d'un processus qui touche potentiellement la totalité des domaines sociaux. Pour avoir un cadre d'analyse plus complet, nous avons donc récupéré 40 rapports de l'Institut Montaigne et 16 rapports de The Shift Project, dédiés à tout type de questions.

Nous avons traité ces rapports à l'aide du logiciel d'analyses textuelle Iramuteq. Après avoir constitué le corpus principal, avec les 56 rapports sélectionnés, nous nous sommes concentrés sur la question du numérique. En observant les formes actives les plus fréquentes, nous avons remarqué que la question est assez présente : la forme « donnée » est la 5^e plus fréquente (2762 fois) et la forme « numérique » est la 14^e plus fréquente (2178 fois). La forme « numérisation » reste moins explicitement employée (66 fois).

Pour une analyse plus détaillée, nous avons constitué, à partir du corpus principal, un sous-corpus autour de la forme « numérique » : cette forme nous permet d'avoir un point d'accès général à la question qui nous intéresse⁶. Ce sous-corpus est constitué par les segments de texte (identifiés par Iramuteq) dans lesquels apparaît la forme « numérique ». 48 textes sur 56 sont représentés dans ce sous-corpus, pour un total de 69740 occurrences et 5109 formes.

Pour mieux comprendre quelles thématiques sont les plus liées à la question du numérique, nous avons procédé avec Iramuteq à une classification hiérarchique descendante selon la méthode Reinert (1983), qui calcule les co-occurrences des formes dans les segments de texte. Cette classification permet de faire émerger les thématiques principales à partir du présupposé

³ Voir : <https://www.institutmontaigne.org/qui-sommes-nous>

⁴ Voir : <https://theshiftproject.org/ambition/>

⁵ Si nous nous limitons aux titres des textes, nous remarquons que l'Institut Montaigne et The Shift Project ont dédié respectivement 9 et 4 rapports à la question du numérique.

⁶ La forme « donnée » nous aurait permis aussi d'aborder la question du numérique, mais de manière plus liée à la production et traitement des données.

que la proximité de deux formes dans le texte est un signe de cohérence sémantique. Ainsi, l'analyse constitue des « classes » ou « mondes » lexicaux (Ratinaud *et al.*, 2015 ; Moreno & Marchand, 2017). Cette classification permet de mieux identifier les liens entre les formes et de les représenter dans un dendrogramme (voir figure 1).

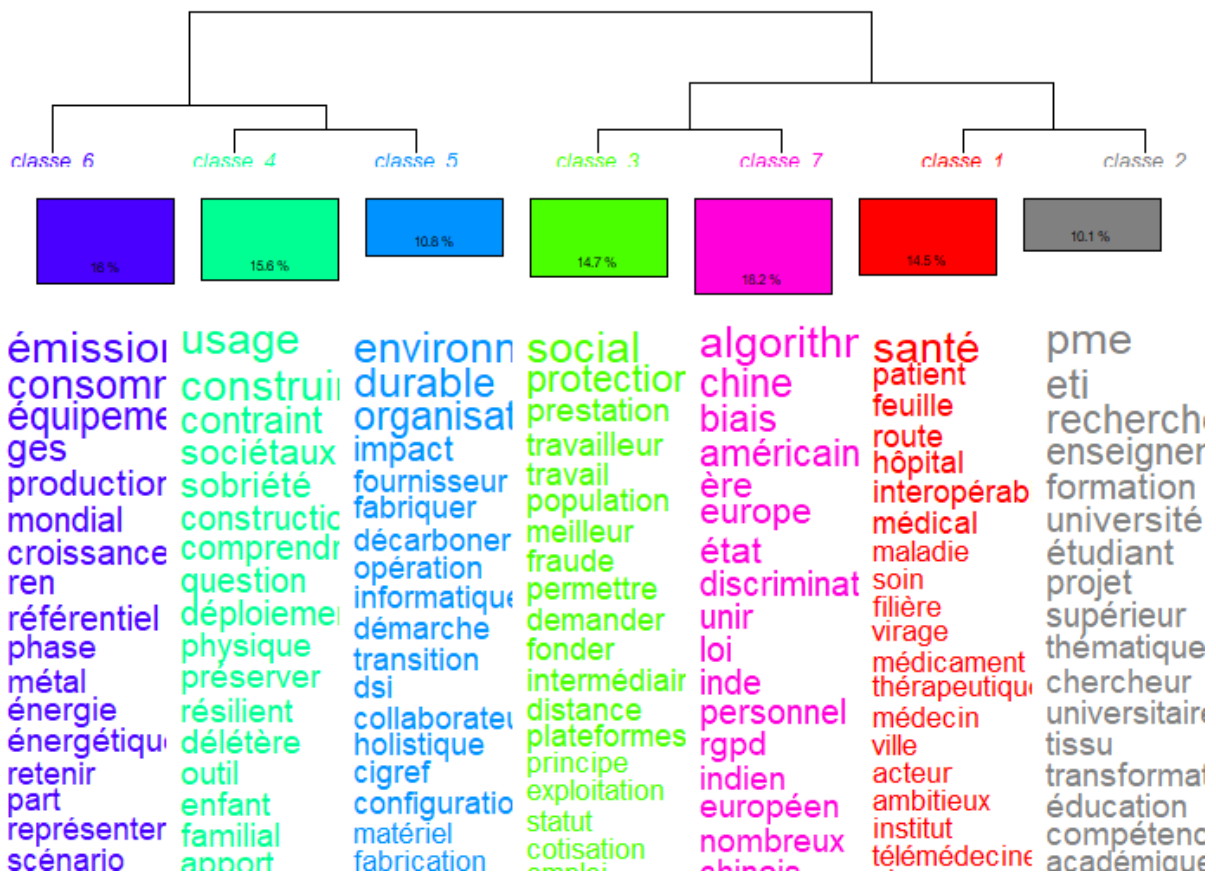


Figure 1 – Dendrogramme sous-corpus « numérique », 7 classes lexicales

Pour le sous-corpus « numérique », nous avons obtenu sept classes lexicales, qui nous montrent les principales thématiques traitées par les deux think tanks en lien avec la question du numérique. Les sept classes se divisent en 2 macro-regroupements. Le premier regroupement renvoie à la question des émissions, des usages, de l'environnement (classes 6,4,5). Le deuxième regroupement renvoie à la question de la protection sociale, des algorithmes, de la santé et des entreprises (classes 3, 7, 1, 2). La classe 7, relative aux algorithmes, est une des plus importantes (elle renvoie à 18,25% des segments de texte analysés). Une autre thématique qui émerge de manière très évidente (16% des segments analysés) est celle des émissions (classe 6). Un segment de texte caractéristique de la classe 7 peut nous donner une idée plus précise :

Face aux États-Unis, le droit européen et le droit français développent leurs spécificités en matière d'algorithmes. Les protections contre les biais algorithmiques sont nombreuses, qu'elles se situent dans le champ de la lutte contre les discriminations ou dans celui des lois du numérique (RGPD, loi pour une République numérique, etc.). (*Algorithmes : contrôle des biais S.V.P.*, IM, 2020).

Pour mieux comprendre l'opposition des deux principaux macro-regroupements de classes, nous pouvons comparer, à travers l'analyse factorielle des correspondances⁷, la distribution des classes lexicales (fig. 2) avec celle de la variable de l'acteur (fig.3).

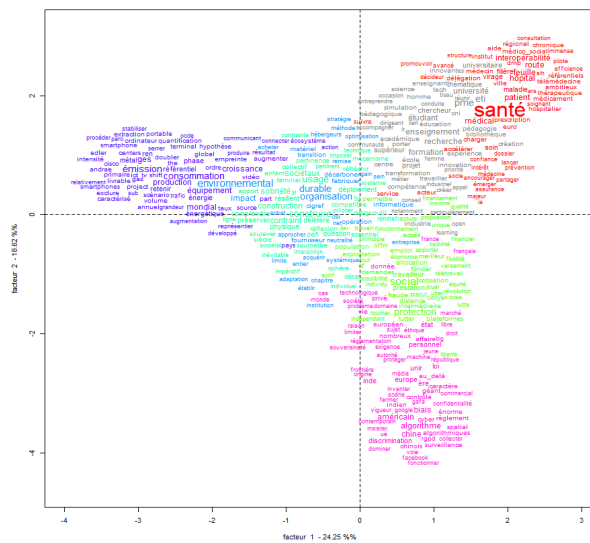


Figure 2 – Analyse factorielle formes actives

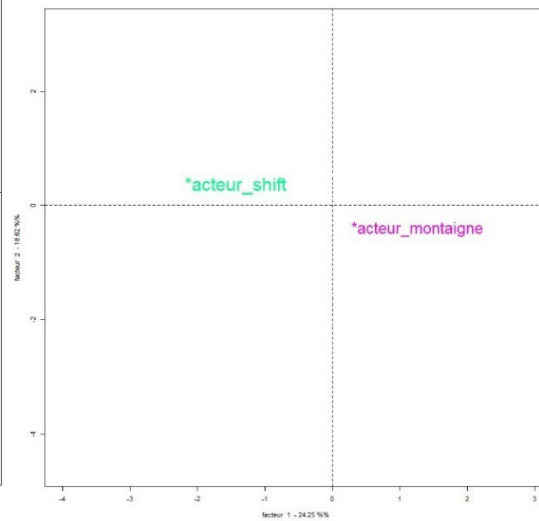


Figure 3 – Analyse factorielle variables acteur

En superposant les deux figures, nous pouvons remarquer que la distribution des classes dépend de l'opposition des think tanks sur l'axe des abscisses. Ainsi, dans la partie gauche de la fig.2, nous retrouvons les classes 6, 4 et 5, qui renvoient plutôt à la production de The Shift Project, alors que les autres classes, à droite, renvoient plutôt à la production de l'Institut Montaigne. Cela montre que les deux think tanks abordent la question du numérique de manière assez différente. En traitant la question du numérique, The Shift Project met au centre de sa réflexion les problèmes liés aux émissions et à la consommation énergétique, problèmes qui pourraient s'aggraver avec la croissance mondiale du numérique (classe 6). The Shift Project relie de manière assez directe la réflexion sur le numérique à celle sur la transition vers une société décarbonée, en étudiant surtout les impacts du numérique sur l'environnement (classe 5). Cette réflexion mène par exemple à une étude des usages possibles du numérique (classe 4), qui doivent répondre aux exigences de la transition. The Shift Project insiste alors sur la question de la « sobriété numérique »⁸ :

Déployer la sobriété numérique, c'est mettre au point une stratégie qui permette de concevoir et utiliser notre système numérique de manière à ce qu'il soit compatible avec les contraintes physiques naturelles (*Déployer la sobriété numérique*, The Shift Project, 2020).

La sobriété numérique consiste à prioriser l'allocation des ressources en fonction des usages, afin de se conformer aux limites planétaires, tout en préservant les apports sociétaux les plus précieux des technologies numériques (*Climat : l'insoutenable usage de la vidéo en ligne*, TSP, 2019).

Les trois mondes lexicaux qui émergent des rapports de The Shift Project sont assez cohérents, ils renvoient tous à la question des limites, des contraintes, des impacts de la « révolution » numérique. La réflexion du think tank est axée sur la matérialité du numérique et sur les usages possibles, pour proposer des freins et penser des usages précis.

⁷ L'analyse factorielle des correspondances est une technique statistique qui permet de mieux visualiser la distribution des classe lexicales par rapport aux variables disponibles. Dans ce cas la variable est celle de l'acteur (TSP et IM).

⁸ Trois rapports de The Shift Prjocet sont dédiés explicitement à cette question.

La question de la sobriété et de l'impact environnemental du numérique, en revanche, est moins visible dans les textes de l'Institut Montaigne. Celui-ci concentre sa réflexion sur au moins deux questions principales : d'un côté, sur la question des enjeux normatifs des algorithmes dans un contexte géopolitique (classe 7), d'un autre côté, sur l'emploi du numérique dans le secteur de la santé (classe 1)⁹. Lorsque l'Institut Montaigne aborde la question des algorithmes, il se concentre surtout sur les enjeux géopolitiques, en s'efforçant de repenser la place de la France dans la compétition économique et technologique avec les autres pays (Chine et États-Unis) et les grandes puissances de la *tech*. La « souveraineté » technologique française et européenne sont en jeu dans la course au numérique.

Alors que la Russie et la Chine ont encouragé le développement d'acteurs nationaux dans le domaine du numérique, la France et l'Union européenne demeurent dans un état de vassalité technologique vis-à-vis des acteurs américains et même israéliens pour le numérique. À cet égard, le Règlement général de protection des données (RGPD) adopté le 27 avril 2016, s'il constitue une nécessaire affirmation de la souveraineté des États-membres de l'Union européenne sur leurs ressources numériques, ne saurait pallier l'infériorité de leurs acteurs privés face aux géants américains, voire chinois (*Repenser la défense face aux crises du 21e siècle*, IM, 2021).

Ces questions, comme le suggère la proximité des classes 7 et 3, vont de pair avec une réflexion sur l'évolution « interne » du système de protection sociale français, notamment par rapport aux mutations dans le monde du travail causées par l'économie numérique et les plateformes. Le cadre global agit sur le cadre national, en imposant une série de mesure de réglementation et adaptation.

La question posée ici est celle de la transformation du monde du travail par le numérique qui agit de manière indirecte sur le financement de la protection sociale en remettant en question le statut de salarié qui n'est pas au cœur du fonctionnement de l'économie numérique, mais sur lequel est fondé le financement de la protection sociale.

Les formes de travail sont en train de changer et de se diversifier, tandis que la protection sociale ne se transforme pas. Pire, elle agit comme un frein envers la nécessaire évolution du travail alors qu'elle devrait en être l'un des moteurs. (*Protection sociale : une mise à jour vitale*, IM, 2018)

L'idée de la transformation touche aussi les questions de la santé (classe 1) et de l'entreprise et de la recherche (classe 2). Dans le domaine de la santé publique, l'Institut prône une accélération du « virage numérique » pour combler le retard dans le déploiement de la télémédecine et dans le traitement et la valorisation des données de santé. D'autre part, la classe 2 suggère que le numérique devrait être un outil qui développe une continuité entre le monde de l'enseignement supérieur et de la recherche et celui de l'entreprise. « Former au numérique » dévient un impératif, surtout pour s'adapter aux exigences du marché du travail.

L'écosystème de l'enseignement supérieur doit ainsi avoir une ambition plus forte de fertilisation croisée entre le monde académique et le monde économique, en développant des outils numériques mutualisés (*Enseignement supérieur et numérique : connectez-vous !*, IM, 2017).

⁹ En observant la distribution des classes, nous remarquons que la question des algorithmes et celle de la santé tendent à ne pas se croiser. Le facteur 2 (fig.2, axe des ordonnés) montre une certaine distance entre les deux questions.

Sobriété ou souveraineté ?

L'analyse comparée a fait émerger des approches assez différentes, voire antipodiques. The Shift Project aborde la question du numérique dans la perspective de la décarbonation, en proposant un imaginaire de la « sobriété numérique ». Le numérique est pensé comme une opportunité, mais à condition d'adapter les usages aux contraintes des objectifs climatiques. En revanche, l'imaginaire de la numérisation de l'Institut Montaigne tend à investir le numérique d'un rôle stratégique : les questions de la « souveraineté technologique » et de la compétition économique priment sur les autres problématiques. Ces résultats s'expliquent avec les différents positionnements idéologiques des deux think tanks. Toutefois, deux remarques s'imposent.

La première remarque concerne une certaine difficulté de penser les questions de la sobriété et de la souveraineté *ensemble*. En effet, dans le cas de The Shift Project, la sobriété est reliée avant tout à la nécessité de limiter les émissions, elle n'est quasiment jamais directement associée à la possibilité de réduire les dépendances technologiques et économiques des autres pays. Cette question reste en arrière-plan. Cela s'explique peut-être par une certaine volonté de The Shift de ne pas connoter politiquement son activité, à travers une question, celle de la « souveraineté », déjà très chargée de significations. L'« impératif » de la sobriété (Flipo, 2020) reste plutôt déconnecté de celui de la souveraineté, alors que les deux questions pourraient théoriquement être développées ensemble.

La deuxième remarque renvoie au fait que, contrairement à nos hypothèses, le lien « positif » entre transition numérique et transition écologique est peu ou pas développé dans les textes étudiés. Dans les textes de l'Institut Montaigne, contrairement à nos attentes, le numérique n'est quasiment jamais présenté comme un instrument utile pour la gestion des ressources à l'heure des urgences écologiques¹⁰. La convergence entre transition écologique et numérique (Demailly *et al.*, 2017), n'émerge pas de manière évidente dans la production de l'Institut Montaigne. On remarque, plutôt, le recours à des arguments « classiques », de nature économique et géopolitique, qui contournent presque totalement la dimension écologique du numérique. Le couplage éco-numérique est peu présent, voir absent dans l'imaginaire de la numérisation de l'Institut Montaigne. Cela nous semble plutôt intéressant si l'on considère que les discours écologiques tendent souvent à être « récupérés » pour justifier et relancer le processus de numérisation. Dans le cas observé, en revanche, on passe d'une critique des impacts écologiques du numérique (The Shift Project) à un imaginaire, celui de l'Institut Montaigne, qui tend surtout à « oublier » et ne pas traiter la dimension matérielle, énergétique et environnementale du numérique, au profit d'une attention pour les questions sociotechniques et économiques dans le contexte global¹¹.

Conclusion

Cette brève analyse nous a permis de comparer les positions antithétiques de The Shift Project et de l'Institut Montaigne et de proposer quelques pistes de recherche. Si notre étude reste plutôt limitée, en raison du corpus et des choix méthodologiques, elle permet néanmoins de faire émerger la polarisation de certaines visions autour de la numérisation de la société. En particulier, l'analyse nous montre que les réflexions sur les enjeux économiques et stratégiques du numérique tendent à ne pas prendre en considération la dimension écologique du numérique. Les questions de la sobriété et de la souveraineté tendent alors à ne pas se croiser, comme si

¹⁰ Seule exception dans l'IM, l'emploi du numérique pour la transition énergétique (ex. *smart grid*). Voir *Transition énergétique : faisons jouer nos réseaux* (IM, 2019).

¹¹ Par exemple, dans la note *L'Europe et la 5G : passons la cinquième !* (2019), l'IM traite la 5G comme une technologie de rupture qui impose un « impératif de développement rapide ». Même sur une technologie comme la 5G, au centre des controverses en France, la question écologique n'est pas posée, ni en positif ni en négatif.

elles étaient totalement indépendantes. Cela renvoie finalement à la dimension politique des visions des think tanks, une dimension qui, quoique occultée, réémerge dans les stratégies discursives.

Bibliographie

- Castoriadis, C. (1975). *L'institution imaginaire de la société*. Paris : Seuil.
- Defilippi, F. (2022). Il n'y a pas d'alternative : les imaginaires de l'innovation dans les discours d'Emmanuel Macron. *Interfaces numériques*, 11(1). Consulté sur : <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.4755>
- Demailly, D., Francou, R., Kaplan, D., Saujot, M. (2017). Faire converger les transitions numérique et écologique. *Annales des Mines - Responsabilité et environnement*, 3(87), 13-17.
- Desmoulin, L., Seignobos, É. (2017). Un think tank dans son art du lobbying et de la prescription : la défense du modèle mutualiste par l'Institut Montaigne. *Études de communication*, 49, 73-88. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/edc.7106>
- Desmoulin, L. (2022). Les *think tanks* : des stratégies d'influence politique entravées par une raison d'être ambiguë et contestée. *Hermès. La Revue*, 89, 72-75.
- Fliipo, F. (2020). *L'impératif de la sobriété numérique : l'enjeu des modes de vie*. Paris : Editions Matériologiques.
- George, E. (dir.). (2019). *Numérisation de la société et enjeux sociopolitiques I. Numérique, communication et culture*. London : ISTE éditions.
- Gras, A. (2013). *Les imaginaires de l'innovation technique*. Paris : Editions Manucius.
- Hughes, T.P. (1993). The Evolution of Large Technological Systems. Dans T. Pinch, W.E. Bijker , T.P. Hughes T.P. (dir.), *The Social Construction of Technological Systems*, Cambridge : MIT Press, 51-82.
- Institut Montaigne. (2017, juin). *Enseignement supérieur et numérique connectez-vous !* Consulté sur : <https://www.institutmontaigne.org/ressources/pdfs/publications/enseignement-superieur-et-numerique-rapport.pdf>
- Institut Montaigne. (2018, mars). *Protection sociale : une mise à jour vitale*. Consulté sur : <https://www.institutmontaigne.org/ressources/pdfs/publications/protection-sociale-une-mise-a-jour-vitale-rapport.pdf>
- Institut Montaigne. (2019, mai). *L'Europe et la 5G : passons la cinquième !* Consulté sur : <https://www.institutmontaigne.org/ressources/pdfs/publications/leurope-et-la-5g-passons-la-cinquieme-partie-1-note.pdf>
- Institut Montaigne. (2020, mars). *Algorithmes, contrôle des biais S.V.P.* consulté sur : <https://www.institutmontaigne.org/ressources/pdfs/publications/algorithmes-controle-des-biais-svp.pdf>
- Institut Montaigne. (2021, février). *Repenser la défense face aux crises du 21^e siècle*. Consulté sur : <https://www.institutmontaigne.org/ressources/pdfs/publications/repenser-la-defense-face-aux-crisis-du-21e-siecle-rapport.pdf>
- Jasanoff, S., Kim S.H. (2015). *Dreamscapes of Modernity. Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Mattelart, A. (2018). *Histoire de la société de l'information*. Paris : La Découverte.
- Martuccelli, D. (2016). L'innovation, le nouvel imaginaire du changement. *Quaderni*, 91, 33-45.
- Miège, B. (2020), *La numérisation en cours de la société. Points de repères et enjeux*. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.
- Moreno, M., Ratinaud, P. et Marchand, P. (2017). Le traitement de la crise économique par les agences de presse : Une comparaison France/Espagne. *Mots*, 115, 51-72. Consulté sur :

<https://doi.org/10.4000/mots.22927>

- Ratinaud, P., Marchand, P. (2015). Des mondes lexicaux aux représentations sociales. Une première approche des thématiques dans les débats à l'Assemblée nationale (1998-2014). *Mots*, 108, 57-77. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/mots.22006>.
- Reinert, M. (1983). Une méthode de classification descendante hiérarchique : application à l'analyse lexicale par contexte. *Les cahiers de l'analyse des données*, 8(2), 187-198.
- Robert, P. (2015). L'imaginaire des TIC en questions. *Interfaces numériques*, 4(2), 209-222. <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.520>
- The Shift Project. (2018). *Pour une sobriété numérique*. Consulté sur : <https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2018/11/Rapport-final-v8-WEB.pdf>
- The Shift Project. (2019, juillet). *Climat : l'insoutenable usage de la vidéo en ligne*. Consulté sur : <https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2019/07/2019-01.pdf>
- The Shift Project. (2020, octobre). *Déployer la sobriété numérique*. Consulté sur : https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2020/10/Deployer-la-sobriete-numerique_Rapport-complet_ShiftProject.pdf
- The Shift Project. (2021, mars). *Impact environnemental du numérique : tendances à 5 ans et gouvernance de la 5G*. Consulté sur : https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2021/03/Note-danalyse_Numerique-et-5G_30-mars-2021.pdf
- Vial S. (2013). *L'Être et l'écran : comment le numérique change la perception*. PUF.

Vers une sobriété alternative ? Une approche communicationnelle des plateformes
coopératives à l'heure de la sobriété numérique
Towards an alternative sobriety? A communicational approach of cooperative platforms in
the age of digital sobriety

Nicolas Peirot
Université Sorbonne Paris Nord, LabSIC
nicolas.peirot@univ-paris13.fr
Salma El Bourkadi
Université Sorbonne Paris Nord, LabSIC
salmaelbourkadi20@gmail.com

Mots-clés : plateformes coopératives ; sobriété numérique ; dispositif participatif ; pouvoir d'agir ; travail

Keywords: cooperative platforms; digital sobriety; participatory dispositive; work

Résumé

Cette communication propose d'identifier, de comprendre et d'analyser les enjeux communicationnels des plateformes coopératives à l'heure d'une injonction à la sobriété numérique. D'un côté, la sobriété est en effet soutenue par des discours experts et promue par la puissance publique comme une dimension de la transition écologique. De l'autre, le coopérativisme de plateforme se présente comme un contre-mouvement aux excès du capitalisme de plateforme. Il s'agit alors de comprendre, à partir d'une recherche exploratoire, si un tel contexte est favorable au développement de ces organisations s'inscrivant dans la perspective des communs numériques.

Abstract

This paper proposes to identify, understand, and analyze the communicational stakes of cooperative platforms in a time of injunction to digital sobriety. On the one hand, sobriety is supported by expert discourses and promoted by public authorities as a dimension of ecological transition. On the other, platform cooperativism presents itself as a countermovement to the excesses of platform capitalism. Based on exploratory research, our aim is to understand whether such a context contributes to the development of these organizations, which are part of the digital commons.

Vers une sobriété alternative ? Une approche communicationnelle des plateformes coopératives à l'heure de la sobriété numérique

Nicolas Peirot et Salma El Bourkadi

Cette communication propose d'identifier, de comprendre et d'analyser les enjeux communicationnels des plateformes coopératives dans un contexte de multiplication des injonctions à la sobriété numérique. Nous définissons ces plateformes comme des organisations s'inscrivant dans les formes de gouvernance démocratique et les finalités d'intérêt général de l'économie solidaire. Si le mouvement du « coopérativisme de plateforme » (Scholz, 2017) n'interroge pas directement les enjeux environnementaux du numérique, il se présente néanmoins comme une alternative aux excès du capitalisme de plateforme.

Ce dernier renvoie en effet à un écosystème de plateformes « intermédiaires » monopolisant des secteurs d'activité par l'extraction de données (Srnicek, 2018). Tout l'enjeu consiste alors à créer et maintenir une position hégémonique à travers plusieurs moyens : la diversification des services et produits (Apple s'étend par exemple aux secteurs de la santé ou de la banque), l'innovation technologique (Google se positionne sur les intelligences artificielles génératives), l'investissement (Microsoft investit dans ChatGPT, Uber dans la voiture autonome), le lobbying et la géopolitique (comme en témoigne les récentes visites d'Elon Musk en Chine ou en France). De ce point de vue, le capitalisme de plateforme est non seulement consommateur de données mais il accélère aussi la production et le renouvellement des équipements et des infrastructures qui soutiennent le numérique. Dans un contexte d'urgence écologique et climatique, il apparaît pertinent scientifiquement et socialement de comprendre et d'analyser les modalités d'organisation d'une critique pointant le caractère réifiant, extractiviste et non-durable du capitalisme de plateforme.

Suite à l'adoption, en 2021, d'une loi sur la « réduction de l'empreinte environnementale du numérique »¹ (dite « loi REEN »), cette communication propose alors d'interroger les tensions que suscite l'injonction à la sobriété numérique au sein des organisations du coopérativisme de plateforme. Après avoir souligné le potentiel de ces dernières du point de vue de la transition socio-écologique, nous montrerons les difficultés éprouvées par ces acteurs alternatifs dans la prise en compte d'une norme techno-centrée.

Du capitalisme de plateforme aux plateformes coopératives

La littérature sur le capitalisme de plateformes s'intéresse à la marchandisation des données et des contenus (Casilli, 2015), aux enjeux de l'opacité algorithmique (Bullich et Clavier, 2018), à l'internationalisation des GAFAM (Bouquillion et Ithurbide, 2021), aux conditions des travailleurs de plateformes (Abdelnour et Meda, 2019) et aux idéologies déployées pour susciter l'adhésion des internautes, dont celle de l'*empowerment* (Bouquillion et Matthews, 2010). Celle-ci se traduit par une instrumentalisation du pouvoir d'agir des internautes (Peirot, 2021) et masque une communication organisationnelle hyper-rationalisée, peu soucieuse de la complexité des situations et source de souffrance au travail (El Bourkadi, 2021).

À l'inverse, le mouvement du coopérativisme de plateforme semble porteur d'un pouvoir d'agir social et politique au sens où il vise un ré-encastrement social de l'économie (Vercher-Chaptal et al., 2021). Ce mouvement alternatif se présente d'abord comme une « utopie réelle en action » (Compain, 2021 : 26), prenant forme à travers des réseaux militants, des plateformes et des expérimentations dans un contexte de domination des plateformes capitalistiques. L'activité économique est alors conçue comme un moyen de mener des actions citoyennes (par

¹ LOI n° 2021-1485 du 15 novembre 2021 visant à réduire l'empreinte environnementale du numérique en France. URL : <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000044327272>

exemple, à travers une organisation offrant de meilleures conditions d'activités aux travailleurs de plateforme). Le développement du pouvoir d'agir se manifeste dans les modalités de mise en œuvre de ces finalités d'intérêt général. Le modèle coopératif repose sur une gouvernance démocratique intégrant tout ou partie des parties-prenantes de l'organisation (usagers-consommateurs, travailleurs, collectivités territoriales, associations, communautés locales). Cette gouvernance participe notamment d'une lutte pour la reconnaissance des travailleurs de plateformes qui acquièrent ainsi « *la double qualité de salarié et de sociétaire afin qu'ils puissent participer aux décisions qui engagent le pilotage de l'organisation qui les emploie* » (Vercher-Chaptal et al., *ibid.*).

Un « commun » au service de la sobriété numérique ?

À priori, ce modèle situé à la croisée des communs numériques et de l'économie solidaire est adapté à la promotion d'une économie numérique en phase avec le défi de la transition socio-écologique. D'une part, ces initiatives renvoient à l'élaboration d'alternatives éthiques aux modèles marchands dominants mais aussi à l'invention de nouvelles formes économiques centrées sur les besoins (Vercher-Chaptal et Eynaud, 2022). D'autre part, ce modèle de gouvernance démocratique concerne non seulement les orientations et règles de fonctionnement de l'organisation mais aussi, de façon directe ou non, le service numérique qu'elle propose. De ce point de vue, les plateformes coopératives impliquent un « dispositif participatif » (Christophe, 2021) incarné dans des assemblées générales ou des groupes thématiques, propice au développement de la capacité d'agir technique des usagers. Par ce terme, emprunté au philosophe Andrew Feenberg (2014), nous voulons signifier que ce type de gouvernance rend possible une intervention des membres sur les normes de l'intermédiation, qu'elles soient de nature organisationnelles (tarifs, commissions, partenariats) ou sémiotiques et symboliques (design du site web, architextes).

Cette forme de gouvernance, impliquant au moins une mise en discussion locale des choix technologiques, semble donc appropriée au développement d'un numérique plus sobre. Et ce d'autant plus que la sobriété numérique constitue un discours en cours de cristallisation dans l'opinion publique (Pascual Espuny, 2017). Cette dynamique est notamment alimentée par le courant de l'écologie politique qui valorise également une plus grande contrôlabilité des techniques et des outils (Illich, 1973). Cependant, si cette approche critique se retrouve dans une sobriété numérique définie comme une transformation sociale des « modes de vie » (Flipo, 2021), la notion demeure fragile. En Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), elle est analysée comme une « norme de conciliation » en devenir, à l'instar du développement durable (Hoang, Mellot et Prodhomme, 2022). Cela conduit notamment Laurence Allard et Alexandre Monnin à l'approcher comme une notion « *mal-définie* », reconduisant « *l'imaginaire technologique de l'innovation sans fin* » (Monnin et Allard, 2020) et par conséquent pauvre en pouvoir d'agir.

Interroger les liens normes émergente et dispositifs participatifs

Si la notion est marquée par une certaine ambiguïté, notons qu'elle renvoie désormais aussi à un appareil normatif puissant à destination des usagers et des organisations. La sobriété numérique est en effet promue par la puissance publique comme une dimension de la transition écologique. Nous avons donc souhaité interroger cette injonction comme un contexte favorable au développement des organisations s'inscrivant dans le coopérativisme de plateforme.

Cette question s'est élaborée dans le cadre d'une recherche exploratoire (janvier – mai 2023) au cours de laquelle nous avons cherché à saisir de façon croisée : 1) la place des initiatives relevant des « communs numériques » (Vercher-Chaptal *et al.*, 2021), et notamment celles liées

au coopérativisme de plateforme, dans la cristallisation de la sobriété numérique. Cette première phase se fonde sur une série d'entretiens avec des acteurs experts de la sobriété numérique (formateurs, consultants, journalistes, chercheurs) ainsi que des acteurs politiques engagés sur la transition écologique (n=9) ; 2) en parallèle, nous avons cherché à saisir la performativité de ces discours experts dans le cadre des processus info-communicationnels de trois plateformes coopératives à travers une observation de leurs sites web et d'entretiens avec leurs acteurs (fondateurs, chargée de communication ; n=3). Ces cas illustrent trois types idéaux de critiques du capitalisme de plateforme. La première de ces critiques est sociale et part de la question de la protection des travailleurs de plateforme. Elle est incarnée par la plateforme de VTC *Maze* et son fondateur, Brahim Ben Ali, initiateur du premier syndicat de chauffeurs. La deuxième critique est associée à la culture du logiciel libre et part de la question de la mise en commun des ressources numériques. Dans l'étude de cas, il s'agit de la plateforme *CoopCircuits* fondée sur la mise en place d'un outil issu du libre à destination acteurs des circuits-courts (AMAP, épicerie coopérative, boutiques à la ferme). Enfin, la troisième critique peut être qualifiée de « *slow* » au sens où elle remet en cause les rythmes imposés par le capitalisme de plateforme. Cette dernière est incarnée par la plateforme *Les Oiseaux de Passage* qui promeut « l'hospitalité » face au tourisme de masse alimenté par des acteurs comme Airbnb et Booking. Ce terrain a fait l'objet d'une analyse de contenu inductive (64 verbatims experts, 34 verbatims professionnels et 24 captures sur les plateformes codés) permettant de souligner les croisements et tensions entre la cristallisation de la sobriété numérique et les organisations du coopérativisme de plateforme.

Sobriété numérique : l'empreinte environnementale au détriment des communs ?

La cristallisation de la sobriété numérique se déroule dans un contexte marqué par une méfiance vis-à-vis du développement durable. Cela se traduit par une dénonciation systématique des instrumentalisation de la sobriété numérique. Les discours témoignent de références récurrentes aux stratégies RSE, pour lesquelles la sobriété numérique constitue « *une victoire facile pour réduire l'empreinte et les coûts* » (formateur), à la « *journée mondiale du nettoyage des boîtes mails* » qui « *institutionnalise le greenwashing numérique* » (spécialiste des TIC vertes) ou encore au risque de reconduire l'imaginaire de la « *croissance verte* » (chercheur en philosophie).

La sobriété numérique demeure donc bien une notion polysémique. Sa réduction à une démarche gestionnaire de limitation de l'empreinte environnementale du numérique suscite des contre-discours visant à la politiser, comme l'illustre le propos de cette journaliste :

« Il y a vraiment un truc autour de la décarbonation dans la sobriété numérique mais c'est une approche très ingénieure, chiffres, statistiques. Mais il n'y a pas de problématique politique du numérique [...] On reste dans une équation mathématique de la sobriété. ».

Cette conflictualité ne facilite pas l'inscription des communs numériques et des plateformes coopératives dans la sobriété numérique. Au-delà d'un déficit de connaissance, le cadrage du débat autour du calcul de « l'empreinte » tend à marginaliser le mouvement. C'est par exemple le cas de ce spécialiste des TIC vertes qui conditionne les initiatives alternatives à l'évaluation de leur « impact » :

« Il faut faire ce que font les scientifiques, des analyses du cycle de vie comparatives multi-critères [...] qui permettent de valider que le recours au numérique pour proposer une alternative civic-tech par exemple contribue au passage à réduire des impacts environnementaux. ».

Ou encore ce chercheur promoteur des *low tech* lorsqu'il évoque les communs numériques :
« *Les gorziens ont mis beaucoup de temps à admettre que le numérique c'est une machine comme une autre et que ça pollue comme les autres et qu'il n'y a pas tant que ça de rupture.* ».

Les acteurs les plus prompts à interroger le rôle des initiatives alternatives sont finalement ceux qui, dans leur activité, se confrontent directement à la construction du consensus. C'est par exemple le cas de ce responsable d'une mission publique autour du numérique écoresponsable lorsqu'il explique :

« *[...] on a besoin de gens comme Framasoft et autres. On a quand même besoin du numérique pour s'interconnecter, échanger des informations et qu'il y ait une offre différente et respectueuse des gens, de la vie privée [...]. Il ne faut pas jeter bébé avec l'eau du bain.* ».

Si les communs numériques sont associés à un héritage positif, le lien avec les plateformes coopératives ne semble cependant pas spontané.

Les plateformes coopératives et l'injonction à la sobriété

Cette marginalité peut s'expliquer par des dimensions endogènes au mouvement qui limitent sa visibilité : hétérogénéité des acteurs ressources limitées et légitimité en cours de construction dans le champ de l'économie sociale et solidaire (Compain, 2021). Surtout la conception d'une plateforme coopérative s'inscrit dans un contexte d'hégémonie des plateformes capitalistiques. Si l'invention de nouvelles formes économiques demeure un cap, ces plateformes sont néanmoins contraintes de se positionner en contre de logiques prédatrices. C'est le cas de *CoopCircuits* et *Les Oiseaux de Passage* qui entendent proposer des modèles alternatifs à la monopolisation des circuits courts et du voyage. C'est le cas de *Maze* dont la naissance est liée au conflit des chauffeurs VTC avec Uber et aux effets délétères de l'ubérisation.

Cette dimension oppositionnelle conduit les acteurs coopératifs à concevoir leur service numérique dans un contexte marqué par les normes de l'intermédiation numérique efficace des géants du secteur. Les trois plateformes étudiées tendent alors, de façon durable ou non, à s'aligner sur ces dernières, notamment du point de vue du design. Ce processus, contraint, représente un poste de dépense conséquent, comme l'explique ce fondateur :

« *Cette année on va être en déficit car il y a plusieurs dépenses, par exemple l'achat d'une plateforme numérique qui coûte 200 000 euros.* ».

Il s'agit également d'un travail chronophage qui ne peut pas supporter l'intervention directe des sociétaires dans la conception du service numérique ; laquelle est prise en charge par un webdesigner ou déterminée par un site web préformaté (dit « en marque blanche »). Cela n'empêche pas les sociétaires de discuter et de valider collectivement, notamment en assemblée, des normes organisationnelles et sémiotiques alternatives à celle du capitalisme de plateforme. Dans le cas de *Maze*, le service repose sur des chauffeurs sociétaires et formés à l'éco-conduite. Dans le cas de *CoopCircuits* le dispositif repose sur un outil *open source* et libre (Open Food Network). Quant aux *Oiseaux de passage*, après avoir cherché à s'aligner sur les normes techniques et sémiotiques d'acteurs comme Booking, les sociétaires ont approuvé une démarche de « dénumérisation » de la plateforme. Le fondateur décrit cette dernière comme un retour aux principes du web social. Il s'agit de s'extraire des logiques du tourisme de masse, accélérées par plateformes capitalistiques et ici interprétée dans le sens d'une réduction du volume de données collectées et calculées :

« On est une plateforme poétique au sens où il n'y a quasiment plus de données structurées. Aujourd'hui on en a plus que vingt [...] et après tout le reste ce sont des données incalculables. Ça va être des photos, des textes, des livres d'or, des textes écrits à la main, des dessins, des cartes sensibles des récits des personnes. ».

Ces processus relèvent bien d'une numérisation critique au sens où ils impliquent une intervention citoyenne dans la conception du service. Malgré cela, les acteurs interrogés n'associent pas cette approche à la sobriété numérique. La notion est en effet assimilée à une maîtrise calculatoire de l'empreinte environnementale d'un service numérique. La sobriété est alors considérée comme hors d'atteinte compte tenu du processus de conception (ressources économiques limitées, faible connaissance du sujet de la part des sociétaires, prestataire pas ou peu formés à la question). Le calcul de l'empreinte environnementale du service est aussi, dans certains cas, considéré comme une donnée non-pertinente pour la conception et l'évaluation d'un projet s'inscrivant dans la perspective des communs. C'est notamment ce qu'exprime cette chargée de communication :

« [La sobriété numérique] reste une zone sombre, elle ne me parle pas. Dans tous les cas toute activité humaine a un impact et c'est la balance entre l'effet positif et l'effet négatif qui compte vraiment dans le calcul de la sobriété. ».

Si sobriété il y a, elle est donc moins numérique que politique aux yeux des acteurs interrogés. Les plateformes coopératives justifient en effet leur contribution à la transition socio-écologique par l'invention participative d'une forme économique solidaire. La sobriété est alors liée à la finalité d'intérêt général poursuivie qui conduit ces organisations à s'inscrire dans des logiques d'intelligence territoriale, de complémentarité avec les services publics, de pédagogie critique ou de promotion d'une consommation engagée. Elle est également perçue comme liée au modèle démocratique de gouvernance, considéré comme la source d'un pouvoir d'agir numérique et éco-citoyen.

L'injonction à la sobriété numérique ne semble alors pas spécifiquement participer du développement du mouvement des plateformes coopératives. La notion peut, dans certains cas, renvoyer à des pratiques jugées positives. Cependant, la dimension technique et calculatoire associée à la sobriété numérique est perçue comme un facteur d'affaiblissement du pouvoir d'agir des sociétaires. D'une part parce qu'elle implique des ressources supplémentaires dont ne disposent pas ces organisations confrontées au défi de la pérennisation. D'autre part, parce que cette approche de la sobriété numérique implique l'introduction d'une expertise possiblement déroutante pour la mise en œuvre de la participation. Rappelons en effet que cette dernière repose sur des dispositifs contraints par le temps (celui de l'engagement, souvent bénévole) ou l'argent (nécessaire pour se réunir et apprendre ensemble).

Conclusion

Cette recherche exploratoire souligne finalement un paradoxe. La cristallisation de la sobriété numérique semble s'orienter vers des discours techno-centrés où s'hybrident et se contredisent différentes approches : 1) gestionnaire (le numérique sobre, notamment promu par les tenants de l'éco-conception web) ; 2) décroissante (devenir sobre en numérique à l'échelle d'une société) ; 3) design (une sobriété basse en numérique voire post-numérique, comme le suggèrent, par exemple, les travaux sur les numériques situés (Nova et Roussilhe, 2020)). Cette dynamique ne semble pas bénéficier de manière directe au mouvement du coopérativisme de plateformes.

Notre enquête exploratoire ouvre alors plusieurs pistes de recherche. Elle interroge en premier lieu la place accordée aux modèles socio-économiques du numérique dans l'éducation à la

sobriété numérique promu par la loi REEN. La multiplication des formations à destination des publics scolaires, universitaires et organisationnels dessine, à ce niveau, un terrain pertinent pour observer et analyser la signification de la sobriété numérique et son évolution. Par ailleurs, cette recherche ouvre à un approfondissement communicationnel de la place des communs numériques dans la transition socio-écologique. Par l'importance qu'elles accordent à la question des finalités de l'activité économique, les plateformes coopératives constituent un terrain idéal de ce point de vue. Dans quelle mesure leurs dispositifs participatifs peuvent-ils constituer des espaces d'apprentissage éco-citoyen ? Dans quelle mesure peuvent-ils constituer des lieux de problématisation de la place du numérique dans la transition écologique ? Ces deux questions semblent cruciales pour des organisations qui cherchent à se différencier et à pérenniser leur activité face à des acteurs transnationaux toujours plus puissants.

Bibliographie

- Abdelnour, S. et Méda, D. (2021). *Les nouveaux travailleurs des applis*. PUF.
- Monnin, A. & Allard, L. (2020). Ce que le design a fait à l'Anthropocène, ce que l'Anthropocène fait au design. *Sciences du Design*, n°11, 21-31.
- Bouquillion, P. et Matthews (2010). Chapitre 3. La construction idéologique d'une nouvelle économie collaborative : légitimation d'un projet néo-industriel et légitimation du capitalisme. Dans *Le web collaboratif. Mutations des industries de la culture et de la communication*. PUG.
- Bouquillion, P. & Ithurbide, C. (2021). La globalisation culturelle et les nouveaux enjeux d'hégémonie à l'heure des plateformes : le cas indien. *Réseaux*, n° 226-227, 71-98.
- Bullich, V. & Clavier, V. (2018). Production des données, « Production de la société ». Les Big Data et algorithmes au regard des Sciences de l'information et de la communication. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 19(2), 5-14.
- Casilli, A. A. (2015). Digital labor : Travail, technologies et conflictualités. Dans *Qu'est-ce que le Digital Labor ?* Ina éditions.
- Christophe, C. (2021). Les dispositifs participatifs : une modalité de l'apprentissage organisationnel. *Recherches en communication*, n° 52, 55-76.
- Compain, G. (2021). *Les plateformes coopératives : le projet et l'expérimentation d'alternatives démocratiques du capitalisme numérique*. Thèse de doctorat en sociologie. Université Paris Sciences et Lettres.
- El Bourkadi, S. (2021). *Plateformes numériques et santé au travail : le cas des chauffeurs VTC*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication. Hesam université.
- Feenberg, A. (2004). *(Re)penser la technique. Vers une technologie démocratique* (traduction d'A-M. Dibon, révisée par A. Caillé et P. Chanial). La Découverte/M.A.U.S.S.
- Fliipo, F. (2020). *L'impératif de la sobriété numérique : L'enjeu des modes de vie*. Éditions Matériologiques.
- Hoang, A-N., Mellot, S., Prodhomme, M. (2022). Le numérique questionné par l'éthique située des écologies politiques. *Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, n° 25. Consulté sur : <https://journals.openedition.org/rfsic/13239>
- Illich, I. (1973). *La convivialité*. Éditions du Seuil, essais.
- Nova, N. & Roussilhe, G. (2020). Du low-tech numérique aux numériques situés. *Sciences du Design*, n° 11, 91-101.
- Pascual-Espuny, C. (2021). La communication environnementale, au cœur des humanités environnementales. *Questions de communication*, n° 41. Consulté sur : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.28993>
- Peirot, N. (2021). Le marketing de l'empowerment : une forme de rationalisation participative ? *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)*, n°3, 75-95.

- Scholz, T. (2017). *Le coopérativisme de plateforme : 10 principes contre l'ubérisation et le business de l'économie du partage* (traduction de P. Vion-Dury). FYP éditions.
- Srnicek, Nick. (2018). *Capitalisme de plateforme : l'hégémonie de l'économie numérique*. Lux éditeur.
- Vercher-Chaptal, C., Acosta Alvarado A. S., Aufrère, L., Brabet J., Broca, S. et al. (2021). *There Are Platforms as AlternativeS. Entreprises plateformes, plateformes collaboratives et communs numériques*. [Rapport de recherche] DARES - Ministère du Travail, de l'Emploi et du Dialogue social, DREES. Consulté sur : <https://hal-lara.archives-ouvertes.fr/hal-03413930v1>
- Vercher-Chaptal, C. & Eynaud, P. (2022). 25. Plateformes numériques et contre-mouvement solidaire. Dans *L'économie solidaire en mouvement* (dir. Josette Combes). Érès.

ARTS • SIC • CULTURE
4^{ÈME} ÉDITION

23^{ÈME} CONGRÈS DE LA

SFSIC

SOCIÉTÉ FRANÇAISE DES SCIENCES
DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

LA NUMÉRISATION
DES SOCIÉTÉS

14-16 JUIN 2023

À L'IUT BORDEAUX-MONTAIGNE

Sous le patronage de
la Commission
nationale



Dans cette 4ème édition, Arts • SIC • Culture poursuit sa volonté de mise en culture des dynamiques de recherche en sciences de l'information et de la communication par l'intermédiaire d'une programmation artistique dédiée à la « numérisation des sociétés ». Expositions, courts-métrages, mapping vidéo, salon littéraire seront accompagnées de temps d'échanges sous différents formats de médiation (table-ronde, performances live, vernissages...) pour ouvrir un dialogues art-SIC autour des questions de circulation et de traçabilité de l'information en contexte numérique, de stockage et archivage des données numériques, d'usages des nouveaux médias, des langages de programmation informatique, des industries de contenus numériques et des pratiques de travail associées, des nouvelles technologies de l'information-communication et des problématiques liées (surveillance, hyper-connexion, économie de l'attention, ...). Pour favoriser des regards croisés sur la société numérisée de l'information-communication et sur les savoirs disciplinaires, nous aurons le plaisir d'accueillir des collectifs de recherche-crédation, des artistes-chercheurs indépendants, des plasticiens, des musiciens, des performers et des auteurs-réalisateurs.

14 JUIN • ŒUVRE DÉCOLLECTIVE

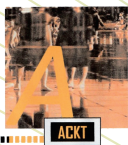
« Pix'aile »,

Hall IUT Renaudel | 14/06 à 08h30

Par ACKT avec Souli et les étudiants de l'IUT Bordeaux-Montaigne



© Pix'aile



Le collectif ACKT a sollicité Souliman Bannoudi, origamer signant ses créations « Souli », pour effectuer une œuvre collective, participative, pour laquelle chaque étudiant volontaire a réalisé au moins un oiseau de papier sur le modèle de celui de Souli. 400 oiseaux se répètent ainsi, devenant image commune et une, dont chaque élément pourrait être substituable à tout autre, si ce n'est le geste d'apprentissage modélisé mais peut-être finement maladroit ou heureux, et si ce n'est la signature cachée de l'agent. Mettant en tension le papier et le numérique, le pliage et le codage, l'intelligence collective entrée en création s'offre à la décomposition par prélèvement de chaque congressiste, décollant ainsi la pixaile et le pixel et lui rendant son envol.

14-16 JUIN • EXPOSITION

« Robert Escarpit, un aventurier dans le siècle (1918-2018) »

Salle 9 | du 14/06 au 16/06

Cette exposition est un élément issu du colloque international organisé à Bordeaux pour le centenaire de la naissance de Robert Escarpit. Elle s'organise en six panneaux qui décrivent les différentes facettes du personnage qui fut un des pionniers des sciences de l'information et de la communication en France. Angliciste, sociologue, littérateur, journaliste, comparatiste, théoricien de l'information et de communication, son œuvre est traduite en de nombreuses langues et se caractérise par une approche "nexialiste" (transdisciplinaire). Ce terme qu'il affectionnait le caractérise certainement.



© Droits réservés

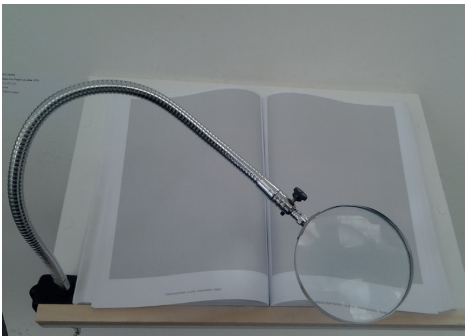
14-16 JUIN • EXPOSITION

« Info Data Art »

Plateau TV | du 14/06 (à partir de 14h) au 16/06

Par Marie-Laure Desjardins (coord.)

L'exposition Info Data Art réunit les œuvres de David Guez, Lauren Huret, Olga Kisseleva et Bérénice Serra, quatre artistes attachés à questionner les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Les œuvres réunies pour l'occasion, sous la coordination de Marie-Laure Desjardins (MICA, Université de Bordeaux-Montaigne), se consacrent tout particulièrement aux données numériques, et portent regards et interrogations sur les questions de circulation de l'information dans l'espace public, de traçabilité de l'information et des données, de l'organisation du travail dans les entreprises de contenus numériques et sur les langages de la programmation informatique.



© David Guez

David Guez Disque dur papier et Stèles binaires, 2014.

Le disque dur papier propose le stockage de données numériques sur un support « papier » via le rétrécissement du code informatique des fichiers, permettant ainsi une sauvegarde pérenne et un *reload* éventuel en cas de disparition de la version magnétique. Le disque dur papier pose la problématique de la fragilité d'une civilisation du « tout numérique » en proposant des alternatives sensibles et réalistes.

Le projet *Stèles binaires* stocke le code informatique (0 et 1) d'œuvres importantes de l'humanité sur des matériaux non-numérique (pierre, métal, papier...) en vue de leur restitution en cas de perte de la version numérique, partant du principe de fragilité des outils actuels de stockage numérique (durée de vie inférieure à 10 ans). Ainsi, le code gravé est « re-inscriptible » pour retrouver une version numérique en cas de perte.

David Guez est artiste, pionnier des nouveaux médias, et auteur. Depuis 1995, il réalise des projets artistiques dont les deux moteurs fondamentaux sont les notions de « lien » et de « public ». Ces deux approches lui ont permis d'inventer des « objets » et des « matrices » qui questionnent des sujets contemporains et leurs relations avec les nouvelles technologies.

Il aborde des thèmes aussi variés que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté et les questions d'archivage. Parmi ses derniers projets, *Une Intelligence Artificielle Collective*, qui lutte avec les IA de Google & Facebook, *Une crypto monnaie temporelle*, dont le temps est la base d'échange, une plateforme web indépendante d'artistes et d'auteurs, un casque de réalité virtuelle connecté au cerveau, un livre, *Le Collectif*.

<http://guez.org>

Lauren Huret Praying for my haters, 2019. Boucle vidéo 4K, 17' Création sonore : Antoine Bellini. Co-production : Centre Culturel Suisse Paris, Pro Helvetia

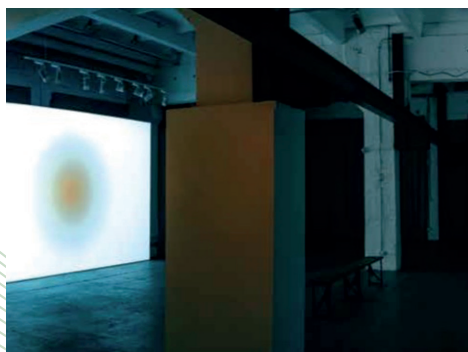
L'artiste Lauren Huret est partie à Manille aux Philippines, en juin 2018, afin d'enquêter sur le travail des modérateurs et modératrices de contenu, exposés à des milliers d'images traumatisantes chaque jour. Ces personnes, engagées par les entreprises des réseaux sociaux tels que Facebook, trient sans relâche les « contenus utilisateurs » pouvant circuler sur les plateformes en ligne et déterminent de leur libre circulation. Lauren Huret interroge les conséquences psychiques et physiques de ce travail à travers son concept « d'images maudites », ainsi que ses effets à long terme pour nos sociétés.

Lauren Huret (née en 1984) est une artiste, qui vit et travaille à Genève. Elle a étudié aux Beaux-Arts de Bordeaux et à la HEAD, Genève. Son travail visuel, ainsi que ses recherches, composés principalement de vidéos, d'installations, de performances et de collages, s'attachent à mettre en lumière les systèmes de croyance produits par nos dispositifs techniques et médiatiques. Elle a publié à ce jour cinq ouvrages dont « Artificial fear, Intelligence of Death », éd. Link, co-pub. Kunsthau Langenthal, Avril 2016 ; « L'âge des techniciens », avec Pacôme Thiellement, éd. Clinamen, Juin 2017 et « Praying for my haters », éd. CCS Paris, Février 2019.

<http://www.laurenhuret.com>



© Lauren Huret



© Olga Kisseleva

Olga Kisseleva Memory Garden, 2014. Interprétation artistique et visuelle des données captées sur des arbres à Kiev. Installation vidéo.

LISP est un langage de programmation informatique inventée par l'Américain John McCarthy en 1958, au MIT, et veut dire en anglais « bruissement » ou « babillage ». C'est ce langage qui est utilisé pour analyser la retranscription des signaux reçus par les capteurs posés sur les arbres. Le programme permet notamment de traduire en mots les signaux émis, rendant possible un entendement interspécifique entre les humains et les arbres. Pour *Memory Garden*, Olga Kisseleva a choisi de livrer une retranscription artistique et visuelle des mouvements intérieurs des arbres et s'est aussi intéressée à leurs données dendrochronologiques.

Olga Kisseleva est artiste-chercheuse (née en 1965), MCF HDR, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Elle opère principalement dans les domaines de l'installation, des sciences et des arts médiatiques. Son travail utilise divers médias dont la vidéo, la réalité virtuelle, le Web, la technologie mobile, et se décline le plus souvent sous forme de performances, d'installations et d'expositions interactives. L'artiste fait appel aux sciences exactes, ainsi qu'aux sciences politiques et sociales. Ses expériences, calculs et analyses respectent les méthodes du domaine scientifique en question. Cette façon d'aborder les environnements et les individus permet à Olga Kisseleva d'adopter une position inhabituelle, consistant à interroger, confronter ou tester afin d'imaginer et de réaliser diverses médiations, supports et modes de représentation. Des objets étranges comme des dispositifs étonnants dévoilent des univers invisibles, souvent peuplés de chiffres et de lignes de code, où le temps joue toujours un rôle important. Souvent, ses pièces interrogent une société hyperconnectée et consommatrice à l'excès.

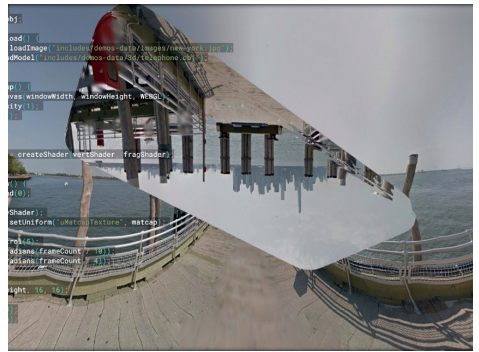
<https://www.instagram.com/olga.kisseleva/>

Bérénice Serra
Customs, 2020-2022
Collection de données, objets personnalisés, installation vidéo

« Vos données personnelles ont été prélevées sur l'étiquette de votre bagage, dans un train que vous avez pris récemment et dans lequel je me trouvais. » Pour *Customs*, Bérénice Serra se transforme en crawler. Un crawler est un insecte, un bot sur le net ou encore une personne qui récolte à la main des données personnelles (nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, e-mail) trouvées en dehors des circuits numériques, sur des étiquettes à bagage, afin de se constituer un répertoire. À la manière d'une publicité ciblée, l'artiste entre en contact avec les propriétaires des valises et leur propose de participer à la production d'une œuvre. Certains échanges tournent court, d'autres permettent la réalisation d'objets.

Bérénice Serra (née en 1990) est artiste-chercheuse basée à Caen (FR) et à Zürich (CH). Elle enseigne l'édition d'art et l'art numérique à l'École d'arts & médias Caen/Cherbourg, en Normandie. Artiste et chercheuse, elle développe des projets à la fois artistiques et théoriques qui interrogent les modes de conception, de production et d'échange des formes culturelles à l'ère numérique. En collectant des images générées par les utilisateurs, en concevant des livres hybrides avec les langages du web et en organisant des expositions sauvages avec des smartphones, elle s'intéresse essentiellement au problème de la publication – comment les contenus deviennent publics. En considérant les dispositifs numériques et les infrastructures techniques (smartphones, serveurs, plateformes, etc.) comme des moyens réticulaires de publication et d'édition, donnant aux individus de nouvelles forces d'émancipation, les recherches de Bérénice Serra se concentrent sur les enjeux esthétiques et sociopolitiques de l'expérience contemporaine de l'espace public.

<http://berenice-serra.com>



© Bérénice Serra

14-15 JUIN • AUTOUR DE L'EXPOSITION

Le 14/06 à 19h30 | Plateau TV : Vernissage

En présence des artistes et de Marie-Laure Desjardins, coordinatrice de l'exposition.

Le 15/06 à 10h30 & 15h30) et le 16/06 à 10h30 | Plateau TV : Performances musicales : une médiation en live (slam-rap & musique) par Fleyo & Titouan

Sous les mains du multi-instrumentiste autodidacte Titouan, la flûte traversière flirte avec le beatbox et les vents se mêlent aux cordes pour soutenir le verbe ciselé de Fleyo, figure du battle rap français au talent d'improvisateur reconnu. Usant de leur art comme outil de médiation culturelle, ces deux artistes nous inviteront, de leurs performances, à un autre regard sur l'exposition Info Art Data.



© Fleyo

14 JUIN • MAPPING VIDÉO

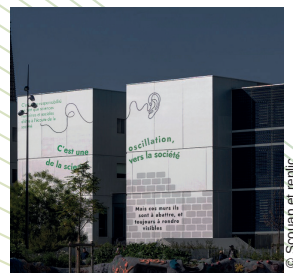
« Les Sciences humaines et sociales ont le droit de cité »

Jardins de l'IUT Renaudel | 14/06 à 22h30

Par SCOUAP et REPLIC

Vous êtes invités à participer à une œuvre collective sur le campus de l'IUT Bordeaux-Montaigne en co-créant un mapping-vidéo de 20 minutes sur les façades extérieures de l'IUT. Cette expérience participative a été pré-élaborée et préparée sur un semestre grâce au travail conjoint de l'artiste vidéo plasticien et performeur SCOUAP et des doctorants en sciences de l'information et de la communication de l'association REPLIC.

Cette projection, s'attachera à mettre en images, en sons et en lumières une réflexion portée par l'équipe doctorante : quelles idées, croyances et représentations collent à la peau des sciences humaines et sociales face aux sciences dites « dures » ? Réponses, débats et mises en discussions par le biais d'une performance vidéo, fruit d'un délicieux mélange entre technologies numériques, arts plastiques et design.



© Scouap et Replac

14-16 JUIN • COURTS-MÉTRAGES

« Après les Réseaux Sociaux »

Salle 10 | du 14/06 au 16/06

Par l'association After Social Networks (coord.)

After Social Networks est un groupe de recherche et de création indépendant qui interroge les pratiques et la culture numérique à l'heure des médias sociaux. Cette association organise séminaires, ateliers de création, journées d'études et travaille de manière rapprochée avec les centres d'art et les universités afin de favoriser des synergies entre les champs de la recherche académique et de l'art contemporain.

Films

© Dear Hacker

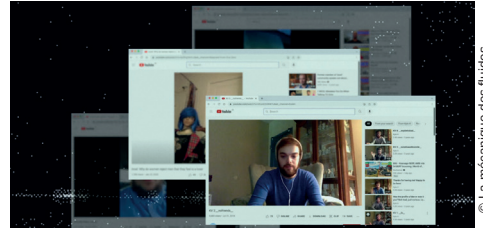


Dear Hacker, Alice Lenay, 2021, 60 minutes Projections en continu du 14/06 au 16/06 | Salle 10

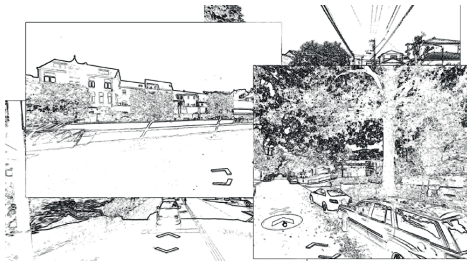
« Lorsque ma webcam s'est mise à clignoter sans raison, une fiction a soudainement pris forme : il y a quelqu'un... ou quelque chose. La stabilité dérangée de la lumière vaut pour un signe, un « coucou ». Mais rien n'est sûr, ce balancement anormal peut aussi bien être purement mécanique. Ce qui se trame alors, c'est mon propre désir d'y voir une activité attentionnelle : quelles entités, quelles présences pourraient en ce moment se loger dans ma webcam ? Quels sont les flux qui la traversent ? », Alice Lenay

La mécanique des fluides, Gala Hernandez Lopez, 2022, 38 minutes Projections en continu du 14/06 au 16/06 | Salle 10

En 2018, un incel (soit un célibataire involontaire) publie une lettre de suicide sur la plateforme Reddit avec pour titre « L'Amérique est responsable de ma mort ». La Mécanique des fluides est une tentative de trouver des réponses à ses mots. Une dérive virtuelle sur Internet à la recherche de ses traces numériques qui finit par être un voyage intérieur entre deux solitudes connectées.



© La mécanique des fluides



© GeoMarkr

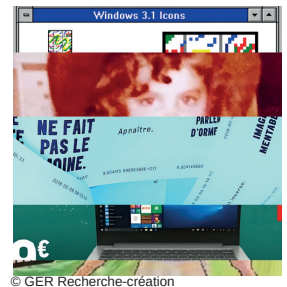
GeoMarkr, Chloé Galibert Laîné, 2022, 22 minutes Projection le 14/06 à 16h40 | Amphi Et présentation de l'exposition par Allan Deneuve, docteur de Université Paris 8 et Université du Québec à Montréal, qualifié en SIC.

« Après avoir passé des années à parcourir le monde avec sa caméra, Chris Marker a embrassé le monde en ligne comme une nouvelle scène pour ses explorations cinématographiques. Des années plus tard, en huis clos, des milliers de joueurs ont commencé à jouer à GeoGuessr, un jeu en ligne qui invite ses joueurs à parcourir le monde à travers leur écran d'ordinateur. Cet essai vidéo expérimental et polyphonique explore le passé et le présent des pratiques d'exploration du monde médiatisé. »

14-16 JUIN • EXPOSITION

« Sémio-gonie : fictions, langages, écrans » Hall de l'IUT Renaudel | du 14/06 au 16/06 Par le GER Recherche-crétion

Ce collectif de recherche (Laurence Allard, Étienne Candel, Pauline Escande-Gauquié, Gustavo Gomez-Mejia) est réuni autour d'une volonté commune d'ouvrir de nouvelles perspectives aux pratiques créatives en SIC et à leur interrogation en recherche. Praticiens d'une sémiologie ouverte et pragmatique, à la fois comme producteurs de signes et d'usages créatifs et comme interprètes des communications, ces artistes-chercheurs travaillent sur l'articulation entre ces postures, visant à produire de la recherche à partir de leurs pratiques artistiques autant que de nourrir ces pratiques par l'heuristique de la recherche.



© GER Recherche-crétion

Œuvres

« Comment regarder les écrans ? » Gustavo Gómez-Mejía

Cette question ne cesse de hanter Gustavo Gomez-Mejia. Des présentations et des publications chargées de captures de d'écran peuvent témoigner de son attachement à une certaine analyse sémio-sensible des matérialités numériques et de la vie sur Internet. Jusqu'où peut-on en parler sans montrer des bribes d'écrans ? Comment interroger la relation entre le chercheur et ses screenshots ? Trois travaux de "recherche-crétion" peuvent essayer de répondre autrement à ces questions. D'une part, l'œuvre textile « Le Chiffonnier des écrans: web memories and surviving screenshots (1997-2019) » (initialement présentée au colloque "The web that was" de l'université d'Amsterdam, 2019) essaie de retisser en diachronie l'archive numérique, la démarche méthodologique et le parcours biographique du chercheur. D'autre part, fruit d'une collaboration avec l'artiste et chercheuse colombienne Glenda Torrado, l'installation web de la "Corona Sound Machine" (présentée aux colloques Affect&SocialMedia 4.5 et Pandemix.mob, 2020) documente en chansons une mémoire vernaculaire latino-américaine de la pandémie de Covid vécue via Whatsapp. Enfin, trois séries de collages et GIFs smartphoniques - aux titres provisoires "Toucan Brise-écran", "Casper Memerich" et "Compusphynx" (en hommage à J. Perriault) - illustrent un travail en cours qui applique les techniques du cut-up aux screenshots de divers "contenus" de Twitter et Instagram (publicités anciennes et nouvelles, posts quotidiens,

numériques, sujets auxquels il a consacré une série de travaux académiques dont Les Fabriques de soi ? Identité et industrie sur le Web (MkF, 2016) et Le numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse (avec E. Souchier, E. Candel et V. Jeanne-Perrier, A. Colin, 2019). Suivant une approche d'inspiration sémiologique, il a été amené à prendre des milliers de captures d'écran pour assembler des corpus issus d'Internet au fil des dernières décennies. Entre collectes et collages de contenus plateformes, des pratiques de "recherche et création" - épanouies au sein du du GER éponyme et du collectif Sémiogonie - lui permettent aujourd'hui de réinterroger le statut de ces matériaux d'analyse et de documenter les contours d'une certaine condition numérique contemporaine.

« Éloge du quotidien ou la poétisation des réseaux sociaux »

Pauline Escande-Gauquié

Le projet littéraire que Pauline Escande-Gauquié diffuse sous l'avatar Apoline sur Instagram et Facebook depuis février 2020 est un web-feuilleton qui prend la forme de chroniques littéraires, de photographies intimes, de stories et autres contenus interactifs propres aux réseaux sociaux. Cet avatar pose deux questions autour du processus de poétisation en terrain numérique auxquelles cette exposition autour de l'éloge du quotidien tente de répondre, hors dispositif numérique. Celle du dé-jeu de la posture de chercheuse qui par la création d'un avatar livresque et intime amène une reconfiguration de la figure d'auctorialité et une dissémination de l'identité d'enseignante et chercheuse. Celle d'une écriture livresque se situant dans une sémiologie quotidienne de l'échappée. Elle consiste à comprendre comment mon le savoir universitaire en sémiologie et SIC permet d'interroger le processus poétique dans l'écriture et la publication d'un post intime et quotidien au sein des réseaux sociaux.

Pauline Escande-Gauquié est maîtresse de conférences, HDR en Sciences de l'information et de la communication à Sorbonne Université. Sémiologue de formation, ses recherches portent sur les transformations médiatiques dans la culture numérique, comme en témoignent ses derniers travaux publiés : Les défis numériques du cinéma français contemporain (Atlante, Paris, 2021), Les monstres 2.0, l'autre visage des réseaux sociaux (Éditions François Bourin, Paris, 2018, co-écrit avec Bertrand Naivin), Tous selfie (Éditions François Bourin, Paris, 2015). Dans ses recherches, une attention particulière est portée à la dimension « intime » des réseaux sociaux, c'est-à-dire à la façon dont s'y recomposent les relations entre singulier et collectif, individu et groupe, intime et public. Depuis février 2020, elle développe un projet littéraire sous le nom d'avatar Apoline sur Instagram et Facebook sorte de web-feuilleton prenant la forme de chroniques littéraires, de photos, de stories et autres contenus interactifs propres aux réseaux sociaux. Elle a publié plusieurs articles de recherche et création dans des revues universitaires et fait une exposition hors numérique en juin 2022 intitulée « Éloge du quotidien » lors de l'évènement Recherche et création : la sémiogonie en pratique. Elle a par ailleurs publié en décembre 2022 son premier essai-fiction sur la génération Y intitulé 37 printemps (Actualités Éditions) sous son nom Apoline. Elle co-porte le GER « Recherche et création » au sein des SIC et appartient au collectif Sémiogonie qui mêle recherche et pratique créative en terrain numérique.

« Medium is the message », Mobile Caméra Club

La pièce vidéo Medium is the message a été créée à l'occasion des doctorales SFSIC 2022 par le collectif Mobile Caméra Club, galerie dédiée aux pratiques et aux œuvres des artistes dits « mobiles ». Cette phrase emblématique de Marshall McLuhan a fait l'objet d'un appel et d'un travail de curation auprès d'une communauté de plus de 800 artistes photographes et vidéastes issus de la toile et du monde entier. Une quarantaine d'œuvres a été sélectionnée et montée pour composer une pièce vidéo virtuelle exclusive reflétant ce que l'art visuel mobile a à nous dire sur les médias.

15 JUIN • TABLE RONDE

« Interroger les données et les sociétés numérisées : à la croisée des regards Arts et SIC » Amphi 1 / Amphi (retransmission) | le 15/06 à 18h

Cécile Croce, Marie-Laure Desjardins et Émilie Bouillaguet (coord.)

Depuis 2018, les rencontres Arts • SIC • Culture s'installent au cœur des doctorales et des congrès de la SFSIC, proposant, par l'intermédiaire d'un programme artistique, de mettre en scène et en culture les dynamiques de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication, dans leur diversité. Dans le cadre de cette 4ème édition dédiée à la numérisation des sociétés, cette table-ronde invite artistes et enseignants-chercheurs en sciences de l'information et de la communication à discuter autour des œuvres de l'exposition Info Art Data consacrée aux données numériques, qui questionnent notamment la circulation et la traçabilité, le traitement et les usages, les contenus et les langages associés de l'information dans les sociétés numérisées.

15 JUIN • GALA

« Dîner au Musée »

Cap Sciences | le 15/06 à 20h

Le dîner de gala s'installe au cœur de Cap Sciences, Centre de culture scientifique, technique et industrielle (CCSTI) situé sur les bords de la Garonne, au pied du Pont Jacques-Chaban-Delmas à Bordeaux. Ce centre propose aussi des animations et d'expositions dédiées à la découverte et à la compréhension des phénomènes scientifiques, technologiques et industriels ; il ouvrira les portes de son exposition « Mini-monstres » à tous les participants du dîner de gala.

14-16 JUIN • STAND LITTÉRAIRE

« Les SIC en librairie »

Hall | du 14/06 au 16/06

Les revues du MICA seront présentées sous la forme de plusieurs exemplaires papiers à consulter sur place et de présentations sur écrans, ainsi que quelques grands titres des SIC.

L'ÉQUIPE ARTS.SIC.CULTURE 2023

Coordination : Cécile Croce (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), Marie-Laure Desjardins (MICA, Université Bordeaux-Montaigne) et Émilie Bouillaguet (PREFICS, Université Rennes 2)

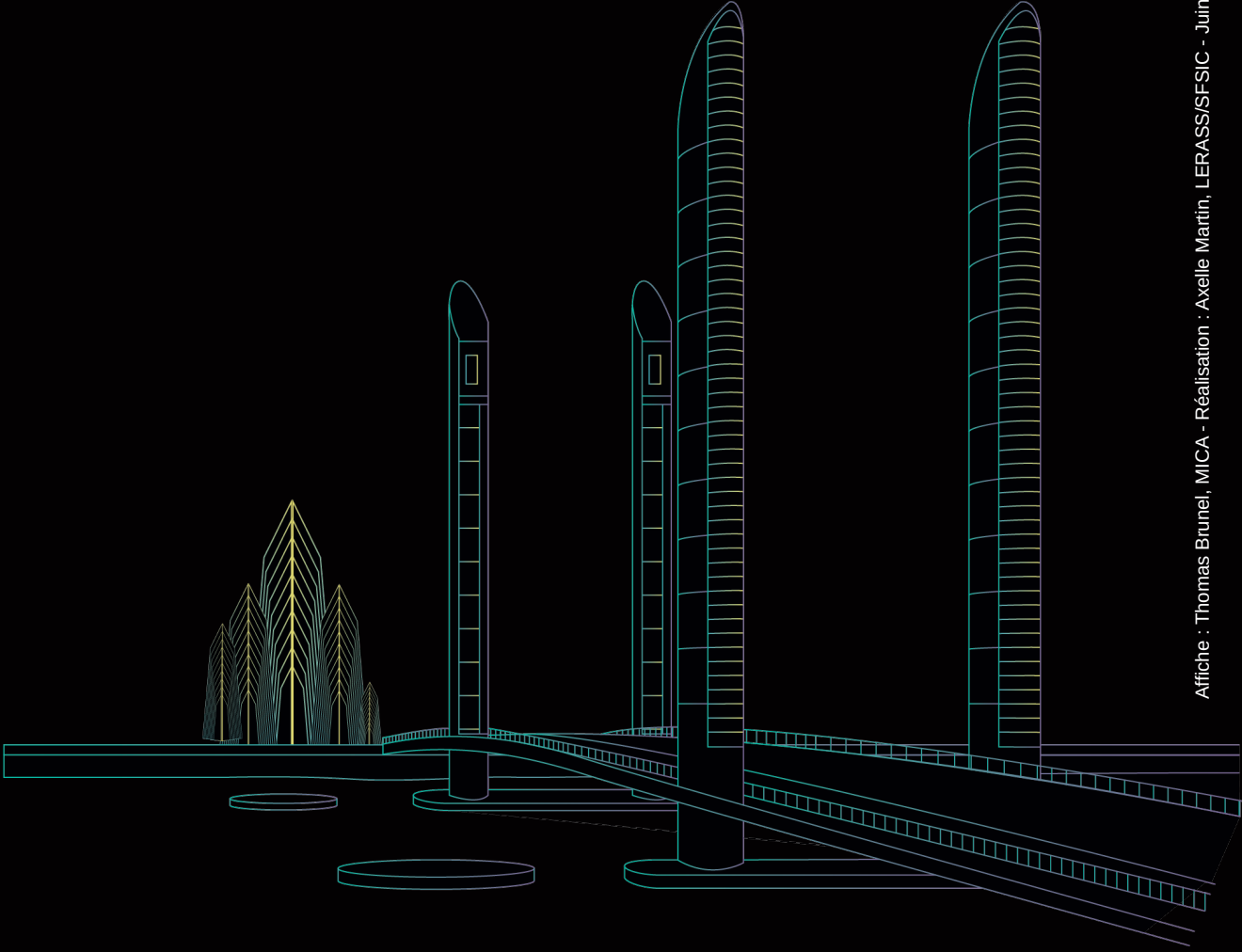
Avec : **Alexandra Ain** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Magali Anglès** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Anne Beyaert-Geslin** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Benoist Blanchard** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Mélanie Bourdaa** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Marine Crubilé** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Allan Deneuve** (CREM, Université de Lorraine), **Camille Forthoffer** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Maria Caterina Manes Gallo** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Quentin Mazel** (IRCAV, Université Sorbonne-Nouvelle), **Marie Sarraute-Armentia** (IKER, Université Bordeaux-Montaigne).

REMERCIEMENTS

Cette 4ème édition Arts • SIC • Culture a reçu le soutien de la Région Nouvelle-Aquitaine, du Pôle Culture de l'Université Bordeaux-Montaigne, de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication représentée par Patrice de La Broise, du laboratoire MICA de l'Université Bordeaux-Montaigne représenté par Cécile Croce et Vincent Liquète et de l'association des doctorant.e.s REPLIC de l'Université Bordeaux-Montaigne représentée par Camille Forthoffer.

Nous tenons à remercier très chaleureusement **les étudiants de l'IUT Bordeaux-Montaigne** pour leurs créations en origami, **Axelle Martin** et **Thomas Brunel** pour la conception graphique, **Charles-Alexandre Delestage** pour l'aide technique, **Léa Degeuse** et **toute l'équipe des collègues et étudiants volontaires** pour l'organisation de la manifestation.

Un grand merci à tous les artistes qui font vivre cette programmation.



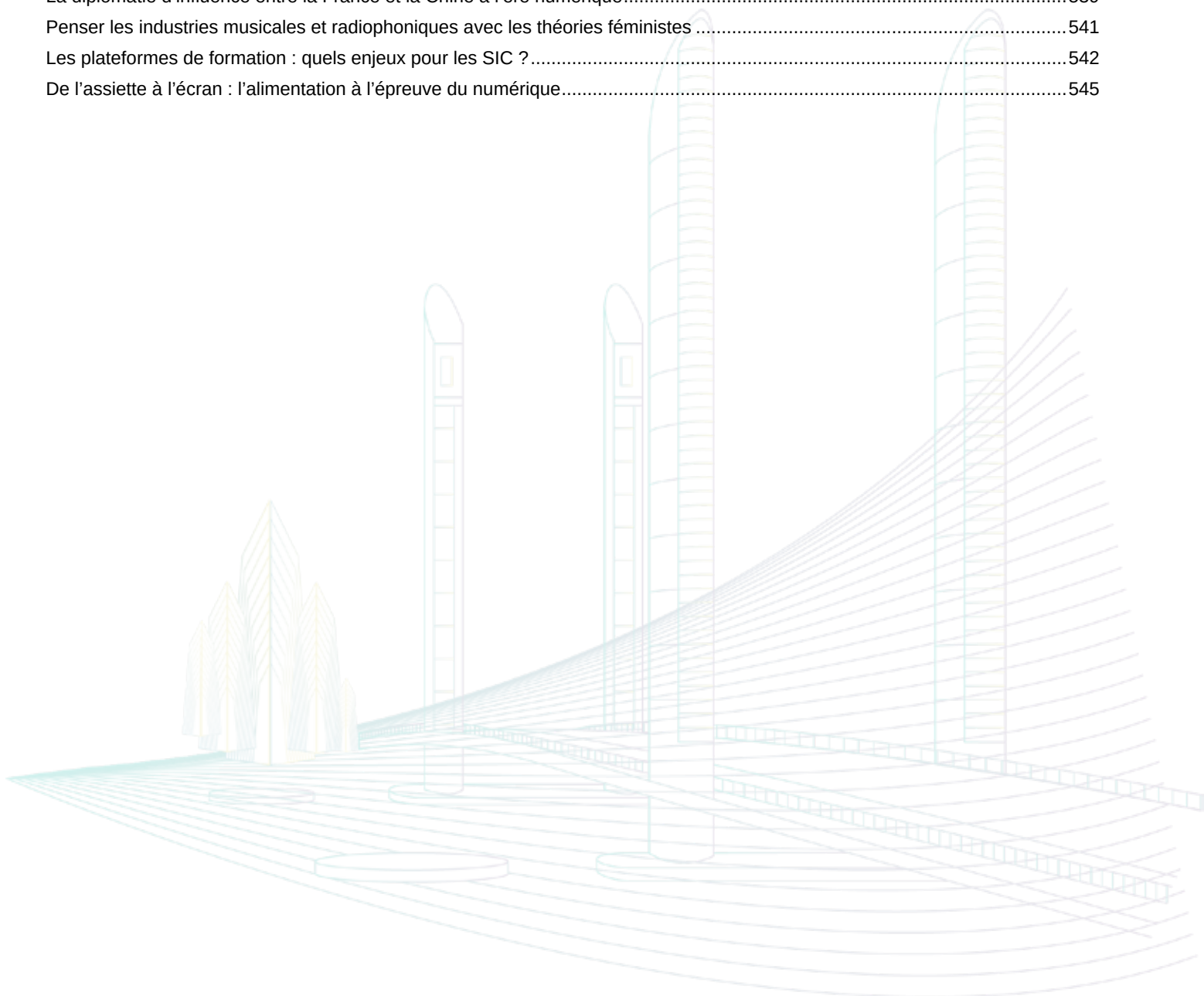


SOMMAIRE GÉNÉRAL

Éditorial	4
1.0 - Introduction axe 1 - Dispositifs médiatiques	9
1.1. Numérique, politique et espace public	11
Numérique et renouveau de la cause des femmes au Maghreb, Atifi Hassan, Touati Zeineb	12
« La loi Avia muselle la liberté d'expression » Stratégies numériques discursives et médiatiques de l'extrême droite, Bouzereau Camille, Lambert Vincent, Landaverde-Kastberg Johany Vanessa	20
De la bouche aux espaces numériques : médiatisation et mise en spectacle des petites phrases politiques, Deias Damien	28
Pour un dialogue concepteur-usager. Trajectoire du marché des ressources pédagogiques à l'ère numérique, Petiot Aliénor ..	38
1.2. Médias sociaux et information	46
« Laissez la production web à des journalistes dont c'est le métier ». Pratiques et représentations des journalistes en cours d'insertion professionnelle à Radio France à l'heure du numérique, Cappuccio Alexia	47
Quand les individus deviennent médias : Quelle approche pour comprendre une audience à bas bruit ? Da Silva Jaércio	55
Analyse des formats des vidéos d'actualité sur les réseaux sociaux, Guyot Margaux	66
1.3. Stratégies techno-industrielles : plateformes, algorithmes, infrastructures	74
Littératie de la santé connectée : usages et représentations des données de santé chez les usagers d'objets connectés et applications de santé (OCAS), Assigbe Kodjo	75
La question de Zuckerberg a-t-elle une réponse ? Sa propre I.A. montre que oui, Labasse Bertrand	84
Maintenir les données, maintenir les registres : reconfiguration des rapports de force dans le contexte de la mise en place du Health Data Hub, Martin-Scholz Anja, Lambotte François, Mayère Anne	97
Les identifiants pérennes « DOI » : un dispositif au service de la gouvernance des sciences par l'infrastructure, Zurbach Jonathan .	105
1.4. Communication et information scientifique	117
La polarisation à portée de clic. Plateformisation et médiation de l'information scientifique sur YouTube, Alloing Camille, Le Bêchec Mariannig	118
La communication scientifique, sous surveillance ? Entre stratégies techno-industrielles et imaginaires des chercheurs, Boukacem-Zeghmouri Chérifa	139
Le journalisme scientifique est-il soluble dans l'évènement ? Études des pratiques éditoriales des journalistes scientifiques durant l'épidémie de Covid-19, Bousquet Franck, Sebbah Brigitte	148
Introduction des nouveaux environnements virtuels de simulation dans la formation – Quelques modèles théoriques d'intégration et exemple d'une méthodologie de recherche dans le cadre du projet EVAGO, Loison Valériane, Pirolli Fabrice, Crétin-Pirolli Raphaëlle, Lopez Serena	157
Images de l'intelligence artificielle dans la communication scientifique : des signifiants flottants, Romele Alberto	166
1.5. Représentations médiatiques et enjeux sociopolitiques	174
Militantisme transplateforme : la répression policière des Gilets jaunes entre Facebook et Twitter, Bouté Édouard	175
La communication officielle des procureurs sur les réseaux sociaux : un moyen de lutte pour la reconnaissance, Huré Isabelle	186
Médiatisation du bien-être animal dans la filière équine : mise en visibilité et positionnement éthique des acteurs, Kohlmann Émilie, Coulbaut-Lazzarini Amélie, Vigouroux-Zugasti Éloria	196
Parcours automédiatiques de Gilets jaunes et actualité politique : entre bricolages créatifs et sens du public, Thiong-Kay Laurent, Lupovici Raphaël, Neihouser Marie	206
1.6. Plateformes numériques et industries culturelles	215
Les stratégies des services de V&D en France : homogénéisation technique, permanence de la médiation humaine, structuration des co-opérations, Bullich Vincent, Schmitt Laurie	216
De la « plateformisation » de l'industrie musicale en France : le cas des « musiques urbaines » sur Youtube, Garcia Paco	224
Pour une approche longitudinale de la redéfinition de la place des publics dans l'espace médiatique digitalisé, Ricaud Pascal	234
L'objectivation de la culture participative pour penser les publics de télévision à l'ère numérique, Séгур Céline	243
Le podcast natif : un secteur émergent au coeur des industries culturelles à l'ère numérique ? Thuillas Olivier, Wiat Louis	253
1.7. Enjeux géopolitiques internationaux	260
Les médias généralistes et les réseaux socionumériques comme dispositifs de pouvoir en Chine : l'exemple des médiatisations du nationalisme, Ma Zhuoran	261

Les récits pro-russes sur TikTok : quels enjeux pour les journalistes en Roumanie ? Pelissier Nicolas, Badau Horea Mihai	274
Nouveaux médias interactifs et crise des réfugiés : analyse visuelle d'Enterre-moi, mon amour, Scafirimuto Guglielmo	281
Journalistes et WhatsApp : Analyse des pratiques infocommunicationnelles au Sénégal, Seck-Sarr Sokhna Fatou	291
Les publics « militants » : une étude des publics de RT France après l'interdiction de la chaîne dans l'Union Européenne, Zakharova Gulnara	304
1.8. Participation citoyenne et numérique	308
Scoper : médiation du monde des Scop à travers un film de recherche, Billaudeau Valérie	309
La numérisation des démarches de concertation : usages de plateformes contributives et mobilisations citoyennes, Cambone Marie, Kohlmann Emilie, Petters Lorreine	318
L'activisme écologique en débat dans les pré-live sur Twitch. Les réactions de streameur·euse·s aux choix d'associations du Z Event 2022, Carlino Vincent	327
Analyse communicationnelle d'un projet de développement : une critique au-delà du dominocentrisme et du résistocentrisme, Kamtchueng Dolorès	336
« Jadot le cabot » face à « Jordan Bartoidela ». Ressorts polémiques des commentaires politiques sur Instagram, Twitter et YouTube, Wocjik Stéphanie, Gotte Joseph	345
1.9. Corps et âmes platformisés	357
Deuil numérique : l'expérience de la diaspora iranienne, Ali Ahmadi	358
Des milieux techno-sociaux « cyber » et « hyper » où faire société avec nos avatars : de l'inscription médiatique corporelle aux « effets de corps », et du dispositif au « compositif », Amato Étienne Armand	367
La construction sociale des mythes sociotechnologiques, Georges Fanny	379
La mise en scène de l'authenticité dans les activités de cartomancie menées sur les plateformes numériques, Gilliotte Quentin, Emmanuelle Guittet	395
La numérisation de la méditation, Zibaut Colas	403
1.10. Culture, patrimoine et numérique	411
Transpositions médiatiques et emprunts culturels dans la modélisation de l'expérience numérique des maisons de Cognac, Badulescu Cristina, Moutat Audrey	412
Les webséries comme dispositifs médiatiques de production d'imaginaires territoriaux : intermédialité d'une promesse touristique, Bernetiere Camille, Neuwillers Marie-Caroline	420
La Coupe du monde 2022 sur Twitter : ce qui se joue derrière le réseau, Fraga Juliana	428
Planétariums numériques, entre images de science et réalité virtuelle : développement d'une méthode sémio-scientifique pour analyser les nouveaux contenus d'un dispositif de médiation en mutation, Parisis Marion, Triquet Éric	441
1.11. Reconfiguration des paysages audiovisuels	453
Les productions numériques d'ARTE : approche quantitative et analyse stratégique, Cailler Bruno, Taillibert Christel	454
De la grille de programmation radiophonique à la fresque radionumérique : remédiation, rééditorialisation et hybridation. Le cas de l'application Radio France, Equoy Hutin Séverine	466
Les plateformes dans le secteur audiovisuel : quelles places et rôles dans les transformations des filières du cinéma et de la télévision ? George Éric, Dorval Justine, Germain Édouard	482
Fragmentations et transformations des contenus télévisuels sur le web social, Leveneur Laurence	489
YouTube dans l'écosystème médiatique gabonais : entre prolongement des fonctions de l'audiovisuel public et nouvelles dynamiques relationnelles avec les publics, Ovoundaga Marcy Delsione	502
Panels	503
Réfléchir aux enjeux éthiques et numériques : une forme de régulation ? GER Groupe Éthique et Numérique en Information-Communication (GENIC)	504
La recherche sur le numérique par la création ? GER Recherche et création	505
Gouverner, observer et comprendre la nature grâce au numérique : injonctions, conflits, normes et territoires, GER Communication, Environnement, Sciences et Société (CESS)	508
La numérisation de la communication des organisations au prisme des trente ans de la revue Communication & Organisation, GER ORG&CO	510
Les cultures alimentaires et gastronomiques transformées par les processus de numérisation, GER Alimentation, Gastronomie et Analyse des Pratiques communicationnelles (AGAP)	512

Communication-information et santé : quelles perspectives face aux environnements numériques en termes de stratégies (plateformisation, infrastructures, dispositifs) : enjeux et menaces, GER Information et communication en santé	513
Sciences participatives et communs, GER Communication, Environnement, Science et Société (COMENSS)	514
Activités de fans : discours, stratégies et formats, GER Fans	516
Repenser l'éducation à l'esprit critique depuis les SIC,.....	517
Pratiques informationnelles et société en crise, GER Pratiques informationnelles	518
Observer et analyser les plateformes au prisme des approches communicationnelles : objets, terrains et méthodes	520
Numérique & patrimoine : des méthodes pour révéler les stratégies professionnelles.....	522
Penser la communication comme activité et/ou pratique et vice versa : un paradigme commun ?	524
Circulations, co-constructions et réutilisations des cultures numérisées : enjeux et controverses	525
Quelles méthodes pour étudier le podcast natif d'information ? Retour sur les premières recherches de l'Observatoire du Podcast (Obcast).....	526
La numérisation de la guerre : quelles problématiques pour les SIC ?	527
Les tiers-lieux culturels comme dispositifs de création, de critique et de sociabilité dans la société numérique	530
L'engagement militant face aux plateformes numériques	531
Les Communs au service d'un numérique plus éthique et soutenable	532
Littératie des données, algorithmisation, intelligence artificielle en éducation : quels enjeux critiques et comment les aborder dans la formation des enseignants ?.....	535
La diplomatie d'influence entre la France et la Chine à l'ère numérique.....	539
Penser les industries musicales et radiophoniques avec les théories féministes	541
Les plateformes de formation : quels enjeux pour les SIC ?.....	542
De l'assiette à l'écran : l'alimentation à l'épreuve du numérique.....	545



SOMMAIRE

Volume 2

Éditorial	4
2.0 - Introduction axe 2 - Culture(s), création et innovation	9
2.1. Colonisation numérique des espaces culturels	11
Médias de service public, auditoires et numérisation : les stratégies de (re)conquête des publics de la Société	
Radio-Canada, Ba Mahi Alpha, Bizimana Aime-Jules, Kane Oumar	12
Évolutions techniques du documentaire et des pratiques touristiques, Cyrulnik Natacha	20
Les catalogues cinéphiles en ligne, des médias alternatifs ? Étude des pratiques contre-hégémoniques des services de vidéo sur demande par abonnement dédiés au cinéma d'auteur, Dorval Justine	28
Données «publics» et billetterie dans les scènes subventionnées : pratiques de communication et relation aux publics à l'âge des mutations numériques du spectacle vivant, Pamart Emilie, Quidu Pascal	40
« La voix d'un pays en détresse ». Critique culturelle amateur comme articulation du contre-public dans les commentaires sur les vidéos du groupe Shortparis, Vokuev Nikolai	51
2.2. Plateformisation et hybridations numériques de la culture	60
La numérisation « avancée » du spectacle sportif : les jeux de pari sportif, nouveau pôle du complexe culturel sport-média, Lupien Philippe-Antoine	61
Comment réussir son (ses) crowdfunding(s) ? La web-série Noob : 10 ans de cercle vertueux en régime hybride numérique-IRL, Péquignot Julien	69
La circulation des films français dans le monde à l'heure des plateformes VOD : nouveaux enjeux et défis, Renoir Simon	79
La plateformisation de la chaîne éditoriale, Roucan Carine	87
2.3. Circulation et médiation des substituts numériques culturels	96
La culture de l'archive et de l'annotation vidéo, Bourgatte Michael	97
Les substituts numériques des collections impressionnistes. Une fabrique scénographique de deux maisons-musées en bords de Seine, Brianso Isabelle	104
Que propose la numérisation des artefacts audiovisuels ? Une étude de cas interrogeant les pratiques collectives sur les images d'archives numérisées, Shen Shiming	115
2.4. Culture numérique et enjeux de médiation artistique	131
Proche et lointain : pour une contribution sémiotique à la conception d'interfaces pour la visualisation du patrimoine culturel, Biggio Federico	132
Entre l'art et la technique, un principe d'équivalence à l'ère du numérique et de l'internet, Moreau Antoine	138
La numérisation des espaces muséaux : art numérique et enjeux communicationnels de l'Atelier des Lumières, Novello Paglianti Nanta	146
2.5. Réception et pratiques culturelles numériques	154
Qualifier le partenariat Netflix-Brooklyn Museum par le prisme de sa réception. Étude de cas autour de l'exposition virtuelle The Queen and the Crown, Appiotti Sébastien, Sandri Eva	155
Renégociations des pratiques numériques et culturelles à l'usage de dispositifs de réalité virtuelle en contexte muséal, Balcon Fourmaux Sophie	166
Enjeux de la numérisation de la participation culturelle : le cas des listes participatives dans les plateformes de critique culturelle, De Togni Irene	174
3.0. Introduction axe 3 - Accès à l'éducation, à l'information et aux médias	186
3.1. Esprit critique et éducation aux médias et à l'information	188
Éduquer à l'analyse critique des médias : vers la figure de « l'étudiant expert », Aroufoune Billel, Durampart Michel	189
S'informer en temps de crise sanitaire - pratiques informationnelles et représentations des médias et du journalisme par des étudiant.e.s français.e.s et allemand.e.s, Bosler Sabine	198
L'éducation à l'esprit critique : une approche pragmatique centrée sur les cultures de l'information, Lehmans Anne	206
Penser une culture critique de l'information en Education à l'information et aux médias, Mahmoudi Kaltoum	216
L'EMI face à ses défis dans les politiques publiques en France, Picard Ariane	224
3.2. Stratégies numériques et numérisation des organisations	231
Quelles prescriptions des ressources numériques de l'apprentissage du français dans la société ouzbèke ? Ayme Catherine	232

L'adaptive learning dans les produits d'alphabétisation pour enfants aux Etats-Unis : enjeux socio-économiques autour des « algorithmes de réquisition éducative », Boët Hubert	237
Faire du lien entre numérique et société, un impondérable de l'éducation numérique pour les enseignants et futurs enseignants, Bugmann Julien, Gautschi Heidi	247
Les Communs numériques en éducation : de « l'utopie-projet » à l'idéologie opérationnalisée ? Cordier Anne, Massou Luc	257
Comment favoriser le développement des apprentissages pour la compétence informationnelle dans l'enseignement supérieur ? Deviillard-Goetgheluck Nicole	268
3.3. Information, recherche, culture des données	278
Mise en débat de la participation autour du projet de « vie militante démocratique et digitale » d'Amnesty international France, Brulois Vincent	279
Numérisation dans l'enseignement supérieur : quelles transformations, quelles stratégies et quelles incidences pour les enseignants-chercheurs en 71ème ? Gallot Sidonie, Lepine Valérie, Paganelli Céline, Dillaert Hans, Omrane Dorsaf	287
L'e-ETP dans le cadre de l'obésité : un outil adapté pour gagner en compétences et en autonomie ? Journot Julie	300
Analyse de la régionalisation d'une structure de santé - la place du numérique dans les transformations organisationnelles, Sampic Maureen, Mignot Pierre	307
3.4. Culture de la participation et engagements numériques	316
Le parcours de participation : une proposition pour analyser l'évolution des formes d'engagement numériques, Alomran Manar	317
Communautés de fans en ligne et folklore numérique : Pour une anthropologie des publics, Andolfi Léa	327
Devenir créateur de contenus : les spécificités de la publication de fanfictions en ligne, Deramond Aurore	337
Culture de participation et créativité sur Wikipédia. Quelles habiletés pour l'exercice de l'esprit critique chez les lycéens ? Fagadé Carole Natacha, Hounnou Cédric	345
La co-création fanique : une forme d'empowerment, Leboeuf Coralie	356
3.5. Données numériques et éducation	363
Former à la littératie de données : les stratégies de réduction de la complexité, Capelle Camille, Chagnoux Marie	364
L'être-au-monde-informationnel : Une proposition épistémologique et méthodologique pour explorer les pratiques informationnelles, Cordier Anne	372
Enjeux et limites de la zététique dans l'éducation aux médias et à l'information, Dauphin Florian	381
Communicologie de la documentation personnelle, Perret Arthur	388
4.0. Introduction axe - Écologie numérique : développement social et durable	398
4.1. Durabilité sociale et territoires : localiser	401
L'intelligence territoriale comme clé de lecture pour appréhender le développement de la destination touristique intelligente, Aïdi Naïma	402
Cultures et relations de la transition hybride par les territoires projets, Camp Johanna, Zacklad Manuel, Arruabarrena Béa	409
Tiers-lieux : des espaces pour expérimenter les transitions socio-environnementales ? Fournier-de-Crouy Nathalie, Martin Corinne, Raguenaud Gautier	416
Les tiers-lieux culturels comme fabriques de communs : laboratoires d'expérimentation des transitions ? Pelissier-Thieriot Maud, Magkou Matina	430
4.2. Environnement et communication: conceptualiser	438
La culture numérique face à l'effondrement du vivant : une analyse des mêmes, Botero Nataly, Siguier Marine	439
Numérique et société. De quelle manière les sciences de l'information et de la communication intègrent la relation à la « nature » ? Passage d'une dyade à une triade, Carré Dominique	450
Perspectives sur l'Anthropocène au prisme du Web. Cartographie de controverse et enjeux interdisciplinaires, Colombo Fabien	462
Mêmes et engagement climatique : une analyse discursive et mémétique, Lippert Erica, Wagener Albin	469
4.3. Écologie et communication: médiatiser	483
Paradigme écologique, une nouvelle manière de « faire SIC » ? Hoang Thomas	484
Stéréotypes de genre et vulgarisation scientifique : les vidéos sur les questions environnementales sur YouTube, Lartigue Cecilia, Lefebvre Muriel	493
La communication institutionnelle des start-ups peut-elle renouveler le rapport à l'éthique d'entreprise ? Malaterre Florian	501
#COP26. Polarisation des instances discursives sur Twitter, Radut-Gaghi Luciana, Boursier Axel	515

4.4. Sobriété numérique et communication : dématérialiser	525
De la sobriété numérique à l'innovation par retrait : repenser les usages du smartphone à la croisée des sciences de l'information et de la communication et du design, Catoir-Brisson Marie-Julie, Bobroff Julien	526
La numérisation de la société selon deux think tanks français, entre opportunités et impératifs, Defilippi Fabrizio	535
Vers une sobriété alternative ? Une approche communicationnelle des plateformes coopératives à l'heure de la sobriété numérique, Peirot Nicolas, El Bourkadi Salma	544
Art•SIC•Culture	552
Sommaire général	560
Sommaire volume 1.....	561
Sommaire volume 2.....	563

