

QUI

PARTICIPE ?



MASTER 2 MCA
SORBONNE-NOUVELLE
2022 / 2023

AVANT-PROPOS

Il y a à peine plus d'un an, le Ministère de la Culture a créé en son sein une nouvelle délégation, la Délégation générale à la transmission, aux territoires et à la démocratie culturelle - souvent nommée plus simplement DG2TDC. Sur le site du Ministère, on peut lire qu'elle « *définit, coordonne et évalue la politique de l'État visant à garantir la participation et l'accès de tous les habitants à la vie culturelle, dans le respect des droits culturels* »¹.

Mais comment définir cette idée de participation culturelle ? Quelles sont les pratiques qui peuvent être qualifiées de participatives ?

Lire un livre, voir un film, est-ce déjà participer ? Ou bien faut-il qu'il y ait acte d'échange, de discussion, de recommandation ? Ou de création ?

Sans doute y a-t-il aujourd'hui parfois, dans certains projets ou institutions culturelles, une sorte d'injonction à la participation. Les projets « participatifs » invitant l'utilisateur, le spectateur, à participer devient même, de l'avis de certains, une « tarte à la crème » en matière de politique culturelle.

Cette notion de participation culturelle est en général reliée à celle de démocratie culturelle : il s'agirait d'atteindre un public « éloigné de la culture », mais aussi de faire résistance à la puissance des industries culturelles, dont l'intérêt est davantage de pousser à la simple consommation d'œuvres dont elles maîtrisent la valeur commerciale, plutôt qu'à faciliter l'exercice véritable des droits culturels. Participation s'opposerait donc à consommation ; les projets participatifs étant des invitations à une pratique culturelle active, par opposition avec une tendance à une certaine passivité en phase avec les intérêts du marché.

Si cet objectif démocratique est louable, comment ces problématiques se posent-elles dans la réalité ? Une question peut être posée en préambule à une réflexion sur ce sujet : **qui participe effectivement ?**

Cette question a été prise comme base de travail par un groupe d'étudiants en Master 2 « Médiation culturelle et création artistique » de l'Université Sorbonne nouvelle (Paris 3). Dans le temps réduit d'un cours (24h sur 12 semaines), chaque groupe de trois ou quatre étudiants et étudiantes a choisi son propre « terrain », sa propre façon de poser la question, et sa propre méthodologie de travail. Les sujets ont été cependant coordonnés collectivement pour éviter les redondances, et produire un ensemble à la fois divers et cohérent.

Compte tenu des conditions de ce travail, il fallait partir d'une démarche empirique : un premier groupe a comparé deux projets participatifs dans l'univers artistique de la danse, l'un organisé par la Philharmonie de Paris, l'autre par le Centre Chorégraphique National de Caen en Normandie. D'emblée, sont ainsi posées de nombreuses questions : la séparation (ou non) entre amateur et professionnel, la diversité des modes de participation, mais aussi, grâce à plusieurs interviews d'acteurs divers du projet, la diversité voire l'incompatibilité des postures.

¹ <https://www.culture.gouv.fr/Nous-connaitre/Organisation-du-ministere/Delegation-generale-a-la-transmission-aux-territoires-et-a-la-democratie-culturelle>. Consulté le 26/02/2023

Au moment même où ce travail était mené, une grande institution parisienne, le Centquatre, proposait au public une exposition originale, la Foire Foraine d'Art Contemporain. L'invitation faite au visiteur était celle d'une implication par le jeu. Les étudiant.e.s d'un deuxième groupe ont voulu interroger ce concept de « gamification », régulièrement mobilisé ces dernières années dans certains projets. Là encore, ce sont de nouveaux questionnements qui pointent : où se situe la frontière entre une « gamification » qui sollicite une participation effective du public, et ce qui serait une « disneyisation » voire une « instagramisation » de la culture ?

Certaines pratiques parfois méconnues (voire peut-être culturellement méprisées hors d'une certaine population et probablement d'une certaine classe d'âge), méritaient d'être explorées : les « conventions » liées à la culture de l'imaginaire : salons, événements divers réunissant parfois des centaines voire des milliers de participant.e.s. Comment se constituent ces communautés de passionné.e.s ? Un des groupes a choisi, pour sa réflexion, d'étudier la façon dont ces événements s'inscrivaient à la fois dans le temps et dans un contexte territorial : quel impact sur la ville, sur la région ?

Internet et les réseaux apparaissent depuis leur origine comme portant la promesse d'offrir des espaces privilégiés pour des pratiques créatives à la portée de tous. Deux groupes se sont intéressés à explorer et interroger ces pratiques. Le premier en partant d'une enquête auprès des créateurs et créatrices de fanfictions, s'insérant dans des forums et groupes d'amateurs et d'amatrices, tentant d'aller au-delà des clichés. Le second en choisissant plusieurs personnes qui réunissent autour de leur travail, sur divers réseaux sociaux, des communautés parfois très importantes de « followers ». Ils mettent en évidence différents niveaux de participation, dans une certaine continuité : simples followers, commentateur.trice.s, contributeur.trice.s occasionnels, modérateur.trice.s,...

Une des questions sous-jacentes à beaucoup de projets participatifs est celle de l'évaluation : comment évaluer le résultat de tels projets ? Il serait absurde de ne prendre en compte que des résultats quantitatifs, là où l'expérience de la participation a vocation à transformer ceux et celles qui la vivent. Un dernier groupe a pris cette question en charge, mettant en évidence les spécificités de la démarche, et la nécessité d'inclure la problématique de l'évaluation dans le projet lui-même, impliquant directement les participant.e.s.

Ce que vous avez sous les yeux est le résultat de ce travail commun –chaque groupe ayant conçu sa partie en autonomie, avec pour seule intervention de ma part un guidage régulier pour les aider à clarifier leur démarche, et une relecture finale purement formelle. Ce document est donc nécessairement imparfait, compte tenu notamment des délais contraints, mais nous pensons, les étudiant.e.s et moi-même, qu'il permet d'engager une réflexion, à poursuivre évidemment, sur cette question apparemment simple, « Qui participe ? », qui s'avère en définitive très complexe.

Jean-Yves de Lépinay
Chargé de cours Paris 3 –
Sorbonne nouvelle
Cours « Conception de projet et
participation culturelle »
26 février 2023

TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS _____	1
TABLE DES MATIERES _____	3
AUTEURS ET AUTRICES _____	4
L'APPROCHE EMPIRIQUE D'UN PROJET PARTICIPATIF CULTUREL ET ARTISTIQUE _____	6
GAMIFICATION DE LA CULTURE : LE CAS DU CENTQUATRE _____	18
LA PARTICIPATION ET L'EVENEMENTIALITE _____	32
LES FANFICTIONS _____	50
D'INSTAGRAM À TWITCH, LES MÉDIAS SOCIAUX AU DÉFI DE LA PARTICIPATION _____	64
VERS UNE EVALUATION PARTICIPATIVE ? _____	95

AUTEURS ET AUTRICES

- **Aurore Balestraa** suivi un master en arts de la scène et mène un mémoire de recherche sur les processus de création participatifs. Elle effectue son alternance à la DAC de Noisy-Le-Sec en tant que chargée de développement de projets culturels.
- **Océane Belluau**, après un parcours universitaire orienté vers la communication, est aujourd'hui en dernière année du Master Direction de Projets Culturels à la Sorbonne Nouvelle, et travaille en parallèle à la Direction des Affaires Culturelles de Paris dans le volet spectacle vivant.
- **Pauline Boudaoud** est actuellement étudiante en Master 2 Médiation et Création Artistique à la Sorbonne Nouvelle, après y avoir obtenu une licence en Information-Communication et Lettres Modernes. Elle sera en stage pour la Galerie du Crous à partir de janvier 2023.
- **Manon Bréhélin** est étudiante à la Sorbonne-Nouvelle en Master de Médiation et création artistique et actuellement en alternance en action culturelle au sein de l'association Un, neuf, trois soleil.
- **Victoria Briand** est étudiante en Master 2 de Direction de Projets Culturels à l'Université Sorbonne Nouvelle après des Masters 1 en *Histoire des Techniques et Philosophie* et *Histoire de l'Art* à Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Elle travaille au Muséum national d'Histoire naturelle en tant que chargée de contenu aux services numériques, se concentrant sur la vulgarisation des savoirs scientifiques.
- Après une licence de lettres modernes et d'allemand à Lyon, **Louise Destable** se tourne vers le master DPEC - MCA de Paris 3. Cela lui permet de poursuivre en 2021-2022 un stage en tant que chargée de la médiation des expositions au 6b (93), et en 2022-2023 une alternance en tant que chargée de coordination du projet de coopération territorial : PotKommon. Sa recherche porte sur les parcours et des modes d'implication des bénévoles au sein des lieux intermédiaires et indépendants du 93.
- **Marion El Toukhi** est étudiante à l'Université Sorbonne Nouvelle et alternante à La compagnie de magie Le Phalène / Direction de projets Thierry Collet. Son parcours est à mi-chemin entre la communication et la médiation culturelle. Marion est aussi créatrice de fictions sonores en ligne et chargée de diffusion pour le groupe de fictions musicales-métal Seasons Novel, ce qui l'amène à fréquenter le milieu des conventions
- **Alice Jäger** étudie la médiation culturelle à la Sorbonne Nouvelle après des études de théâtre, d'histoire de l'art et de littérature. Elle travaille en parallèle en tant qu'apprentie aux relations avec les publics au Théâtre Gérard Philippe, CDN de Saint-Denis.
- Après une licence d'art du spectacle parcours théâtre, **Jeanne Joppin** intègre le Master Médiation et Création artistique de la Sorbonne Nouvelle. Passionnée par l'Opéra, elle apprend le métier de la production au sein de la compagnie Les Frivolités Parisiennes. En parallèle de ses études, Jeanne Joppin pratique le chant lyrique au conservatoire.
- **Laura Lecourt** termine ses études en alternance à la Sorbonne Nouvelle, au sein du master Médiation et Création Artistique. Ses expériences passées dans le spectacle vivant, en

organisation événementielle ou relations avec les publics, l'ont conduite vers les métiers de la production. Elle occupe actuellement le poste de chargée de production à La Scala Paris.

- **Fanny Martinant de Préneuf** est étudiante à l'Université Sorbonne Nouvelle et alternante en médiation culturelle à la péniche parisienne La Pop, un lieu incubateur artistique et citoyen. Dans le cadre de son master, son mémoire portera sur la place et le statut du spectateur dans les pièces participatives.
- **Charlotte Moritz** est étudiante en Master Direction de Projets Culturels à l'Université Sorbonne Nouvelle et travaille en parallèle en tant que chargée de production au sein de 6Mettre, un pôle de création transdisciplinaire. Elle s'intéresse particulièrement aux domaines de la médiation culturelle ainsi qu'aux politiques publiques de la culture.
- **Lucie Pieszczyk** est étudiante à la Sorbonne-Nouvelle en Master de Médiation et Création artistique et actuellement en alternance en relations avec les publics au Théâtre de l'Aquarium.
- **Marie-Lou Poliansky** est en alternance chez Radio France au poste de chargée de production musicale éducative à la Direction de la Musique et de la Création. Elle s'occupe de la production de l'ensemble des concerts scolaires et jeunes publics, notamment le projet « Viva l'Orchestra », l'orchestre amateur de Radio France.
- Après une licence de médiation culturelle, **Elina Poulet** poursuit son parcours universitaire en intégrant le master Médiation et Création Artistique de la Sorbonne-Nouvelle. Soucieuse d'affiner sa connaissance du paysage culturel, elle s'investit dans l'association étudiante ATEP3 et travaille pour une compagnie émergente en tant qu'administratrice. Elle se forme au métier de chargée de relations avec les publics au théâtre Monfort.
- **Lucie Renée** est étudiante à l'Université Sorbonne Nouvelle en master direction de projets ou d'établissements culturels et parallèlement en alternance en relations publiques et billetterie à la La Pop, un lieu incubateur artistique et citoyen.
- **Alexia Sanchez** est étudiante à l'Université Sorbonne Nouvelle, alternante à l'Agence du Court métrage, à l'accueil des films au catalogue. Passionnée de cinéma, elle s'intéresse à la diffusion et aux supports de médiations qui permettent l'éducation à l'image de toutes et tous.
- **Lila Tamimount** Après une licence de médiation culturelle à la Sorbonne nouvelle, Lila intègre le master de médiation et création artistique dans cette même université. Après divers stages et expériences professionnelles dans le milieu artistique notamment auprès du CCN d'Aquitaine, elle souhaite se spécialiser dans le monde de la danse. Elle est actuellement en stage à la Maison des arts de Créteil, scène nationale ayant une dominante chorégraphique.
- **Maud Tronet** est un pur produit de Paris 3, après une licence de Médiation Culturelle, elle continue aujourd'hui en Master de Médiation et Création Artistique et travaille en alternance en action culturelle à Petit Bain.
- **Rémi Ubeda** est étudiant à l'Université Sorbonne Nouvelle, alternant au Forum des images, le lieu dédié aux amoureux du cinéma à Paris. Son intérêt pour le public et la culture l'incite à travailler sur l'éducation buissonnière des jeunes dans le cadre de son mémoire universitaire.
- **Geoffrey Zandi** a débuté par une prépa littéraire, il obtient sa licence à la Sorbonne-Nouvelle en art du spectacle parcours "Théâtre". Il poursuit ses études en commençant un master en Industries culturelles, pour ensuite se rediriger et terminer son master en médiation et création artistique, master dans lequel il réalise un mémoire sur les événements culturels LGBTQI+ parisiens.

L'APPROCHE EMPIRIQUE D'UN PROJET PARTICIPATIF CULTUREL ET ARTISTIQUE

Laura LECOURT – Marie-Lou POLIANSKY – Lila TAMIMOUNT

Introduction

Si André Malraux définissait en 1959 l'action culturelle sous le prisme du « choc esthétique » et notamment de l'immédiateté de l'effet de l'art dans les esprits de tous, Francis Jeanson, dix ans plus tard, propose une nouvelle approche de l'action culturelle sous le paradigme de l'éducation populaire. En effet, lors de la déclaration de Villeurbanne en 1968, il choisit de promouvoir le rôle du citoyen en tant qu'acteur de la culture. Plus tard, il déclinera cette idée dans *La culture, pratique du monde*, ouvrage publié en 2004 qu'il écrit avec Patrick Champagne et Philippe Forest. Il insiste alors sur le rôle du sujet se situant lui-même à l'origine de toute pratique possible, de toute « participation » possible.

Joëlle Zask², spécialiste de philosophie politique et du pragmatisme, définit la **participation** en trois temps : prendre part, apporter une part, recevoir une part. L'auteure soutient dans sa thèse³ qu'aujourd'hui la participation se réduirait à un mécanisme « dont le but est de tirer le meilleur parti possible des gens au profit d'une entreprise dont les finalités ne sont pas de leur ressort ». Pour elle, participer demeure une tentative illusoire, sauf, si les citoyens eux-mêmes prennent l'initiative de participer et qu'ils contribuent à la définition de la forme et de la nature de l'expérience qu'ils vont vivre. Plus précisément, **les projets artistiques et culturels participatifs** ont la particularité de s'inscrire hors les murs ou à l'intérieur d'équipements culturels, enracinés localement afin de s'adresser en priorité aux habitants du territoire. Ils permettent à la création d'être plus en prise avec les questions de société. Cet ancrage suppose pour les artistes un temps long d'imprégnation du territoire ainsi qu'un temps de dialogue structurant avec ses différents acteurs : opérateurs artistiques et culturels, relais associatifs

² Joëlle Zask, née en 1960, est une philosophe française, traductrice, spécialiste de philosophie politique et du pragmatisme, maître de conférences à l'Université d'Aix-Marseille. Elle est l'une des premières à penser la démocratie participative.

³ ZASK Joëlle, *Participer. Essai sur les formes démocratiques de la participation*, 2011

locaux, institutions non culturelles, etc.⁴. Il vise à garantir un partenariat stabilisé, « une confiance réciproque ».⁵

Le citoyen, le participant, c'est l'**amateur**, la personne qui cultive un art, une science pour un seul plaisir (et non par profession), c'est « l'individu passionné, celui qui aime, en même temps que le non-expert, le non-professionnel, voire le dilettante »⁶.

Pour autant, n'est-il pas instrumentalisé, comme le soulève Joëlle Zask ? Pour y répondre, nous avons décidé de nous concentrer sur le ressenti des participants. L'expérience de chacun devient la source d'influence d'un projet participatif. Nous prenons le parti de choisir une approche **empirique** (qui ne s'appuie que sur l'expérience, l'observation, non sur une théorie ou le raisonnement) aux dépens d'une approche théorique.

La Solidarité des Ébranlés au CCN de Caen et *Let's Move* à la Philharmonie de Paris sont deux projets culturels participatifs autour de la danse, réalisés en 2018-2019, que nous avons étudiés à travers les différents prismes des différents acteurs. Pour ce faire, nous avons décidé d'interroger respectivement le/la chorégraphe associé, la chef de projet/directrice des relations publiques et territoires et le et la participant.e. Ainsi, nous nous sommes appuyées sur des recherches bibliographiques mais également sur une série d'entretiens qualitatifs que nous avons réalisés auprès des différents acteurs des projets précédemment cités. **Dès lors, nous cherchons à nous demander dans quelle mesure l'approche empirique concourt à redéfinir les contours de la définition d'un projet participatif culturel. Autrement dit, comment la sensibilité de chaque acteur (amateurs et professionnels) contribue-t-elle à caractériser un projet participatif artistique et culturel ?**

⁴ LANGEARD Chloé, *Les projets artistiques et culturels de territoire*. Sens et enjeux d'un nouvel instrument d'action publique. 2015

⁵ HENRY Philippe, *Des démarches artistiques engagées*. Un nouveau référentiel pour la culture ? 2014

⁶ GEFEN Alexandre, « Les amateurs ». NOUVELLE ESTHÉTIQUE, 2020

Deux initiatives de projets culturels avec pour dénominateur commun la participation du public

Comme énoncé précédemment, nous avons fait le choix d'étudier deux projets dits "participatifs" en danse, ayant eu lieu sur la même saison culturelle 2018-2019. Les deux projets semblent, à première vue, avoir comme seul point commun cet aspect d'intégration d'un public amateur dans la production d'un contenu chorégraphique. Les deux projets prennent place avec des acteurs culturels différents et une structure différente. Nous avons alors considéré ces deux projets sur trois temps distincts pour en comprendre les objectifs : la genèse, la création du projet et enfin l'après. Ainsi, nous nous sommes posées la question de l'origine des projets ainsi que leurs objectifs et attentes. Conscientes que nous ne pouvons pas les comparer et qu'ils ne sont pas représentatifs de tous les projets participatifs existant en France ils répondent pourtant à des objectifs nationaux et institutionnels que nous cherchons à déterminer dans un premier temps.

L'objectif d'une institution

Le projet participatif en milieu artistique vise une expérience sensible de travail, de recherche et de création. Les danseurs amateurs sont immergés dans un processus de création permettant la découverte d'une pratique, de son environnement et à travers ce laboratoire de sensation, de se découvrir soi-même. Ces projets permettent également un partage et un plaisir collectif grâce à la création d'une communauté éphémère. Lorsqu'ils sont organisés au sein d'une structure comme les deux exemples que nous avons pris, ils répondent à des missions assignées à ces structures. Tous les centres chorégraphiques nationaux, dont fait partie le CCN de Caen, ont comme objectif de développer une politique en matière de transmission de la culture chorégraphique en assurant un rôle de lieu de ressource sur la danse sur le territoire sur lequel ils se trouvent. Leur développement a permis d'implanter des chorégraphes de façon équitable sur les territoires créant ainsi des foyers de création. C'est dans cette perspective d'implantation sur le territoire et avec le besoin de faire partager ce lieu de foisonnement artistique aux habitants que le projet *La Solidarité des Ébranlés* a vu le jour en 2018 au sein du CCN de Caen. L'objectif premier était celui de partager un processus de création avec un artiste associé.

Celui-ci a impliqué des habitants de tout âge sans prérequis d'une pratique artistique avec pour seul désir la découverte d'une expérience singulière.

Pour le CCN, ce projet a une place majeure. En effet, les 19 Centre chorégraphiques nationaux ont pour mission de dynamiser et valoriser la pratique artistique chorégraphique sur le territoire sur lesquels ils sont implantés.

La Cité de la musique Philharmonie de Paris, établissement public œuvrant à la démocratisation de l'accès à la culture musicale, aspire également à développer des activités culturelles et éducatives à l'attention de tous les publics afin de favoriser un accès égalitaire aux initiatives autour de la pratique musicale et de ses différentes formes.

Les deux projets répondent ainsi à des missions propres à chaque structure mais également à la rencontre de passionnés partageant la même volonté de faire venir un nouveau public, le fidéliser et casser le mur de légitimité qui est parfois présent à l'entrée des lieux de danse.

Le CCN de Caen a, pour ce projet nommé “La solidarité des ébranlés” choisi de travailler avec Mélanie Perrier, artiste associée durant l’édition 2018-2019. Chaque année, un nouveau projet participatif est mis en place. Celui-ci n’avait pas pour but une restitution mais une création faisant intervenir des amateurs du territoire proche ou lointain. Le CCN souhaite alors être un terrain de jeu et de découvertes. Il n’y a aucun pré requis, seuls la disponibilité et l’envie comptaient. Mélanie Perrier souhaitait qu’il se dissocie des projets d’EAC⁷. Il existe de nombreux projets amateurs à Caen dédiés aux scolaires, ici c’est autre chose. Il s’agit d’une association d’artistes suivant une proposition du directeur du CCN. Son équipe se place alors en catalyseur entre habitants et lieu artistique. Le but est pour eux de faire parler du projet, de construire un groupe et de l’accompagner au mieux jusqu’à la monstration au public. Même s’il suit la même dynamique de démocratisation de la pratique de la danse, le projet de la Philharmonie ne s’est pas construit de la même manière. Le projet mené par Sylvain Groud est une création transmise par des danseurs professionnels. Cette proposition n’a pas uniquement eu lieu à la Philharmonie mais également au CCN de Roubaix avec les mêmes critères: faire participer des amateurs de tout âge du territoire à une proposition chorégraphique autour des comédies musicales, sujet qui unit.

La condition inéluctable de la communication et de l’encadrement

Force est de constater le nombre d’acteurs d’horizons variés qui prennent part à ces différents projets, une chose ressort des échanges avec ces témoins : la communication à chaque étape du projet. Pour Sylvain Groud, chorégraphe, le plus important dans un projet participatif est le contexte : ce sont les participants qui font le projet.

Dans un premier temps, les entrevues avec les participants amateurs ont permis de révéler le manque de perception de leur vécu par les organisateurs. Si ces derniers avaient une vision plutôt claire de leurs ambitions, plusieurs facteurs sont entrés en jeu. En effet, l’intermédiaire de l’artiste questionne de nouveau les balises du projet. Dans la mise en place de *Let’s move* à la Philharmonie, les choses ont été pensées dès l’origine en co-construction avec les artistes mais surtout avec une communication claire des objectifs et des attentes de ce projet. Même s’il n’y avait pas de volonté ambitieuse au delà d’une proposition de création à destination des amateurs qui constituent le public de la structure, chaque point a été mis à plat. Du côté du CCN de Caen, les entretiens réalisés avec la structure et l’artiste intervenante semblaient différents. Au-delà du point de vue de chacun dans les étapes du projet, ces derniers ne tombaient pas d’accord sur sa mise en œuvre. Pour Mélanie Perrier, il ne s’agissait même pas d’un projet participatif (car construit avec des amateurs) mais bien d’une création.

Ce point de vue remet alors en question l’efficacité du projet. Si ce dernier est flou pour ses organisateurs, il pose question sur la perception qu’en aura son audience. En questionnant la chorégraphe sur son rôle, elle insiste sur l’importance de la création pour garantir un rôle à chacun. Dans l’ouvrage collectif *Le théâtre des amateurs et l’expérience de l’art*, le rôle de l’encadrant, de l’intervenant professionnel, peut être varié mais est une clef de voûte quant à la

⁷ Education artistique et culturelle

direction que prend le projet⁸. Les auteurs y développent l'idée d'une frontière floue qui réside entre les termes "accompagnement" et "encadrement". On y retrouve une forme "d'injonction autoritaire" cachée.

Cependant, l'honnêteté vis à vis de l'amateur est primordiale lorsque celui-ci donne une confiance absolue au professionnel qui apparaît comme figure érudit dans une situation alors méconnue pour lui. Ainsi, comme l'explique au cours de son entretien Sylvain Groud, la construction de l'autonomie doit être un levier pour l'artiste.

Dans l'ouvrage de Marie-Christine Bordeaux, Jean Caune et Marie-Madeleine Mervant-Roux, ce processus vise une interdépendance qui existe et traverse différents stades : la dépendance, la contre-dépendance, l'indépendance et enfin l'interdépendance. Il faut du temps pour que l'autonomie et la créativité reviennent au cœur du sujet et parviennent à repousser leurs limites. Le premier pas selon Sylvain Groud est le plus dur, lors du premier atelier : se jeter à l'eau.

Le temps vient parfois à manquer, comme dans le cas de *Let's Move*. Le volume horaire des ateliers était de vingt heures environ. En deux week-ends, il était important que les publics se jettent le plus rapidement possible à l'eau pour leur permettre une aisance et une autosatisfaction nécessaire dans leur expérience. Pour L., participante au projet de la Philharmonie, cela a été plutôt vécu comme une déception. En effet, son expérience s'arrête à la fin du premier jour avec la sensation de ne pas être en accord avec les chemins qu'emprunte le projet, de ne pas s'y retrouver. Suite aux entretiens tenus avec la chargée des publics et le chorégraphe, sa compréhension du projet était alors bien différente et se questionnait quant à la légitimité de sa place au sein de ce groupe.

La constitution d'un groupe d'individus

La constitution du groupe semble une étape primordiale dans la réflexion de ces projets. En effet, l'expérience dépend de la pratique artistique mais également des échanges entre les participants et de l'ambiance qui y règne. Dans les deux projets participatifs que nous avons choisi de mettre en évidence, l'approche et la stratégie autour du choix des danseurs amateurs n'a pas été la même. Pourtant la recherche de mixité a été commune. Qu'en est-il alors dans les faits.

Dans le cas du CCN de Caen les participants s'inscrivent librement puis un tirage au sort est effectué. Lorsqu'ils sont choisis, les participants s'engagent à suivre l'aventure dans son intégralité. Il s'agit d'un processus de création partagé, chaque corps, chaque intervention comptent. Mélanie Perrier aime parler de "communauté éphémère". Celle-ci s'est d'ailleurs prolongée au-delà des temps de création et du projet. Ainsi, les participants sont encore en contact. La première année 110 candidatures ont été reçues. Le tirage au sort semblait alors être la meilleure solution puisqu'aucun critère n'était étudié. Une majorité de femme se trouvait dans ces candidatures même si le projet de départ s'adressait à un large public. La sélection par tirage a eu lieu à l'issue d'une soirée conviviale de présentation du projet permettant aux habitants de prendre connaissance de celui-ci.

⁸ BORDEAUX, Marie-Christine ; CAUNE, Jean et MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine. *Le théâtre des amateurs et l'expérience de l'art*. 2011

Puisqu'il y avait beaucoup de femmes entre 40 et 50 ans, la structure a été contrainte de réaliser des tirages par catégorie d'âge afin d'obtenir un groupe hétérogène. Ils étaient 35 pour cette édition. L'esprit de groupe a été créé naturellement. Les temps de repas partagés, les pauses cafés et les temps d'échanges informels ont une importance majeure quant à la réussite du projet.

Pour *Let's Move* cela s'est fait différemment. La capacité d'accueil étant supérieure, le groupe était plus nombreux. Au-delà de l'équilibre du groupe recherché, la Philharmonie souhaitait créer une aventure humaine permettant à tous de se dépasser, partager et se rencontrer. Les participants viennent de divers horizons. La Philharmonie a choisi de reprendre des personnes ayant déjà participé à des projets en son lieu en leur renvoyant un formulaire. Les volontaires devaient alors renseigner leur identité et quelques mots sur leur rapport au chant et à la danse. Ces informations ne formaient pas un critère d'admission. Selon Sylvain Groud, ce qui est important dans un projet participatif, c'est le contexte. Les danseurs professionnels présents n'étaient que des outils de transmission. Les participants font le projet par leur implication et la création d'un collectif, d'une unité. 80 amateurs ont fait partie de cette aventure.

Six interprétations et expériences différentes

Six entretiens ont été réalisés dans le cadre de ce travail. Pour le projet *la Solidarité des ébranlés* au CCN de Caen nous avons interrogé Isabelle Richard, responsable des relations avec les publics et les territoires ; Mélanie Perrier, artiste chorégraphe associée ; et A.B, participant. Pour le projet *Let's Move* à la Philharmonie de Paris, nous avons interrogé Laura Krykwinski, cheffe de projets éducatifs ; Sylvain Groud, artiste chorégraphe associé; et L.T, participante.

Se pencher sur l'expérience de chacun de ces acteurs nous a permis de comprendre à quel point l'approche subjective peut impacter la réalisation d'un projet participatif culturel : à la fois sur la dimension réussite/échec du projet, sur le rôle donné à l'amateur et sur le rôle que chacun s'emploie à jouer comme il l'entend.

Réussite ou échec : une dimension subjective

difficilement évaluable

L'opposition entre réussite et échec d'un projet culturel participatif apparaît très manichéen dans sa forme et difficilement évaluable, c'est pourquoi nous avons découlé de cette dichotomie d'autres observations contrastées telles que l'écart qui peut exister entre les finalités du projet et notamment entre "restitution de la participation" et "création", "participation du public dans la salle" et "diversification des publics" ou encore "découverte de l'univers d'un chorégraphe et s'en imprégner" et "apprentissage d'une nouvelle pratique artistique".

La restitution de la participation semble s'inscrire comme un objectif de la Philharmonie de Paris où la finalité est la représentation finale avec l'ensemble des plateaux montés, chorégraphiés, chantés et dansés par l'ensemble des amateurs. Ils se sont inscrits pour venir valoriser, faire écho à ce que représentent les comédies musicales, ils viennent décliner cette forme artistique à travers leurs corps, leurs voix, en appliquant les pas qui leur ont été appris.

Pour le chorégraphe, il s'agit donc de rendre un travail fini dans sa forme la plus simplifiée : un début, un milieu, une fin, avec une valorisation de chacun des amateurs dans chaque tableau à condition d'avoir réussi en premier lieu à faire apparaître comme un groupe homogène. Dans le cadre du CCN de Caen la "participation" est considérée comme la "tarte à la crème" de la démocratisation culturelle et donc un mot banni du langage de la chorégraphe associée qui préfère le terme de **création**, la participation étant pour elle la condition sine qua non de ce type de projet.

Le but n'est donc pas tant de restituer la participation des amateurs mais de créer une forme, n'importe laquelle qui a été décidée par l'ensemble des amateurs, dont le dénominateur commun est le corps.

La participation du public peut apparaître comme un but recherché par le.chef de projet, c'était le cas de la Philharmonie où le but du projet "participatif" n'implique pas seulement le groupe d'amateurs qui eux participent de base. Comme pour la chorégraphe associée au CCN de Caen, elle est une condition sine qua non. Réussir à "embarquer le public" lors du spectacle fait partie des finalités du projet participatif, là où le CCN a pour finalité surtout **la diversification des publics**. Cette "opposition" entre ces deux finalités s'explique largement au-delà de la partie sensitive et se calque sur les missions institutionnelles de ces deux lieux : si la Philharmonie investit dans son projet avec un cahier des charges où elle s'est donnée pour mission de décliner une exposition sur les comédies musicales en faisant une comédie musicale avec des amateurs, le CCN cherche lui à attirer le "non-public" du CCN, à favoriser son retour dans les salles en dehors du projet de création habitant.

Nous pouvons observer un véritable contraste entre les différentes attentes des amateurs de ces deux projets. Si l'un attend de cette expérience de conforter sa pratique de comédien à travers la danse, l'autre cherche à réaliser une expérience immersive dans l'univers d'un chorégraphe, et à apprendre à danser dans un environnement différent de celui qu'elle connaissait dans sa pratique régulière.

Ainsi tout dépend de la façon dont l'amateur appréhende sa propre pratique culturelle et artistique et comment il la projette dans un lieu différent et avec d'autres participant.e.s. Si le premier s'apparente à un véritable amateur au sens où il découvre la pratique, l'autre vient conforter son niveau de danse dans un univers qui ne lui est pas inconnu mais qui tend à la renouveler avec de nouveaux acteurs. En revanche, si les deux personnes ont un vécu différent de la pratique ils vont tous deux attendre du groupe un encadrement de la part du ou de la chorégraphe et un sentiment d'appartenance à un groupe quand bien même ils perçoivent cette expérience différemment.

C'est pourquoi il faut se demander s'il faut réellement considérer tous ces objectifs comme opposés ? Nous observons en effet différents points de vue, pas seulement entre structures mais aussi entre mêmes membres d'une même structure.

Cela pose la question de la définition du "projet participatif culturel" qui ne peut se réduire qu'à une seule signification avec les multiples interprétations qui gravitent autour de lui : une sorte de monde de l'art de Weber⁹ dont les membres ont chacun leurs propres conventions et qui ensemble forment un tout. Dans une approche à la fois constructiviste où la vision de chacun forme le projet, on trouve également une approche fonctionnaliste voire organique où chacun de ces acteurs parviennent depuis leur position à remplir un rôle, à prendre place, occuper un espace.

⁹ BECKER, Howard S, *Les mondes de l'art*, 1982, 384 pages.

L'effet recherché sur le participant : à la recherche d'un nouveau "vivre ensemble"

Si chacun des acteurs intervient dans le façonnage de la définition du projet artistique et culturel à travers sa participation depuis sa mission respective, les "acteurs" de l'institution vont chercher à influencer sur le comportement des amateurs à partir de leurs propres attentes du projet : on parlera ici notamment des chorégraphes qui sont en lien direct avec les participants, en répétitions et sur le plateau. Ils sont les premiers à ressentir les émotions de ceux qui participent, à devoir les encadrer, leur parler, les regrouper, parfois les "narcissiser" pour les remettre en confiance. Finalement ils s'investissent pratiquement d'une mission sociale où le groupe formé à ce moment donné forme une micro-société. Si une pratique de la danse plus assidue apparaît comme un débouché possible, elle reste moins recherchée que l'impact à la fois sur l'individualité dans le corps et sur celui de la collectivité. Certains parlent même d'une "rééducation par le corps", l'apprentissage de la confiance en soi, par les regards des autres. La recherche de la "fierté" devant leurs proches et l'ensemble du public, devant eux-mêmes est une fin qui anime les chorégraphes qui peuvent aussi très bien la ressentir pour eux mais aussi à destination des véritables destinataires, les participants. Il est réducteur alors de penser que l'instrumentalisation est majoritaire dans le cadre des projets participatifs lorsque la rencontre entre ces différents publics est planifiée, encadrée. Au-delà d'un quelconque résultat, ce qui est démontré c'est que le sentiment d'appartenance à un groupe demeure très important et que pour cela tout un protocole de la rencontre est pensé, notamment dans le cadre de la Philharmonie de Paris : le projet se met au service des participants. C'est à cette seule condition que le chorégraphe peut imposer des exigences artistiques, "*sinon, c'est au mieux, du divertissement*"¹⁰

Occuper ou prendre place : la limite entre amateurs et professionnels

Au-delà de la place de chacun au sein du groupe, le rapport entre l'amateur et le professionnel que nous évoquions tout à l'heure apparaît alors comme une frontière floue qui peut questionner quant à son éthique.

En effet, dans le cadre d'un projet participatif, en groupe, chacun possède une marge d'action qui réside dans ses projections personnelles. Mises au service du projet, elles participent à son bon déroulement mais peuvent parfois être un frein. D'autres facteurs entrent cependant en jeu, plus déguisés, il doivent être mis en question pour ne pas tomber dans une instrumentalisation des publics. Ainsi, comme le présente Joëlle Zask, cela intervient à chaque étape¹¹. Le public doit tout d'abord prendre part, apporter une part et enfin recevoir une part dans le fonctionnement. Selon ces termes, un paradoxe s'observe à Caen : considérer le groupe

¹⁰ Propos de Sylvain Groud

¹¹ Colloque. *Participa(c)tion*. Musée d'art contemporain du Val-de-Marne. 2014

d'amateurs comme homogène et danseurs de base et ne pas considérer qu'il est possible de présenter une forme terminée car amateurs et manque de temps.

Un projet tel que Let's move, pourrait lui aussi à son tour questionner sur le rapport amateur-professionnel. Selon Raphaëlle Doyon, le risque est présent lorsqu'il ne s'agit plus pour l'amateur d'une participation, mais d'un glissement vers un statut d'acteur non-professionnel¹². Pour l'autrice, le terme "amateur" serait trop faible. Il faudrait alors réévaluer le degré d'implication de l'individu dans la création et son rapport au groupe. Joëlle Zask propose ainsi une redéfinition des places qu'occupent chacun des acteurs d'un projet participatif :

“La participation place l'amateur dans une situation d'expertise potentielle, temporaire et éphémère.

La participation place l'individu dans une situation possible d'émancipation et d'individualisation.

La participation place l'artiste dans une situation possible de gestionnaire d'autorité négociée.

La participation place l'institution dans une situation délicate où se bousculent les valeurs attribuées à la signature, à l'expertise, à la transmission des savoirs.

La participation pose les conditions possibles d'une communauté faite de subjectivités multiples.”¹³

¹² DOYON, Raphaëlle. *Ouvrir la scène ; non-professionnels et figures singulières au théâtre*. 2021.

¹³ Colloque. *Participa(c)tion*. Musée d'art contemporain du Val-de-Marne. 2014

CONCLUSION

Pour Michel de Certeau¹⁴ “l’oeuvre d’art n’est plus seulement un lieu de représentation ou de projection mais aussi lieu commun, espace d’usage et d’invention du quotidien, seul ou collectivement, comme point de départ d’une interrogation sur le partage et la responsabilité artistique et politique de l’artiste, du public et de l’institution”¹⁵. L’individu en société, qu’il soit dans la médiation avec les publics, grand danseur chorégraphe ou amateur, bricole et se réapproprie les usages à sa manière, il fait avec l’environnement, le contexte et les ressources présents et fine modifie ce qu’on appelle communément “participation culturelle et artistique”.

Pour autant, la participation doit-elle être considérée comme unique source d’émancipation pour l’individu, le spectateur, l’amateur ? Ne faut-il pas réhabiliter le “voir” au profit du “faire”¹⁶ en considérant qu’il est indispensable de conserver la présence d’un public non indifférencié et de faire exister la scène des projets culturels avec ses “propres acteurs” ? En d’autres termes faut-il à tout prix participer ?

A cette question, Jacques Rancière répond : “l’émancipation ne se fait pas forcément par la participation du spectateur mais par la remise en cause de l’opposition entre regarder et agir”¹⁷.

BIBLIOGRAPHIE

- AUTISSIER Anne Marie Publics partenaires ou médiateurs ? Vers de nouvelles dynamiques. 2013 p.43-56
- BINET, Jérôme, “L’important c’est de participer”, reste à savoir comment, L’observatoire, 2016
- BORDEAUX, Marie-Christine ; CAUNE, Jean et MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine. Le théâtre des amateurs et l’expérience de l’art. 2011, P. 102 :
- Colloque. Participa(c)tion. Musée d’art contemporain du Val-de-Marne. 2014

¹⁴ Michel de Certeau, né le 17 mai 1925 à Chambéry et mort le 9 janvier 1986 à Paris, est un prêtre jésuite français, philosophe, théologien et historien.

¹⁵ de CERTEAU Michel, *L’invention du quotidien*, 1980.

¹⁶ de MARINIS Marco, *Réhabiliter le spectateur : pour une critique de la participation*. DELHALLE, Nancy. *Le théâtre et ses publics, la création partagée*. 2013.

¹⁷ RANCIÈRE Jacques, *Le spectateur émancipé*, 2008.

- DELHALLE, Nancy. Le théâtre et ses publics, la création partagée. 2013
- DOYON, Raphaëlle. Ouvrir la scène ; non-professionnels et figures singulières au théâtre. 2021. p.52
- DUPIN-MEYNARD, Félix, NEGRIER, Emmanuel, BONET, Lluis, CALVANO, Giada, CARNELLI, Luisella, ZULIANI, Elettra, Cultural Policies in Europe: a participatory turn, Occitanie en scène, 2020
- GEFEN Alexandre, « Les amateurs ». NOUVELLE ESTHÉTIQUE, 2020
- HENRY Philippe, Des démarches artistiques engagées. Un nouveau référentiel pour la culture ? 2014
- LANGEARD Chloé, Les projets artistiques et culturels de territoire. Sens et enjeux d'un nouvel instrument d'action publique. 2015
- RANCIERE, Jacques, Le spectateur émancipé, La fabrique édition, 2008
- ZASK Joëlle, Participer. Essai sur les formes démocratiques de la participation, 2011

ANNEXES

Guide d'entretien destiné aux professionnels

- Nous sommes trois étudiantes en master de médiation et création artistique. Dans le cadre d'un cours portant sur la participation culturelle nous avons choisi d'interroger les degrés de participation et la raison pour laquelle les participants prennent part ou non dans un projet. Ce questionnaire porte sur deux projets culturels participatifs autour de la danse, l'un mené par le CCN de Caen et le second par la Philharmonie de Paris.
- -Pouvez-vous nous présenter le projet avec vos propres mots ?
 - Quel a été votre rôle pendant le projet ?
 - Comment avez-vous imaginé ce projet , qui en est à l'origine?
 - Pourquoi avoir réalisé ce projet ?
 - Comment a été pensée la communication afin que les personnes postulent ? - Comment leur avez-vous présenté le projet ?

- Est-ce que certaines personnes ont eu des réticences à participer aux propositions? Certaines personnes ont-elles eu du mal à respecter le cadre imposé?
- Avez-vous rencontré des difficultés, si oui lesquelles ?
- L'homogénéité d'un groupe est-elle importante dans ce type de projet participatif ou est-il justement préférable qu'il soit hétérogène (intergénérationnel, personnes de milieux sociaux différents...)?
- Comment avez-vous instauré un esprit de groupe et de confiance entre les membres ? Quelle importance lui donnez-vous ?
- Quel était le public visé et quel public a réellement été touché ?
- Selon vous, le projet a-t-il fonctionné ?
- Qu'avez-vous retenu de cette expérience? La menez-vous toujours aujourd'hui et si oui sous quelles formes ? Y a-t-il des choses qui ont changé dans vos manières de faire ?
- Avez-vous eu des retours des participants ?

Guide d'entretien pour les participants

- Est-ce que vous pouvez vous présenter ?
- Comment avez-vous entendu parler du projet ?
- Quel était le but du projet pour vous?
- Quelles étaient vos attentes ?
- Comment avez-vous été sélectionné(e) ?
- Comment se sont passées les séances (organisation, combien de personnes, interlocuteurs..)?
- Qui étaient les autres personnes qui participaient au projet avec vous ?
- Pensez-vous avoir appris quelque chose ? Comment avez-vous ressenti cette transmission ?

- Combien de temps avez-vous participé ?

- Comment se sont passées les séances (organisation, combien de personnes, interlocuteurs..)?
- Des personnes ont-elles quitté le projet ?

GAMIFICATION DE LA CULTURE : LE CAS DU CENTQUATRE

Jeanne Joppin - Geoffrey Zandi - Elina Poullet

Introduction

Le paysage culturel voit depuis les années 1990 un phénomène se développer au sein des structures : la gamification. L'expansion de cette nouvelle manière d'envisager les dispositifs autour des œuvres intervient dans un contexte intellectuel de réflexions autour des relations entre divertissement et culture.

Si ce terme de gamification prend de plus en plus de place au sein des projets proposés par les structures, les travaux de recherches quant à ce phénomène sont encore peu nombreux : c'est pourquoi, consacrer un article sur ce phénomène nous semblait intéressant.

Toutefois, le terme de gamification est étudié ici sous un prisme particulier : il s'agit de comprendre quelle est l'interaction directe des participants avec l'objet culturel gamifié. En effet, il semble que ce phénomène offre, non seulement au public, mais aussi aux structures, d'autres manières de penser la relation à l'objet culturel. Si travailler sur la participation semble intéressant, une question se fait alors entendre : à qui s'adresse la gamification ?

De cette interrogation découle une hypothèse : les dispositifs culturels gamifiés sont pensés et adressés à un public non-initié. Est-ce que cela implique une désacralisation de l'objet culturel en apportant une part de *jeu* au sein d'œuvres, ou de structures, jugés encore trop austères et ennuyantes ?

Si définir ce phénomène à l'aide d'ouvrages nous est nécessaire quant à la compréhension de ce terme, réaliser une étude de cas en parallèle nous a semblé complémentaire pour concrétiser et illustrer nos propos. Ainsi, nous nous concentrons sur la Foire Foraine d'Art Contemporain (FFAC), organisée au CENTQUATRE jusqu'en janvier 2023. Cette étude de cas nous semble primordiale pour répondre à la problématique qui guidera notre réflexion tout au long de cet article : *qui participe réellement dans ce type de projet gamifié ?*

Dans un premier temps, il s'agit d'appréhender ce phénomène en le définissant précisément, tout en tentant d'en comprendre ses enjeux. Par la suite, une étude pointue de l'établissement le CENTQUATRE semble nécessaire : comprendre l'essence et le positionnement de la structure, sa note d'intention, ses enjeux et sa stratégie de relation avec les publics quant à l'événement qu'est la Foire Foraine d'Art Contemporain. Pour terminer, nous proposons une analyse des retours d'expérience de spectateurs. Cette dernière partie nous permettra de comprendre à la fois les différentes variations du statut du spectateur, mais aussi les relations ambivalentes que peuvent entretenir les notions de jeu et de participation.

Qu'est-ce que la gamification et quels sont ses

enjeux ?

Tentative de définition

Le concept de gamification connaît des tentatives de définitions depuis les années 2010. Notion très récente au sein de l'étude des pratiques et des politiques culturelles, la gamification s'inscrit dans la continuité des recherches sur le jeu et la ludicité. Avant de poursuivre l'étude de l'influence de la gamification au sein de la participation des publics, il semble primordial de tenter de définir ce qu'est la gamification.

Audrey Rochas nous renseigne en indiquant que deux définitions majeures peuvent être reconnues. Toutes deux datent de 2011. La première est de Sebastian Deterding, un ingénieur en *game design*, qui décrit la gamification comme "*l'utilisation d'éléments de game design dans des environnements non ludiques*"¹⁸. La seconde définition est proposée par Petromil Petkov, un sociologue allemand qui a travaillé sur la notion d'engagement, et qui présente la gamification comme une "*technique de persuasion qui tente d'influencer le comportement de l'utilisateur en activant les motivations individuelles grâce à des éléments de game design*"¹⁹. On observe ici qu'une des deux définitions relève de la notion de comportement de l'utilisateur, ou dans notre cas, du public. Cette considération nous semble centrale pour notre travail.

Pour être le plus précis possible, il nous faut revenir sur les notions parentes de la gamification. En effet, un triptyque de concepts autour du jeu et de sa pratique nous renseigne sur les nuances des phénomènes proches de la gamification. Les chercheur·euse·s Maude Bonenfant et Thibault Philippette reviennent sur les différences entre la gamification, la ludicisation et la ludification²⁰. Ainsi, la *gamification* est l'utilisation d'objets et techniques ludiques dans des contextes non ludiques et la *ludification* est le processus visant à faire entrer un objet dans la sphère du jeu. Ces deux notions renvoient à une dimension contextuelle du processus de gamification. La dernière notion présente une conception plus large puisque la *ludicisation* est présentée comme une tendance socioculturelle impliquant différentes formes d'interactivités ludiques, l'utilisation de jeux dans des contextes non ludiques ainsi que l'extension pervasive du jeu. Une fois ce triptyque de notion posé, il nous semble correct de parler de processus de gamification des propositions culturelles pour la suite de notre travail.

Pour poursuivre notre connaissance de la gamification, Alexandre Duarte et Sébastien Bru proposent une description en quatre points des types d'approches que regroupent les dispositifs de gamification. Ces quatre notions sont : l'attention portée à l'utilisateur et son expérience, la présence de principes propres au jeu, la notion de marketing et la présence de concepts liés aux sciences comportementales²¹. Les deux chercheurs complètent cette présentation de la gamification en indiquant que les deux objectifs principaux sont la création de l'engagement

¹⁸ROCHAS Audrey, « La gamification. Chemin inexploré de la fidélisation des talents à l'heure du digital », *La Revue des Sciences de Gestion*, 2020, n° 301-302, pp. 99-106

¹⁹*ibid*

²⁰BONENFANT, Maude et PHILIPPETTE, Thibault, "Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification", *Sciences du jeu*, 2018, n°10

²¹DUARTE Alexandre, BRU Sébastien, *La boîte à outils de la gamification*. Dunod, « Bào La Boîte à Outils », 2021

par l'utilisateur·ice, en lien avec la notion de motivation, et la fidélisation du public au dispositif. Ces deux considérations reviendront dans notre travail.

Enfin, avant de poursuivre l'étude de la gamification dans le domaine culturel, il nous paraît intéressant de s'arrêter sur la notion d'immersion, notion qui est très présente dans les notes d'intentions artistiques (spectacles, expositions, installations...). Il semble que cette notion, utilisée dans le langage courant, renvoie à un univers inédit ainsi qu'à une idée d'expérience. Les chercheurs Alexandre Duarte et Sébastien Bru indiquent que l'immersion renvoie à la *“sensation d'être entouré d'une autre réalité qui prend le dessus”*. Cela implique alors pour la/le spectateur·trice de s'adapter à ce nouvel environnement et de pouvoir découvrir ce qu'il rend possible de faire. Dans cette conception, la notion d'immersion implique la notion de participation puisque que le public s'adapte et explore ce nouvel univers.

Ainsi, nous nous concentrons pour la suite de ce travail sur la notion de gamification, comme une notion proposant de déplacer l'univers du jeu vers l'univers de l'œuvre d'art, avec une dimension contextuelle et une conception du public comme un public actif et engagé.

Une volonté d'élargissement des publics

Le monde de la culture a toujours eu cette volonté d'élargir et de développer ses publics. Tous les acteurs de la culture sont amenés à penser la question des publics et de l'accessibilité de l'offre culturelle. C'est pourquoi renouveler ses approches, penser de nouveaux modes de médiations en s'ancrant dans les pratiques contemporaines est primordial pour les structures culturelles.

C'est ainsi qu'intervient le concept de gamification. Il s'agit en partie de mettre en place des dispositifs de ludification en concevant des parcours ou des moments marquants, de manière à enrichir l'expérience du public. Si pour une grande partie de la population la culture peut être considérée comme inaccessible ou peu attirante, le concept de gamification cherche justement à permettre d'ajouter des éléments de nature récréative aux œuvres. Créer un mécanisme de ludification en trouvant un juste équilibre entre libertés et contraintes, de manière à accorder aux individus un *“pouvoir faire”*²² en accordant au/à la spectateur·trice la possibilité d'interagir avec les œuvres. Cette forme d'inclusion culturelle qui permet, à l'aide de ses modalités d'actions, de donner au/à la spectateur·trice un sentiment de satisfaction : sentiment qui contribue au fait que la/le spectateur·trice ait l'envie de poursuivre l'expérience.

Mais pour cela, il s'agit de mettre en place une stratégie de manière à mieux comprendre son public, et ainsi, *“mieux intégrer les leviers d'engagement qui le mobiliseront pour, finalement, mieux saisir les contours de ses objectifs”*²³.

La stratégie de gamification fait preuve d'une volonté, de la part des établissements culturels, de fidéliser et d'ancrer un nouvel intérêt de la part de son public : l'intérêt pour l'objet culturel doit perdurer dans le temps. Au-delà du fait qu'il est important de fidéliser, motiver, impliquer, récompenser ou challenger les individu·e·s pour matérialiser leurs engagements, il faut avant tout réussir à construire un système plus complexe qui va favoriser le renouvellement d'un

²²GENVO, Sébastien, *“Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot”*, *Sciences du jeu*, n°1, 2013

²³*ibidem*

intérêt que peut avoir le public, jusqu'à obtenir une certaine fidélisation. L'engagement de ces dernier·ère·s ne doit donc pas être éphémère, il doit être pensé et généré dans la durée.

Néanmoins, bien que ce concept semble très intéressant pour les institutions, plusieurs questions se posent : en "gamifiant" un projet culturel, comment évoluent les motivations des publics à se rendre à une exposition ? Comment est impactée la transmission culturelle ? Que dire des attentes autour de l'expérience culturelle ainsi renouvelée ? Enfin, une fois le projet gamifié terminé, est-ce que le public sera prêt à retourner de lui-même dans l'établissement culturel ? Des questions qui restent encore suspens, mais auxquelles nous tenteront de répondre au cours de cet article.

Développement de la gamification dans le secteur culturel

Depuis les années 1990, de nombreux dispositifs usant de la gamification ont été mis en place. Avant de parler de la Foire Foraine d'Art Contemporain, nous proposons de parcourir rapidement d'autres initiatives portées par des institutions culturelles. Par exemple, dans le périmètre parisien, nous pouvons noter trois dispositifs novateurs, qui diffèrent les uns des autres.

Tout d'abord il y a l'escape game créé en plein cœur de l'Opéra Garnier, proposé chaque année au mois de juin. Nommé *Inside Opéra*, ce dispositif immersif ressemble sensiblement au concept imaginé par Team Break (concepteur et leader du jeu d'évasion). Entre l'escape game et un jeu d'enquête grandeur nature, la/le spectateur·trice est alors invité·e à partir à la recherche du fantôme de l'opéra, célèbre personnage de littérature française : une manière de découvrir, ou redécouvrir, le roman de Gaston Leroux.

Avec l'aide du jeu des différent·e·s comédien·ne·s (costumé·e·s), la/le spectateur·trice aura l'occasion de vivre seul·e ou en équipe, une expérience où il/elle devra résoudre diverses énigmes tout en déambulant au sein de l'opéra Garnier : une manière pour elle/lui de découvrir les différents espaces qui font la richesse et la beauté du lieu (Le Grand Escalier, l'Avant Foyer, le Salon du Glacier, la Galerie du Glacier et même la loge du Fantôme²⁴). À la fin de l'aventure, la/le spectateur·trice aura l'opportunité d'entendre un court concert autour de *La Flûte Enchantée* de Mozart. Cette expérience permet à la fois de découvrir un grand classique littéraire et le genre de l'opéra tout en explorant l'un des plus beaux et imposants bâtiments culturels français.

Nous pouvons ensuite noter l'exposition *Pop air, une expérience gonflable*, proposée depuis avril 2022 à la grande halle de la Villette. Réalisée en collaboration avec le Ballon Museum de Rome, cette exposition réunit plus de 15 artistes internationaux. Ainsi, la/le spectateur·trice ira à la rencontre de différentes œuvres gonflées : œuvres pour la plupart imposantes et très colorées présentes sur un parcours de plus de 5000m². Une expérience immersive, où le public aura la possibilité de toucher, jouer et/ou de s'immerger en plein cœur de ces œuvres (comme dans la grande piscine à boules par exemple).

Enfin, nous pouvons aborder le dispositif transmédia nommé "l'Odyssée de Pénélope" imaginé et créé par François Lozet pour le Théâtre des Champs Élysées. S'adressant au tout

²⁴SORTIR A PARIS, Laurent, P, *INSIDE OPÉRA, L'ESCAPE GAME IMMERSIF À L'OPÉRA GARNIER : DERNIERS JOURS*, consulté le 05/12/2022 <https://www.sortiraparis.com/loisirs/gaming/articles/166877-inside-opera-l-escape-game-immersif-a-l-opera-garnier-derniers-jours>

public, ce dispositif accompagne la production *Retour d'Ulysse dans sa patrie* - de Monteverdi - à l'aide de différents supports (web, téléphone, jeu vidéo, etc.). Chaque support possède un contenu narratif différent et ils sont indépendants les uns des autres. Une première dans le monde de l'opéra, cette médiation numérique offre, à travers ces univers narratifs, un nouveau regard sur l'œuvre et un accompagnement ludique. TMNlab explique que ce type de dispositif a pour vocation de désamorcer les préjugés qui présentent l'Opéra comme un art élitiste et inaccessible, mais aussi d'attiser la curiosité et la créativité intergénérationnelle à l'aide du numérique.

Gamification de la culture : étude de cas au

CENTQUATRE-PARIS

Nous choisissons de donner une matérialité à notre réflexion en travaillant sur une exposition présentée à Paris lors de la rédaction de ce travail. Le CENTQUATRE, établissement de la Ville de Paris, accueille durant quatre mois La Foire Foraine d'Art Contemporain. Cette actualité culturelle est pour nous l'occasion d'observer un dispositif de gamification. Aussi, nous nous intéressons à la structure accueillant cette exposition, le CENTQUATRE, qui nous apparaît comme un lieu important en termes d'innovation culturelle.

Au coeur du 19^{ème} arrondissement : un établissement culturel d'un nouveau type

Situé dans le 19^{ème} arrondissement de Paris, c'est en 2008 que l'établissement culturel nommé LE CENTQUATRE s'implante au sein de ces quartiers, dans des locaux qui étaient anciennement des pompes funèbres. Établissement public de coopération culturelle, sa création est le résultat de la délibération du conseil général de Paris le 7 juillet 2008²⁵. Un défi de taille attend cette structure qui doit alors composer avec la politique culturelle de la mairie de Paris qui se concentre autour de quatre grandes priorités : *“Favoriser une création diverse, inscrire l'art dans la ville, démocratiser l'accès à la culture, décentraliser ses différentes formes d'expression”*²⁶. Cette politique prend sens, notamment au sein de ce quartier défavorisé et cosmopolite qu'est le 19^{ème} arrondissement (25% des habitants vivent en dessous du seuil de pauvreté, 17% de la population active est au chômage²⁷). Si dès ses débuts le CENTQUATRE fait partie intégrante du projet de réhabilitation du quartier - projet de réhabilitation visant à mélanger la population - ce n'est qu'en 2010, après l'arrivée à la direction de José-Manuel

²⁵Commune du département de Paris, Appel à la candidature au Poste de Directeur(trice) du CENTQUATRE, Paris : “Cahier des charges”

²⁶Communication du Maire de Paris relative à la culture, conseil de Paris, 27 janvier 2003 (DAC 91)

²⁷L'institut Paris Région “Le Centquatre-Paris, fabrique artistique et culturelle innovante” : https://www.institutparisregion.fr/fileadmin/NewEtudes/Etude_1480/Centquatre.pdf

Gonçalvès, que le CENTQUATRE va se transformer et devenir ainsi un immense lieu de vie culturelle. La structure devient alors un lieu décloisonné, ouvert à tous·tes, puisque le public obtient la possibilité de circuler au sein du lieu sans besoin d’acheter un ticket d’entrée ou un billet de spectacle.

Lieu pluridisciplinaire, dédié à l’ensemble des pratiques culturelles : la structure accueille aussi bien du théâtre, de la danse, de la musique ou encore des arts visuels. Le CENTQUATRE, “*lieu de création, de travail et de diffusion artistique*” réaffirme alors sa vocation “*à être un espace de liberté, à travers notamment l’accueil d’artistes en résidence temporaire - artistes individuels ou réunis en collectif - et l’organisation d’événements culturels de dimension populaire*”²⁸. Pour ainsi dire, la structure est un véritable laboratoire dédié à la recherche artistique. En plus d’offrir une partie de ses locaux à disposition du public et d’artistes amateur·trice·s, Le CENTQUATRE accueille chaque année des artistes, des compagnies ou encore des collectifs en résidence. Enfin, la structure est également une véritable pépinière d’entreprise. En effet, dans le cadre du programme 104factory, la structure accueille des *startups* culturelles et les accompagne dans le développement de leurs projets.

Ainsi, LE CENTQUATRE promeut sa politique culturelle tant au niveau local (non seulement dans les 18^{ème} et 19^{ème} arrondissements de Paris, mais aussi dans les villes de Paris et du Grand Paris), qu’au niveau national et international.

La Foire Foraine d’Art Contemporain

Étude de la note d’intention de l’exposition

La Foire Foraine d’Art Contemporain est présentée comme une “idée originale” de José-Manuel Gonçalvès et Fabrice Bousteau. Dans leur note d’intention, les deux hommes expliquent en détail ce qui motive cet événement²⁹. On peut lire en premier lieu leur volonté de donner une image légitime à la foire foraine, qui appartient selon eux au patrimoine culturel français depuis le XIX^{ème} siècle et plus officiellement depuis 2017, avec son inscription à l’inventaire du patrimoine culturel immatériel français³⁰.

La place de la/du spectateur·trice occupe une position centrale dans la note d’intention rédigée par José-Manuel Gonçalvès et Fabrice Bousteau. Retenons l’utilisation du terme “engagement total”, qui serait permis par l’utilisation du jeu : la FFAC est présentée comme un moment de pratique de l’art, ce qui indique une participation de la/du spectateur·ice, ainsi qu’une expérience riche en émotions. Cette double implication par l’action et par les émotions et sensations semble être la base du projet porté par le CENTQUATRE. Il se propose d’illustrer

²⁸Commune du département de Paris, Appel à la candidature au Poste de Directeur(trice) du CENTQUATRE, Paris : “Cahier des charges”

²⁹LE CENTQUATRE-PARIS, *Dossier de presse de la Foire Foraine d’Art Contemporain*

³⁰MINISTERE DE LA CULTURE, “L’inventaire national du Patrimoine culturel immatériel”, consulté le 2/10/2022 <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Patrimoine-culturel-immateriel/Le-Patrimoine-culturel-immateriel/L-inventaire-national-du-Patrimoine-culturel-immateriel>

l'essence du projet selon lequel *“le visiteur devient acteur, pratiquant l'art dans une variété de situations, et d'émotions”*³¹.

Quels enjeux connus pour la FFAC ?

Dans la note d'intention, on ne perçoit pas de volonté claire en termes de composition des publics de la Foire Foraine d'Art Contemporain. En tant qu'institution de la culture, en lien étroit avec les questions de diversité des publics, il est probable que la FFAC soit l'objet de projections liées à une tentative de démocratisation culturelle. Cet objectif ne semble cependant n'être ni à l'origine de cet événement, ni une revendication dont s'emparent les deux porteurs du projet. Une imprécision sur les notions de culture et d'art semble être présente au cœur de ce projet puisque la culture est à la fois mobilisée en tant que mode de vie et en tant que culture artistique. Ces deux conceptions pourraient être en cohérence avec le projet proposé puisqu'il s'agit de faire se rencontrer l'univers du jeu, fortement lié aux pratiques culturelles populaires, et l'univers de l'œuvre d'art contemporain, objet central de la culture dite légitime et cultivée. Cette volonté de rencontre se retrouve une fois de plus dans la note d'intention de la FFAC puisqu'on y lit l'ambition de créer une *“véritable exposition d'art hybridée”*. Ce projet, qui se veut innovant, s'intègre parfaitement au cœur de l'image du CENTQUATRE, qui défend l'innovation et la pratique de la/du spectateur·ice. Plutôt que de la démocratisation, on peut alors évoquer le concept de démocratie culturelle. La Foire Foraine convoque le mélange d'un art populaire qui est celui de l'art forain, mais aussi du divertissement avec le thème du parc d'attraction, et l'art contemporain qui est généralement catalogué comme élitiste et peu accessible. Elle convoque ainsi le concept de démocratie culturelle au sein des institutions culturelles parisiennes. Ici, il s'agit notamment de redéfinir la notion de culture grâce à ce mélange, et de montrer que la culture n'est plus seulement *“une accumulation d'œuvres et de connaissances qu'une élite produit, recueille et conserve”* mais qu'elle est aussi *“tout à la fois acquisition de connaissances, exigence d'un mode de vie, besoin de communication ; qu'elle n'est pas un territoire à conquérir ou à posséder, mais une façon de se comporter avec soi-même, ses semblables”*³². On constate qu'il ne s'agit pas uniquement de vouloir élargir son public grâce à la gamification, mais plutôt de réhabiliter un art populaire qu'est l'art forain à des publics non déterminés.

Travail mené auprès des publics individuels

Enfin, cet événement, comme tous les événements du CENTQUATRE, est porté et accompagné par sa vaste équipe. L'équipe des personnes en charge des relations avec les publics est particulièrement mobilisée par ce type de proposition. La FFAC s'étend sur près de quatre mois et aspire à s'adresser au grand public. Il s'agit donc pour l'équipe des relations avec les publics (équipe RP) de développer le public du CENTQUATRE et d'imaginer des propositions annexes et complémentaires aux événements du lieu. Pour chaque proposition et événement, les stratégies RP diffèrent. Ici, nous pouvons observer une attention particulière portée aux publics individuels familiaux puisque plusieurs projets et services sont mis en place

³¹LE CENTQUATRE-PARIS, *Note d'intention de la Foire Foraine d'Art Contemporain*

³²Jean-Marie Moekli, Document de travail pour le 6e point de l'ordre du jour : *Démocratie culturelle, réunion d'experts sur le développement des politiques culturelles en Europe*, Helsinki, décembre 1980.

autour de la venue au CENTQUATRE à l'occasion de la FFAC : on pense par exemple au projet *Les rencontres joyeuses*³³ ou *Les ateliers nomades*³⁴ qui sont des ateliers d'art plastique à destination des enfants de moins de 10 ans. Ces propositions s'adressent principalement aux enfants dont les parents fréquentent le CENTQUATRE.

À l'image des établissements de la ville de Paris, le CENTQUATRE travaille avec plusieurs partenaires pour toucher tous les publics : scolaires, individuels, associatifs, publics du champ social... Ces partenaires sont régulièrement intégrés aux événements du lieu et plusieurs visites leur sont proposées, ce qui est l'occasion d'organiser des visites encadrées par un.e médiateur.trice culturel.le. Toutefois, il semble qu'il n'existe pas de projets menant à une restitution en lien avec la FFAC, ou bien ceux-ci ne font pas l'objet d'une communication au grand public.

Ainsi, la stratégie RP du CENTQUATRE à l'occasion de la FFAC s'oriente davantage vers les publics individuels, proches de l'établissement et habitués à fréquenter plus largement d'autres institutions culturelles parisiennes.

Les installations : quand l'attraction s'invite au sein des œuvres d'arts.

La Foire Foraine d'Art Contemporain permet aux spectateur·ice·s un accès à un large panel d'œuvres produites par les artistes les plus important·e·s de la scène d'art contemporain actuelle. Plus encore, on constate une diversité flagrante en ce qui concerne les médiums et arts représentés : arts plastiques, arts numériques, arts sonores, architecture, design....

On trouve des artistes célèbres du spectacle vivant tels que Yoann Bourgeois mais également des plasticien·ne·s qui sont des noms reconnus dans le milieu de l'art plastique contemporain, à l'instar de Pierre Ardouvin et Orlan. Parmi les designers et architectes nous pouvons citer les noms de Julien Vidame et Sylvia Frederikkson. Enfin, dans les arts numériques, on trouve Albertine Meunier.

Cette pluridisciplinarité n'est pas sans rappeler le paradigme de l'art contemporain qui appelle volontiers à mélanger les médiums, les techniques artistiques ainsi que les esthétiques. Cette programmation insiste donc sur sa contemporanéité. En plus de permettre de découvrir les artistes, elle permet à la/au spectateur·trice de saisir le paradigme intellectuel et artistique qu'est l'art contemporain.

La notion de prestige est perceptible dans la qualité artistique proposée par l'exposition. La Foire Foraine propose ainsi un panel large et permet d'offrir aux spectateur·ice·s un panorama de l'état de l'art contemporain actuel. Plus encore, une expérience artistique de qualité est promise par le directeur du CENTQUATRE José-Manuel Gonçalves qui écrit dans la lettre

³³LE CENTQUATRE-PARIS, "Les rencontres joyeuses", consulté le 10/12/2022 <https://www.104.fr/fiche-evenement/les-rencontres-joyeuses.html>

³⁴LE CENTQUATRE-PARIS, "Les ateliers nomades", consulté le 10/12/2022 <https://www.104.fr/fiche-evenement/ateliers-104-nomade.html>

d'intention les propos suivants : “ *L’art ainsi revisité révèle une autre facette des artistes, attentifs au rôle des émotions dans nos choix et nos actions*”.³⁵

La communication est intéressante à étudier car elle s’appuie fortement sur deux choses : le thème du parc d'attraction et l’art contemporain.

Les écrits sur l'événement sont assez clairs pour être relevés. Le slogan est notamment assez évocateur au sujet de la thématique : “*Venez jouer avec l’art !*”. Cette phrase garantit à la/au spectateur·trice qu’elle/il va à la fois vivre une expérience esthétique mais aussi sensationnelle avec la notion du ludique et de l’amusement. Plus encore, la note d’intention rédigée pour la manifestation explique d’ores et déjà la place participative de la/du spectateur·trice : “*Cette fois on ne vient pas pour contempler des œuvres mais pour s’aventurer et s’étonner !*”. Par conséquent, cette communication autour de la Foire Foraine impacte les horizons d’attentes de la·e spectateur·ice. Ici, on constate qu’elle est faite pour que le public perçoive la manifestation comme un moment de détente et surtout d’amusement, au point où l’on en vient à effacer le cliché d’ennui souvent projeté sur les institutions muséales. L’âme d’enfant des potentiel·le·s spectateur·ice·s est réveillée, au point que l'on voit le directeur du CENTQUATRE, José-Manuel Gonçalves, dans une position enfantine en train de jouer aux fléchettes.³⁶

L’imagerie autour de la Foire Foraine d’Art Contemporain remplit également ces critères. En effet les photos sur le site du CENTQUATRE s'appuient sur l’esthétique de la fête foraine : sur la photographie principale on voit deux personnes assises sur une balançoire et mangeant une barbe à papa. Sur les autres photos on perçoit également des photos d’attractions et de manèges qui évoquent fortement l’univers de la fête foraine.

Gamification : quels retours d’expérience ?

Les variations du statut du spectateur

La mobilisation de la notion de gamification au sein d’une proposition artistique influence le statut du spectateur.

On observe que les dispositifs innovants occasionnent une multiplication des statuts de la/du spectateur·ice. Il/elle peut être considéré·e à la fois comme visiteur·euse, joueur·euse, spectateur·trice... Cette confusion ou cet élargissement de son statut peut provoquer une hésitation dans les pratiques et les comportements que la/le spectateur·trice comprend qu’on attend d’ellui. Cette hésitation ne nous semble pas négative, sauf dans le cas des publics peu habitués à fréquenter des lieux culturels, qui pourraient alors ressentir cette hésitation comme une méconnaissance des codes culturels.

Pour ce travail, nous avons interrogé des camarades issu·e·s de notre promotion qui se sont rendus à la Foire Foraine d’Art Contemporain pour en savoir plus sur leur expérience de

³⁵LE CENTQUATRE-PARIS, *Dossier de presse Foire Foraine d’Art Contemporain*, p.5 <https://www.104.fr/media/dossier-de-presse-foire-foiraine-dart-contemporain.pdf>

³⁶reportage BFMTV diffusé le 01/10/2022 https://www.bfmtv.com/culture/foire-foiraine-d-art-contemporain-a-paris-quand-le-musee-se-change-en-parc-d-attraction_VN-202210010058.html

spectateur·ice. Nous signalons ici que ce n'est pas un échantillon représentatif des spectateur·ice·s car il est constitué de futur·e·s professionnel·le·s de la culture.

De ces entretiens sont ressortis la satisfaction d'avoir pu jouer et tester de nouveaux dispositifs autour des œuvres. Une camarade relève l'idée que le public est placé dans la position d'un·e créateur·ice par le biais de ce dispositif de gamification, ce qui nous permet d'ajouter un autre statut possible pour la/le visiteur·euse de ce type de proposition culturelle. Une autre camarade utilise la notion de contemplation pour décrire son ressenti, ce qui nous permet de confirmer le statut de visiteur·euse ou de spectateur·trice possible au sein de la FFAC. On note néanmoins que parmi tous les entretiens passés autour de la manifestation, l'idée pour les spectateur·ice·s d'avoir découvert l'art forain est totalement absente des retours d'expérience. En effet, c'est le thème du parc d'attraction et la notion de jeu qui ressortent plus aisément lors des entretiens. Par conséquent, comme il a été prédit par les auteur·e·s en muséologie cité·e·s dans les parties précédentes, les dispositifs de mise-en-scène spectaculaires et amusants des œuvres peuvent, par moment, effacer le contenu artistique. C'est par exemple le cas du Train Fantômes (une sorte de train fantôme où l'on peut contempler des œuvres durant le parcours), où l'engouement et l'adrénaline qui sont créés par le dispositif diminuent l'attention que l'on peut apporter aux œuvres présentées.

Ce flou autour du statut et du comportement qu'on attend de la/du spectateur·trice peut être complété par les travaux du chercheur Sébastien Genvo, qui travaille sur les attitudes et les attentes ludiques³⁷. Il explique qu'il existe une compréhension tacite des principes de jeu et de la participation autour d'un dispositif. Cette idée de tacite nous permet de nous interroger sur la question du partage réussi des codes liés à la pratique de l'exposition artistique et des pratiques foraines, et plus particulièrement la réussite de leur rencontre. Le chercheur explique ainsi qu'on observe une rencontre de deux manières différentes d'être spectateur·ice. Il mobilise la notion de compétence intentionnelle fictionnelle, qui renvoie à l'idée que le jeu implique un engagement de la/du spectateur·ice.

Ce flou autour du statut de la/du spectateur·trice peut également s'expliquer en partie par le statut des œuvres d'art présentées. Au CENTQUATRE, certaines œuvres ressemblent à des attractions, telle que celle de Adel Abdessemed - *Le train fantômes*. D'autres œuvres encore appartiennent au domaine de l'installation comme *Air Galerie* de Martin Creed ou bien rappellent davantage le jeu forain comme la *Shooting Gallery* de Pilar Albarracín, reprenant les codes du tir à la carabine. Cette multiplicité des propositions artistiques et de leurs formes impactent directement le comportement des spectateur·ice·s. Ainsi, se pose la question de l'interaction avec les œuvres : il semble qu'être visiteur·euse à la FFAC, c'est être invité·e à ajuster son comportement à chaque nouvelle œuvre et expérience artistique. La/le spectateur·trice est invité·e à participer aux œuvres par le biais de ses différentes capacités sensorielles - telles que le toucher, la vue - et capacités cognitives.

Jeu et participation : quelles relations ?

Au cours de notre travail, la notion de démocratie culturelle au sens de participation culturelle a traversé nos réflexions et nos lectures. Nous nous interrogeons finalement sur les

³⁷GENVO, Sébastien, "Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot", *Sciences du jeu*, n°1, 2013

liens entre jeu et participation. La notion d'appropriation des œuvres et des pratiques nous semble importante pour définir la participation.

Comme expliqué plus haut, les œuvres et les installations présentes au CENTQUATRE impliquent un ajustement dans le comportement des spectateur·trice·s. La promesse du jeu dans l'argumentation de communication de la FFAC nous semble agir fortement sur l'expérience des publics. Dans plusieurs salles, les groupes de spectateur·trice·s cherchent rapidement à comprendre comment l'œuvre "fonctionne" : faut-il la toucher ? la regarder ? actionner quelque chose ? se déplacer dans l'espace ? Les chercheur·euse·s Maude Bonenfant et Thibault Philippette nous renseignent sur la notion d'engagement, très présente dans les réflexions et les observations au sujet de la gamification des pratiques. Iels expliquent que l'engagement doit être considéré comme un phénomène à mettre en lien avec la motivation, l'immersion et l'absorption³⁸. Ces remarques nous apparaissent importantes dans l'observation des comportements des spectateur·trice·s de la FFAC. De plus, on peut également lire dans le même article que l'engagement est associé, en psychologie, à une sensation de bien-être ressentie par les individus. Cela semble être un bon signal pour l'expérience culturelle vécue par les spectateur·trice·s, d'autant plus dans une démarche de désacralisation des institutions culturelles qui peuvent paraître inaccessibles aux yeux de certains publics éloignés de la culture légitime.

Ainsi, la notion d'appropriation des œuvres nous semble importante dans la réflexion autour de la participation, puisque celle-ci est intimement liée au paradigme de la démocratie culturelle.

Démarche de rendre populaire l'art contemporain en changeant les pratiques

Comme expliqué précédemment, la FFAC se propose d'être un point de rencontre entre les arts forains et l'art contemporain. Ce projet ambitieux s'inscrit dans une démarche de rendre populaire l'art contemporain et remettre au goût du jour l'art forain, très peu présent dans les institutions culturelles. Il semble que l'enjeu de la FFAC repose sur l'évolution et l'élargissement des pratiques liées à l'art et se propose d'explorer une autre manière d'être spectateur·ice. Par les dispositifs de gamification, la pratique de la/du visiteur·euse est modifiée, parfois déplacée, dans l'objectif de changer son approche de l'œuvre. Ce pas de côté suppose tout de même un intérêt pour la proposition artistique ou la possibilité d'être informée de cette actualité culturelle, dont on sait combien la circulation au sein de celle-ci est parfois difficile. L'accès à l'information de l'offre culturelle est une première barrière à la participation culturelle : la FFAC a été annoncée via des canaux traditionnels de communication et de diffusion, ce qui n'a pas permis de toucher un tout nouveau public. Ainsi, on peut penser que le fait que ce type d'exposition soit proposé au sein d'une institution culturelle puisse constituer une barrière pour les publics non avertis. Bien que le CENTQUATRE se démarque par son ouverture à tous les publics et sa place d'innovateur dans le paysage culturel, il demeure un lieu identifié comme une structure de la culture légitime. Cela nous renseigne sur le profil des personnes qui participent aux propositions artistiques et culturelles en lien avec la gamification, *a fortiori* quand celles-ci sont portées par des institutions culturelles.

³⁸BONENFANT, Maude et PHILIPPETTE, Thibault, "Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification", Sciences du jeu, 2018, n°10

Conclusion

On constate une discordance entre les différents points de vue quant au sujet de la gamification au sein d'institutions culturelles. En outre, le sujet ne cesse de faire débat.

C'est en premier lieu les auteur·e·s en muséologie qui émettent majoritairement les premières critiques contre la gamification. Iels dénoncent notamment un penchant des institutions culturelles pour l'industrie du divertissement plutôt que pour la transmission de l'art. En outre, les institutions muséales qui tendent vers la gamification échapperaient à leur mission de transmission artistique. Iels défendent une participation passive et contemplative de l'art.

Cependant il est notable que la gamification pour des spectateur·trice·s peut apparaître comme un autre moyen de médiation pour l'art. C'est par ailleurs ce que la majeure partie des étudiant·e·s interrogé·e·s sur leur ressentis post expérience ont répondu. La majorité ont vu d'un oeil positif la tentative du CENTQUATRE et ont perçu cela comme un "*moyen de rendre accessible des choses opaques pour une grande catégorie de personnes*"³⁹. Au-delà des spectateur·trice·s, d'autres professionnel·le·s de la culture critiquent la position des intellectuel·le·s. La journaliste Sarah Burke dénonce elle une volonté des institutions qui refusent la gamification et la critiquent de vouloir réserver l'art à un public privilégié⁴⁰. Elle avance donc qu'un mépris de classe pourrait survenir dans ce cas-là. On peut néanmoins nuancer les propos de la journaliste. En effet, que réserve-t-on au public non privilégié qui tente d'avoir accès aux institutions culturelles ? Le mépris de classe, ne serait-ce pas de penser que les classes populaires ne peuvent entrer dans un musée uniquement grâce au jeu et l'immersion ? Dans un même temps, on note que la tentative du CENTQUATRE avec la FFAC nous a permis de mieux saisir ces idées et de comprendre qu'il s'agissait avant tout de mettre en avant le mélange de l'art forain et de l'art contemporain pour tous les publics sans distinction. La gamification n'est donc pas seulement un moyen d'attirer de plus larges publics ou des publics non-initiés.

En effet, quand nous avons demandé "Qui participe ?" sous le prisme de la gamification, les éléments théoriques autour du concept nous ont poussés à croire qu'elle était un moyen pour les institutions culturelles de se rapprocher des classes populaires. Le CENTQUATRE, avec la Foire Foraine d'Art Contemporain, a cour-circuité cette idée et pris une distance avec elle. Plutôt que de manifester une intention de vouloir se rapprocher de publics non initiés, l'établissement a utilisé la gamification comme un moyen de mettre en valeur un art populaire auprès de publics non déterminés, sans prétention de démocratisation. Nous pourrions même nous demander si, derrière l'événement, la mise en avant de l'art forain ne serait pas plus importante que celle de l'art contemporain. L'établissement culturel induit un mouvement inverse auquel le public est habitué puisque c'est l'art contemporain qui tend vers l'art forain dans la FFAC, opérant ainsi un mouvement de l'art populaire vers l'art élitiste. Pour ce qui est des publics participants, on déduit aisément que ce sont ceux qui ont l'information culturelle, qui connaissent et fréquentent l'établissement ainsi que tout un public familial qui sont attirés par le volet ludique de la FFAC. Les actions de communication autour de la Foire Foraine ne diffèrent pas de celles adoptées par l'établissement de manière générale. Cela induit qu'il n'y a pas de nouveaux publics visés que ceux qui fréquentent déjà le CENTQUATRE ou des établissements culturels similaires.

³⁹Propos recueillis auprès d'une étudiante du Master MCA qui s'est rendue à la FFAC.

⁴⁰Propos cités dans l'article suivant : Vaissière, Sébastien. « Le musée de demain doit-il être amusant ? », *Nectart*, vol. 10, no. 1, 2020, pp. 70-79.

La Foire Foraine induit alors un mode de participation qui se déroule selon le procédé suivant : au travers de l'attention qu'il/elle porte aux œuvres et leur fonctionnement, la/le spectateur·trice adapte son comportement face à l'œuvre auxquelle elle/il fait face.

Des questionnements surgissent tels que - est-ce que cette œuvre implique ma participation physique ? Qu'attend-t-elle de moi ? Quel comportement dois-je adopter ? - Toutes ces introspections enclenchent par conséquent une implication et un engagement personnel de l'individu·e qui vont suivre par sa participation à l'œuvre d'art.

La gamification occupe actuellement une place de plus en plus importante dans les institutions et au sein des projets en lien avec la démocratie culturelle. Si d'autres concepts tels que la *disneylandisation* ou *l'instagramisation* se rapprochent de plus en plus de notre sujet, c'est aux institutions culturelles de veiller à ce que la qualité de l'expérience artistique n'en soit pas détériorée pour les spectateur·trice·s.

Bibliographie

- BONENFANT, Maude et PHILIPPETTE, Thibault, “Rhétorique de l’engagement ludique dans des dispositifs de ludification”, *Sciences du jeu*, 2018, n°10
- DUARTE Alexandre, BRU Sébastien, La boîte à outils de la gamification. Dunod, « Bào La Boîte à Outils », 2021
- GENVO, Sébastien, “Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot”, *Sciences du jeu*, n°1, 2013
- L’institut Paris Région “Le Centquatre-Paris, fabrique artistique et culturelle innovante”
: https://www.institutparisregion.fr/fileadmin/NewEtudes/Etude_1480/Centquatre.pdf
- LE CENTQUATRE-PARIS, *Dossier de presse de la Foire Foraine d’Art Contemporain*
- MOEKLI, Jean-Marie, Document de travail pour le 6e point de l’ordre du jour : Démocratie culturelle, réunion d’experts sur le développement des politiques culturelles en Europe, Helsinki, décembre 1980.
- ROCHAS Audrey, « La gamification. Chemin inexploré de la fidélisation des talents à l’heure du digital », *La Revue des Sciences de Gestion*, 2020, n° 301-302, pp. 99-106
- VAISSIERE, Sébastien. « Le musée de demain doit-il être amusant ? », *Nectart*, vol. 10, no. 1, 2020, pp. 70-79.

LA PARTICIPATION ET L'ÉVÉNEMENTIALITÉ

QUI PARTICIPE DANS LES CONVENTIONS DES CULTURES DE L'IMAGINAIRE ?

Alexia SANCHEZ – Rémi ABEDU – Marion EL TOUKHI – Fanny DE PRENEUF

Introduction

Aujourd'hui, nous assistons à la multiplication de conventions des cultures de l'imaginaire sur le modèle de la Japan Expo, du Paris Manga Sci Fi Show ou encore de la Paris Games Week. Dans ces événements, qui sont par essence limités dans le temps (en moyenne entre 3 à 5 jours), la participation du public est singulière. Elle est contrainte par deux enjeux principaux : l'éphémérité et la particularité des communautés qui s'y rendent. Nous approfondirons ces deux points plus tard.

Il s'agit tout d'abord de définir le terme de convention culturelle : la convention est un rassemblement organisé généralement à un rythme annuel par les têtes d'un réseau particulier. C'est "*une manifestation périodique regroupant les membres d'une communauté et les spécialistes d'un domaine déterminé*"⁴¹. La convention peut donc être comparée à un salon ou un festival, qui sont tous des fédérateurs culturels. En effet, la convention rassemble sur un temps et un lieu définis des personnes avec une pratique culturelle commune. Face à la diversité de ces événements, nous avons choisi de réduire notre champ d'analyse aux conventions des cultures de l'imaginaire. Les cultures de l'imaginaires rassemblant plusieurs communautés de passionnés (les rôlistes, ludistes, gamers, GNistes, reconstituteur·rices, cosplayer·euses, mais aussi les amateur·rices de littératures de l'Imaginaire)⁴². Cela nous permet donc de traiter à la fois des conventions de jeux de sociétés mais aussi de conventions de cosplays ou de jeux vidéo. Comme nous allons le voir, ce choix n'est pas anodin. Il est au contraire motivé par la particularité de ces cultures qui sont souvent pensées comme solitaires et donc antinomiques d'une participation active sur des événements culturels.

⁴¹ Définition du Larousse

⁴² *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local*, Vanhille, François / L'Harmattan, 2014

Nous avons donc travaillé la question “Qui participe ?” à partir de ces deux enjeux. D’une part, celui de l’événementialité : comment cette unité d’espace et de temps liée au caractère événementiel des conventions influe-t-elle sur la participation du public ? D’autre part, comment la particularité des cultures de l’imaginaire influence t-elle la participation du public dans les conventions ? Ces deux questions nous ont également conduit à nous interroger sur le lien entre participation et ancrage territorial des événements comme les conventions. La participation des communautés de passionnés est-elle nécessaire à l’organisation de ces événements et à leur ancrage dans le territoire ?

Aussi, nous pouvons regrouper ces différentes interrogations par la problématique : l’inscription territoriale des conventions, festivals et salons des cultures de l’imaginaire est-elle dépendante à la fois de la participation d’une communauté singulière et des politiques culturelles locales ?

Dans un premier temps, nous nous concentrerons sur les cultures de l’imaginaire, pour essayer d’en dresser l’histoire et d’en donner une définition, afin de comprendre qui participe aux conventions que l’on a choisi d’étudier. Nous analyserons ensuite le lien entre participation, ancrage territorial et événementialité dans le domaine culturel. Nous terminerons par exposer les enjeux de la multiplication de ce type de conventions : quel effet l’institutionnalisation et la commercialisation de ces événements a-t-il sur la participation à ces cultures singulières ?

La réalisation de ce travail s’est divisée en deux temps forts. Tout d’abord, un temps de travail bibliographique important à la fois au tour des notions de participation et d’événementialité mais aussi autour des cultures de l’imaginaire. Nous avons ensuite confronté ces lectures et questionnements à deux professionnels travaillant dans ce type d’événement par le biais d’entretiens individuels. Nous avons donc rencontré le codirecteur du Festival Paris est ludique ainsi que le responsable administratif du COS (Festival Cosplay)⁴³.

⁴³ Cf Annexes

Les spécificités des cultures de l'imaginaire

Une culture underground : histoire et définition

“Un geek est traditionnellement défini comme un passionné qui développe une expertise sur un sujet grâce à une détermination et un dévouement exceptionnels.”⁴⁴

Les mouvements de “fans” apparaissent dès les années 1920-1930 avec la littérature pulp. Diffusées dans des magazines populaires, elles déterminent des histoires à épisodes où naissent des personnages de héros, et dont les genres sont multiples (science-fiction, fantasy etc.)⁴⁵

Le mot “geek” englobe les passionné·es de science, de technologie et d'ingénierie, mais aussi les communautés de fans autrement appelé les “geeks des fandoms”. C'est une sous-culture composée de connaisseur·euses qui devient de plus en plus influente sur la culture contemporaine. Elle réunit un ensemble d'activités qui se recoupent par une connaissance profonde d'un univers et une expertise aiguisée de son fonctionnement.

Dans les années 50, ce terme se rapproche du mot “nerd”, pour désigner les personnes marginalisées, notamment les plus jeunes. Bien que les deux termes soient très proches, il existe une dimension communautaire dans les cultures geek qui n'existe pas vraiment dans la culture “nerd”, malgré la connotation péjorative que l'on donnait aux deux jusque dans les années 1980. Avec l'essor des technologies, ces communautés ont été plus amplement valorisées. C'est alors que la réappropriation du mot “geek” par les geeks eux·elles-mêmes a permis de bâtir un monde médiatique et informatisé. Dès lors, la reconnaissance du savoir et de ses intérêts devient une sorte de “monnaie sociale” : la génération qui découvre les pulp en 1960 dans un regain de mode est décrite comme geek.

Historiquement, on considère que les intérêts spécifiques isolés ne pouvaient suffire à être le thème principal d'une convention unique. C'est pour cela que le panel d'activités a été élargi pour réunir des sujets qui les rassemblent. Ce monde médiatique fédère l'identification de la culture geek et de ses amateur·rices, particulièrement au sein des conventions telles que Comic-Con par exemple. Celles-ci sont le relais des activités considérées comme relevant de la culture geek, rassemblant des thèmes et des sujets communs. Cela permet d'élaborer “une culture” plus large et de casser la fondamentale des sous-cultures, mais aussi de créer des liens et des connexions entre ces sous-cultures, et enfin de quantifier l'implication d'une personne dans cette culture, de l'intérêt spécifique vers le global. Cela permet de réfléchir la convention comme un lieu où les activités mises en place comptent autant que l'ensemble de l'atmosphère, de l'ambiance.

⁴⁴ McCain, Jessica, et al. "A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture.", PLoS ONE, vol. 10, no. 11, 18 Nov. 2015

⁴⁵ Peyron, David. « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », Les Enjeux de l'information et de la communication, vol. 15/2, no. 2, 2014.

Le besoin d'engagement créé par les personnes geek prouve l'appartenance attachée aux sujets qu'ils identifient eux mêmes⁴⁶ :

GN (Jeux de rôle en direct)

Jeux de rôle sur table (par exemple, Donjons et Dragons, Monde des Ténèbres, GURPS)

Jeux sur ordinateur/console (World of Warcraft, Half-Life, Minecraft, etc.)

Cosplay (faire et porter des costumes de personnages d'Anime, de super-héros, etc.)

Publication sur des forums Internet (4chan, tumblr, reddit, etc.)

Participation à des congrès (ComiCon, Dragon Con, etc.)

Participation aux foires de la Renaissance

La Society for Creative Anachronism (SCA) et d'autres reconstitutions historiques

Collecte d'armes

Enquête paranormale (Chasse aux fantômes, phénomènes psychiques, lecture sur le paranormal, etc.)

Marionnettes (fabrication et représentation de marionnettes, marionnettes, etc.)

Robotique (fabrication, utilisation, apprentissage des robots)

Théâtre (jeu d'acteurs, costumes, décors de construction, etc.)

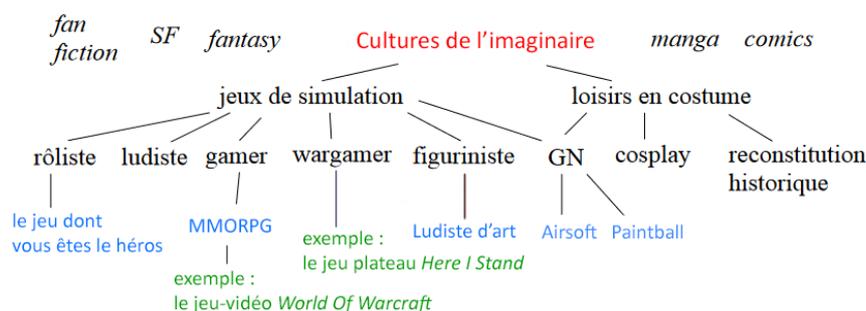
Écriture créative (fiction, poésie, etc.)

Réseaux sociaux (Facebook, Myspace, etc.)

Votre vie quotidienne (par exemple, le travail, les études, l'exercice)

La culture "geek" se transpose sur des supports tout aussi multiples. La notion transmédiatique a beaucoup évolué avec le temps et avec les publics.

Schéma : Cultures de l'imaginaire



⁴⁶ McCain, Jessica, et al. "A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture."

« Schéma : Les Cultures de l'imaginaire, François Vanhille »⁴⁷

Pour François Vanhille, les cultures de l'imaginaire rassemblent 8 communautés de passionnés, partagées en deux familles : jeux de simulation et loisirs en costume.

Les lieux de la culture geek et convergence culturelle

Être geek, c'est participer à une sous-culture, et non appartenir à une communauté de fans, car la construction de soi est différente⁴⁸. C'est une agrégation de fandoms, d'univers propres. La convergence culturelle est un concept instrumental et descriptif et non un objet, dont s'empare le fan pour créer l'auto-reconnaissance. C'est une communauté de regard sur les objets, que l'on retrouve aussi en informatique.

Les geeks ont tendance à approfondir les sujets qui les passionnent. Il y a d'abord un univers fédérateur pour un·e geek, puis l'affinité avec les aspects social et culturel. On passe du centre d'intérêt à la question d'appartenance grâce à la convention : car on légitime que les pratiques variées soient assimilées dans le même corps d'intérêt, alors on s'affilie à cette dénomination.

On présuppose que les geeks ont fui les campagnes pour se rapprocher de leur centre d'intérêt pour pouvoir partager des ressources communes⁴⁹. Dans les villes où les politiques culturelles sont moins offrantes que dans d'autres, malgré les réseaux sociaux sur internet qui permettent de créer un lien fort, il demeure difficile de célébrer ces intérêts. Si des activités proches de ces publics s'y produisent, alors les geeks s'y rendent. Les geeks à Paris seraient donc plus à même de sortir d'une forme d'isolement que des geeks en province.

Pour prendre exemple sur la Japan Expo, ce sont plus de 65 000 mètres carrés d'espace où des centaines de milliers de personnes se croisent. À l'origine créé en 1999 par une poignée d'étudiant·es, cet événement n'était qu'une extension d'une association avec un objectif précis : élargir la culture japonaise et artistique au plus grand nombre. Dès lors que la Japan Expo Sud a émergé à Marseille en 2009, cela a permis à 23 715 visiteur·euses de se réunir autour d'intérêts communs⁵⁰. Il y avait donc bel et bien un intérêt à la création de ce type d'espace de façon décentralisée.

*“Le public est participatif et engagé car il ajoute sa pierre à ses déclinaisons. Les geeks sont les pionniers de ce processus et ses critères sont au cœur de leur pratique et de leur identité.”*⁵¹

⁴⁷ François Vanhille, Schéma des domaines issus des cultures de l'imaginaire, « Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local », 24 septembre 2013.

⁴⁸ David Peyron, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », Les Enjeux de l'information et de la communication, vol. 15/2, no. 2, 2014.

⁴⁹ Ornella Zaza, « Comprendre la transformation des territoires ruraux par l'innovation : enjeux de recherche, enjeux d'actualité », *Carnets de géographes*

⁵⁰ « Aux origines de Japan Expo Sud - Japan Expo Sud ». Consulté le 13 décembre 2022. https://www.japan-expo-sud.com/fr/actualites/aux-origines-de-japan-expo-sud_106076.htm

⁵¹ David Peyron, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », Les Enjeux de l'information et de la communication, vol. 15/2, no. 2, 2014.

L'événementialité, la participation et l'ancrage

territorial des conventions

Le caractère éphémère des conventions et la participation du public

La particularité de la participation dans les conventions est à souligner tout d'abord dans la simple analyse du terme d'événementialité, caractérisant cette pratique culturelle. Le terme événement induit en effet une certaine ambiguïté que l'on retrouvera dans la participation du public : l'événement renvoie à la fois à une occurrence à un endroit et à un temps donnés, mais aussi à un fait marquant qui sort de l'ordinaire. Pour définir l'événement et donc la convention culturelle, on pourrait donner les critères de la création artistique mais surtout celui de l'unité de temps, de lieu et de public. En effet, comme nous l'avons défini rapidement dans l'introduction, la convention est "une manifestation périodique regroupant les membres d'une communauté et les spécialistes d'un domaine déterminé".

Cette notion d'unité de temps et l'éphémérité est donc centrale dans notre analyse de la participation du public. En effet, comme le souligne Fabienne Collard dans son ouvrage "les festivals et autres événements culturels", 70% des festivals et événements culturels ne durent que 3 jours ou moins⁵². Cela pose la question de l'implication du public : peut-on réellement parler de participation ?

Ce sujet fait écho au travail de Dominique Boullier qui dresse une typologie des différents régimes d'attentions⁵³.

⁵² Fabienne Collard, Christophe Goethals, Marcus Wunderle, « Les festivals et autres événements culturels », Dossiers du CRISP, 2014/1 (N°83),

⁵³ Dominique Boullier, « Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion », Réseaux, vol. 154, no. 2, 2009, pp. 231-246

Les caractéristiques des trois régimes d'attention

Régimes	Fidélisation	Alerte	Immersion
Paramètres de l'attention	Durée	Intensité	Durée + intensité
Ancêtre moderne	Packaging	Cotation boursière	Simulateur/cinéma
Nouveau dispositif	CRM	Courbe d'audience et spot	Jeu vidéo
Valeur de l'intermédiation	Fichier client	Agrégation instantanée des offres	Structure captivante du contenu
Médiateurs clés	L'opérateur télécoms	L'agence de <i>news</i> et de cotation	Les industriels du jeu vidéo
Médiations clés	Cadeau, le <i>push</i>	L'événement, la réputation	L'immersion
Modalités attentionnelles	L'habitude	Le <i>priming</i>	L'expérience partagée
Ennemis	La zappette	La rumeur	Le COS
Dérives	La répétition distraite	Le zapping	La clôture

Dominique Boullier fonde son raisonnement sur le travail de Théodule Ribot qui explique que l'attention comporte deux dimensions principales : la durée et l'intensité. A partir de cette théorie, il dresse une typologie de l'économie de l'attention selon laquelle il existerait 3 régimes d'attention : le régime de la fidélisation (fondée sur la durée, la répétition, le lien stable et l'habitude), celui de l'immersion (l'individu est enfermé dans une bulle) et enfin, celui de l'alerte (pas de production d'un parcours, éphémérité et rareté). L'événement et les conventions des cultures de l'imaginaire que l'on étudie ici se situeraient ainsi davantage du côté de l'alerte et de l'intensité. En effet, avec un laps de temps réduit et annuel, leur mécanisme économique se fonde sur la rareté et l'éphémère en visant un maximum de puissance, performance et contenu condensé en peu de temps. Nous avons d'ailleurs relevé l'importance de ce critère de rareté pour les professionnel·les que nous avons interrogés. En effet, à la question "quelles activités attirent le plus de public? Suscitent une participation élevée?", le codirecteur de la convention "Paris est Ludique" répond : "*Les espaces qui proposent une expérience introuvable ailleurs*".

Si ce mécanisme permet d'élargir le public de la culture à un public non habitué mais attiré par ce côté événementiel, éphémère et unique, l'enjeu est alors celui de la continuité dans le temps. En effet, il s'agit de garder une visibilité tout au long de l'année, de fidéliser un public qui reviendrait d'une édition à une autre et d'inscrire durablement ces événements dans un territoire. Nous aborderons ce dernier point plus tard.

L'enjeu de la fidélisation et de la participation active d'un public sur un événement éphémère est central dans les témoignages que l'on a recueillis à l'occasion de ce travail. En effet, le festival Paris est ludique évalue un taux entre 25% et 50% de public récurrent entre les deux dernières éditions, ce qui reste assez faible. De plus, que ce soit dans la convention de jeux de société que dans celle de cosplay, les répondant·es ont souligné que le public participant le plus aux activités proposées durant l'événement étaient les "*passionné·es*". Cette réponse commune montre que face à la caractéristique éphémère des événements, les équipes n'avaient pas le temps de mettre en place un parcours ou un projet de médiation qui permettent de démocratiser l'événement et de faire participer un nouveau type de public qui ne serait pas habitué à la discipline en question.

De plus, le responsable de l'administration du festival de cosplay que nous avons interrogé a souligné que la fidélisation du public rencontrait dans sa situation une double difficulté : l'éphémérité de l'événement mais surtout la particularité du public des cultures de l'imaginaire et du cosplay. Comme nous l'avons vu précédemment, c'est majoritairement un public jeune qui évolue donc avec le temps. Les événements n'ayant lieu qu'une fois par an, notre

interlocuteur rapporte le fait qu'il est rare que les cosplayers fassent du cosplay plus de cinq ou six ans de suite. Le public de ces événements est donc en constant changement et renouvellement. La fidélisation et la participation d'un public sur le long terme sont donc d'autant plus compliqués dans l'organisation de conventions de cultures de l'imaginaire.

Si le caractère éphémère des conventions est donc un enjeu majeur pour la fidélisation d'un public et de sa participation sur le long terme, il l'est également pour ce qui est de l'ancrage territorial.

L'ancrage territorial de ces événements culturels

La majorité des conventions dont nous avons interrogé les responsables sont constituées en association à but non lucratif. Elles construisent en général leur projet sous forme de festival. Elles associent animations, expositions, salons, projections ou concerts à des thématiques liées à l'imaginaire.

Les acteurs locaux participent à ces projets de multiples façons. Majoritairement ils offrent le prêt de salles ou de matériels (servant notamment à l'exposition). Certaines conventions sont aussi l'occasion pour des entrepreneur-es locaux et des associations locales de s'exposer. Par le biais de stands, i-els participent à l'ambiance du festival, notamment en se costumant. I-els exposent leur savoir-faire et partagent leur connaissance au grand public. Ainsi, l'aspect familial des événements permet une certaine proximité. Cette proximité est accentuée par la forte présence de la presse locale qui relaie régulièrement les évènements.

François Vanhille met en avant dans son mémoire « Cultures de l'imaginaire⁵⁴, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local », la réticence de certains acteurs majeurs des Cultures de l'imaginaire, à travailler avec les pouvoirs publics. Toutefois les initiatives se multiplient, par exemple :

- le Camp du Dragon, décrit dans l'Entretien n°8, a reçu le soutien de la Région Bretagne en répondant à un appel à projet et remplit ses objectifs en terme de développement local et durable ;
- la Convention de science-fiction en milieu rural (Entretien n°10) a su toucher passionnés et grand public, en assurant sa pérennité, malgré l'isolement géographique et l'originalité de son sujet ;
- une professionnelle de médiathèque passionnée, en métropole lyonnaise, a su identifier des besoins et convaincre les acteurs de son territoire, dans le cadre de la première édition réussie d'un festival aux ramifications partenariales multiples, qui continuent à se développer aujourd'hui.

Nos différents entretiens démontrent que le public de ses conventions n'hésitent pas à se déplacer. Ils ont un public interdépartemental, si ce n'est interrégional. Par exemple, le public de Paris est Ludique sont venus de 79 départements français.

⁵⁴ François Vanhille, « Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local », 2013.

Les enjeux de la multiplication de ces événements

De la communauté de fans à l'ancrage territorial : une dynamique venue des communautés

Bien qu'elles privilégient un thème ou une discipline, les conventions sont le rassemblement de plusieurs activités ou pratiques, car historiquement des intérêts spécifiques isolés n'ont pas été considérés comme suffisants pour constituer un événement en soi. Ainsi ce sont des événements très fédérateurs autour d'une sous-culture, en devenant le relais de ces activités considérées comme relevant de la culture geek, et autour de sujets communs. L'objectif, de nos jours, est d'attirer un public amateur ou averti, mais aussi le grand public.

Une bonne part de ces festivals, même les plus importants, sont créés par des passionné·es, et, pour les plus gros, se sont structurés par la suite. Prenons l'exemple de la Japan Expo, créée il y a 22 ans, comptant entre 20 et 40 permanents, ainsi que des saisonnier·ères de tous statuts (employé·es, stagiaires, bénévoles). Les fondateurs Jean-François Dufour, Sandrine Dufour et Thomas Sirdey ont grandi avec la culture manga qu'ils ont essayé de faire connaître à travers différents projets associatifs (événements, fanzines...) jusqu'à leur voyage au Japon qui leur a donné envie de partager la culture de ce pays. Au fur et à mesure des éditions, et victime de son succès, le festival a dû changer deux fois de lieu, et a peu à peu investi de plus en plus d'espaces au parc des expositions de Paris-Nord Villepinte. De nouvelles disciplines sont incorporées dans la programmation comme les jeux vidéos ou plus récemment l'esport, et le festival a créé ses propres concours avec les Japan Fashion Days puis le European Cosplay Gathering avec des artistes venus de 10 pays d'Europe. Les partenariats sont multiples, notamment des associations franco-japonaises et des entreprises dans la tech, l'édition, la nourriture. Le festival attire les acteurs, entreprises et célébrités japonaises. Il s'agit vraiment de ce qui distingue l'événement, qui bénéficie, en plus de son prestige, de l'emplacement stratégique de la convention, à Paris. Les aspects diplomatiques ainsi que culturels et commerciaux vis à vis du Japon sont devenus prépondérants. Le festival a aussi le soutien de ses fans en amont, ne serait-ce que par la billetterie. Le lieu accueille désormais un second événement du même type, moins axé autour de la culture nipponne mais au contraire tourné vers la culture geek et les littératures de l'imaginaire. Il se tient non pas l'été mais l'hiver, doublant et renouvelant l'offre de manière plus durable à l'année. Le Paris Manga & Sci-Fi Show est le premier festival parisien de la pop culture : son intention est probablement d'attirer un plus grand public. Ses partenaires sont surtout des entreprises tech dont les jeux vidéos et de l'édition, ainsi que certains médias français (chaîne mangas, fun radio...).

La même logique, down to up, peut être observée dans le cadre d'autres festivals, tels que JapaNantes, issu du club Mangas de l'école polytechnique de Nantes, désormais à La Carrière, troisième lieu investi. Si l'association JapaNantes est toujours porteuse du projet, l'équipe est renouvelée annuellement, mais il est précisé que le tissu des anciens et le transfert de compétences reste important. L'on voit donc que, malgré des besoins d'infrastructures et des financements grandissants avec le succès de l'événement, il s'agit toujours d'un groupe de passionnés. Ils sont eux aussi en partenariat avec des associations comme jeunesse France-Japon. On voit ce genre de liens se construire avec les acteurs locaux dans les petits festivals

ou les événements plus récents situés dans des villes de moindres envergures, comme le Hashtag Festival (2e édition en 2022) qui a un lien avec la MDE de Bourg-en-Bresse. Bien sûr, en fonction des subventions, des mécènes, et des objectifs tels que celui de promouvoir les entreprises françaises, ou dans un but éducatif, ces rapports existent dans les plus gros événements. Plusieurs écoles sont invitées à exposer leurs travaux, ou sont acceptées en tant qu'exposants, par exemple à Art to Play au Parc des expositions de la Beaujoire de Nantes. Ce festival a bien plus de visibilité que JapaNantes du fait de son lien avec le monde de la tech.

Ce sont justement les associations locales qui sont créatrices de ces festivals, sous forme de réunion de passionnés. On l'a vu pour les gros événements, ou pour des plus petits. Dans les communes peu attractives, il s'agit de clubs de passionnés qui constituent l'ensemble des acteurs - et du public - de ces salons, sur un temps court et réunissant plusieurs disciplines et types d'animation. On peut prendre l'exemple de The Geek days Mirebeau, tenu par l'association Web de la commune dans la salle des fêtes locale, et où certains exposants vont jusqu'à être hébergés par les organisateurs.

Cet engagement associatif est d'autant plus présent dans les conventions de jeux de sociétés, comme OctoGônes, convention du jeu et de l'imaginaire du double mixte attirant des célébrités littéraires et des éditeurs comme indépendants du jeu de société au Double Mixte. L'équipe organisatrice veille à ce que l'événement garde un état d'esprit familial, convivial, et qu'il reste accessible tant aux publics qu'aux petits exposants (acceptant des stands associatifs gratuits).

Pour Paris Est Ludique, la question de la sous-culture geek ou d'une thématique médiatique internationale fédératrice est moins prégnante. Le festival est organisé par l'association parisienne ludique et non lucrative éponyme. (Il est créé en 2011 par l'association des Brunchs du Clube). Seul l'engagement des passionnés, 180 animateurs bénévoles, et ce sans subvention, que l'événement prend place sur la Pelouse de Reuilly dans le 12e. Des partenariats locaux ou dans le champ social sont mis en avant : Cèdre, Recyclons solidaire, Son+ (Prestataire technique de l'événementiel), Pouf Paf Pastèque, AccessiJeux, Jeunesse Feu Vert, Un Monde de Jeux, GeekMeMore... Pour 16.000 visiteurs en 2019 ! La Convention GÉNiale, autour des jeux de rôle grandeur nature, est à l'initiative de la fédération de GN française.

Une logique plus verticale

Une autre catégorie d'acteurs existe encore, plus récente. Il s'agit de sociétés de production d'événements de ce genre qui œuvrent dans plusieurs villes. S'il n'est pas rare de retrouver des bénévoles ou des associations communes à certaines conventions, la démarche ici semble différente. Le lieu importe moins et le partenariat réalisé avec la localité semble se limiter à une salle relai, pour toucher un public de manière nationale. Ce sont principalement les villes qui sont visées. Japan Niort est organisé par la société Bold-production, spécialisée dans les conventions, expositions, et compétitions. Elle est aussi à l'initiative de Japan Pop show à Chambéry, Saint-Malo, Saint-Brieuc, Nice, Colmar, et Cherbourg. Outre les salles, les partenariats et liens se font plutôt entre les événements de même type, avec peu d'ancrage local, sauf s'il y a un soutien de la commune. C'est le cas de Chibi Rouen, de Swift Event (événements

en tous genres à l'échelle nationale mais surtout en Normandie). Le Parc des expositions ainsi que la ville de Rouen sont des soutiens majeurs dans les financements, bien que l'entreprise œuvre aussi à Douai et Angoulême sous forme de coproductions avec d'autres lieux. Bon nombre des plus grosses conventions font aussi appel à une agence de communication nommée Wizard, dédiée au milieu de la culture geek et de l'imaginaire, de Chibi Rouen à Paris Manga Sci-Fi Show.

Ces conventions se sont multipliées dans presque toutes les villes, suivant un phénomène de mode, partant de la capitale et des capitales régionales, jusqu'aux plus petites communes. Il existe néanmoins quelques exceptions de festivals décentralisés (certaines conventions étant volontairement dans un cadre peu urbain pour l'atmosphère). La tendance en faveur de ces événements existe depuis 2011 et suit le fait que les sous-cultures mangas, les jeux-vidéos ou encore la pop asiatique sont de plus en plus mainstream. Il est difficile d'évaluer l'effet des festivals sur le territoire, ni de prouver qu'ils ont contribué à la démocratisation de cette culture, mais leur fréquentation, quoique souvent régionale, est un indice en ce sens. Cette multiplication est à l'œuvre depuis les années 2010, la France se voulant un porte-étendard de cette culture en Europe.

Institutionnalisation et aspects mercantiles : au détriment des conventions ?

Comme tous les festivals, les conventions geeks sont intrinsèquement des phénomènes urbains. Le critère d'urbanité est peut-être même d'autant plus déterminant puisqu'il s'agit d'une sous-culture, donc sous-représentée en campagne, mais aussi d'une culture qui nécessite l'accès à un certain nombre d'équipements. Si elle peut se pratiquer à distance puisque fortement numérique, il y a des disparités dans le regroupement des communautés à l'échelle du territoire. Ainsi les geeks auraient fui les campagnes pour se rapprocher de leur centre d'intérêt, et la vie en ville permettrait de socialiser avec des passionnés. Les événements grand public ne sont absolument pas boudés tant que les activités représentées ou que la programmation sont jugées intéressantes. C'est pourquoi beaucoup de conventions invitent des célébrités de tous les domaines (cosplay, jeux-vidéos, doublage, youtubeurs) afin d'attirer les fans, qui font office de leaders d'opinion. Les animations sont également déterminantes, et les plus grands salons (donc ceux qui attirent le plus de public, passionné·es venu·es de loin comme tout public local) sont ceux qui ont le plus de ressources pour le faire.

Plusieurs éléments expliquent le succès des conventions : l'engagement tant financier que culturel des amateurs, le format déclinable à l'infini peu importe le territoire et les bénéfices que les activités, très lucratives, génèrent sur place. Chaque événement se spécialise autour d'une discipline ou d'un axe de la culture geek, c'est pourquoi il existe plusieurs événements dans une même ville : à Nantes, JapaNantes - culture nipponne ; Art to Play - jeux vidéos, robotique, numérique ; Wasabi - jeux de société, ou en région lyonnaise OctoGônes - jeux de société et littérature ; Hashtag Festival - culture populaire et geek ; Yggdrasil - festival des cultures de l'imaginaire. Certains ont leur identité propre, avec une ligne éditoriale déterminante en termes d'esthétiques et de choix d'activités, d'autres ont réussi à avoir un rayonnement local,

national ou international qui en font des festivals incontournables. Pour les villes, cela génère a minima du tourisme local et peut contribuer à générer de l'activité entre plusieurs acteurs locaux, mais aussi à mettre en avant les artistes et entreprises régionales. C'est aussi le moyen de toucher un autre public que ceux d'autres types d'événements, en particulier des jeunes. Multiplier les initiatives au sein d'un même territoire permet de créer de nouveaux types de partenariats, parfois intercommunaux, et de donner l'image d'une ville jeune, dynamique et innovante. Si ce sont les villes déjà intéressées par ce genre de culture qui sont le plus identifiées dans le domaine, cela reste toutefois le moyen pour une ville peu patrimoniale de se construire une image ex nihilo. La sous-culture geek est devenue chic et à la mode, jusqu'à être utilisée à travers des références dans des campagnes municipales de communication.

En revanche, le statut de sous-culture n'empêche ni la communauté de perpétuer certains mécanismes de domination, ni d'être instrumentalisée. L'aspect capitaliste de ce genre d'événements est indéniable, poussant à la consommation de masse. A Japan Expo, la critique porte sur son affluence, ses prix (entrée et restauration), et sur la prépondérance du pôle commercial (stands de merchandising) pour qui la structure recrutait l'année dernière deux personnes en raison de sa forte activité. Le Paris Manga Sci-Fi show dispose d'un système d'accréditation pour influenceurs et vend des contremarques pour faire des selfies avec des célébrités. Souvent il faut payer pour rencontrer ou avoir un autographe pour voir les personnalités admirées. Les problèmes d'organisation ainsi que le manque de diversité des exposants, de moins en moins artistiques et artisanaux, sont des remarques qui reviennent souvent à propos des plus grandes conventions, ou celles créées par des entreprises nationales. Il y a quelques années, l'invitation massive de youtubeurs et célébrités d'internet au détriment d'autres types de personnes, car attirant plus de monde, était un problème récurrent. Le public ciblé est majoritairement adolescent, caractère inhérent de la culture geek, formée de communautés de fans.

Ainsi certains préféreront des événements plus modestes, locaux, ou encore à la vision forte (associations ou fondateurs charismatiques imposant une ligne directrice forte) plutôt que ce genre d'événements. Côté organisateurs, l'équilibre est très précaire. Beaucoup de ces festivals dépendent de la présence de bénévoles, et des exposant·es choisi·es. Ces derniers vont choisir les conventions faites en fonction du prix des stands - élevé dans les plus grosses structures ou les événements organisés par des entreprises, du droit de vendre, du type de public et du trajet. Les associations à la tête des conventions doivent tenter de pérenniser leur activité pour ne pas avoir à renégocier des espaces déterminant l'existence même des événements tous les ans, sans pour autant perdre de vue les valeurs qu'elles veulent prôner.

Conclusion

L'objet de notre étude a été de répondre à cette problématique :

L'inscription territoriale des conventions, festivals et salons des cultures de l'imaginaire est-elle dépendante à la fois de la participation d'une communauté singulière et des politiques culturelles locales ?

La convention rassemble sur un temps et un lieu définis des personnes à un rythme périodique. Le terme d'événement renvoie à la fois à une occurrence à un endroit et à un temps donnés, mais aussi à un fait marquant qui sort de l'ordinaire. Des conventions telles que Comic-Con sont le relais des activités considérées comme de culture geek permettant de créer des liens et des connexions entre ses sous-cultures. On a réussi à démontrer qu'il y avait un intérêt commun à la création d'événements issus de la culture de l'imaginaire. Leur public est décentralisé mais n'hésite pas à se déplacer. D'autant plus que les conventions se sont multipliées dans presque toutes les villes, suivant un phénomène de mode, partant de la capitale et des capitales régionales.

Ce sont des associations locales qui sont créatrices de ces événements, sous forme de réunion de passionnés. L'esprit associatif est souvent mis en valeur (présence de bénévoles, locaux prêtés par la mairie, exposants locaux, etc.). Toutefois, chaque organisme tente de lutter contre cet aspect éphémère et met en place des outils pour capter l'attention de son public en dehors du temps d'événement. Cet enjeu de fidélisation et de participation active d'un public est central dans les témoignages recueillis. Certaines pratiques, comme le cosplay, se tiennent sur une période courte de la vie (5 à 6 ans). Ainsi, le public évolue rapidement et se renouvelle constamment. Les politiques locales accompagnent la majorité des organismes. Seulement, elles ne sont présentes que pour des missions liées à l'événement physique. Elles se détachent complètement de cette fidélisation du public. On a noté dans le cadre de nos recherches que certains acteurs majeurs des cultures de l'imaginaire étaient réticents à travailler avec les pouvoirs publics. Aujourd'hui les initiatives continuent cependant de se multiplier.

Les relais sur internet ont permis de développer la culture de l'imaginaire à un public geek. Les missions d'aujourd'hui consistent à attirer un public plus large : le grand public.

BIBLIOGRAPHIE

- BARBIER Jean Emmanuel, Jouer dans les soirées jeux : modalités d'engagement pour les joueur-euses passionné es autour d'une partie de jeux, 8 mars 2022
- BARTHON Céline, GARAT Isabelle Garat, GRAVARI-BARBAS Maria et VESCHAMBRE Vincent, « L'inscription territoriale et le jeu des acteurs dans les événements culturels et festifs : des villes, des festivals, des pouvoirs », Géocarrefour [En ligne], Vol. 82/3 | 2007, mis en ligne le 01 octobre 2010, consulté le 11 octobre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/geocarrefour/2155> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/geocarrefour.2155>
- BOULLIER Dominique. « Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion », Réseaux, vol. 154, no. 2, 2009, pp. 231-246
- COLLARD Fabienne, GOETHALS Christophe, WUNDERLE Marcus, « Les festivals et autres événements culturels », Dossiers du CRISP, 2014/1 (N°83), p.9-115.DOI:10.3917/dscrisp.083.0009. URL : <https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2014-1-page-9.htm>
- DELON Eric, "Faites vos jeux... En société", Les Echos Week-End, 13 avril 2018, Consulté le 11 octobre 2022. URL :

<https://docs.google.com/document/d/1NYXGXTuMziGQKclBMJgIVUdfFjxmJkHCmpX6SfQXeVo/edit?usp=sharing>

- MCCAIN Jessica, et al. "A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture." PLoS ONE, vol. 10, no. 11, 18 Nov. 2015. Gale Academic OneFile. URL : link.gale.com/apps/doc/A434977846/AONE?u=unipari&sid=bookmark-AONE&xid=a69d772b. Consulté le 11 Octobre 2022
- PELLEGRIN Benjamin, MERDRINGER-RUMPLER Caroline (Dir.), *Culture Geek et Efficacité d'une campagne de communication : le cas de la ville et eurométropole de Strasbourg*, Université de Strasbourg, 2018-2019
- Peyron, David. « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 15/2, no. 2, 2014
- RONFAUT Lucie, "Le succès croissant des festivals de culture geek", 24 mai 2013, Le Figaro. Consulté le 23 novembre 2022. URL : <https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2013/05/24/32001-20130524ARTFIG00505-le-succes-croissant-des-festivals-de-la-culture-geek.php>
- VANHILLE François, ALLEMAND Roselyne, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local*, L'Harmattan, 2014, Université de Reims Champagne-Ardenne. UFR Droit et sciences politiques. Organisme de soutenance, 2013 https://dumas.ccsd.cnrs.fr/file/index/docid/909488/filename/memoire_M2_2013_Vanhille_francois.pdf
- VAUCLAR Claude "Les événements culturels : essai de typologie", Département des études, de la prospective et des statistiques, 2009

SITOGRAPHIE

- Agence Wizard Communication, <https://www.wizard-communication.fr/>, Consulté le 28 novembre 2022.
- Chibi Rouen, <https://chibirouen.fr/>, Consulté le 30 octobre 2022
- Geek days of Mirebeau, <https://mastertyrion.wixsite.com/geekdaysmirebeau>, consulté le 29 novembre 2022
- GNiales, <https://gniales.com/>, consulté le 15 octobre 2022
- Japan Expo, https://www.japan-expo-paris.com/fr/menu/historique_100541.htm Consulté le 12 novembre 2022
- JapaNantes, "L'Association", https://japanantes.com/content/php/page_16_lassociation.php Consulté le 18 novembre 2022
- Japan Niort, <https://japaniort.org/>, Consulté le 29 novembre 2022
- Japan Tour Festival, <https://www.japantoursfestival.com/>, consulté le 29 novembre 2022
- Paris Est Ludique, <https://www.parisestludique.fr/> Consulté le 12 novembre 2022

ANNEXES

Annexe 1: retranscription de l'entretien avec le co-président de l'association de Paris est ludique, en novembre 2022

Dans quel type de convention travaillez-vous? Quel est votre poste ?

Festival annuel de jeux de société modernes au cours d'un weekend. Je suis co-président de l'association organisatrice.

Quelle est la tranche d'âge la plus présente dans votre convention ?

Plus de 25 ans.

Le public de votre convention est-il paritaire? Pour quelles raisons selon vous?

Oui, car les jeux de société modernes attirent des familles entières.

Concernant l'ancrage du festival dans son territoire: la majorité du public est il originaire de la région ou bien vient il de loin ?

Majorité francilienne, mais des visiteurs sont venus de 79 différents départements français.

Pensez vous avoir fidélisé le public au fil des éditions ? Si c'est la première édition, précisez ce que vous avez constaté.

10 éditions mais information nominative des visiteurs absente lors des 9 premières, donc aucun moyen de savoir. Je dirais qu'entre 25% et 50% des visiteurs étaient communs aux deux dernières éditions.

La diversification des publics est elle un objectif dans le travail des relations avec les publics ? Si oui, arrivez-vous à toucher d'autres publics non ciblés au départ ?

La majorité des efforts de communication sont sur de l'affichage de rue dans tout Paris les deux semaines qui précèdent, et dans le quartier les 2-3 jours qui précèdent, donc on ne peut plus diversifié.

Comment adaptez-vous le tarif d'entrée en fonction de votre objectif de diversification du public?

Comme le festival est géré par une association à but non lucratif, le tarif est le plus bas possible pour permettre l'accès sans discrimination financière. L'entrée est gratuite aux moins de 8 ans pour encourager les familles. Les accompagnants de personnes en situation de handicap

entrent également gratuitement, le festival étant totalement accessible aux personnes à mobilités réduites, et un nombre grandissant de jeux étant rendus accessibles avec l'aide d'associations sensibilisantes. Les accompagnants de classes d'élèves se voient également offrir l'entrée (j'ai une légère incertitude sur la décision que nous avons pris les concernant).

Parmi les différentes typologies de publics, lesquelles sont les plus actives dans leur participation à la convention ?

Les familles et les passionnés de jeux de société modernes

Avez-vous remarqué si certaines activités proposées dans votre convention engagent plus de participation que d'autres ?

Les prototypes, les nouveautés et les jeux qui font le buzz, le plus souvent dû à leur qualité. Les espaces qui proposent une expérience introuvable ailleurs, comme des mini-affrontements sur des jeux de 3 minutes, des tournois, des parties de jeux avec du matériel 10x plus gros qu'habituellement.

Avez vous quelque chose à rajouter à propos de la participation du public dans votre convention?

Peu de personnes âgées sont présentes lors du festival. Possiblement à cause de l'exposition au soleil et des difficultés d'accès au site (pas de parking à proximité, transports en commun à 10 minutes de marche).

Annexe 2: retranscription entretien avec le responsable administratif du COS (Festival Cosplay), en novembre 2022

Dans quel type de convention travaillez-vous? Quel est votre poste ?

Festival Cosplay, Responsable administratif

Quelle est la tranche d'âge la plus présente dans votre convention ?

Les 18-25 ans.

Le public de votre convention est-il paritaire? Pour quelles raisons selon vous?

A forte majorité féminin, en raison du public visé (Cosplayeurs)

Concernant l'ancrage du festival dans son territoire: la majorité du public est il originaire de la région ou bien vient il de loin ?

Local (région et régions proches)

Pensez vous avoir fidélisé le public au fil des éditions ? Si c'est la première édition, précisez ce que vous avez constaté.

Non, encore trop jeune et public changeant sur le temps (il est rare que des cosplayeurs le fassent du cosplay plus de cinq/six ans de suite)

La diversification des publics est elle un objectif dans le travail des relations avec les publics ? Si oui, arrivez-vous à toucher d'autres publics non ciblés au départ ?

Non, mais une diversification se crée naturellement bien au delà du public initialement visé

Comment adaptez-vous le tarif d'entrée en fonction de votre objectif de diversification du public?

Tarif construits pour être accessibles aux plus faibles bourses (étudiants, jeunes travailleurs, ...) avec un tarif réduit pour les enfants.

Parmi les différentes typologies de publics, lesquelles sont les plus actives dans leur participation à la convention ?

Jeunes passionnés

Avez-vous remarqué si certaines activités proposées dans votre convention engagent plus de participation que d'autres ?

Répartition plutôt homogène, l'ensemble des activités visant des portions différentes, tout en étant tous gratuits.

Avez vous quelque chose à rajouter à propos de la participation du public dans votre convention?

Public encore à construire

Annexe 3: McCain, Jessica, et al. "A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture."

Sous-catégorie de la culture geek :

- Fantaisie (par exemple, le Seigneur des Anneaux, Harry Potter)
- Sci-Fi (par exemple, Star Trek, Star Wars, Stargate)
- Animé (Dessins animés japonais, par exemple, Pokemon, Full Metal Alchemist)
- Mangas (bandes dessinées japonaises, par exemple, Nana, Fruits Basket)
- Bandes dessinées (par exemple, super-héros tels que Batman ou Superman, V pour Vendetta, les Veilleurs)

- Horreur (HP Lovecraft, horreur coréenne et japonaise, Evil Dead, Stephen King, romans d'Anne Rice)
- Broadway/Théâtre/Comédies musicales (par exemple, le Fantôme de l'Opéra, Rent)
- Histoire alternative (Steampunk, Cyberpunk, rétro futuriste, etc.)
- Animation non animée (Disney, Mon petit poney, Nickelodeon, Cartoon Network)
- Série britannique (Sherlock, Dr Who, Monty Python, être humain)
- Filtrage (Chanter des chansons de style ménestrel, jouer dans un groupe qui chante des hommages/parodies chansons sur Star Trek, Dr. Who, etc.)
- Cinéma (films indépendants, etc.)
- Joss Whedon Films (Buffy contre les vampires, Angel, Dr Horrible's Sing Le long du blog, Firefly, etc.)
- Spectacle d'images d'horreur (Performances en direct, accessoires, etc.)

LES FANFICTIONS

Lucie PIESZCZYK – Manon BRÉHÉLIN – Maud TRONET – Pauline BOUDAUD

L'arrivée du numérique, et le développement des technologies au fil des années au sein de notre société contemporaine a permis au public de devenir acteur en créant, en s'appropriant et en diffusant de lui-même l'information. Cette nouveauté a renversé les rapports de pouvoir en donnant au public la parole. La fanfiction est un exemple de pratique née de ces bouleversements numériques. Bien que les auteurs.rice.s de fanfictions subissent certains clichés, ceux-ci n'en freinent la pratique. Les fanfictions sont multiples et diverses, leur succès est tel que même la célèbre maison d'édition Gallimard a réalisé un concours de fanfiction en juillet dernier.⁵⁵

Avant d'expliquer les résultats de notre recherche sur les publics de ce genre particulier, il nous semble prioritaire de définir ce qu'est une fanfiction. Ainsi, pour introduire notre travail, nous avons sélectionné différentes définitions proposées par des auteurs.rices ayant écrit sur le sujet. Pour Fanny Barnabé, la fanfiction est un « récit fictionnel écrit par les fans qui s'inspirent d'œuvres préexistantes ».⁵⁶ Pour Dominique Cardon, écrire des fanfictions c'est imaginer et écrire « de nouveaux chapitres d'une œuvre à succès, des épisodes manquants, des scénarios érotiques mettant en scène ses personnages ».⁵⁷ Selon Sébastien François, les fanfictions sont des « récits que certains fans écrivent pour prolonger, amender ou même totalement transformer le produit médiatique qu'ils affectionnent, qu'il s'agisse d'un roman, d'un manga, d'une série télévisée, d'un film, d'un jeu vidéo ou encore d'une célébrité ».⁵⁸ Ainsi, nous comprenons que la fanfiction est un récit écrit par un ou une fan qui vient toujours en aval d'une œuvre préexistante ou même parfois d'une situation réelle de la vie quotidienne pour en quelque sorte la compléter ou la remanier.

Notre travail de recherche tentera de répondre à la question suivante : « Qui participe aux récits de fanfictions ? ». Pour cela, nous avons donc établi plusieurs hypothèses, d'abord en suivant notre intuition, puis en menant des recherches bibliographiques. Ce travail de recherche documentaire a permis de nourrir notre réflexion sur le sujet afin de construire un questionnaire le plus pertinent possible à destination des lecteurs.rices et auteurs.rices de fanfictions. Au-delà d'établir un portrait du public et des auteur.rices des fanfictions, nous souhaitons également questionner la perception de cette pratique et l'aborder au regard du prisme du genre.

⁵⁵ Le concours a ciblé les enfants de 10 à 14 ans, l'objectif était d'écrire une fanfiction portant sur la saga *Le Livre des Étoiles*.

⁵⁶ Fanny Barnabé, « *La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables* », *Sciences du jeu* [En ligne], 2 | 2014, mis en ligne le 24 octobre 2014, consulté le 05 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/310> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.310>

⁵⁷ Dominique Cardon, (2019). « *Pratiques créatives en ligne* ». Dans : , D. Cardon, *Culture numérique* (pp. 189-202). Paris: Presses de Sciences Po.

⁵⁸ Sébastien François, (2010), « Appropriations et transpositions amateurs des mass-médias sur Internet. Deux études de cas : les fanfictions et les vidéos amateurs », sur *Télécom ParisTech*, en ligne : <http://perso.telecom-paristech.fr/~maitre/recherche/rapports-Fondation-fev-2011/francois/document-miparcours-francois.pdf>

Pour étudier les fans et leurs productions, nous nous sommes appuyées sur une méthode cyberethnographique recommandée par Mélanie Bourdaa dans son ouvrage *Les fans. Publics actifs et engagés*⁵⁹, qui consiste en l’immersion au sein de la communauté étudiée. C’est pourquoi nous nous sommes inscrites sur différentes plateformes en ligne⁶⁰ afin de nous immerger au sein des différentes communautés pour sonder le public des fanfictions. Nous avons également utilisé les réseaux sociaux Twitter et Facebook pour trouver des groupes liés à notre sujet dans lesquels il était pertinent de poster nos questionnaires. Au total, nous avons récolté une soixantaine de réponses pour les deux enquêtes en ligne, une à destination des auteurs.rices et une autre à destination des lecteur.rice.s.

La fanfiction : dans quel contexte ?

Une pratique individuelle, immersive et créative de réécriture

Nous avons donc souhaité nous interroger d’abord sur les auteur.rice.s de fanfictions : qui en écrit aujourd’hui, et dans quel but ? Pour cela, nous avons élaboré un premier questionnaire via la plateforme Google Form, que nous avons posté sur différents sites et réseaux sociaux (groupes Facebook dédiés à la fanfiction, plateformes de fanfictions...), et pour lequel nous avons recueilli quarante-huit réponses. Il ne s’agit donc pas d’un échantillon représentatif, mais celui-ci a permis de nous aiguiller dans notre recherche et nos hypothèses. Ce questionnaire comporte notamment plusieurs critères sociodémographiques : tranche d’âge, genre, âge de découverte. Nous avons ensuite élaboré un second questionnaire à destination des lecteur.rice.s de fanfictions fonctionnant de la même façon, et pour lequel nous avons recueilli cinquante-quatre réponses.

Tout d’abord, nous constatons qu’une grosse proportion des lecteur.rice.s de fanfictions ont entre 25 et 35 ans. Les adolescents (entre 15-19 ans) ne représentent que 7,8% des lecteurs. Il n’y a que 2% de lecteur.rice.s de fanfictions dont l’âge est supérieur à 60 ans. Comme nous l’avions supposé au départ, cette pratique demande un certain investissement. Il semblerait d’ailleurs que ce soit une pratique plutôt jeune étant donné que les productions sont aujourd’hui surtout publiées de manière numérique, ce qui a largement contribué à leur démocratisation d’après Alice Boucherit⁶¹.

En consultant les réponses obtenues à nos différents questionnaires, nous remarquons qu’une majorité d’auteur.rice.s et lecteur.rice.s de fanfictions s’identifient au genre féminin (90,7% pour les lecteur.rice.s et 89,6% pour les auteur.rice.s) : seules cinq personnes s’identifiant au genre masculin ont répondu à chaque questionnaire (il s’agit d’ailleurs probablement des mêmes personnes pour les deux enquêtes confondues). Cette observation est d’ailleurs

⁵⁹ Mélanie Bourdaa, « Les Fans. Publics actifs et engagés », Caen, C&F Éditions, coll. « Les enfants du numérique », 2021, 312 p., ISBN : 978-2-37662-029-7.

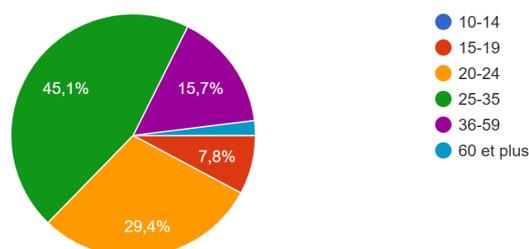
⁶⁰ Nous nous sommes inscrites sur wattpad, reddit, herosdepapierfroissé, fanfictions.fr, fanfiction.net, fanfic-fr.net et archive of our own.

⁶¹ Alice Boucherit, « Fanfictions », *Médium*, 2012/1 (N° 30), p. 51-64. DOI : 10.3917/mediu.030.0051. URL : <https://www.cairn.info/revue-mEDIUM-2012-1-page-51.htm>

soulignée par Alice Boucherit⁶², qui explore par une enquête les genres des auteur.rice.s, toutes communautés confondues : il s'agit principalement de femmes (adolescentes et jeunes adultes), qui font ou ont fait des études supérieures. Par exemple, sur la plateforme hpfanfiction.org, le fan a une moyenne d'âge de vingt et un ans. Il y a une égalité de principe fondée sur un partage de repères : l'histoire d'origine, qui conduit le fan à se découvrir des références en commun avec les autres membres, et tous les fans sont encouragés à partager leurs goûts, connaissances et compétences : une homogénéisation et enchevêtrement s'opère alors.

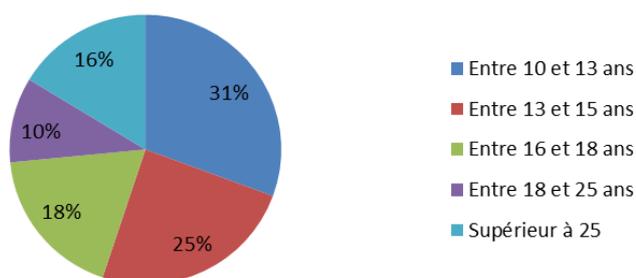
Pour étoffer et illustrer notre propos, voici quelques diagrammes émanant de ces questionnaires :

A quelle tranche d'âge appartenez-vous ?
51 réponses



Pourcentages de lecteur.rice.s par tranche d'âge

A quel âge avez-vous commencé à lire des fanfictions ?



Âge de première lecture des fanfictions pour les lecteur.rice.s

D'autre part, on constate que beaucoup de lecteur.rice.s de fanfictions ont découvert cet univers par hasard, et notamment en recherchant des informations sur des séries, films ou mangas dont ils ou elles étaient fans à la base. Un certain nombre ont découvert les fanfictions

⁶² ibid.

via des sites non spécialisés, sur lesquels des fans publiaient des récits. Un petit nombre d'individus a découvert les fanfictions avec comme envie d'écrire sur des univers particuliers.

Si l'on reprend le texte de Laurence Allard⁶³ explicitant la forme de self culture, ces formes culturelles fabriquées dans le détournement et la réappropriation personnalisée de genres textuels et de documents divers à des fins d'expression de soi, à travers ses goûts et ses passions sur internet, on se trouve totalement dans ce qui constitue l'essence même des fanfictions. Pour Alice Boucherit⁶⁴, l'écriture de fanfictions déploie un intertexte riche : elles contiennent de nombreuses références, parfois des renvois vers des liens vidéos, des images ou encore des musiques. De plus, ces récits renvoient à un vocabulaire particulier, des emprunts aux langues anglaise, japonaise, mais aussi à la littérature ou encore à l'informatique. Les fans forment alors un contenu dit « fanon » (mot lié à « canon », « canon des fans ») : il s'agit d'un ensemble de déductions et de suppositions sur les différents aspects de l'oeuvre originale qu'ils considèrent comme exactes, bien qu'elle ne soient pas clairement établies par l'oeuvre source (et peuvent donc être totalement fausses). La fanfiction apparaît alors bien comme une pratique créative de réécriture, laissant une forte place à l'imaginaire et à l'interprétation.

Pour Karim Chibout et Martial Martin⁶⁵, le numérique est évidemment un support de publication, mais il ne se limite pas à ça : partager une histoire, c'est nourrir une communauté culturelle interprétative. Ainsi, la fanfiction fédère en créant un sentiment de groupe. Étant la «fiction d'une fiction», elle est une mythologie mémorielle : elle représente une trace du monde, mais aussi de soi qui vient compléter la fiction, ou bien s'y opposer (comme on peut le voir avec la création de contenus «fanons» notamment). Le récit de fanfiction devient un espace de réappropriation et de résistance, où l'espace est remanié et la temporalité contrôlée par l'auteur (ce que de Michel de Certeau et Henry Jenkins désignent comme des «pratiques de braconnage»). Ces écritures de scènes inexistantes dans l'oeuvre originale, l'invention d'une fin différente, la centration sur un personnage secondaire, le cross-over entre deux univers, ou encore les scénarios originaux avec des personnes réelles constituent « un assemblage bricolé fait de personnages du jeu, d'univers chaotiques, dystopiques, et de compétences sortis des contes fantastiques »⁶⁶. Son auteur intègre les canons du genre, mais se laisse aller à l'invention dans le style, les personnages et/ou les situations.

Pour Alice Boucherit⁶⁷, ce sont des gros consommateurs de culture, actifs, qui veulent produire ou écrire dans la culture. 50% veulent écrire professionnellement et beaucoup s'orientent vers production/médiation/culture/enseignement. Pour beaucoup, la fanfiction est une activité à part entière. On entre ainsi dans une ère de la culture participative et du Web 2.0, qui invite au « faire soi-même » : les productions culturelles voient naturellement leurs contenus transfigurés, détournés et réappropriés. Cette notion peut d'ailleurs être raccrochée au concept

⁶³ Laurence Allard,, « Express Yourself 2.0 ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé », Conférence de décembre 2005. https://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express_yourself_2.pdf

⁶⁴ Alice Boucherit, *ibid.*

⁶⁵ Karim Chibout & Martial Martin, (2010). «*Jouer et raconter en ligne : une affirmation des identités sous la contrainte*». *Ethnologies*, 32(1), 71–86. <https://doi.org/10.7202/045213ar>

⁶⁶ Karim Chibout & Martial Martin, *ibid.*

⁶⁷ Alice Boucherit, *ibid.*

de Do It Yourself (DIY), désignant à l'origine le fait de réaliser par soi-même un produit que l'on peut acheter dans le commerce. Néanmoins, le DIY est aussi une forme de valorisation du travail manuel et de retour aux fondamentaux. En effet, pour Alice Boucherit, avec la fanfiction, le récit initial devient organique, commenté, discuté, visité : il est vivant. Depuis que les fanfictions sont postées sur internet, et plus simplement dans des zines⁶⁸, on entre dans un ère de démocratisation, amenant un rajeunissement de cette pratique, ainsi qu'une démultiplication et une fusion de communautés.

Il existerait ainsi trois types de plateformes aux finalités différentes :

- **Les archives** seraient les plus simples. C'est le cas du très célèbre *fanfiction.net*, qui permet aux auteur·rice·s d'obtenir beaucoup de visibilité.
- Les sites de **communautés** comme *harrypotterfanfiction.com* se focalisent sur une seule œuvre, avec notamment des forums pour permettre aux membres de se rencontrer. Ce type de plateforme crée un fort sentiment d'appartenance et un grand lien affectif chez ses usagers.
- Les **blogs** sont plus intimistes. Le site le plus utilisé est *livejournal.com*.

Pour obtenir davantage de visibilité et de critiques, les fans cumulent ainsi les plateformes, et traduisent parfois parfois leur fanfictions dans plusieurs langues.

La fanfiction : un récit de fan ambigu et atypique

La fanfiction est un récit de fan tout autant ambigu qu'atypique. Entre pratique individuelle ou collective, amateurs ou professionnels, elle pose plusieurs questions quant à sa définition. Les lecteur·rice·s ou les auteur·rice·s appartiennent à une fandom, qui est un groupe de fans de quelqu'un ou quelque chose. Par exemple, les fans d'Harry Potter, de son univers ou du récit de J.K Rowling appartiennent tous à la même fandom : celle d'Harry Potter.

Afin d'avoir une vision globale des répondant·e·s et de pouvoir mieux les appréhender, nous leur avons demandé à quel fandom ils ou elles s'identifient. Certaines réponses des lecteur·rice·s laissent à penser que ces dernier·ère·s appartiennent à plusieurs fandoms différentes. Cela peut être expliqué par le double phénomène de multiplication et dynamisme des appartenances : lorsqu'un fan ne s'intéresse plus à une fandom, il migre vers une autre⁶⁹. D'autres restent plus fidèles et n'appartiennent qu'à une seule fandom. Celle qui revient le plus souvent, chez les lecteur·rice·s ou auteur·rice·s est celle d'*Harry Potter*, suivi par les films Marvel, *le Seigneur des Anneaux*, *Sherlock Holmes*, *Doctor Who*, *Star Wars* et bien d'autres.

Dans son ouvrage, *Les Fans. Publics actifs et engagés*⁷⁰ Mélanie Bourdaa développe l'aspect collectif très important dans la notion de fandom. Les plateformes d'échanges sur une fandom deviennent un espace de non-jugement au sein desquels la bienveillance règne. Les

⁶⁸ Genre littéraire : œuvre auto-publiée à faible tirage composée de textes et d'images originaux ou appropriés, généralement reproduits via une photocopieuse. Les zines sont le produit d'une seule personne ou d'un très petit groupe, et sont généralement photocopiés en impressions physiques pour la circulation.

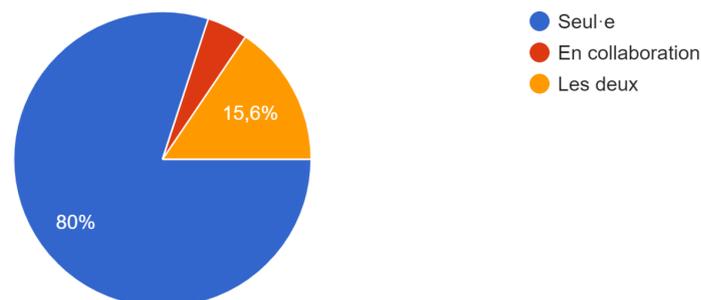
⁶⁹ Bonnard Martin, « Mélanie Bourdaa, *Les Fans. Publics actifs et engagés* », *Lectures* [Online], Reviews, Online since 19 May 2022, connection on 11 October 2022. URL : <http://journals.openedition.org/lectures/56323> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/lectures.56323>

⁷⁰ M. Bonnard, M. Bourdaa, *Ibid.*

membres d'une même fandom partagent une "même vision sociétale respectueuse" et s'identifient comme une "famille choisie". Elle y reprend les thèses de Henry Jenkins, sociologue dont les travaux sur les fans sont désormais notoires. Henry Jenkins observe des relations entre le développement des médias numériques et la formation de communautés aux processus décentralisés, ce qui illustre bien nos propos précédents : il nomme cela « la culture de la participation », un mouvement qui favorise la participation de tout un chacun. Plus loin, Mélanie Bourdaa va alors s'interroger sur la façon dont ces productions de fans vont entraîner des questionnements sur des problématiques sociales comme l'identité sexuelle, le racisme, le genre, le colonialisme par exemple. La fanfiction dépasse alors le cadre du simple divertissement : les fans s'inspirent des valeurs ou des personnages pour améliorer la représentation des minorités, et ainsi réaliser des contenus engagés (ce que la technologie ne fait qu'exacerber). Ils militent pour des causes sociales similaires, ce qui revient une fois de plus à dire que l'écriture ou la lecture de fanfictions sont avant tout des pratiques sociales.

Les individus appartiennent à la même communauté, ils ou elles lisent seul·e·s mais on remarque cependant l'importance des commentaires comme premier lien social entre les membres. Dans la zone commentaire des fanfictions, les membres se répondent entre eux, donnent des conseils sur le texte publié, donnent leurs avis et félicitent l'auteur·rice·s. Pour Alice Boucherit, l'écriture en communauté est un vecteur d'encouragements et de critiques pointues, via notamment les notations et les commentaires. Certains membres sont considérés comme des références en tant que critiques ou auteur·rice·s de par leur ancienneté, leur investissement ou même leur spécialisation dans un domaine. Au sein de ces plateformes, le ou la lecteur·rice est roi ou reine, sa critique vaut de l'or. Malgré l'importance de la communauté au sein des fanfictions, les données recueillies nous montrent que l'écriture de fanfictions se déroule essentiellement seul·e·s. Les collaborations sont peu nombreuses. Pour étoffer et illustrer notre propos, voici quelques diagrammes émanant de ces questionnaires :

Comment écrivez-vous ?
45 réponses



Pour Magali Brunel⁷¹, la question de la participation est primordiale dans une œuvre fanfictionnelle, elle permet de dépasser la relation intime à l'œuvre pour développer une relation

⁷¹ Brunel, M. (2019). LA FANFICTION NUMÉRIQUE : UN ESPACE LETTRÉ DE COMMUNICATION ET DE CRÉATION. *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 10. <https://doi.org/10.7202/1065528ar>

sociale le reliant à d'autres. Les membres produisent quelque chose qui est de nature communautaire, qui peut les protéger finalement d'une vie quotidienne ou d'un environnement violent ou inadapté.

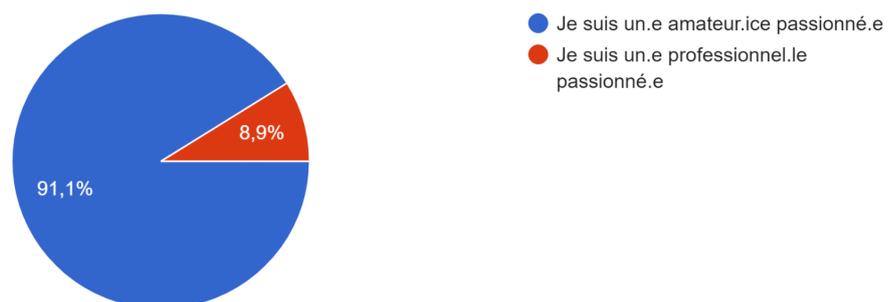
La fanfiction est un récit atypique qui suscite de nombreux clichés de la part des personnes extérieures à son monde. Bon nombre d'auteur·rice·s ne disent pas à leurs proches *in real life*⁷² qu'ils écrivent de la fanfiction. Nous avons ainsi demandé aux répondant·e·s de nous écrire la manière dont ils ou elles pensaient que les gens extérieurs les percevaient. La plupart les voient comme des "fangirls", pour eux ou elles, l'écriture de fanfiction ne relève pas de l'écriture, c'est un sous-genre ou une écriture érotique de mauvaise qualité. Ils ou elles associent également la fanfiction à une catégorie de genre : des femmes, jeunes et immatures. Cependant, plus de la moitié des personnes interrogées pensent que l'image et le public des fanfictions ont évolué ces dernières années : de plus en plus d'individus s'intéressent aux fanfictions, même si des *aprioris* chez certaines personnes subsistent, notamment dû au fait que certaines fanfictions "clichées" (*After*, *Cinquante nuances de Grey*...) soient éditées. Néanmoins, le public évolue en permanence, au gré des fandoms populaires du moment. Même si la majorité reste tout de même dans la catégorie adolescents/jeunes adultes.

Les fans : professionnel.le.s ou amateur.i.ces ?

Par ailleurs, l'avènement du numérique a brisé les barrières entre public et artiste, puisque tout le monde peut aujourd'hui produire une œuvre et la publier en ligne. Cette dualité amateur·rice·s/professionnel·le·s. persiste dans le monde de la fanfiction. En effet, les auteur·rice·s de fanfictions produisent des écrits lus par autrui. Mais, peut-on les considérer pour autant comme des professionnel·le·s de l'écriture ?

Vous considérez-vous comme plutôt amateur.rice ou professionnel.le de l'écriture ?

45 réponses



Les auteur·rice·s se considèrent principalement comme amateur·rice·s, de même qu'ils ou elles sont considéré·e·s plutôt comme amateur·rice·s par les lecteur·rice·s. Beaucoup pensent

⁷² Peut être traduit par : dans la vraie vie. Cette expression est utilisée en opposition à la vie virtuelle des réseaux sociaux.

que cette différence dépend de la qualité des écrits et/ou de leur style. Cette question fut reçue comme polémique : elle suscita beaucoup de réactions. Beaucoup ont noté en commentaire qu'il était impossible de publier en tant que professionnel·le·s puisque les auteur·rice·s ne sont pas rémunéré·e·s pour ce qu'ils publient. Quant bien même, cela serait possible, beaucoup revendiquent le fait d'être un·e amateur·rice·s passionné·e. Les communautés de lecteur·rice·s ou auteur·rice·s de fanfictions se disent en conflit avec ce qu'ils analysent comme le système, notamment les maisons d'éditions ou la littérature classique. Ils ou elles restent hostiles sur certains sujets et ne souhaitent pas que la fanfiction intègre les canaux classiques de la littérature. Même s'ils ou si elles rejettent l'aspect professionnel, ils ou elles restent conscient.e.s d'avoir produit quelque chose de travaillé, d'artistique.

Alice Boucherit relate dans *Fanfictions*⁷³ la réaction des auteurs des récits initiaux repris dans les récits de fanfiction. Robin Hobb, autrice d'*Assassin Royal*, George R.R Martin (*Trône de fer*), Anne Rice (*Entretien avec un vampire*) ou encore Orson Scott Card (*Ender*) trouvent que la fanfiction est un vol qui enfreint le copyright. Ces récits de mauvaise qualité leur feraient perdre des lecteurs et des revenus, et menaceraient leur travail. Ce qui dérange les auteur·rice·s est la perte de contrôle lorsque les fans se réapproprient l'œuvre. Tous·tes ne sont pas enthousiastes à l'idée de voir leur œuvre prendre une seconde vie. Certain.e.s comme Alain Damasio occupent une position neutre sur la question. D'autres auteur·rice·s encore, tel·le·s que Joss Whedon, J.K Rowling (autrice de la saga *Harry Potter*) ou la société de jeux vidéo Bioware, encouragent leurs fans. Ils ou elles animent des échanges entre professionnel·le·s et amateur·rice·s, créent des bibliothèques de fanfictions, invitent des fans à des rencontres, les créditent même au générique.

En définitive, ce travail nous a permis d'en apprendre davantage sur la pratique et le public des fanfictions. Nous avons pu constater que d'une part les femmes étaient toujours au cœur de la création des récits et d'autre part que cette pratique restait relativement propre aux jeunes : on compte rarement des personnes de plus de 30 ans. Comme évoqué précédemment, les fanfictions ont subi de nombreuses critiques et de nombreux clichés mais aujourd'hui un changement s'opère et la pratique est moins sous-estimée et dévalorisée qu'auparavant. D'ailleurs, certains ont compris l'apport et la valorisation que pouvait amener ces fans et utilisent désormais les fanfictions comme outil promotionnel. Alors qu'elles ont longtemps été perçues comme indignes de la littérature, personne aujourd'hui ne peut nier leur importance dans la démocratisation de l'écriture et la lecture. Les auteur·rice·s sont des amateur·re·s passionné·e·s qui progressent ensemble par le biais de commentaires dans un espace de non jugement. En effet, nous avons pu voir que quel que soit le fandom, les internautes des sites dédiés nous ont accueilli avec une certaine bienveillance, ce sont des personnes "wokes" qui en quelque sorte trouvent refuge dans cet univers rituel. Internet est à la base un espace ouvert qui amène à la malveillance mais la fanfiction a produit une pratique de nature communautaire qui protège de la vie quotidienne et du regard des autres. La plupart savent qu'ils et elles sont perçus.e.s comme marginaux mais n'y accordent pas d'importance, on ressent la réticence aux normes et aux règles dans les réponses des interrogé.es. Bien évidemment, notre enquête n'est pas représentative cependant nous pensons qu'elle reste cohérente au vu des propos des chercheurs.euses sur le sujet.

⁷³ Boucherit, A. (2012). *Fanfictions*. *Médium*, 30, 51-64. <https://doi.org/10.3917/mediu.030.0051>

ANNEXES

Questionnaires :

Lecteur :

Lisez-vous des fanfictions ?

Oui

Non

A quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

10-14

15-19

20-24

25-35

36-59

60 et plus

3) A quel genre vous identifiez-vous ?

Femme

Homme

Autre : précisez

4) A quel âge avez-vous commencé à lire des fanfictions ?

5) Comment-avez vous découvert les fanfictions ?

5) Sur quel support lisez-vous des fanfictions ?

- wattpad
- fanfictions.fr
- fan-fic.fr
- AO3
- autre citez :

6) Dans quelle situation lisez-vous des fanfictions ?

- avant de dormir
- dans les transports en commun
- sur les toilettes
- lorsque vous vous ennuyez
- autre

7) Quel style de fanfiction lisez-vous ?

- humoristique
- érotique
- drame
- romantique
- fantastique
- fantasy
- aventure
- horreur
- chick lit⁷⁴
- science-fiction
- autre : précisez

8) A quel fandom appartenez-vous

9) Ecrivez-vous aussi des fanfictions ?

- oui, je les publie en ligne
- oui, je les garde pour moi
- non

10) Si non, pourquoi ? Si vous les gardez pour vous, pourquoi ?

11) Pouvez-vous décrire votre rapport aux fanfictions ?

- J'ai commencé par lire, puis écrire des fanfictions

⁷⁴ Écrit par des femmes à destination des femmes

- J'ai commencé par écrire, puis j'ai lu des fanfictions
- J'ai toujours écrit et lu des fanfictions
- Je lis des fanfictions mais je n'en écris pas

12) Comment pensez-vous que les lecteurs de fanfictions sont perçus ?

13) Considérez-vous les auteurs de fanfictions comme plutôt amateur.rice ou professionnel.le de l'écriture ?

14) Lisez-vous :

- seule
- à plusieurs
-

15) Avez-vous quelque chose à ajouter ?

Auteur :

Ecrivez-vous des fanfictions ?

Oui

Non

Lisez-vous des fanfictions ?

Oui

Non

Qu'est-ce qui vous plaît dans l'écriture des fanfictions ?

Libre, précisez :

A quel fandom appartenez-vous ? (Harry Potter, Le Seigneur des Anneaux, etc.)

Libre, précisez :

Quel style de fanfictions écrivez-vous ? (humoristique, érotique, etc.)

Précisez :

A votre avis, pourquoi les genres fantaisistes sont-ils plus propices à l'écriture imaginaire que le polar par exemple ?

Comment écrivez-vous ?

Seul

En collaboration avec d'autres personnes

Les deux

Par quel(s) moyen(s) écrivez-vous ou avez-vous écrit des fanfictions ?

Sur des plateformes telles que Reddit, Wattpad, pages, blogs...

A la main

Logiciel de traitement de texte

Autre : précisez

Publiez-vous vos fanfictions ?

Oui, j'appartiens à une maison d'édition

Oui, je les partage sur internet

Non, je ne les partage pas

Si oui, sur quelle(s) plateforme(s) / par quelle maison d'édition ?

Précisez :

Vous considérez-vous comme plutôt amateur.rice ou professionnel.le de l'écriture ?

Je suis un.e amateur.ice passionné.e

Je suis un.e professionnel.le passionné.e

A quel genre vous identifiez-vous ?

Femme

Homme

Autre : précisez

A quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

10-14

15-19
20-24
25-35
36-59
60 et plus

A quel âge avez-vous commencé à écrire des fanfictions ?

10-14
15-19
20-24
25-35
36-59
60 et plus

Pouvez-vous décrire votre rapport aux fanfictions ?

J'ai commencé par lire, puis écrire des fanfictions
J'ai commencé par écrire, puis j'ai lu des fanfictions
J'ai toujours écrit et lu des fanfictions
J'écris des fanfictions mais je n'en lis pas

Quelle image avez-vous de vous et des autres auteurs de fanfictions ?

Comment pensez-vous être perçus par les personnes extérieures aux fanfictions ?

Pensez-vous que l'image et le public des fanfictions ont évolué ces dernières années ?

BIBLIOGRAPHIE :

- Allard Laurence (2005), « Express Yourself 2.0 ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé » https://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express_yourself_2.pdf
- Bonnard Martin, Mélanie Bourdaa, “*Les Fans. Publics actifs et engagés, Lectures*” [Online], Reviews, Online since 19 May 2022, connection on 11 October 2022. URL : <http://journals.openedition.org/lectures/56323>
- Boucherit, Alice. « Fanfictions », *Médium*, vol. 30, no. 1, 2012, pp. 51-64
- Bourdaa, Mélanie. (2020). “Quand les publics fans deviennent co-créateurs des séries télévisées”. *Effeillage*, 9, 15-19. <https://doi.org/10.3917/eff.009.0015>
- Brunel, M. (2019). “La fanfiction numérique : un espace lettré de communication et de création”. *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 10. <https://doi.org/10.7202/1065528ar>
- Cardon, Dominique. « Pratiques créatives en ligne », , Culture numérique. sous la direction de Cardon Dominique. Presses de Sciences Po, 2019, pp. 189-202. <https://www.cairn.info/culture-numerique--9782724623659-page-189.htm>
- Chibout, K. & Martin, M. (2010). “Jouer et raconter en ligne : une affirmation des identités sous la contrainte”. *Ethnologies*, 32(1), 71–86. <https://doi.org/10.7202/045213ar>
- Cristofari Cécile, “Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle”, *TRANS-* [Online], 9 | 2010, Online since 01 February 2010, connection on 11 October 2022. URL: <http://journals.openedition.org/trans/372>
- Détrez, Christine. « Chapitre 6. La sociologie de la réception? », , Sociologie de la culture. sous la direction de Détrez Christine. Armand Colin, 2020, pp. 137-160.
- Nadaud-Albertini Nathalie, “Fanfiction. Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics”. Mis en ligne le 25 février 2020. <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02491367/document>

D'INSTAGRAM À TWITCH, LES MÉDIAS SOCIAUX AU DÉFI DE LA PARTICIPATION

Océane Belluau – Charlotte Moritz – Alice Jäger – Victoria Briand

Introduction

Qui participe ? Autour de la question de la participation culturelle et de l'implication des spectateur.rice.s dans les actions de médiation culturelle, nous avons choisi d'interroger le fonctionnement des plateformes en ligne de partage de contenu que sont Youtube, Twitch et Instagram. Le web social et les réseaux sociaux ont modifié notre rapport à l'information mais aussi à notre consommation de contenus culturels. De nombreux.se.s vidéastes et "vulgarisateur.rice.s" se consacrent à la diffusion des savoirs en ligne. C'est la relation des consommateur.rice.s de contenus en ligne à ces dernier.ère.s que nous avons choisi d'interroger. L'économie et le système de l'influence, favorisés par les plateformes de créations de contenu, orientent et modifient a priori le rapport des participant.e.s et consommateur.rice.s de contenus culturels en ligne.

Nous avons circonscrit notre étude à quatre vulgarisateur.rice.s culturels, qui opèrent sur différentes plateformes et créent des contenus adaptés à celles-ci. Cela nous permettra de comparer et d'observer la diversité des plateformes et les différentes approches participatives qu'elles proposent.

Le premier, Dr Nozman, est présent principalement sur la plateforme Youtube. Il est le premier influenceur scientifique de France. En effet, s'il a commencé avec le stream de jeux vidéo, il s'est vite tourné vers une production de contenus explicatifs autour d'expériences scientifiques et de décryptages d'objets loufoques.

Le second, Étoiles, a fait ses armes sur Twitch. Comme la plupart des utilisateur.rice.s et streamer.euse.s de la plateforme Twitch, il a commencé par se filmer jouant aux jeux vidéo et commentant son expérience utilisateur pour ses spectateur.rice.s. Il s'est réinventé avec la plateforme en devenant un vulgarisateur influent de culture générale sur la plateforme. Inspirées de l'émission télévisée "Questions pour un champion", ses "Nuits de la Culture" permettent, via l'interactivité de la plateforme, de développer et d'approfondir des points de culture générale.

HugoDécrypte est une véritable entreprise, la chaîne principale du vulgarisateur compte près de 2,8 millions d'abonnés sur Instagram. Principalement présent sur Youtube puis sur Instagram, il

lance sa chaîne avec pour but d'informer et de moderniser l'actualité. Visant principalement les 18-25 ans, il mise sur une forme d'accessibilité et d'interactivité pour rendre l'information attractive par des formats courts. Il vulgarise des programmes politiques à l'occasion des élections présidentielles et européennes. Hugodécrypte est aussi présent sur Twitch avec une émission hebdomadaire dans laquelle il commente l'actualité.

Manon Bril est principalement présente sur Youtube avec sa chaîne "C'est une autre histoire". Récemment devenue docteure en histoire, elle vulgarise par un ton humoristique des pans d'histoire, d'histoire de l'art et de mythologie pour les rendre accessibles au grand public. Elle crée aussi des "reels", formats courts sur la plateforme Instagram ou même un podcast, avec l'humoriste Alex Ramirès intitulé "Oyez Oh Yeah" disponible sur Spotify. Elle adopte un ton humoristique pour rendre accessible de nombreux sujets, tout en conservant une grande rigueur scientifique.

Nous avons mené quatre enquêtes portant chacune sur l'un.e de ces producteur.rice.s de contenu. Les productions de la chaîne Dr Nozman ont fait l'objet d'une analyse des commentaires rédigés par des spectateur.rice.s de la chaîne sur les plateformes Youtube et Instagram. 71 commentaires ont été répertoriés et analysés, ces derniers portaient sur deux vidéos Youtube et deux publications Instagram.

S'agissant de la communauté autour d'Étoiles, nous avons mené une enquête sur Discord, plateforme sociale de discussion qui permet aux "viewer.euses" de Twitch de se retrouver entre eux et d'échanger autour de leurs créateur.rice.s favori.te.s. C'est un espace communautaire géré par des modérateur.rice.s ayant un contact privilégié avec Étoiles. Nous avons interrogé des modérateur.rice.s de cette plateforme au cours d'entretiens semi-directifs. Nous avons aussi recueilli sept réponses à des questionnaires directs, complétés par des abonné.e.s classiques.

Trois abonné.e.s d'HugoDécrypte ont répondu à un questionnaire directif. Également présent.e.s sur la plateforme Discord, trois modérateur.rice.s ont été interrogés au cours d'entretiens semi-directifs autour des enjeux de participation culturelle.

Neuf entretiens semi-directifs ont été réalisés auprès du public de la chaîne Youtube et du compte Instagram animés par Manon Bril. Les personnes interrogé.e.s étaient plus ou moins investies dans un processus de participation vis-à-vis de la production de contenu de "C'est une autre histoire" et agé.e.s de 22 à 62 ans.

Pour aborder et analyser précisément ces questionnements, il nous paraît fondamental d'en définir les termes.

La participation peut se décliner en degré très différents, on peut s'interroger sur les limites entre interactivité et participation. L'interactivité est le principe mis en place par le.a médiateur.rice ou la plateforme sur laquelle a lieu la médiation. Cela suppose une forme d'échange, d'action du.de la spectateur.rice ayant des conséquences, plus ou moins importantes, sur le contenu qu'il consomme. Penser l'interactivité suppose de penser à partir de la plateforme ou du.de la créateur.rice de contenu, des éléments mis en place pour favoriser le sentiment d'implication et de participation du public. La notion de participation permet précisément d'interroger l'enjeu de coopération et d'inclusion dans le processus de création de contenu ou de dialogue entre public et créateur.rice de contenu du point de vue du public.

Nous avons choisi d'interroger les deux points de vue : celui du.de la médiateur.rice de contenu et celui du.de la spectateur.rice. Ce faisant, c'est la question du degré de participation que nous allons envisager, est-ce le degré de participation qui permet de différencier la vulgarisation de la médiation ?

Vulgariser et médiatiser décrivent un même mouvement de traduction de concepts, d'éléments ou d'iconographie d'un monde savant et technique (le monde de la recherche et ses codes, le monde de la politique et ses codes) à un public plus large. La vulgarisation n'implique pas nécessairement d'échange, elle est définie comme suit par le CNRTL "Fait d'adapter des notions, des connaissances scientifiques ou techniques afin de les rendre compréhensibles au non-spécialiste ; reformulation d'un discours spécialisé qui consiste généralement à le débarrasser de ses difficultés spécifiques, de ses caractères techniques afin de le rendre accessible au grand public.". La médiation, au contraire, implique la présence d'une.e intermédiaire entre un savoir et les personnes recevant ce savoir. Dans le droit, la médiation implique de tenter de parvenir à un accord, supervisé par un.e intermédiaire, entre deux parties dont les intérêts divergent. De la même manière, la médiation, s'agissant de contenus culturels, suppose un travail de collaboration entre les parties pour aboutir à un contenu commun.

Nous nous intéresserons aux questions des points de vue. Qui participe à l'élaboration du contenu culturel sur les plateformes ? Les créateur.rice.s de contenus sont-ils des intermédiaires et/ou des participant.e.s à l'économie et au fonctionnement d'une plateforme ?

Nous interrogerons également les degrés de participation et leurs conséquences. Est-ce que l'interaction vise nécessairement une forme de participation du public ? Qui sont les spectateur.rice.s de la vulgarisation en ligne et quelle est leur implication ? Compte tenu des spécificités propres aux différentes plateformes, quelle forme prend la participation face à ces projets ? Jusqu'où peut-on parler de participation ? Est-elle influencée, censurée ?

Les réseaux sociaux promeuvent-ils de nouvelles paroles ? Que créent les communautés en ligne autour d'intérêts communs et jusqu'où peut-on réellement parler de communauté ?

Nous serons amenées à utiliser dans ce texte quelques termes spécifiques, dont nous proposons ici des définitions sommaires :

Lexique technique

Chat :

Espace de communication en temps réel sur Internet par échange de messages écrits, ou bien fait de communiquer en temps réel sur Internet par lesdits messages (terme dérivé de l'anglais).

Event :

Un événement rassemblant une communauté et un.e créateur.ice de contenu (a minima).

Live / Stream :

Une émission en direct sur un site internet (termes dérivés de l'anglais).

Sub :

Personne ayant souscrit à un abonnement à une chaîne d'un créateur.ice ou d'une créatrice de contenu, ou bien le fait de souscrire au dit abonnement (terme dérivé de *subscribe* en anglais).

Viewer.euse :

Téléspectateur.rices, spectateur.rices. Terme majoritairement utilisé pour parler des visionneur.euses de streams sur Internet. Correspond à une vue dans le décompte des spectateurs (terme dérivé de l'anglais).

De nouvelles formes de participation via la vulgarisation – de l'interactivité à la participation

Les médias interactifs, dans leur sens le plus large, sont tous des sources d'information qui forment la participation directe du public. Internet a permis à l'interaction d'accéder à la plupart des lieux et a transformé une grande partie de ce qui était autrefois des informations passives en une expérience interactive et souvent interpersonnelle. Les jeux vidéo et les plateformes de jeux en ligne, comme Twitch ou Youtube par exemple, sont parmi les réseaux les plus populaires car ils nécessitent une participation directe et souvent constante des utilisateur.ice.s. Les sites Web et les forums de réseaux sociaux, qui permettent des conversations et des interactions en ligne, sont également fréquemment cités. Dans une plus large mesure, même la plupart des sites Web peuvent être considérés comme interactifs car, contrairement à la plupart des médias imprimés, ils permettent à l'utilisateur.ice de façonner l'orientation de la recherche et de contrôler les informations consommées.

Participation et interactivité : les réseaux sociaux numériques permettent-ils de nouvelles formes de participation ?

Les réseaux sociaux numériques intègrent complètement cette logique des médias interactifs dans son sens le plus large. Le but des réseaux sociaux est d'engager l'utilisateur.ice et

d'interagir avec lui.elle d'une manière que les médias non interactifs ne font pas. Les médias traditionnels, tels que la télévision et la radio, n'exigent à l'origine aucune participation active. Les réseaux sociaux ont rendu les utilisateur.ices plus actif.ve.s, leur donnant des moyens réels de naviguer à travers leurs expériences. Néanmoins, peut-on parler seulement d'interactivité ou laisse-t-on la place à la participation ?

Nous allons brièvement distinguer l'interactivité de la participation. Donner son avis, discuter, partager son point de vue sans conséquence derrière, en quelque sorte rester passif.ve peut-être une définition de l'interactivité. Ou plus simplement se serait "l'activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'écran"⁷⁵. La participation se situe plus au niveau d'une action concrète qui influe sur les décisions des créateur.ice.s. L'utilisateur.ice serait donc actif.ve et non passif.ve. Ici, nous pouvons aller plus loin en définissant la participation culturelle afin de faire un lien avec l'action commune qui est une part importante sur les réseaux sociaux. Celui ou celle qui participe à la vie culturelle prend conscience de ses racines et développe sa propre identité culturelle, contribuant de la sorte à la diversité culturelle. Cela rejoint l'utilisation des réseaux sociaux comme moyen de création d'une communauté.

Mais, y'a t il vraiment une participation sur les réseaux sociaux ? Si oui, à quel niveau ? Sinon, peut-on simplement parler de degré d'interactivité ?

Avec l'acceptation rapide de l'utilisation des réseaux sociaux pour obtenir un engagement interactif, les créateur.rice.s de contenu ont diverses opportunités pour communiquer et créer de la participation. Grâce aux enquêtes menées auprès d'abonné.e.s sur les plateformes de réseaux sociaux, nous conceptualisons l'interactivité au niveau de la communauté de contenu sur un continuum d'ordre bas, moyen à élevé, et nous distinguons l'interactivité basée sur du passif (vue, *like*...), sur de la conversation (commentaires, communauté en ligne...) et l'interactivité basée sur de l'actif (modérateur twitch, participation à des événements de créateur.rice.s, création d'édit...). Les résultats montrent que l'interactivité basée sur la conversation génère une plus grande participation ainsi qu'un engagement émotionnel et social que ne le fait l'interactivité basée sur le passif. Un.e viewer.euse enquêté mentionne : « Je pense que Twitch est la meilleure plateforme qui permet la participation, car le chat permet beaucoup plus d'interaction, et je trouve les streamers plutôt accessibles. »⁷⁶.

De plus, l'interactivité basée sur de l'actif produit un engagement émotionnel et social plus positif que l'interactivité basée sur la conversation ou l'interactivité basée sur le passif : « Alors je suis responsable de la modération et de la relecture (...) donc oui je suis plutôt bien impliqué pour HugoDécrypte »⁷⁷ affirme un modérateur Twitch d'HugoDécrypte.

⁷⁵ Définition Le Robert

⁷⁶ Extrait d'un entretien mené par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Etoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022.

⁷⁷ Extrait d'un entretien mené par Charlotte Moritz auprès du public d'HugoDécrypte durant les mois d'octobre et novembre 2022.

Nous pouvons donc affirmer que la participation des abonné.e.s commence là où l'interaction est à son maximum. Elles ne s'opposent pas forcément et peuvent même être complémentaires. Cependant cette interactivité et cette participation peuvent être différentes selon les plateformes et selon aussi les créateur.rice.s de contenus.

Comment la participation se répartit sur les différentes plateformes

En 2006, il semblait y avoir un remarquable consensus parmi les mentors de l'Internet, les militants, les blogueurs et les universitaires sur la promesse du Web 2.0 que les utilisateur.rices obtiendraient plus de pouvoir qu'ils n'en avaient jamais eu à l'ère des médias de masse. Des plateformes à croissance rapide comme Facebook (2004), YouTube (2005), Twitter (2006) et Twitch (2011) ont facilité le désir des utilisateur.rice.s d'établir des liens et d'échanger du contenu auto-généré. La croyance dans les réseaux sociaux en tant que technologies d'une nouvelle culture participative a été reprise par des outils habituels transformés en verbes : aimer, suivre, partager, commenter, etc. Ils ont exprimé un sentiment d'interdépendance et de collectivité, faisant fortement écho à la conviction que les réseaux sociaux renforcent l'apport démocratique des individus et des communautés.

Nous allons donc décrypter la singularité d'un réseau social pour créer de l'intention. Afin de comprendre des engagements différents d'utilisateur.rice.s en fonction du réseau social, nous baserons sur Instagram, Twitter, Youtube et Twitch. L'utilisation de ces réseaux sociaux et de toutes autres plateformes implique un engagement actif avec certain.e.s abonné.e.s.

Pour certain.e.s, l'engagement commence sur Instagram, en suivant un.e créateur.rice de contenu car « Instagram est plus convivial »⁷⁸. On va regarder ses *storys*, *liker* ses publications et parfois même commenter. La participation de l'abonné.e va se jouer sur l'implication qu'il aura sur la vie de ce.tte créateur.ice. Plus iel sera impliqué, plus l'on passera d'une simple interactivité à une participation. Par exemple : participer à un *live*, répondre à des sondages ou même dans certains cas créer une page fan ou essayer de rentrer en contact avec le.a créateur.ice via la messagerie. Ensuite, l'abonné.e va chercher son.a créateur.ice sur d'autres plateformes afin de diversifier le contenu qu'iel regardera. Twitter, Youtube et Twitch peuvent-être le prolongement.

Pour d'autres, l'engagement commence sur Twitter pour des raisons différentes, car on parlera plus d'interactivité basé sur de la conversation : « des ptits messages par ci par la »⁷⁹ évoque un enquêté sur son lien avec un.e créateur.ice. En effet, sur ce réseau social, ce qui prime est la conversation, qu'elle soit via la page d'accueil ou via la messagerie. Bien qu'il n'y ait pas une participation à proprement parler, le sentiment d'interaction est assez fort de part ses conversations que l'on peut avoir avec le.a créateur.ice (voir annexe A). Le média social

⁷⁸ Extrait d'un entretien mené par Alice Jäger auprès du public de Manon Bril durant les mois d'octobre et novembre 2022.

⁷⁹ Extrait d'un entretien mené par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Etoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022.

Youtube se trouve dans une ambivalence : pour certain.es *youtubeur.se.s* la participation de leurs abonné.e.s est primordiale et fait partie intégrante de leur chaîne. Pour d'autres, Youtube ne permet pas une participation accrue, et contraint de rester dans une simple interactivité avec des « j'aime » et/ou des commentaires ou simplement des vues (voir annexe B).

Pour certain.es enquêté.e.s, l'utilisation de Twitch pour un.e créateur.ice de contenu va permettre d'engager ses viewer.euses au maximum : « Twitch reste l'endroit le plus interactif que je connaisse »⁸⁰. Il faut nuancer ce constat car il y a de nombreux profils de viewer.euse.s. Cela va dépendre en effet du *twitcher* en question.

Les réseaux sociaux permettent aux utilisateur.ice.s de participer à la création et à la publication sur ces supports. Dans de nombreux cas, ces applications et sites ne sont pas utilisés uniquement pour visualiser, mais plutôt pour collaborer, exprimer et partager des idées avec d'autres. Cela crée une culture participative, ou comme Jenkins, Puroshotma, Clinton, Weigel, et Robison la définissent dans leur article, "Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century" : « une culture avec des barrières relativement faibles à l'expression artistique et à l'engagement civique, un soutien solide pour la création et le partage des créations, et un certain type de mentorat informel par lequel les participants expérimentés transmettent leurs connaissances aux novices », où « les membres croient également que leurs contributions sont importantes et ressentent un certain degré de lien social les uns avec les autres ». Cela signifie que les médias sociaux permettent aux utilisateur.rice.s de devenir des « producteur.rice.s » de médias, plutôt que de simples « consommateur.rice.s »⁸¹. Les utilisateur.rice.s ont la liberté de créer leur propre contenu en fonction de leurs intérêts, et iels peuvent le publier pour que d'autres puissent le voir et interagir avec. Cela signifie en fin de compte que les utilisateur.rice.s des médias sociaux créent un contenu original et, par conséquent, sont des membres actifs de la culture.

La création de contenu implique non seulement de la créativité, mais aussi du temps, de l'émotion et diverses formes de capitaux (social, culturel et parfois économique), ce qui montre que la participation à des réseaux sociaux peut conduire à des liens sociaux accrus en plus de la capacité de s'exprimer. Parfois le contenu est créé simplement pour fournir aux autres des divertissements (comme les vidéos YouTube ou les lives Twitch par exemple), mais il est également utilisé pour construire des liens sociaux à travers des conversations ou d'autres interactions sur des chats de Twitch ou Discord : « C'est après avoir parlé à Eva sur le Discord d'Étoiles qu'on s'est rendu compte qu'on étudiait dans la même fac (..) en Avril on est allé à Paris rencontrer d'autres personnes avec qui on s'était liés d'amitié (...) et là à l'occasion de l'Odyssée j'ai rencontré une quinzaine d'habitues des streams avec qui on parle assez régulièrement. »⁸². Dans l'ensemble, être un "producteur de contenu" et avoir un sentiment de soutien pour le partage de ces médias semblent être deux grands facteurs de la participation.

⁸⁰ *Ibid*

⁸¹ Proulx, S. (2017). *L'injonction à participer au monde numérique*, p. 15-27 : <https://doi.org/10.4000/communiquer.2308>

⁸² Extrait d'un entretien mené par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Etoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022.

Nous avons vu plus haut que la participation et l'interactivité sont deux notions bien distinctes. Nous pouvons passer de l'un à l'autre à travers deux biais : les plateformes de réseaux sociaux et les utilisateur.rice.s. En effet, nous avons brièvement distingué les degrés d'interactions que les utilisateur.rice.s peuvent avoir avec leurs plateformes. Mais qu'en est-il du type d'utilisateur.rice ? Peut-on parler de degrés d'interactions via des profils type de viewer.euse.s ?

Les degrés d'interactions qui vont du simple clic, à une participation virtuelle

Si l'interaction et la participation se distinguent et ne semblent pas obligatoirement compatibles, il est intéressant de se pencher sur les degrés de cette dernière. Il semble possible que l'une mène à l'autre. En effet, il est possible de concevoir comment une forte interaction entre créateur.ice et viewer.euse.euse mène à la prise en compte des interventions de ces derniers par le.a créateur.ice, et donc, à une participation. Il convient d'étudier plusieurs profils de viewer.euse et d'établir une typologie en fonction de leur degré de participation.

Le.a viewer.euse passif.ve

Ce type de spectateur.rice est véritablement dans la réception du contenu sans jamais s'impliquer dans le chat ou dans l'interaction avec d'autres. Certains comparent la création de contenus sur Twitch à un bruit de fond ou à la radio. C'est l'interaction du "simple clic", de la connexion à un flux sans commenter et parfois même sans écouter. Cela peut s'expliquer par différentes raisons : inattention, timidité, introversion, etc. Certain.e.s utilisateur.rice.s de ces plateformes cherchent simplement à "comblent le vide" et sont ainsi, par définition, passif.ive.s.

Le.a viewer.euse actif.ve

Ces viewer.euse.s se caractérisent par leur activité : iels commentent, réagissent et interagissent entre eux.elles. Iels se retrouvent dans le chat, lieu de prédilection pour les échanges en *live*, forment des conversations entre eux (bien que publiques) ou bien rebondissent sur les faits et gestes du créateur. Premier bloc véritablement constitutif de l'interactivité, l'interlocuteur qu'est le.a viewer.euse actif.ve prend part au débat (iel "participe" ou iel "interagit") sans pour autant participer à la création d'une médiation culturelle.

Le.a viewer.euse membre de la communauté

Ces viewer.euses actif.ves peuvent dépasser le seul visionnage et la seule interaction dans le chat. Une volonté de s'impliquer se démarque dans le fait de rejoindre la communauté des viewer.euses sur une autre plateforme ; et celle qui s'inscrit dans la lignée de Twitch, c'est

Discord. Cette autre application fonctionne par forums où des internautes peuvent rejoindre des conversations écrites, des salons audios, des débats organisés selon des thématiques précises au sein d'une communauté spécifique. On retrouve ainsi 16 500 personnes sur le Discord d'Étoiles, avec divers salons de conversation. Il y a donc une place pour les "débats"⁸³ où sont questionnées les décisions politiques, discutés les goûts esthétiques, les libertés fondamentales ou les faits historiques. On trouve un espace "Questions pour un champion"⁸⁴ ou encore un "bazar du savoir"⁸⁵. Il est intéressant d'un point de vue extérieur de noter que ce qui est proposé dans le contenu, à savoir de la culture générale, imprègne la communauté et se pose en charnière centrale des discussions. Une fois entrés sur le Discord, il existe un véritable engagement à participer, notamment par l'importance de valeurs simples comme la bienveillance et la curiosité qui sont au cœur des échanges.

Le.a modérateur.ice

De cette participation à la création de contenu, il n'y a qu'un pas à faire pour prendre part à la régulation des échanges. Il est possible de se sentir impliqué en étant effectivement en train d'influer sur le déroulement d'un événement, tout en ne produisant pas personnellement quelque chose. Le plus souvent de façon bénévole, les modérateur.ice.s veulent avant tout "aider"⁸⁶, "répondre et informer les viewer.euses"⁸⁷. L'un de ceux de la communauté d'Étoiles mentionne : "Étoiles nous laisse assez libre, en nous faisant confiance, et avec notre jugement, mais peut nous reprendre ou confirmer selon les circonstances [...]. Il n'y a pas de règles claires, juste du bon sens ! C'est pour ça que ce n'est pas tout le temps évident d'essayer d'y voir clair, il faut beaucoup connaître Étoiles, c'est la clé"⁸⁸. Leur participation au live, fonctionnant comme un encadrement, est vue comme une responsabilité donnée à quelqu'un de confiance. Chez HugoDécrypte, l'un d'eux dit "je suis responsable de la modération et de la relecture (...) donc oui je suis plutôt bien impliqué"⁸⁹. La modération, forme véritable de participation virtuelle, est considérée comme le degré le plus élevé d'interaction avec le public et avec le créateur.ices. Ses représentants sont animés d'une mission et leur absence se fait ressentir sur le contenu et dans l'ambiance générale. Censeur, soutien, garant et participant, le modérateur pourrait être un bon prisme pour l'herméneutique de la participation culturelle sur Twitch.

⁸³ <https://discord.com/channels/393077845460779019/405427297232093204>

⁸⁴ <https://discord.com/channels/393077845460779019/777514997466923009>

⁸⁵ <https://discord.com/channels/393077845460779019/815845461557772298>

⁸⁶ Extrait d'un entretien mené par Victoria Briand auprès des modérateur.ice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Étoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022.

⁸⁷ *Ibid*

⁸⁸ *Ibid*

⁸⁹ Extrait d'un entretien mené par Charlotte Moritz auprès du public d'HugoDécrypte durant les mois d'octobre et novembre 2022

(Hors classement) Le.a viewer.euse apportant une aide financière

Il convient de s'attarder un instant sur la question du viewer.euse "sub", c'est-à-dire du.de la viewer.euse ayant souscrit un abonnement. Celui-ci a un prix variable selon le.a créateur.rice et débloque plus ou moins de possibilités. Le.a créateur.rice de contenu a la main sur ce qu'il fait payer et dans le cas d'Étoiles, les abonné.e.s expliquent bien qu'il s'agit de bénéfices relativement inutiles (des émoticônes supplémentaires à utiliser dans le chat ou bien un accès à certains replays - qui finiront en best-of sur Youtube dans tous les cas). La participation financière au fonctionnement de la chaîne relève bien davantage du soutien au créateur.rice, presque comme par un fonctionnement de mécène à un artiste, ou de crowdfunding pour un projet. Il est à noter que des viewer.euses très actif.ves parfois même modérateur.rices n'ont pas "sub" (c'est-à-dire ne paient pas ce soutien) car ils n'en ont pas les moyens. Cela n'est en rien discriminant et ils participent tout autant par leur activité. La "création" est publique, et le seul prérequis pour y accéder et entrer dans le développement d'un événement participatif est un clic.

Ainsi, la consommation culturelle et la participation connaissent divers degrés dans l'usage que font des individus de l'accès aux contenus culturels en ligne. C'est probablement ce choix itératif qu'ont les viewer.euses ou les spectateur.ice.s qui suscite un intérêt nouveau : étant maître.sse.s eux.elles-mêmes de la position dans laquelle iels seront, un certain engagement se note déjà. Dès qu'un.e viewer.euse regarde ou interagit, iel prend part à un contenu créé et peut définir avec plus de précision le rôle qu'iel choisit et iel est encouragé à participer pleinement. Cette participation devient un outil de vulgarisation des connaissances.

Cette interaction devient parfois participation et permet la vulgarisation, c'est un nouveau mode de partage des connaissances

L'interaction que nous avons pu étudier devient parfois participation. En effet, certains créateur.ices de contenus se détachent d'une unilatéralité auprès de leur communauté et choisissent de laisser véritablement participer des viewer.euse.s à la dimension créative.

C'est le cas dans la communauté d'Étoiles par exemple : il propose régulièrement à des viewer.euse.s de rejoindre la catégorie des contributeur.ice.s, ou alors laisse ceux.celles-ci se gérer en toute autonomie. C'est également le cas pour Manon Bril, qui laisse certains de ses spectateurs s'emparer de ses vidéos. L'une d'entre elles dit qu'« étant passionnée d'art, ses vidéos [lui] ont beaucoup appris et enrichies sur des sujets assez pointus. Elle [l]'a aussi inspirée professionnellement car [elle a] eu l'occasion de réaliser, lors de [ses] études en langue des

signes, une traduction de sa vidéo sur le sexisme en archéologie. »⁹⁰ Voilà une contribution pleine de sens qui ajoute de la valeur au contenu, fait à partir d'une de ses vidéos et dans un cadre indépendant de la part des spectateur.ices - comme un travail collaboratif à but éducationnel que pourraient saisir les spectateur.ices.

D'autres, comme Étoiles, demandent même de rédiger du contenu à ses contributeur.ices. Lorsque ceux-ci sont jugés "participatifs"⁹¹ et "en accord avec les valeurs d'Étoiles"⁹², ou bien ils rejoignent une équipe de jeu (la Team Smash), ou bien ils écrivent des questions culturelles pour développer son "Question pour un champion". Un des rédacteurs écrit ainsi : "Pour Rayou [Étoiles] c'est occasionnel [...] mais pour l'exemple de QPUC, j'ai fait 220 questions et 5 Quatre à la suite en une semaine (2H par jour) (on n'avait aucune obligation de nombre de question, c'était un choix de me donner un objectif haut). Pour le kculture je gagne une petite somme chaque mois. Pour Rayou c'est entièrement bénévole. J'ai vraiment l'impression de participer au contenu, car ce sont mes questions (parmi d'autres) qui sont posées et qui dirigent le stream. Puis Rayou nous remercie à chaque événement auquel on a participé dans la rédaction !!"⁹³. On peut voir ici non seulement une participation qui permet une vulgarisation, mais une participation qui permet à des publics pas forcément motivés par des questions culturelles de s'y pencher.

Évidemment, c'est aussi la gamification qui est en jeu dans la création de ces contenus. Un viewer.euse expliquait qu'avait été attiré, lui, par la culture via le fait de participer à des jeux avec une communauté étroite et soudée : "Ponce a créé son propre site autour de la culture, impliquant toute sa communauté, donc 4000 personnes peuvent jouer en même temps et répondre à un jeu de culture générale, chacun a 3 vies et le but est d'être le dernier survivant. [...] Ce genre de jeux interactifs avec la communauté, c'est ce qu'il y a de plus efficace je pense"⁹⁴. Les participant.es se sentent plus proches des autres membres de la communauté, et sont amusé.es par un milieu qui leur ferait peur habituellement.

En participant à des jeux et à la rédaction de contenu, ces individus qui se seraient sentis éloignés du milieu culturel y prennent goût, et de leur interaction naît un réel investissement.

C'est précisément par le biais de cet investissement que se mesure la réussite de la vulgarisation proposée par les créateurs et créatrices de contenus. Elle trouve un renouvellement en dehors de la plateforme de création de contenu propre pour envahir des espaces d'échange sur les réseaux sociaux entre les membres de la communauté. Elle pousse parfois l'exercice plus loin en partageant aussi des connaissances avec les autres membres de la communauté.

La notion d'unicité du "savant" vis-à-vis celle de pluralité des "apprenant.es" serait ainsi à questionner et remettre en jeu. Qui participe vraiment à la création puis à la diffusion de ce savoir, tandis que qui les consomme ?

⁹⁰ Extrait d'un entretien mené par Alice Jäger auprès du public de Manon Bril durant les mois d'octobre et novembre 2022

⁹¹ Extrait d'un entretien mené par Victoria Briand auprès des modérateur.ice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Etoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022

⁹² *Ibid*

⁹³ *Ibid*

⁹⁴ *Ibid*

Éducation populaire sur les réseaux - une formule plus horizontale entre créateur.ices et consommateurs

Les communautés en ligne – une nouvelle forme de participation bottom-up et plus horizontale ?

À la question “sur quelle plateforme aimez-vous passer le plus de temps, écouter et apprendre ?” la réponse est unanime pour les viewer.euse.s d’Étoiles: Twitch. Quant au pourquoi : ce qu’ils nomment la participation. Si selon des critères sociologiques le terme “participation” n’est pas forcément le plus adapté, ce terme permet de distinguer le fonctionnement de Twitch par rapport à celui de la télévision ou de Youtube.

La passivité et la distance temporelle posent problème. “Je passe de moins en moins de temps dessus”⁹⁵, “je n’ai jamais commenté sur Youtube, non pas parce que je n’aurais pas de réponse, mais parce qu’il n’y aurait pas de vraies discussions”⁹⁶ confie un.e viewer.euse. Il est facilement discernable que l’immédiateté, le “live”, est au centre des nouvelles envies. Les utilisateur.rice.s vont même jusqu’à dire “c’est le chat qui est l’élément principal qui permet l’interactivité, le reste [...] c’est secondaire”⁹⁷. “Je vais toujours essayer de discuter dans le chat, surtout avec d’autres spectateurs, c’est LE truc qui différencie Twitch de YouTube”⁹⁸. Si des spectateur.rice.s aiment le calme construit d’une vidéo Youtube, qui permet selon un spectateur de Manon Bril de “bien mieux pour transmettre des informations détaillées et précises”⁹⁹ en vue de la vulgarisation, de nombreux viewer.euse.s apprécient le fait de pouvoir échanger entre eux en direct, en simulant une conversation réelle, mais aussi de pouvoir échanger avec le créateur. Un viewer.euse estime que “ton interaction influence [...] le contenu proposé”¹⁰⁰ dans certains cas, car il reste fréquent que le streamer réponde au chat. De plus, on peut “voir comment les autres réagissent au contenu en temps réel”¹⁰¹. Il s’agit donc de voir, voir ceux qui voient et être vus, mais aussi apprendre du streamer et lire les réactions des autres. Cette

⁹⁵ *Ibid*

⁹⁶ *Ibid*

⁹⁷ *Ibid*

⁹⁸ *Ibid*

⁹⁹ Extrait d’un entretien mené par Alice Jäger auprès du public de Manon Bril durant les mois d’octobre et novembre 2022

¹⁰⁰ Extrait d’un entretien mené par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Etoiles durant les mois d’octobre et novembre 2022

¹⁰¹ *Ibid*

“ambiance”¹⁰² selon eux favorise le “débat”¹⁰³, les encourage à parler entre eux, et cela permet de créer des liens de façon interne dans la communauté. Un.e des viewer.euse.s l’analyse de la sorte : “l’interaction streamer/viewer a un effet ricochet : l’interaction inter-viewers. [...] Twitch reste l’endroit le plus interactif que je connaisse”¹⁰⁴.

Puisque Twitch est le lieu privilégié de l’échange entre les spectateur.ices d’un divertissement auquel ils peuvent prendre part en répondant aux créateur.rices, cette plateforme est aussi le lieu de l’échange de savoir entre viewer.euse.s et de façon descendante des streamer.euse.s aux viewer.euse.s. De cette manière, nous pouvons considérer qu’elle est “horizontale” voire “*bottom up*” (c’est à dire, “de bas en haut”).

Cette mise en valeur du savoir trouve sa continuité dans les échanges privés sur Discord. Le modérateur mentionne l’effet pérenne de ces *live* culturels : “au vu des messages que je vois dans le chat, qui disent que c’est trop bien et qu’ils ont envie d’aller voir tel musée etc... ça ne peut qu’avoir un aspect positif !”¹⁰⁵. Et en effet, de nombreux spectateur.rice.s ont dit s’intéresser de façon nouvelle à la culture. Iels écrivent : “Entre gens de la Team Rayou, on va probablement se faire des musées un jour, on en a déjà discuté”, et ce projet parfois a déjà passé le pas : “j’ai déjà fait le Musée des Beaux arts à Lyon avec 2 viewers quand je suis descendue au printemps pour voir un ami et faire mes premières rencontres, Et le week-end prochain je continue les musées de Lyon que j’ai pas fait la dernière fois”¹⁰⁶. Ces individus qui s’intéressaient avant tout aux jeux vidéo ou à d’autres sujets, se penchent sur des questions culturelles, ce qui rompt le principe des bulles d’influence (très visible sur Youtube, où ne sont proposés que des contenus déjà très proches de ce qui a pu être visionné). Finalement, il semble que les communautés en ligne permettent un nouvel accès à la culture. Un.e viewer.eus.e mentionne : “Étoiles est cette porte d’entrée qui rend accessible la culture”¹⁰⁷, tandis qu’un autre explique que ces streams de culture ont changé son approche de la visite au musée : “pendant un long moment ça m’a rebuté de fréquenter des musées parce que je me disais que j’allais être perdu, qu’il faut des connaissances préalables que j’avais pas pour vraiment apprécier la visite, donc qu’ils fassent un pas en avant pour déjouer cette image auprès des gens c’est forcément une bonne chose je trouve”¹⁰⁸. Les communautés en ligne, les streams culturels ou encore la participation à la création de contenus à but éducatif permettraient de rompre cette barrière psychologique qui sépare les habitués du musée des néophytes. Ces communautés autonomes feraient en sorte que la participation autour de sujets culturels soit banale et quotidienne, quittant leur dimension élitiste.

Ce qui intéresse, c’est cette simplicité à aborder le sujet culturel, la proximité et l’aspect général de détente. Il faut pour ces publics une transmission du savoir de façon non-formelle, et justement, le streamer permet une perméabilité entre un savoir habituellement formel et une discussion informelle. Une vieweuse mentionne ainsi : “Il a quand même fait deux lives en guide touristique à Versailles [...] La différence réside dans le fait que tout est moins formel.

¹⁰² *Ibid*

¹⁰³ *Ibid*

¹⁰⁴ *Ibid*

¹⁰⁵ *Ibid*

¹⁰⁶ *Ibid*

¹⁰⁷ *Ibid*

¹⁰⁸ *Ibid*

[...] Lorsqu'il est seul, ça fait très discussion entre amis mais justement c'est ça qui fait qu'il arrive à captiver l'attention de pas mal de gens quoi"¹⁰⁹.

Twitch pourrait être un outil de proximité, proximité entre le streamer et ses viewer.euse.s en rompant la barrière formelle psychologique, entre des viewer.euses qui font émerger des intérêts culturels nouveaux, et surtout entre des publics désintéressés par les sujets culturels et la culture. Ces nouveaux médias sociaux, et les personnes médiatrices qui les font vivre, seraient en train d'œuvrer pour une accessibilité grandissante à des milieux relativement fermés.

Cette proximité est la marque d'un rapport que l'on pourrait considérer comme plus horizontal qu'il ne l'aurait été auparavant. Cela signifierait que l'information ne serait pas descendante d'une position "supérieure" active envers des personnes qui "reçoivent", mais qu'une égalité existe dans la production et la consommation de savoir. C'est en tout cas ce qui semble apparaître de systèmes comme Twitch ou Discord, là où chaque internaute peut proposer un contenu au reste de la communauté. Cette éducation fonctionnerait sur le même principe qu'une éducation populaire. Celle-ci tendrait à développer le savoir d'individus formés en société, et se fonderait sur la volonté de chacun à progresser et à s'impliquer dans la promotion de la curiosité de chacun.

Cette notion serait néanmoins à nuancer : on a tendance à considérer internet et ses réseaux comme des plateformes plus égalitaires qu'elles ne le sont. Impossible de négliger les rapports de pouvoir et d'influence qui restent très forts et l'érection en géants charismatiques des créateur.rices. La structure du "one to many" reste en place, et il y a toujours une personne qui délivre l'information et qui la transmet à une communauté aux membres divers. Ceux-ci reçoivent, sans obligatoirement donner. Les créateur.ices de contenus sont celles et ceux qui représentent le plus cette continuité dans l'importance de l'incarnation : ils sont réellement des personnalités à qui l'on se fie et que l'on écoute.

Diffusion des savoirs : à qui le public accorde-t-il sa confiance ?

La plateforme Twitch a d'abord fédéré autour du stream de jeux-vidéos. La diversification de la plateforme a ensuite guidé ses habitués amateurs vers des contenus plus diversifiés comme des contenus culturels (on l'a vu avec Étoiles). Selon Salomé Debord, qui étudie les questions de la transmission des savoirs sur Twitch, la plateforme met plutôt en avant des personnalités, dont le public est fidèle même si elles changent de ligne éditoriale¹¹⁰. L'un.e des modérateur.rice.s d'Étoiles parle "d'identification": "en tant que modérateurs, on s'assure justement que le chat soit en accord avec les valeurs du streamer, donc ceux qui restent sont ceux qui peuvent s'identifier au streamer/streameuse"¹¹¹.

¹⁰⁹ *Ibid*

¹¹⁰ Entretien avec Salomé Debord qui réalise un mémoire de recherche sur "Twitch et la transmission des savoirs", réalisé le 29/11/22.

¹¹¹ Extrait d'un entretien réalisé par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Étoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022.

Au contraire, la plateforme Youtube valorise plutôt la navigation par type de vidéos, ou type de savoirs s’agissant des vulgarisateur.rice.s (on l’a vu, la plateforme fonctionne selon la logique des bulles d’influence). “Le web 2.0 et plus particulièrement des projets comme Wikipédia ont révolutionné ces vingt dernières années à la fois l’accès au savoir (disponible gratuitement sur internet) et sa production (processus collaboratif).”¹¹². La production et le partage des savoirs sur Youtube, Twitch ou Instagram relève-t-elle aussi de formes d’ouvertures collaboratives ?

La révolution en termes de production des savoirs et de la diversification de ceux et celles qui le produisent provoquée par le web a-t-elle provoqué une crise de confiance ? Qui crée la valeur d’un savoir ou d’un.e porteur.euse de savoir ?

La forme du *many-to-many* qui émerge parfois du web et la multiplication des sources de la parole ont modifié notre consommation des savoirs : “L’apparition du web collaboratif a redéfini la frontière entre professionnels et amateurs.”¹¹³. Pourtant, il semble que s’agissant des créateur.ice.s que nous étudions, il y ait un fort enjeu de vérification des sources. La confiance accordée par le public à ces chaînes correspond à une conscience des enjeux de régulation des savoirs sur le web. Dr Nozman utilise la méthodologie du *fact-checking*, une équipe travaille pour lui et des chercheur.euse.s relisent ses textes. Manon Bril est docteure en histoire, elle vulgarise à partir d’un savoir qu’elle a acquis dans le monde universitaire. Étoiles s’inscrit dans un processus de recherche collaborative et de remise en question avec la mise en scène de ses recherches. Il montre ainsi à son public d’où il tire ses informations. De la même manière, Hugodécrypte source toutes les informations qu’il relaie, souvent issues des médias traditionnels.

Cette dynamique est insufflée en grande partie par les spectateur.rice.s, très au fait des enjeux de fake news, et alertes sur la vérification des sources d’information. En témoigne le public d’HugoDécrypte ; Internet est, pour l’un des modérateurs Twitch que nous avons interrogé, sa “source principale d’information et de développement de conscience”¹¹⁴. Iels sont tous.te.s conscient.e.s des dérives probables du fait de la diversification des sources d’information. Une autre modératrice nous fait part de ses doutes, elle pense “que c’est intéressant mais aussi dangereux car on peut avoir tendance à prendre les informations sans les vérifier”¹¹⁵. Une autre personne interrogée relate le même problème, il “faut constamment faire attention (...) et ne pas hésiter à se forger sa propre opinion”¹¹⁶. La critique et la discussion autour des sources de savoir et d’information peut ainsi revêtir un aspect participatif. Sur les chaînes Youtube et Instagram de Dr Nozman, nous avons pu observer qu’au-delà des commentaires qui ont pour vocation d’apporter une ou plusieurs connaissances scientifiques, d’autres ont plus pour vocation d’apporter des conseils pour améliorer la qualité de la vidéo. Certains suggèrent d’être plus pointilleux sur la citation des sources, ou encore d’aller plus loin pour telle ou telle question. Plusieurs spectateur.rice.s fidèles du travail de Manon Bril relèvent l’importance de proposer des formats longs et sourcés, ainsi que la confiance qu’iels accordent à la chaîne de Manon Bril, qu’iels reconnaissent pour son sérieux ; « si on parle de faire de la vulgarisation, le format de

¹¹² Severo, M. & Thuillas, O. (2020). Plates-formes collaboratives : la nouvelle ère de la participation culturelle ? *Nectart*, 11, 120-131.

¹¹³ Op. Cit.

¹¹⁴ Extrait d’un entretien réalisé par Charlotte Moritz auprès du public d’HugoDécrypte durant les mois d’octobre et novembre 2022

¹¹⁵ *Ibid*

¹¹⁶ *Ibid*

youtube est bien mieux pour transmettre des informations détaillées et précises »¹¹⁷. A la question, “Pourquoi êtes-vous fidèle à la chaîne de Manon Bril ?” un.e des spectateur.rice.s interrogé.e.s confie: « Dans son cas c'est vraiment d'avoir (*sic*) une personne qui a le bagage pour en parler, doctorat en Histoire de l'art donc forcément elle sait de quoi elle parle, elle source toujours donc on peut vérifier et elle ne pense pas détenir la vérité absolue. »¹¹⁸. Si la plateforme est globalement plébiscitée pour ses formats longs, certains confient notamment leurs réticences quant à la tendance des médias sociaux à la multiplication des contenus publicitaires : “Youtube est un outil qui devient de plus en plus abrutissant au niveau des publicités, et ça donne de moins en moins envie d'y aller”¹¹⁹.

Le savoir est personnalisé, le.a spectateur.rice fait confiance à une personne par l'expérience de la véracité des faits qu'elle a précédemment divulgués. Nous observons une perte partielle de confiance dans la télévision ou la radio. Ce sont des savoirs froids avec lesquels l'interaction n'est pas possible, et la contradiction des téléspectateur.rice.s non plus. Pourtant, Twitch et Youtube héritent beaucoup des logiques d'entertainment télévisuelles. Les plateformes et les formes nouvelles de médiation culturelle héritent de manière assez évidente de logiques plus classiques issues de la télévision ou de la médiation culturelle. Le partage du savoir peut s'appuyer, et c'est régulièrement le cas, sur des institutions et des médiateur.ice.s plus classiques. Manon Bril a collaboré à de nombreuses reprises avec des institutions comme le Musée du Luxembourg ou la chaîne de télévision Arte. Étoiles propose à ses viewer.euses des visites de musées en live sur Twitch. Cela provoque, comme nous le racontent certain.e.s spectateur.rice.s, un sentiment de transmission par la passion et l'expertise. Ces propositions portées par Étoiles contribuent à l'élaboration de références culturelles communes dans sa communauté : “L'art en l'occurrence, ou n'importe quoi que ce soit, est passionnant, lorsque c'est raconté par quelqu'un de passionné, et surtout quelqu'un qu'on connaît bien, Étoiles, pour le coup, et l'expertise d'un guide comme Philippe permet vraiment d'avoir les détails, qu'on aurait pas en temps normal”¹²⁰.

Ce faisant, un streamer comme Étoiles participe d'une forme de démocratisation culturelle et d'éducation populaire en créant les conditions pour qu'un public non familier des institutions culturelles puisse s'y intéresser en s'identifiant au streamer qui lui-même fait des découvertes. Si les créateur.rice.s de contenus sont conscient.e.s de médiatiser un savoir (certain.e.s s'identifient comme “vulgarisateur.rice”), leur auditoire est aussi attentif et critique aux sources de cette médiation. C'est ainsi que se maintient une forme de confiance, qui résulte de l'implication et de la participation du public, autant que de l'instrumentalisation de cette implication par les créateur.rice.s de contenus. Ces derniers se construisent par là une réputation de rigueur intellectuelle. Les créateur.rice.s de contenus sur internet ont renouvelé la manière d'être reconnu.e, ce sont les spectateur.rice.s qui définissent les personnalités dignes de confiance. Les formats d'élaboration d'une culture commune au public et au.à la créateur.rice, c'est-à-dire les formats collaboratifs comme ceux d'Étoiles, sont des formes propices à ce que l'on peut qualifier d'éducation populaire. Tout.e.s ces créateur.rice.s utilisent les outils fournis

¹¹⁷ Extrait d'un entretien réalisé par Alice Jäger auprès du public de Manon Bril durant les mois d'octobre et novembre 2022

¹¹⁸ *Ibid*

¹¹⁹ *Ibid*

¹²⁰ Extrait d'un entretien réalisé par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s du compte Discord consacré à Étoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022

par le web afin de populariser des savoirs et de rendre accessible leur réappropriation, et en les exposant par des moyens inhabituels, novateurs ou ludiques.

L'humour : un outil pour rendre les savoirs plus accessibles ?

Humour et divertissement

“La plateforme d’hébergement de vidéos Youtube figure parmi les sites les plus visités au monde. Fondé en février 2005 par trois anciens employés de Paypal, le site est dans un premier temps destiné à l’hébergement de vidéos amateurs consultables en streaming. Par la suite, l’utilisation du site va dériver et inclure des contenus officiels, des acteurs médiatiques traditionnels, des «Youtubers»”¹²¹. Les Youtuber.euse.s désignés par Franck Babeau sont des personnes, des créateur.rice.s de contenus qui sont devenus des professionnels de la plateforme. Ces Youtuber.euse.s se sont professionnalisé.e.s en faisant de la production de contenus en ligne leur source principale de revenus autant qu’en maîtrisant le fonctionnement de la plateforme et de son algorithme. Les créateur.rice.s de contenus que nous étudions sont tou.te.s des professionnel.le.s des plateformes sur lesquelles iels produisent et diffusent leurs contenus. Ces plateformes modifient-elles les formes que peuvent prendre ces contenus ?

Pour tenter d’esquisser des hypothèses de réponse à cette question, il nous faut comprendre que les plateformes sociales reposent sur une “économie de l’attention” (notion notamment élaborée par Yves Citton). L’attention des spectateur.rice.s est une denrée rare que chacun.e se doit de capter pour justifier et maintenir sa production de contenu. Pour ce faire, certains formats sont valorisés par les plateformes (format plutôt long sur Youtube, par rapport aux vidéos d’Instagram de moins d’une minute trente). Il faut pouvoir capter l’attention (avec des miniatures attrayantes et des sujets susceptibles de plaire au public), mais aussi et surtout la conserver. Sur Youtube, les vulgarisateur.rice.s adoptent un ton humoristique et léger pour rendre attrayant les savoirs qu’ils médiatisent. Transmettre un savoir est aussi fondamental que de divertir son auditoire. La production de contenu divertissant et adapté aux plateformes signifie-t-elle une perte de la transmission du savoir ?

C’est ce qui semble se dessiner pour cet.te spectateur.rice de la chaîne Youtube “C’est une autre histoire”, animée par Manon Bril: « Je pense que le travail des vulgarisateur.rice.s fait plus office de tremplin pour aller s’intéresser à certains sujets, que de transmission concrète de savoir. J’ai regardé beaucoup de vidéos de Manon Bril, et pourtant j’ai pas l’impression d’en avoir retenu énormément. (Mais un peu quand même !) Sur Instagram, je le consomme d’autant plus comme un divertissement. »¹²². Rendre le contenu divertissant semble constituer, pour une partie de notre échantillon, à la fois une entrée dans certains types de savoir, et une perte en qualité ou en investissement du savoir.

¹²¹ Franck Babeau dans son article “La participation politique des citoyens ordinaires sur l’Internet : la plateforme Youtube comme lieu d’observation”

¹²² Extrait d’un entretien réalisé par Alice Jäger auprès du public de Manon Bril durant les mois d’octobre et novembre 2022

Humour et « culture internet », un outil pour créer de l'engagement ?

L'engagement, la participation active du/de la spectateur.rice produit-elle l'effet inverse avec un intéressement par l'humour à des sujets scientifiques ou culturels ? L'humour peut passer par le biais d'éléments de la culture web, comme les *memes* (phénomènes viraux diffusés sur internet) ou les gifs, émojis et gimmicks verbaux propre à une communauté en ligne. Étoiles, comme la plupart des créateur.rice.s de contenus sur Twitch, produit, en collaboration avec sa communauté, des signes de reconnaissance sous formes d'émojis ou de formules fédératrices.

Manon Brill a, sur son compte Instagram, proposé pendant quelque temps une production de *memes* collaboratifs qui a fédéré son public. Elle soumet à son public des images d'œuvres d'art contemporaines et propose à ses followers de l'agrémenter d'une phrase humoristique. Elle sélectionne ensuite ceux qu'elle estime les plus qualitatifs pour les partager et en faire un support de vulgarisation sur des œuvres d'art. L'image proposée par la vulgarisatrice est ce qu'on appelle un template et la forme finale de réappropriation humoristique un *meme*. On observe dans les entretiens que nous avons menés avec plusieurs créateur.rice.s de ces *memes*, que la dimension humoristique et participative crée de l'engagement chez les followers: « J'ai pas l'habitude d'interagir à part quand c'est par rapport à des *memes*, là c'est drôle, j'ai plus l'habitude sur un chat Twitch »¹²³.

Les vulgarisateur.rice.s se situent à un carrefour entre culture internet et pratiques culturelles et de savoir plus classiques. Ils adoptent donc naturellement le ton léger et détendu qui caractérise généralement les contenus web. Cela peut contribuer à l'accessibilité au savoir autant que le rendre difficile à synthétiser dans le flux d'information qui est chaque jour proposé aux utilisateur.rice.s. Certain.e.s créateur.rice.s empruntent aussi aux codes de la télévision comme Étoiles qui reprend la formule de l'émission *Questions pour un champion* pour ses quizz de culture générale. C'est peut-être là que les différents modes de participation culturelle ont un rôle à jouer : non seulement rendre le savoir accessible mais le rendre assimilable par ceux et celles qui le désirent.

L'humour peut être un moyen de démocratisation des savoirs, et ainsi constituer un outil d'éducation populaire, tout dépend de son utilisation. La transition et les ponts entre culture internet et culture plus classique peuvent servir à toucher un public plus éloigné des lieux culturels (sur internet comme dans la vie).

On peut identifier la vulgarisation sur le web comme un nouveau médium d'éducation populaire, qui utilise la participation comme levier d'engagement du public. Mais il faudrait mener une enquête de grande ampleur pour estimer si le web diffuse ou non sans distinction de genre ou de classe et race sociale. Il nous semble qu'on ne peut assimiler les créateur.rice.s de contenus en ligne à de nouveaux médiateurs culturels. En effet, ces dernier.e.s ne créent pas le format d'interaction de leur projet, il ne font qu'intégrer leur contenu à une plateforme qui, elle, guide l'interaction pour ses propres intérêts.

¹²³ Id.

Internet : de l'utopie participative à la désillusion

Internet, au travers des différentes plateformes collaboratives, permet à chacun.e de libérer sa parole, de libérer sa créativité. Internet devient globalisé, accessible à tout individu ayant une connexion, c'est-à-dire à des individus venant des quatre coins de la planète. Les chaînes Youtube et Twitch, qui sont notre principal terrain d'étude, se constituent comme des espaces numériques capables de réunir un très grand nombre de personnes, et ce de manière illimitée. Le travail des créateur.ice.s qui ont fait l'objet de notre réflexion réunit un nombre très importants d'abonné.e.s, et un nombre encore plus important de viewer.euse.s qui comprend non seulement les abonné.e.s mais également les individus qui regardent simplement le contenu sans être abonné.e.s à la chaîne. De par les différents modes d'interaction possibles au sein de ces plateformes, les internautes ont de plus en plus la possibilité de participer au contenu même initié par les créateur.ices. Dit autrement, il s'agit là d'une véritable collaboration qui se fait entre les créateur.ice.s d'un côté et les internautes de l'autre. On pourrait alors, parler d'eldorado de la démocratie culturelle. Chacun.e semble avoir sa place, chacun.e peut se sentir libre de participer aux différents projets existant sur Internet. Pour autant, la notion même de participation reste à nuancer. On s'aperçoit que malgré la volonté de chacun.e de s'inclure dans ces projets, la participation individuelle comme collective ne reste finalement dans bien des cas qu'une utopie.

Une collaboration effective dans la conception d'un projet ...

Les créateur.ices sont les premier.es concerné.es par la création du projet en question, puisqu'ils en sont à l'origine. Par conséquent, ce sont les premier.es participant.es à proprement parler. Ils sont les personnes qui vont amener le contenu sur la table et véhiculer leurs idées dans un premier temps. Qu'il s'agisse de Youtube, de Twitch ou même d'Instagram, mais aussi qu'il s'agisse d'un univers qui relève de la science ou plutôt de l'actualité, chaque plateforme est d'abord et avant tout constituée de ce que souhaitent partager les créateur.ices. L'apparition du web collaboratif a d'ailleurs complètement redéfini la frontière entre professionnels et amateurs¹²⁴. Désormais, tout le monde a la possibilité de créer une chaîne sur une de ces plateformes afin de transmettre son savoir et/ou ses propres expériences sur des sujets en particulier. La révolution numérique des années 2000 permet réellement une participation de chacun.e à la vie culturelle de manière générale, à la fois par la mise à disposition de nouveaux outils d'expression dédiés à la pratique amateur, et par l'ouverture d'arènes de diffusion qui se passent de plus en plus des intermédiaires traditionnels de reconnaissance et de consécration¹²⁵. Depuis les années 1980, la participation apparaît comme une des clés de la démocratie culturelle : la culture n'est plus seulement affaire de spectateur, c'est désormais et de plus en plus une question de pratique. Les amateurs se font peu à peu leur place, et c'est le cas pour Étoiles, Hugo Décrypte, Manon Bril, ou encore Doc Nozman. Ces

¹²⁴ Severo, M. & Thuillas, O. (2020). Plates-formes collaboratives : la nouvelle ère de la participation culturelle ? *Nectart*, 11, 120-131.

¹²⁵ Id.

créateur.ice.s ont aujourd'hui rassemblé autour d'eux un grand nombre de viewer.euse.s, et peuvent prétendre être de réel.le.s vulgarisateur.ice.s.

Force est de constater qu'un projet comme ceux dont il est question dans notre étude ne peut prendre forme sans public. Or, la particularité de ces plateformes réside dans le fait que le public, qui sont ici des viewer.euses, est parfois très impliqué autant dans la forme que dans le fond du projet proposé par les vidéastes.

Cette implication peut prendre différentes formes, comme expliqué plus haut, allant de la simple interaction à la réelle participation. La vidéo en elle-même ne suffit plus aujourd'hui, dans la mesure où elle implique de plus en plus la participation des internautes pour entrer dans une réelle dynamique de collaboration. Si l'on reprend les termes du droit, la collaboration se différencie d'un travail collectif. Dans le premier cas, il est possible de distinguer les différents auteurs qui ont participé au propos, tandis que dans le second, on prend le propos final comme un tout, sans chercher à savoir qui a dit quoi. Alors, dans ce cas précis, peut-être pouvons-nous parler de collaboration puisque nous avons généralement affaire aux propos des créateur.ices dans un premier temps, complétés par ceux des viewer.euses dans un second temps. Il arrive même parfois qu'il s'agisse du contraire, notamment lorsque les créateur.ices décident de réagir aux éléments partagés par les internautes. Cette participation est assez flagrante lorsque l'on analyse les commentaires des vidéos, que ce soit sur Youtube, ou encore Instagram (annexe C). Cette notion d'œuvre collaborative implique tout de même qu'il s'agisse d'un choix des créateur.ices de classer leur vidéo comme œuvre inachevée si elle n'inclut pas la participation des internautes en commentaire. Dans le cas contraire, il conviendrait plutôt de parler d'œuvre composite, où la participation des internautes se présenterait comme un complément de l'œuvre pré-existante.

On relève dans un premier temps les commentaires qui portent sur la qualité du travail réalisé par les créateur.ices. Il s'agit d'ailleurs d'une très grande majorité de l'ensemble des commentaires présents sous les vidéos Youtube en l'occurrence. Les viewer.euses tiennent à exprimer leur reconnaissance, ou parfois leur déception. Ils font alors part de la qualité du montage, du format, des illustrations quand il y en a, de l'explication livrée notamment lorsqu'il est question d'un sujet complexe, etc. Globalement, iels estiment important de rendre compte du travail réalisé, et d'encourager les créateur.ice.s à continuer sur cette voie. Le degré d'implication est plutôt symbolique : les internautes sortent non pas de leur anonymat, mais du moins sortent de leur silence pour faire apparaître sur l'espace public leur approbation. De cette manière, ils deviennent de véritables prescripteur.rice.s quant au contenu proposé.

Par ailleurs, on constate beaucoup de commentaires dans lesquels les viewer.euse.s apportent des connaissances supplémentaires, ou souhaitent nuancer le propos des vidéastes. Alors, iels n'hésitent pas à conseiller les vidéastes à se renseigner sur tel ou tel sujet pour compléter leurs propos. D'autres commentaires ont plutôt vocation d'apporter des conseils pour améliorer la qualité du travail, en suggérant d'être plus pointilleux sur les sources, ou encore d'aller plus loin sur telle ou telle question. Dans les deux cas de figure, les viewer.euse.s font part d'un degré d'implication plus important que les commentaires qui sont là pour davantage encourager les créateur.ice.s. Ici, iels estiment que sur un sujet, iels ont eux aussi droit à la parole, en tant qu'expert.e.s ou non. Si Youtube est une plateforme collaborative permettant à différent.es créateur.ices de partager du contenu, elle l'est aussi dans la liberté créée par l'espace commentaire. On peut alors réellement parler de participation, dans la mesure où l'espace commentaire est visible non seulement par les créateur.ice.s, mais également par l'ensemble des viewer.euse.s. De cette manière, chacun.e est apte à enrichir les connaissances livrées au sein des vidéos.

Dans la même idée, on retrouve les commentaires qui suggèrent une idée de sujet ou de thématique à aborder. Souvent, les suggestions sont en lien avec le contenu de la vidéo, mais parfois, il s'agit simplement d'un souhait personnel. Dans les deux cas, les viewer.euses montrent par la même occasion une certaine soif d'apprendre. Si certes, les créateur.ices abordent généralement les sujets qui leur conviennent en premier lieu, nombre d'entre eux n'hésitent pas à se référer aux volontés des viewer.euses afin de faire évoluer la chaîne avec eux. En ce sens, la participation est assez forte puisque les viewer.euses ont la possibilité de décider des futurs sujets.

Aussi, on peut noter les commentaires qui font part des ressentis et des expériences personnelles de chacun.e, en lien avec le contenu de la vidéo. Autrement dit, les viewer.euse.s expriment la façon dont iels ont reçu la vidéo et le discours tenu en son sein. Certain.e.s établissent des liens avec des cours reçus à l'école, avec une anecdote de leur vie, parfois même de leurs peurs. Là, l'implication est une fois de plus très symbolique puisque les viewer.euses se dévoilent. Très souvent d'ailleurs, on s'aperçoit que ces commentaires suscitent un certain nombre de réponses par d'autres viewer.euses. Alors, la participation se trouve ici dans un débat public. D'ailleurs, on constate l'existence d'un certain nombre de commentaires qui soulèvent non pas des débats à destination des créateur.ices, mais à destination de la communauté. Généralement, ces commentaires sont tournés sous forme de questions. Les viewer.euse.s souhaitent connaître l'avis des autres sur une réflexion personnelle. Le "vous" est bien plus utilisé que le "tu". Ce type de commentaire favorise le dialogue et les interactions entre les individus, et favorise notamment la création d'un sentiment d'appartenance à une communauté virtuelle.

Sur Instagram, on retrouve les mêmes types de commentaires, mais exploités de manières différentes. La plateforme laisse place à davantage de spontanéité, créant des commentaires moins formels et codifiés. On y trouve une nouvelle catégorie, celle qui relève du ton humoristique, ainsi qu'un certain nombre de commentaires directement tournés vers les créateur.ice.s, souvent sous forme de question qui n'ont pas de rapport direct avec la vidéo. Un rapport très frontal se crée ici. On se rend compte qu'Instagram permet une réelle proximité et une flexibilité du discours. La plateforme, selon les internautes, est plutôt considérée comme une plateforme pour partager un contenu plus privé et personnel (annexe D). C'est d'ailleurs pourquoi de nombreuses personnes se sont détournées du média principal, en l'occurrence Youtube et Twitch, pour suivre les créateur.ices plutôt sur des plateformes comme Instagram ou Twitter. Une autre particularité réside dans le fait qu'il est plus facile sur Instagram de citer un.e de ses proches à l'aide d'un arobase, afin de les inviter à réagir soit à la vidéo, soit au commentaire. En somme, Instagram permet une nouvelle manière d'interagir et de participer, avec un échange qui devient beaucoup plus spontané et intuitif.

Si l'on interroge la question de la collaboration du côté des viewer.euse.s, il est important de se pencher sur la notion de l'anonymat. Sur certaines plateformes, il est encore plus facile d'être anonyme que sur d'autres, pensons notamment à Twitch, Youtube et Instagram, à l'inverse de Facebook, dont l'intégralité des contenus partagés sont entièrement visibles par les contacts. Pour les autres plateformes mentionnées, les probabilités pour que nos relations *in real life* tombent sur nos interactions en ligne restent tout aussi minimales. Dans cette perspective, en tant qu'internaute, l'idée est de faire communauté avec les autres personnes intéressées par le contenu visionné et non plus avec son entourage. L'anonymat donne un certain pouvoir aux internautes. *"Cela permet de se lâcher plus facilement, de rigoler"*, admet un.e viewer.euse de Twitch (annexe E). Un.e autre admet que *"l'anonymat influence beaucoup le comportement, le sentiment que l'on est cachés permet de libérer de certaines contraintes, même si on sait qu'on*

ne l'est pas tant que ça. L'anonymat sur internet de façon globale est quelque chose qui a toujours été là donc, même sur Twitch, ça encourage encore plus à interagir, car il n'y a pas de peur du jugement, et permet de s'exprimer librement. Étant une personne timide et réservée dans la vie, il est plus simple de parler dans le chat puisqu'on est dans la même situation sous un pseudo". Ces plateformes apparaissent comme étant le lieu où peuvent se libérer les opinions, à l'abri des connaissances personnelles pour entrer en contact avec d'autres subjectivités. L'espace public numérique est caractérisé par l'élargissement de la prise de parole et l'incorporation des conversations privées dans le public¹²⁶. On s'ouvre davantage aux liens dits faibles, si on reprend les théories de sociologie. Les liens faibles sont, pour un individu, les personnes et les connaissances avec lesquelles il n'a eu qu'un contact bref ou occasionnel. Ces personnes évoluent dans d'autres cercles sociaux, ont d'autres centres d'intérêts, et accès à d'autres informations. L'anonymat permet donc ce rapprochement avec ces nouveaux cercles sociaux, sans pour autant aboutir à la création d'un lien fort. Dès lors, on assiste à une multiplicité d'échanges, qui se font à la fois entre internautes et créateur.ice.s, et entre les internautes eux-mêmes via les espaces dédiés, comme les espaces commentaires ou les chats. Cette dimension renforce l'idée selon laquelle il s'agit réellement d'un travail collaboratif, dans lequel chacun.e apporte sa pierre à l'édifice. Une vidéo n'est plus reçue seule aujourd'hui, elle s'inscrit dans un contexte sociologique réel nécessaire à prendre en compte.

Force est de constater, donc, que le terrain virtuel permet et favorise le principe de démocratie culturelle. Les projets tels que les chaînes Youtube ou Twitch relèvent d'un réel processus collaboratif. Du côté des créateur.ice.s, tout le monde peut partager du contenu, et du côté des internautes, tout le monde peut y participer dans un objectif intentionnel de collaboration ou non. La liberté, dans une certaine mesure, devient le maître mot d'Internet et des médias sociaux comme ceux qui font l'objet de notre étude. Si la démocratisation culturelle prédominait fût un temps, elle est aujourd'hui bien dépassée par le concept de démocratie. Il ne s'agit plus simplement de permettre la diffusion d'un savoir avec un schéma de transmission verticale, mais bel et bien d'ouvrir de nouvelles possibilités et perspectives en aboutissant à un schéma horizontal. Pour autant, il est intéressant de se poser la question de savoir si la collaboration effective permet réellement la consolidation d'un lien, et plus généralement d'une communauté. Finalement, la participation est-elle intentionnelle ? Détient-elle un objectif social ? N'est-elle pas qu'une illusion ?

... qui peine pourtant à formaliser un lien réel

Au fur et à mesure de notre étude, nous nous sommes aperçues que le sentiment d'appartenance à une communauté n'est que très peu répandu chez les internautes, malgré le degré de participation plus fort sur certaines plateformes que sur d'autres. Il convient alors de revenir sur les caractéristiques même de la notion de communauté. Il faut questionner la pertinence de cette notion pour définir un collectif d'utilisateurs en ligne. De ce point de vue, la manière dont les participant.es perçoivent le groupe est significative de l'existence ou non d'un

¹²⁶ Babeau, F. (2014). La participation politique des citoyens « ordinaires » sur l'Internet: La plateforme Youtube comme lieu d'observation. *Politiques de communication*, 3, 125-150.

sentiment d'appartenance¹²⁷. Il est nécessaire d'y voir un caractère durable et persistant dans les interactions entre les membres pour qu'il y ait réellement un sentiment d'appartenance à une communauté. On distingue d'ailleurs les communautés traditionnelles et les communautés en ligne. Les deux impliquent solidarité, empathie, parfois sentiment d'appartenance bien qu'il soit rare, mais les communautés en ligne ne seraient en réalité qu'un leurre fondé sur des motivations individualistes et des liens éphémères. Dit autrement, elles ne possèderaient pas la structure normative organique puissante des communautés traditionnelles. De plus, tous les participant.e.s ne sont pas des observateur.ice.s attentif.ve.s aux échanges. Iels peuvent être sur un groupe, sur un espace d'échange, sans jamais vraiment suivre ce qu'il s'y passe. Il ne suffit donc pas juste d'être présent.e pour faire partie de la communauté. Le mot communauté tend alors à désigner la coquille vide des réseaux sociaux, leur interface informatique avant même qu'elle ne fasse l'objet d'usages et de pratiques réelles.

D'un côté, on retrouve les individus qui se sentent réellement appartenir à un groupe au point de se sentir représentant.e.s. Ils utilisent le pronom "nous", dans le sens où ce sont eux qui prennent la parole, mais ça aurait pu être n'importe quel autre membre. Par opposition, le pronom "vous" maintient à distance le locuteur en désignant un groupe d'individus auquel il n'appartient pas. D'un autre côté, on retrouve en grand nombre les passager.e.s clandestin.e.s, c'est-à-dire les individus qui, dans une organisation de taille importante, profitent de l'action collective sans en payer le coût. Dans le cas des modes d'information en ligne, on distingue clairement les participant.e.s qui recherchent de l'information, ceux qui recherchent mais aussi offrent de l'information, ainsi que ceux qui en donnent uniquement. Les passager.e.s clandestin.e.s n'interviennent généralement que pour poser des questions liées à leur situation particulière¹²⁸. Sur les plateformes telles que Youtube, Twitch, Instagram, le sentiment d'appartenance à une communauté demeure ainsi extrêmement minime. Certes, il existe des viewer.euse.s très fidèles, très impliquée.e.s. Certain.e.s vont jusqu'à passer de discussions virtuelles à des rencontres réelles, et créent un noyau dur lors des événements organisés par les vidéastes. La proximité qui se crée dépend d'ailleurs beaucoup de la plateforme même. Mais ce n'est pas pour autant qu'iels sont représentatifs de l'ensemble de collectif, qui lui peine à créer un lien solide entre ses différents membres. Nombreux sont celles et ceux qui témoignent ne pas se sentir proches des créateur.ice.s autant que du collectif (annexe F). On s'aperçoit d'ailleurs que c'est davantage le cas chez les créateur.ice.s qui n'exposent pas leur vie privée autant que les autres, comme Hugo Décrypte par exemple. Le sentiment de fidélité domine par rapport à celui de sentiment de communauté.

La notion d'implication et de participation, bien au-delà de la notion de communauté, est en réalité façonnée par la manière dont les différentes plateformes sont conçues. Il paraît donc difficile d'affirmer de manière générale qu'il existe ou non des formes de participation sur les médias sociaux. Dans notre étude, on s'aperçoit qu'il existe de nombreuses différences entre les plateformes telles que Twitch, Youtube ou encore Instagram. Ces dernières configurent nos

¹²⁷ Loriato, C. (2021). Participer à un collectif d'utilisateurs en ligne : faire « communauté » : Le cas d'une arène numérique de discussion sur la prévention du VIH. *Questions de communication*, 39, 311-328.

¹²⁸ Loriato, C. (2021). Participer à un collectif d'utilisateurs en ligne : faire « communauté » : Le cas d'une arène numérique de discussion sur la prévention du VIH. *Questions de communication*, 39, 311-328.

possibilités d'action en appliquant des formats bien spécifiques¹²⁹. L'internaute a donc un rôle prédéfini. Lawrence Lessig évoque la métaphore de l'architecture pour tenter de définir l'idée de l'influence sur les médias sociaux. Il évoque quatre sources principales de normativité sociale, à savoir les lois, les mœurs, les marchés et les architectures, c'est-à-dire les traits matériels d'un espace donné. L'architecture influence donc directement les comportements des individus. Dans l'univers physique, la loi prime sur les autres sources, tandis que sur internet, c'est l'architecture qui domine. En ce sens, il faut entendre que les plateformes deviennent des structures au sein desquelles il est impossible d'agir autrement que la façon dont elles ont été pensées. Chacune induit des formats de participation particuliers. Le web est un réseau dirigé : les liens hypertextes ne pointent que dans une direction. D'un côté, internet induit un accès facilité à l'espace public pour produire des contenus et les diffuser, mais de l'autre, le web est un réseau structuré qui engendre une forte hiérarchisation des informations¹³⁰. Comme vu précédemment, Twitch permet une interaction plus directe. Le côté éphémère incite à être actif.ve, et le direct incite au débat. "*C'est quelque chose que l'on ne retrouve pas ailleurs*", exprime un viewer.d'Étoile. De plus, Twitch se façonne différemment en fonction du nombre de viewer.euse.s et de l'activité du chat. Ce média fonctionne beaucoup par le biais des modérateur.rice.s, qui sont là pour réguler et nettoyer le flux d'interactions qui pourraient nuire au bon fonctionnement général de la chaîne. Iels s'assurent que le chat soit en accord avec les valeurs des créateur.ice.s.

De son côté, Youtube fonctionne davantage via le bouton like et les commentaires, idem que pour Instagram mais avec une configuration différente puisqu'il s'agit d'une application, avec tout ce qui se rapporte au design mobile. Sur Youtube, la plateforme amène moins les utilisateurs à communiquer les uns avec les autres, tandis que c'est davantage le cas avec Instagram, notamment avec la possibilité de mentionner directement d'autres internautes. Même si Twitter ne fait pas directement partie intégrante de notre étude, il reste intéressant de mentionner que la limite de 140 caractères par tweet induit forcément une certaine forme de participation plutôt qu'une autre : elle est généralement plus intuitive, plus directe, les internautes doivent fournir un effort de synthèse dans la formulation de leur tweet. Certes, ces plateformes permettent une réelle potentialité collaborative, avec une mise à disposition d'information, une consultation tant verticale qu'horizontale, des espaces d'échange et des espaces délibératifs enrichis. Mais tout est possible dans une certaine mesure, celle-ci étant indépendante de la volonté de chacun.e. Le nombre limité de fonctionnalités, la présence de modérateurs etc vont transformer l'acte participatif, entre ce qu'il aurait voulu être au départ et ce qu'il est vraiment sur le média social en question. Notons que dans l'ensemble, les GAFAM (acronyme des géants du web tels que Google, Apple, Amazon et Microsoft) régissent notre vie sur internet en tant que pions d'une stratégie marketing¹³¹. De cette manière, nous sommes vraiment amenés à nous poser la question de savoir dans quelle mesure les créateur.ices autant que les internautes de manière plus générale participent réellement.

¹²⁹ Badouard, R. (2014). La mise en technologie des projets politiques. Une approche « orientée design » de la participation en ligne. *Participations*, 8, 31-54.

¹³⁰ Badouard, R. (2014). La mise en technologie des projets politiques. Une approche « orientée design » de la participation en ligne. *Participations*, 8, 31-54.

¹³¹ Severo, R. Thuillas, O & Shulz S. (2022). Culture en partage. *Guide des plateformes culturelles contributives*.

Une des dernières limites qu'il est possible d'évoquer, c'est la dimension virtuelle en elle-même. Autrement dit, on se demande ici si l'objectif de médiation culturelle ne serait pas réduit à une simple mission de vulgarisation. Si l'on observe les différentes plateformes, on s'aperçoit qu'il existe des réalités diverses entre celles-ci. Sur Twitch, avec une implication majeure de la part des viewer.euse.s, on peut potentiellement parler de médiation. Quant à Youtube, ou Instagram, il existe une frontière finalement trop importante ce qui cantonne ces plateformes à un objectif de vulgarisation. Le virtuel ne permet pas ce que permet le réel en termes de médiation, via ces plateformes, on assiste à une perte du vivant quand bien même il est nécessaire de reconnaître le rôle important qu'elles jouent dans l'apport de nouveaux publics dans les grandes institutions culturelles. La place de l'éducation populaire est réelle, mais la notion même de participation reste à mettre en cause. En effet, la participation implique une certaine dimension d'échange, de réciprocité, de partage collectif dans le cadre de la médiation culturelle. Le virtuel biaise cet aspect-ci, puisque l'écran en lui-même se suffit à présenter une barrière. L'apport véritablement humain tend à s'effacer. Il n'est pas judicieux d'entièrement remettre en cause tout l'aspect participatif qui existe sur l'ensemble de ces plateformes, toutefois, il reste important d'interroger les différences qui persistent entre la médiation culturelle dite réelle, physique, et celle qui relève plutôt du virtuel. Il nous revient ainsi de se poser la question de savoir jusqu'à quel point, puisqu'elle existe, la participation est effective et bénéfique lorsqu'elle est virtuelle ?

Conclusion

Qui participe ? C'est la question qui nous a guidé dans l'ensemble de notre étude centrée sur les médias sociaux numériques, et tout particulièrement Instagram, Twitch et Youtube. Notre consommation de contenus culturels s'est transformée au fil des années, notamment depuis l'arrivée d'Internet. Aujourd'hui, on y trouve énormément de vulgarisation dans tout type de champs disciplinaires. De nombreux vidéastes se sont mis à l'épreuve, comme Dr Nozman, Étoiles, Manon Brill et HugoDécrypte, qui ont tous les quatre fait l'objet de notre étude. A la base de simples amateur.ices, iels sont parvenu.es à en faire leur métier tout en s'insérant dans une nouvelle économie, et ont rassemblé autour de leur contenu un très grand nombre de viewers, qu'iels soient abonné.es ou non. De cette manière, toute personne – dans la mesure du possible – est apte, aujourd'hui, à participer à l'élaboration du contenu culturel sur les plateformes numériques. Internet a grandement élargi le champ des possibles, en ouvrant la porte à toutes celles et ceux souhaitant partager du contenu quel qu'il soit. Seulement, en creusant la question de savoir qui participe, on s'aperçoit que les créateur.ices de contenus se sont pas les seul.es à être porteur.euses d'un discours. Iels ne sont pas les seul.es à intervenir. A différents degrés, tous les viewers sont de réel.les participant.es au contenu en tant que tel.

Nous nous sommes ainsi longuement interrogées sur la place de la participation face à celle de l'interactivité sur ces différentes plateformes. L'interactivité est un principe mis en place par le.a médiateur.ice ou la plateforme, de façon à créer un certain échange avec le contenu consommé, avec un sentiment d'implication. Quant à elle, la participation met en surface un réel enjeu de coopération et d'inclusion. Le.a participant.e n'est plus passif.ve, mais bel et bien

actif.ve. Les médias sociaux sont façonnés par des architectures et des fonctionnements bien singuliers, ce qui implique des formes de participation différentes à chaque fois. Globalement, on peut évoquer pour l'interactivité les *like*, les vues, tandis que pour la participation, on va davantage parler des commentaires, de la création d'une communauté etc. Selon la plateforme, l'implication va être différente, les internautes vont ainsi plus se placer dans l'interaction ou à l'inverse dans la participation. Différents profils se dessinent en fonction des situations : les viewers passif.ves les viewers plus actif.ves. D'un côté comme de l'autre, leur présence est effective, et va nécessairement influencer sur l'ampleur du projet des créateur.ices : plus les vues augmentent, plus les projets sont ambitieux. Mais aussi, plus les créateur.ices invitent au débat, plus celui-ci va prendre de l'ampleur et le contenu se transformer au fur et à mesure. On assiste à un véritable phénomène de collaboration qui se joue entre les créateur.ices et leur communauté, formelle comme informelle.

De là s'est posée la question de l'éducation populaire avec la création d'une formule plus horizontale dans la façon de créer du contenu. La frontière entre amateur.ices et professionnel.les s'efface peu à peu : dans leur conception même, les plateformes collaboratives laissent place à tout type de discours partagés, que ce soit par les créateur.ices principaux.les ou leur communauté. Une fois de plus, des situations et des profils différents vont se dessiner en fonction de la plateforme observée. Toujours est-il que de manière générale, on passe d'un schéma *one to many* à un schéma *many to many*. La notion de participation entre ici pleinement en jeu. Finalement, le contenu est relayé par différents biais, enrichi, complété, interprété et approprié par un grand nombre d'acteur.ices. S'il est d'abord livré par des individus ayant le statut de professionnel.le, les viewers considéré.es comme amateur.es sont devenus tout autant légitime de développer leur propre point de vue. Ainsi, on est passé du principe de démocratisation culturelle à celui de la démocratie culturelle, avec la volonté d'élargir le champ de parole.

Toutefois, certaines limites se sont posées quant à l'idée selon laquelle les plateformes collaboratives sont devenues l'Eldorado de la démocratie culturelle. Certes, la notion de collaboration est bel et bien réelle, incluant dans un même projet les créateur.ices et leurs viewers. Un contenu n'est plus reçu seul aujourd'hui, il s'insère dans un cadre sociologique à prendre en compte. Mais dans les faits, on s'aperçoit que l'architecture même des différentes plateformes contraint les utilisateur.rices dans leurs différentes actions, et induit certaines formes de participation. Elles peuvent les inciter à agir d'une certaine manière, comme les empêcher d'agir comme iels le souhaiteraient. La participation est nécessairement influencée sur les plateformes numériques. De ce point de vue, peut-on réellement parler de participation alors même que la notion implique une volonté personnelle et singulière d'agir ? Aussi, force est de constater que la dimension virtuelle se présente comme étant un frein dans la volonté de faire de la médiation. Comme vu dans les prémices de notre étude, la vulgarisation s'apparente au fait d'adapter des notions et connaissances techniques afin de les rendre accessibles au grand public. La médiation implique la présence d'un intermédiaire afin de créer une liaison entre le contenu scientifique d'une part, et le public d'autre part. La volonté d'inclure la participation dans le processus de médiation sur les plateformes numériques est vaine, dans la mesure où la participation est avant tout quelque chose de singulier, de propre à chacun, éloigné de toute contrainte. Or, quand bien même elles souhaitent faire le contraire, les plateformes numériques en tant que telles censurent les volontés de chacun. De ce point de vue, l'Eldorado de la démocratie culturelle s'avère n'être qu'une utopie.

Bibliographie

- Babeau, F. (2014). La participation politique des citoyens « ordinaires » sur l'Internet: La plateforme Youtube comme lieu d'observation. *Politiques de communication*, 3, 125-150.
- Badouard, R. (2014). La mise en technologie des projets politiques. Une approche « orientée design » de la participation en ligne. *Participations*, 8, 31-54.
- Citton Y. (2014) "L'économie de l'attention, nouvel horizon du capitalisme ?", Paris, La découverte, 2014
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*
- Loriato, C. (2021). Participer à un collectif d'usagers en ligne : faire « communauté » : Le cas d'une arène numérique de discussion sur la prévention du VIH. *Questions de communication*, 39, 311-328
- Proulx, S. (2017). *L'injonction à participer au monde numérique*, p. 15-27 : <https://doi.org/10.4000/communiquer.2308>
- Severo, R. Thuillas, O & Shulz S. (2022). Culture en partage. *Guide des plateformes culturelles contributives*.
- Severo, M. & Thuillas, O. (2020). Plates-formes collaboratives : la nouvelle ère de la participation culturelle ?. *Nectart*, 11, 120-131.

Annexes

Annexe A :

Extrait d'une conversation d'un entretien réalisé par Charlotte Moritz auprès du public d'HugoDécrypte durant les mois d'octobre et novembre 2022.

- CharlotteMTZ —
23/10/2022
Sur quelle plateforme te sens-tu le plus proche d'HugoDécrypte ?
- [REDACTED] —
23/10/2022
Twitter je dirais
- CharlotteMTZ —
23/10/2022
Saurais-tu me dire pourquoi ?
- [REDACTED] —
23/10/2022
Étant donné mon poste de modérateur depuis longtemps, nous avons pu discuter ensemble. Donc naturellement twitter.

Annexe B :

Extrait de la conclusion d'enquête des entretiens réalisés par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Étoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022.

- “j'ai jamais commenté sur youtube pas parce que je n'aurais pas de réponse mais parce qu'il n'y aurait pas de vraies discussion”
- De moins en moins de temps passé dessus, mais je ne manque pas de liker les vidéos importantes ou que je regarde !

Annexe C :

Extrait de l'analyse des commentaires de la vidéo Youtube “Les plus flippantes intelligences artificielles” réalisée par Océane Belluau, durant les mois d'octobre et novembre 2022.

Commentaires de type conseil ou apport

- Sapumali : “Pour aller plus loin, je conseille la vidéo de Science4all sur 5 IA surpuissantes.”
- P.GMZ : “J’aurai bien aimé que tu parles des robots tueurs”
- Clemence Cousin : “Sur l’IA après la mort, il y a une série Amazon qui traite ce sujet et c’est vraiment une mise en scène du projet de Microsoft, c’est d’ailleurs un peu flippant !”
- Vincent H : “Tu dois absolument regarder Black Mirror, pas mal de principes décrits dans ta vidéo sont mis en scène dans Black Mirror”

Commentaires dans lesquels les spectateurs font part de leur ressenti et expériences personnelles

- François Lebrun : “ [...] perso j’ai un peur peur d’être laissé sur le bord de la route et d’être dépassé par tout ça”
- Little bird : “Décidément ce sujet tourne en boucle dans ma vie actuellement !”
- S3 : “J’ai longuement testé l’IA replika, et franchement, c’est bluffant.

Commentaires sur la qualité de la vidéo

- Axeuul : “Je suis trop fan du montage des vidéos de Nozman !”
- Wazkaty : “Super vidéo, c’est bien expliqué malgré la complexité de la situation !”
- TMP Jaguar : “Salut Dr Nozman, ça y est, 1er commentaire malgré le temps que je te suis. En tout cas, merci pour tout ce que tu nous montres. Cette vidéo était plutôt flippante comme tu l’as dit, mais en même temps tellement intéressante, vivement les suivantes !”
- Getyout08 : “Je viens de m’abonner, je me suis dit qu’un petit Youtubeur comme toi en avait besoin. Bisous mon pote”

Commentaires de type suggestion

- Arnaud : “Vidéo objet d’un tableau périodique contenant les vrais éléments !? Ce serait top !”
- LMMAAtelier : “Une vidéo sur la biodynamie, un de ces quatre ?”

- Rémi : “Ce sujet me rend complètement barge. N’hésite pas à nous en dire plus sur les nouvelles technologies”
- Cocon fée : “Salut Dr Nozman, j’adore tes vidéos et je voulais te demander si tu peux faire une vidéo sur les plusieurs systèmes solaires de notre univers ?”
- ANTONUS 64 : “Mais tu devrais mettre des liens pour y accéder à ces IA”

Commentaires de type débat/échange à destination de la communauté

- Noelsim : “Est-ce qu’une intelligence artificielle est capable de s’intéresser à une autre intelligence artificielle pour pouvoir se perfectionner et acquérir de nouvelles compétences à l’avenir ?”

Annexe D :

Extrait de la conclusion d’entretiens réalisés par Alice Jager avec des abonné.es du compte Instagram de Manon Bril durant les mois d’octobre et novembre 2022.

- CONCLUSION, Entretien 1 : 32 ans, illustrateur - pas de sentiment de communauté, entrée par la création Youtube, mais décalage de l’engagement vers Instagram, sentiment de proximité, esprit de compétition du meilleur meme. Peu d’interaction sur Youtube sauf pour « faire un effet de groupe » (positif ?). Apprentissage ludique et divertissement.

« j’ai remarqué que je regardais moins son contenu sur YouTube. Par contre je regarde souvent son contenu court sur insta. Il est possible que cette proximité fasse qu’on préfère le contenu plus « privé » au contenu de base qu’on regardait avant »

- CONCLUSION, Entretien 2 : 25 ans, suis le travail de Manon Bril depuis 5 ans (fidélité), étudiante en LSF. Gd engagement et réappropriation du contenu, sentiment de proximité avec les « épreuves personnelles » traversées par la créatrice.

« Étant passionnée d’art, ses vidéos m’ont beaucoup apprises et enrichies sur des sujets assez pointus. Elle m’a aussi inspirée professionnellement car j’ai eu l’occasion de réaliser, lors de mes études en langue des signes, une traduction de sa vidéo sur le sexisme en archéologie. »

« Autant par ses vidéos d’histoire de l’art que par ses blagues et ses running gag bien identifiables je pense qu’elle a su se construire une communauté à la fois érudite et comique. La plupart de mes ami.e.s suivent sa chaîne et il est plaisant de rencontrer des gens avec qui je partage ce centre d’intérêt et ces références communes. »

Annexe E :

Extraits de la conclusion d'enquête des entretiens réalisés par Victoria Briand auprès des modérateur.rice.s et viewer.euses du compte Discord consacré à Étoiles durant les mois d'octobre et novembre 2022.

- “Cela permet de te lâcher plus facilement dans un chat”, “de rigoler”
- “Oui, l'anonymat influence beaucoup le comportement à mon sens, le sentiment qu'on est "cachés" permet de libérer certaines contraintes, même si on sait qu'on ne l'est pas tant que ça. L'anonymat sur Internet de façon globale est quelque chose qui a toujours été là donc, même sur Twitch, je trouve que ça encourage encore plus à interagir, car il n'y a pas de peur du jugement, et permet de s'exprimer librement, c'est mon ressenti aussi. Je suis assez timide et réservé, dans la vie, mais dans mon cas, je n'hésite pas à parler dans le chat, car on est chacun dans la même situation sous un pseudo !”

Annexe F :

Extrait d'une conversation d'un entretien réalisé par Charlotte Moritz auprès du public d'HugoDécrypte durant les mois d'octobre et novembre 2022.

- CharlotteMTZ —
24/10/2022
Sur quelle plateforme te sens-tu le plus proche d'HugoDécrypte ?
- [REDACTED] —
24/10/2022
Peut-être Twitch et encore je pense pas que je pourrais dire que je me sens proche d'Hugo, il y a toujours une certaine distance je trouve.

VERS UNE EVALUATION PARTICIPATIVE ?

Lucie Renée - Louise Destable - Aurore Balestra

Introduction: Qu'est-ce qu'on entend par l'évaluation d'un projet culturel participatif ?

L'évaluation est une étape à part entière dans la conception d'un projet. Souvent placée en aval de ce dernier, elle vise à rendre compte de certains critères, souvent qualitatifs et quantitatifs. A travers des entretiens que nous avons mené et une mise en perspective de plusieurs études sur ce sujet, nous avons fait le constat que l'évaluation est une étape administrative lourde et critiquée par les professionnel.le.s de la culture. Plus particulièrement, nous nous sommes tourné vers des professionnel.les qui mènent ou étudient des projets participatifs et pour qui la question de l'évaluation est essentielle, voire même au cœur des processus de création.

Notre étude se veut être un outil de compréhension et de réflexion sur les démarches d'évaluation des professionnel.les de l'art et de la culture quant à leurs projets, plus particulièrement dans le cadre de projets participatifs. Elle vise à dessiner un cadre d'amélioration - ou du moins d'exposition - des pratiques d'évaluation et ainsi circonscrire les enjeux qui se rapportent à l'évaluation des projets participatifs. L'évaluation semble être une étape à laquelle les organisateur.ices se trouvent confronté.es, aussi bien en interne pour faire le bilan de l'action, que pour rendre compte d'un projet, même si elle n'est peut-être pas menée par tous les professionnel.les de la culture. Elle s'impose par exemple lorsqu'il s'agit de rendre compte d'une action, d'un événement à un financeur. Toutefois, nous souhaiterions montrer pourquoi et comment elle peut être appréhendée comme un outil et un processus d'accompagnement des pratiques participatives plutôt qu'une simple étape administrative, et surtout pourquoi et comment elle pourrait être conçus différemment, de façon moins rigide et plus cohérente avec les projets. Dans un premier temps, il s'agira donc de nous demander *pourquoi une évaluation serait-elle indispensable ? Et qu'est-ce que cela nous dit des pratiques ?*

De nombreuses études ont été menées sur la question de l'évaluation des projets artistiques et culturels. Cependant, à travers les documents que nous avons pu rassembler et les témoignages des professionnel.les interrogé.es, le constat est général : la démarche de l'évaluation est insuffisamment mise en œuvre dans le cadre de projets participatifs et peu d'outils sont mis à disposition pour rendre compte de la participation, à proprement parlé. Pour cause, cette démarche se heurte à la difficulté de mesurer la participation et d'adapter le mode de l'évaluation au mode du participatif. Par conséquent, notre démarche tend à rendre compte de la particularité de l'évaluation dans le cadre de projets participatifs, et de fait, elle cherche à refléter les enjeux propres à la participation et à son processus. A travers notre étude, nous souhaitons apporter des outils de réflexion pour les concepteurs de projets, à concevoir comme des outils méthodologiques qui éclairent la façon dont peut être appréhendée une évaluation afin d'en faire ressortir sa pertinence. Notre démarche vise aussi à rendre compte de ces pratiques impulsées par des acteur.ice.s engagé.es. Nous souhaitons apporter un regard critique

sur les démarches professionnelles, afin de faire émerger une forme de conscientisation autour de cette étape d'un projet. Nous nous demanderons ainsi ***dans quelle.s mesure.s l'évaluation peut-elle être un outil à exploiter et à adapter aux enjeux propres des projets ?***

Parallèlement, l'élaboration d'un discours critique autour de l'évaluation ne peut se faire sans comprendre de quelle participation il est question. Le fait que la participation appelle à l'utilisation de l'évaluation semble être symptomatique. En effet, un projet participatif n'a pas pour but de présenter une production finale, mais de créer par le processus de création, une œuvre de la relation qui prend consistance par les implications et les engagements de chacun. La participation est dans ce cas la condition de l'œuvre ou de la production finale et fait exister l'art et la culture autrement que dans la contemplation et la restitution finale. La participation est bien à comprendre comme un processus créatif, artistique, culturel, philosophique, esthétique, social, politique et surtout démocratique. Plus largement, la participation est aussi une question de politiques publiques et de la place des citoyen.nes dans la cité, de leurs pouvoirs de décisions et de leurs participations à la vie citoyenne. La participation correspond à une politique du "faire avec", et non pas du "faire pour"¹³². Elle invite à la prise de conscience, à l'émancipation, à l'appropriation de sa place de citoyen.nes, ainsi qu'à l'expérimentation de nouveaux rapports sociaux et contribue à la déconstruction des rapports de force. Elle fonctionne sur la dynamique de commun et du collectif, mais aussi de l'individuel en valorisant les singularités des participant.es, et vise à dessiner de nouvelles dynamiques relationnelles.

Dès lors, évaluer semble contribuer au souhait qualitatif d'un projet ainsi qu'à la légitimation de son processus et invite à rendre compte des effets de la participation sur les participant.es. Autrement dit, de rendre compte de la sensibilité et de la subjectivité des participant.es, ce qui nous invite à nous poser la question : ***Qui participe ? Qui sont les participant.es, et en parallèle, qui sont les évaluateur.ices et comment procèdent-ielles ?***

Intrinsèquement, la participation appelle à un besoin de régulation et d'adaptation de la démarche. Il semble alors crucial de s'intéresser à la temporalité de l'évaluation : ***se place-t-elle en amont, pendant ou en aval du projet ? (Faisabilité, régulation, mesure des effets). Et pourquoi ? L'évaluation d'un tel projet peut-elle s'arrêter à des indicateurs quantitatifs et financiers, qui sont à priori les indicateurs de l'évaluation « classique » ?*** Les entretiens que nous avons menés nous indiquent que vraisemblablement, la spécificité de la participation mène au besoin d'une évaluation tout autant spécifique. Elle semble légitimer la participation et ses caractéristiques et confronte les concepteurs de projet à une reconsidération et remodelisation du dispositif d'évaluation. Pour cela, nous nous pencherons dans un premier temps sur la définition de l'évaluation, puis nous croiserons les approches de l'évaluation et de la participation afin de comprendre les tensions et les enjeux. Enfin nous approfondirons ces problématiques à travers une analyse et une restitution d'entretiens avec des professionnels.

Des définitions pour l'évaluation ?

Le processus d'évaluation dans sa conception commune vise à poser un regard et à rendre compte d'un sujet, d'une action ou encore d'un projet afin de mesurer, quantifier et caractériser un ensemble de situations. Elle est généralement présentée comme l'étape finale qui clôt la réalisation d'une action et s'accompagne d'un bilan plus ou moins détaillé.

¹³²Géraldine Bénichou + https://www.culturesducoeur.org/Observatoire/MotClef?ID_MOT_CLEF=9

D'autre part, il faut noter que l'évaluation est une pratique où sont appliquées diverses démarches des sciences sociales, comme l'affirme le politologue Steve Jacob : "les méthodes et techniques pluridisciplinaires sont empruntées à la sociologie, aux sciences économiques et politiques, à la psychologie, etc"¹³³. C'est en mêlant ces sciences que différents outils d'évaluation émergent et offrent la possibilité de construire de façon concise des projets.

De l'évaluation peut découler une multitude de questions plus ou moins décortiquables, en voici quelques-unes auxquelles nous essaierons de répondre: Qu'est-ce qu'on évalue? Comment on évalue? Pour qui est-ce qu'on évalue? Dans quel but? Pourquoi est-ce important d'évaluer: pour pouvoir dialoguer avec les financeur.euses, pour la construction des politiques publiques, parce qu'elle est une manière de raconter un lieu, un projet ou des actions et qu'elle peut donc permettre de les défendre, de leur donner une identité? D'où viennent les critères d'évaluation? Permettent-ils réellement de rendre compte de la complexité de l'action menée sur le terrain?

Une évaluation pour qui ?

Le processus évaluatif se distingue d'un organisme à l'autre. Les temps que l'on accorde à l'évaluation ont également une influence sur ses résultats et ses analyses. Par ailleurs, selon la ou les personnes qui évaluent, les critères de l'évaluation peuvent imposer leur propre regard et donc interférer sur la lecture du projet. Ainsi, avant de délimiter pour qui l'évaluation est utile et ce que l'on évalue, il est nécessaire de s'interroger sur qui mène les évaluations dans la plupart des cas. Généralement, ce sont des chercheur.euses, parfois universitaires, qui pilotent des évaluations dans le but de répondre à une problématique et de la mettre en lumière. Le ministère de la culture, à travers le département des études, de la prospective, des statistiques et de la documentation, réalise également des évaluations qualitatives et quantitatives. L'objectif ici est de rendre compte à travers des chiffres et des connaissances documentées, de l'activité culturelle des Français et d'en éclairer les décisions publiques. Par ailleurs, de nombreuses associations œuvrent à (re)valoriser les initiatives menées par d'autres structures culturelles. C'est notamment le cas de *Opale*, qui depuis 1988 soutient des associations porteuses de projets artistiques et culturels et issues du champ de l'économie sociale et solidaire. Dans cette optique, Opale privilégie principalement les projets dont l'épanouissement personnel est au cœur de l'intention. Cette association tend à construire des outils d'aide à l'évaluation dans l'objectif de renverser l'idée que l'on se fait de l'évaluation à savoir une évaluation en surface, avec seulement des informations quantitatives. Les acteurs de l'évaluation sont donc multiples et traduisent la variété, la diversité des manières d'évaluer et donc l'ambiguïté de l'exercice de l'évaluation.

Il faut également mentionner que certain.es professionnel.les réalisent une autoévaluation de leurs projets ce qui signifie que le sujet impose "un auto-questionnement de son action et de ce qu'elle produit"¹³⁴. Il s'agit d'une "démarche mentale qu'effectue toute personne lorsqu'elle réfléchit sur son action, qu'elle veut la planifier, la contrôler, en vérifier ou en modifier le cours."¹³⁵ Il y a à travers cette phase d'auto-évaluation une volonté de progrès,

¹³³L'évaluation, Steve Jacob dans dictionnaire de politiques culturelles, 2019.

URL : <https://www.cairn.info/dictionnaire-des-politiques-publiques--9782724625110-page-248.htm>

¹³⁴Définition employée par Vial en 1995.

¹³⁵<https://www.cairn.info/accompagner-des-etudiants--9782804133313-page-155.html>

pour autant cette approche peut présenter des risques; celui du manque de recul lié au projet mais aussi celui de ne pas prendre en compte toutes les caractéristiques d'une évaluation.

Enfin et dans un contexte plus strict, l'évaluation peut être menée par les pouvoirs publics et politiques. Ces évaluations ont principalement pour objectif de rendre des comptes et ont tendances à miser sur des résultats quantitatifs plutôt que qualitatifs. Dans le cadre de ces évaluations, des grilles d'analyse universelles sans indicateurs spécifiques sont conçues pour l'ensemble des projets. Luc de Larminat, co-directeur de l'association Opale mentionne "qu'on évalue pour des questions d'argent dans l'idée d'un contrôle. On pense que l'argent est mal utilisé mais d'un coté, je peux comprendre cette envie de contrôle, c'est l'argent de l'État"¹³⁶.

C'est donc en observant la diversification des meneur.euses d'évaluation que l'on distingue une pluralité d'évaluation qui se dotent de facettes différentes avec des indicateurs plus ou moins pertinents en fonction des projets.

Lors du processus évaluatif, plusieurs critères sont requis mais dépendent pour autant de qui évalue et à qui s'adresse cette évaluation. Généralement, une évaluation quantitative est préférée et demandée par les organismes financeurs puisque celle-ci informe de façon standardisée la quantité de participants par exemple. Cependant, on remarque que cette idéalisation des chiffres prend des dérivés chez les créateur.ices de projets participatifs qui parfois n'hésitent pas à inventer des statistiques pour faire valoir leurs droits et leurs projets. Dans cette course au chiffre, l'aspect quantitatif prend largement le dessus sur la dimension qualitative, plus humaine. Toutefois, et dans une démarche de progrès, certaines structures se résignent à ne dresser qu'un bilan quantitatif et favorisent l'aspect qualitatif. L'évaluation qualitative comprend un volet différent, plus humanisant et intègre la.e participant.e au cœur du processus. En effet, cette évaluation va prendre en compte l'individu en tant que sujet à part entière. Jean Pierre Boutinet affirme, à propos de l'évaluation des projets culturels, que "*l'évaluation a pris une importance impressionnante ces dernières décennies dans l'appréciation des comportements individuels. La valorisation sociale qui en est faite devient telle qu'on ne se contente plus de juger des réalisations par un regard tourné vers l'amont de l'action, mais on en vient à apprécier un individu, une organisation, un dispositif à partir de leurs intentions déclarées en direction de l'aval de leurs projets et des perspectives qu'ils ont été capables d'esquisser.*"¹³⁷ C'est dans cette optique que l'évaluation qualitative doit être mise en valeur auprès des institutions qui les contrôlent. Cependant, ce processus évaluatif peut-être perçu comme contraignant car il demande du temps et de l'énergie et les porteurs de projets peinent parfois à le réaliser en vue du manque d'outils adéquats. En effet, l'évaluation requiert un temps de collecte et d'étude des données assez important et nécessite une connaissance totale du projet et de ses enjeux. Par ailleurs, les organismes peuvent rencontrer des difficultés de pilotage à cause de la pluralité des projets et des outils. Cependant, à cause de cette marge de manœuvre très prononcée, les entités tendent à se perdre sans cadrage.

Un cadrage des évaluations pourrait y voir le jour, en mêlant à la fois le quantitatif et le qualitatif, on pourrait envisager un ou des outils universels. Dans cette utopie, Opale s'est intéressé à cette quête et y a construit une annexe "avec un socle commun" ou "chacun peut formuler des questions et des indicateurs. Quelqu'un qui travaille avec un public très ciblé (des ferrailleurs, des migrants), peut indiquer des indicateurs bien précis." Dans cette évaluation, iels y ont mis un volet quantitatif car comme Luc de Larminat le mentionne, "dire que dans un lieu

¹³⁶Entretien avec Luc de Larminat, co-directeur de l'association Opale

¹³⁷Évaluation des projets, Jean Pierre Boutinet dans psychologie des conduites de projets, 2014
URL: <https://www.cairn.info/psychologie-des-conduites-a-projet--9782130627487-page-99.htm>

il y a tant de personnes qui y travaillent c'est pas rien. Souvent les élus apprécient car ils ont une préoccupation de l'emploi, c'est des chiffres qui leurs parlent." Pour autant, le qualitatif rayonne au cœur de cette annexe en prenant en compte les caractéristiques de chaque individu. Ce travail encadre de prime abord l'évaluation mais envisage une liberté dans les indicateurs en fonction des projets et des participants. Cependant, il faut se questionner sur l'universalité du cadre. En fonction de pour qui est l'évaluation et à qui elle s'adresse t-elle, peut-on se cloisonner dans un cadre ? Y a t-il un modèle véridique et parfaitement universel de l'évaluation qui correspond à l'ensemble des parties prenantes des projets participatifs ?

Une évaluation pour quoi ?

L'objectif de l'évaluation réside dans le fait de rendre compte d'un projet et de le valoriser sur son territoire, auprès des institutions, des publics... Dans la même lignée, le processus évaluatif sert à donner une image d'un lieu à travers le projet et donc à travers ces valeurs. Diversification des publics, émancipation, droits culturels... Les valeurs construisent le projet et entrent en interaction avec l'évaluation ; elles accompagnent l'ensemble du projet et fondent une identité propre à une structure. Par ailleurs l'évaluation permet aux organisations de formuler clairement ce qu'elles apportent à la société et d'en mesurer les effets. C'est en observant des résultats que l'on remarque que « *l'évaluation de l'utilité sociale constitue un processus d'émancipation des organisations et acteurs culturels. Ils produisent et acquièrent des outils qui leur permettent d'affiner le sens de leur action et ainsi conforter leur identité. Celle-ci est le résultat d'une production commune. Par son processus même, l'évaluation est un outil qui contribue à l'exercice des droits culturels.* »¹³⁸. Selon Hélène Duclos, cela fait longtemps que « *les critères d'évaluation des actions culturelles ont été limités à la création artistique et à l'accès à l'offre culturelle. L'évaluation de l'utilité sociale élargit fortement le champ de ce qui a de la valeur et fait apparaître clairement les droits culturels. L'évaluation contribue ainsi à faire exister les droits culturels dans le débat public en les rendant visibles.* ».

Par ailleurs, réaliser des évaluations de façon constante permet de se définir et d'exister aux côtés des financeurs et des politiques. Elles trouvent ici une nouvelle fois un volet politique, de contrôle puisque l'évaluation permet de prouver son interaction et sa vivacité tant dans la réalisation des projets que dans la réalisation de son évaluation. Gaëtan Brun-Picard, membre du collectif w.o.r.k? entend ce souhait de quantification sans cesse mais tente d'interroger l'évaluation. Pour lui, "On parle d'offre, de production culturelle", il pense qu'il y a "une sorte de financiarisation du langage de la culture" qu'il trouve assez dommageable. Il faudrait selon lui "revoir ce qu'on construit comme monde avec cette idée de l'évaluation."¹³⁹. Ainsi, il souhaite repositionner la culture et la politique capitaliste du toujours plus. Il finit par nous confier qu'il a notamment "l'impression que les grilles d'évaluation sont encore vachement héritées d'une vision de l'art propre au 20e siècle. Une vision qui dit qu'« on va tenter de faire que le gens, issus d'une telle classe sociale, avec qui on va travailler via l'art, via l'acte de création se hissent au rang de ceux qui savent, au rang de ceux qui ont la culture et le savoir et que c'est quelque part une fonction de l'art »". Cela pose des questions sur les dérives et les

¹³⁸Duclos, H. (2022). Et si l'évaluation était un outil de développement des droits culturels ?. Dans : Léo Anselme éd., *Droits culturels: Les comprendre, les mettre en œuvre* (pp. 92-98). Toulouse: Éditions de l'Attribut. <https://doi.org/10.3917/attri.colle.2022.01.0094>

¹³⁹Citation issue de l'entretien réalisé avec Gaëtan Brun-Picard

limites de l'évaluation et de comment elle peut agir sur les concepteurs de projets et ceux qui posent un regard dessus.

Vers une démarche de progrès

Sans répondre à des enjeux de droits culturels, l'évaluation reste toujours pertinente si on la perçoit comme une démarche de progrès. En effet, il faut distinguer et appréhender différemment le processus évaluatif, perçu parfois comme une contrainte administrative et une redevance à l'institution, aux pouvoirs publics, aux subventionneurs ou encore au souci de fonctionnement interne. C'est en modifiant le rapport de l'évaluation comme contrôle, à un rapport à l'évaluation pour soi que l'engrenage positif du progrès prendra forme. Par ailleurs, l'évaluation ne se réduit pas à la justification et au bilan d'une activité ou d'un événement, mais bien à la réflexion des démarches engagées et s'inscrit dans le processus de création d'un projet. Elle permet certes de rendre compte, mais aussi de renforcer le projet, d'en explorer les sens et les objectifs, et de considérer les ressortissants humains, culturels et sociaux des projets. D'autre part, dès lors que celle-ci s'impose en amont d'un projet, elle fonde les tenants et aboutissants et se place dans une définition précise et raisonnée de l'action. Ainsi, l'évaluation prend part dans la construction théorique d'un projet et englobe le temps de préparation. L'évaluation permet ainsi d'y voir la concrétisation, elle permet de se situer, d'avoir une vue d'ensemble de pouvoir le modifier à l'avenir.

Participation et évaluation, croisements.

L'objectif de cette troisième partie est de montrer en quoi ces deux notions peuvent se retrouver liées voire peut-être difficilement dissociables dans le cas de projets culturels participatifs. Pour ce faire, nous croiserons les textes de Joëlle Zask, spécialiste en philosophie politique et Serge Saada, directeur de Culture du Cœur.

Qui de l'œuf ou de la poule ?

Premièrement, Joëlle Zask fait état de la nécessaire distinction entre le fait de "prendre part" et de "faire partie"¹⁴⁰ d'un groupe dans le cas de la participation. Faire partie d'un groupe c'est adhérer inconditionnellement à ses valeurs, c'est disparaître en tant qu'individu face à la force du groupe. Cette dérive de la participation entraîne de graves conséquences comme l'endoctrinement ou l'effacement de soi. Prendre part doit au contraire permettre l'épanouissement de soi, le groupe étant dans ce cas "une association libre et volontaire d'individus"¹⁴¹. C'est également ce sur quoi revient Serge Saada dans notre entretien lorsqu'il insiste sur la nécessité de ne pas instrumentaliser les publics lorsqu'on les invite à la participation. Si l'on considère cette adhésion volontaire au groupe, au dispositif, comme nécessaire à l'établissement de la "participation" alors l'évaluation des dispositifs permet de ne pas "confondre les publics avec des rats de laboratoire" et donc de garantir la participation libre et éclairée de chacun.e. En d'autres termes, la participation telle que Joëlle Zask la définit

¹⁴⁰Joëlle Zask, "La participation bien comprise" in *Esprit*, 2020, pp119-123.

¹⁴¹*ibid.*

nécessite de prendre en compte les évaluations de chacun.e dans la constitution des projets du groupe et de leurs constantes reformulations. De plus, dans une conception étendue de l'évaluation, si l'adhésion des participant.es à un dispositif est nécessaire à la participation on est en droit de considérer que chaque participant.e évalue ou devrait évaluer de quelque manière que ce soit un dispositif participatif avant de pouvoir y adhérer. Plus encore, cette première analyse révèle que, dans une certaine mesure, l'évaluation conditionne la participation et intervient ainsi déjà en amont de toute forme de participation. Très simplement, avant de s'inscrire à un atelier le/la participant.e se renseigne sur ses modalités, ses contenus, les intervenant.es... Ainsi, il se forge un avis, il produit une première évaluation de la proposition culturelle. Une piste de réflexion à parcourir serait d'étudier les critères qui guident ce choix, qui composent cette première évaluation.

Ensuite, Joëlle Zask expose l'idée d'une "part apportée"¹⁴² par la personne qui participe. Chacun.e participe en effet à un projet en portant avec elle ou lui certes peut-être des envies et parfois des besoins mais également des compétences et des expériences propres, qu'il a la liberté de confronter ou non au projet et au groupe, mais qui les influencent nécessairement. En matière culturelle, Serge Saada, avec la notion du "*potentiel du spectateur*", peut venir illustrer cette pensée de la participation. Pour lui, "*le médiateur n'est pas là pour combler des manques comme on remplit une bouteille vide, mais tente de faire émerger un possible du spectateur à se questionner face aux œuvres, de l'autoriser à avoir un discours avec comme horizon l'élargissement du champ de sa réception et l'idée qu'une certaine inventivité d'interprétation soit concevable pour lui.*"¹⁴³ Lorsqu'il affirme le potentiel du spectateur, Serge Saada affirme en réalité sa capacité à pouvoir apporter une part au processus de réception, de création. Il ouvre ainsi la voie vers un inconnu, vers la surprise de voir ce que chacun et chacune peuvent retirer et faire d'une expérience artistique ou d'un dispositif de participation justement. Le "potentiel du spectateur" peut jouer sur un dispositif participatif donc sur la forme qu'il peut prendre et donc sur son évaluation¹⁴⁴. Ainsi, la participation appelle à la prise en compte, à l'évaluation, de la part apportée par le ou la participant.es d'une part pour ne pas fantasmer la participation, ou pour s'assurer que l'on ne fait pas "à la place de" et d'autre part pour ne pas la restreindre, la négliger ou la rendre invisible. Concrètement, cette affirmation modèle le rôle du médiateur : celui-ci devient un facilitateur, il s'assure d'un certain recul, du suivi, de l'accompagnement, de l'écoute des évaluations des participant.es. Ainsi, il reconnaît d'une part la participation de chacun.e mais aussi leur humanité en quelque sorte, la validité de leurs opinions.... L'évaluation du projet, sa mise en perspective à chaque étape de son développement par toutes les parties prenantes peut être (ou doit être?) une voie pour garantir la participation de toutes et tous. C'est cette évaluation qui permet d'une part de reconnaître ce que chacun.e apporte au projet et qui

¹⁴²*ibid.*

¹⁴³Serge Saada, *Et si l'on partageait la culture ? Essai sur la médiation culturelle et le potentiel du spectateur*, Éd.de l'Attribut, 2011, p.154.

¹⁴⁴"*Je me suis rendu compte [de ma cécité] dans le dernier travail qui a été fait l'été culturel. Je suis sorti complètement enthousiaste d'un atelier mené dans un centre de soin, sans me rendre compte que, dans le centre de soin précédent l'effort des participant.es était encore plus important que dans celui où [le dispositif] a très bien marché, car il y avait un photographe, un jeune qui n'allait rester que quatre mois, une dynamique telle qu'ils ont produit des films incroyables. Gardons à l'esprit ce que ça représente pour une femme qui a été battue toute sa vie, qui sort de la prostitution, qui est aujourd'hui en fauteuil roulant et qui a une partie du corps paralysé ce que ça représente pour elle d'effectuer cet exercice que tout le monde a fait, et de faire son film. C'est pour ça qu'il faut se demander si le travailleur social ne fait pas à la place de, ou un peu à la place de. Ce facteur fait qu'on ne sait plus très bien mesurer le résultat d'une action. Ce qui importe n'est pas que la personne soit bien face à ce qu'elle fait et face à l'intervenante ?" - Serge Saada.*

permet d'autre part de renouveler l'adhésion de chacun.e et de tous à un projet. C'est cette même évaluation "in situ" qui fait évoluer le dispositif participatif et qui, ce faisant, garantit la "participation" de chacun.e. Là encore, la participation appelle l'évaluation qui appelle la participation, etc... L'évaluation et la participation ne sont donc pas deux temps clairement délimités et deux dimensions distinctes dans le projet participatif. Les aller-retours entre ces deux niveaux d'appréhension du dispositif participatif sont incessants. Évaluer n'est-ce pas déjà participer ? Les manières dont on participe ne sont-elles pas des formes d'évaluation du dispositif ? Idem, cette position fluide n'est pas forcément adoptée par tous les artistes, elle nécessite un réel apprentissage et questionne la figure de l'artiste, son rôle, son aura. En ce sens, elle constitue un choix, elle définit une part du projet.

Cette approche présente néanmoins certaines limites. Lier ainsi évaluation et participation c'est accepter une définition très large de ce qui constitue ou pas une forme d'évaluation. De plus, même si le produit de la participation de chacun influence nécessairement le projet et constitue des formes de micro-validations permanentes de ce dernier, elles sont souvent insaisissables sur l'instant. Rendre compte de cette forme d'évaluation du participant dans un bilan très concret et clair pour un interlocuteur pose la question des postures des différents acteur.ices d'un projet participatif, avant, pendant et après sa réalisation : qui participe ? qui encadre ? qui évalue ? selon quels critères ? et quelle légitimité ? À quel moment ? etc... Elle pose également la question des traces que l'on garde d'un projet, et des dispositifs de captation et de restitution de ces traces. Ainsi, il est possible de se demander dans quelle mesure la question de la personne qui reçoit ces traces influence leur nature et leur prise en compte. Qui reçoit et lit les bilans ? pourquoi ? avec quel objectif ?

L'évaluation participative : on joue les prolongations ?

Si les frontières temporelles et conceptuelles entre "participation" et "évaluation" ne sont pas aussi nettes que nous aurions pu le penser de prime abord, il n'en reste pas moins que la pratique d'une évaluation d'un projet à posteriori reste la pratique la plus largement répandue voire même parfois une étape nécessaire sur le terrain dans le cadre de demande de subvention, de rédaction de rapport d'activité¹⁴⁵... Comme nous l'avons vu en première partie les limites et écueils de cette évaluation sont multiples : *du fait de son espacement temporel avec la tenue du projet, de l'usage de grilles et de critères parfois usées, de l'équipe réduite - voire de l'unique personne - qui souvent rédige cette évaluation, du possible manque de trace de données et d'instantanéité*... Dans cet exercice d'évaluation, selon Serge Saada, un des enjeux est de ne pas influencer le résultat, de ne pas fantasmer l'évaluation et de ne pas non plus appeler un "résultat spécifique". Dans quelle mesure l'évaluation participative peut-elle être un itinéraire bis qui permettrait de ne trahir personne ?

"Revenir à posteriori et réfléchir ensemble, avec un retour sur ce qui a été dit et fait, permet de voir des choses différentes. [Ce sont les participant.es] qui déplacent les outils mêmes de la mesure. Je pense aussi que l'observation influence le résultat. Si on est trop prêt, si l'on a des à priori, on influence le résultat."

¹⁴⁵Confère l'entretien avec Luc De Larminat.

L'évaluation participative privilégie et défend une approche horizontale de l'évaluation dans laquelle les parties prenantes d'un projet sont invité.es à définir ensemble le référentiel de l'évaluation de l'action, et à y répondre. Dans la mesure où un projet participatif se compose, se décompose et se recompose à la lumière de la diversité de ses parties prenantes, croiser ainsi les approches peut notamment permettre de confronter les biais de conception et d'interprétation de l'évaluation et donc de se situer au plus près du projet et des multiples formes qu'il peut prendre.

L'évaluation participative permet donc *“d'améliorer l'équité entre les membres du groupe”*¹⁴⁶ en reconnaissant l'apport de chacun.e au dispositif et au projet et la nécessaire prise en compte de tous les avis. Elle permet également de recentrer la réflexion, *“d'insister sur les questions importantes”*¹⁴⁷, sur des critères qui émanent des participant.es, qui les concernent et qui permettent de ne pas projeter l'image d'un projet fantasmée sur une évaluation. L'évaluation participative constitue également un lieu d'apprentissage et de montée en compétence de toutes les personnes impliquées. Elle se fonde sur des échanges entre les parties prenantes d'un projet et stimule la créativité et l'innovation en se faisant se rencontrer des environnements parfois différents. Enfin, l'évaluation participative est une action vivante qui demande une implication de chacun.e et de tous.tes. En ce sens, ses résultats seront connus par les parties prenantes du projet, qui les ont conçus dans un langage qui leur est clair et commun. Ils se verront davantage écoutés et mis en pratique.

Cette approche de l'évaluation peut donc permettre une meilleure lecture d'un projet participatif, mais, au même titre qu'on se le demande pour les projets participatifs, on serait en droit de se demander qui participe à cette évaluation ? sur la base de quels critères ? avec quels rapports de force ? De plus, les conditions à réunir pour pouvoir procéder à ce type d'évaluation sont nombreuses: contrainte de temps, d'espace, financières... L'évaluation participative demande également l'investissement d'un ou une animateur.ice lors du temps d'évaluation, et la maîtrise de quelques outils d'intelligence collective par exemple.

Entretien avec Serge Saada:

La participation citoyenne, artistique, indirecte, collatérale : un éventail large

A travers cette réflexion/compte-rendu issue d'un entretien avec Serge Saada, nous tentons de répondre à la question de savoir pourquoi il serait primordial de rendre compte de la participation dans l'évaluation.

Serge Saada nous invite à identifier les points de vigilances qui se soumettent difficilement à une évaluation, ou du moins pas dans sa forme classique et figée, ainsi que les difficultés rencontrées qui sont pourtant au cœur des enjeux de la participation. Dans cette perspective, il précise qu'il est intéressant de se déplacer des indicateurs classiques de l'évaluation (accès, accessibilité, fréquentation) vers les signes de la participation, et à partir de là, proposer des indicateurs - c'est-à-dire des instruments de mesure qui communiquent des informations - plus cohérents et plus adaptés.

En outre, il nous renvoie à un travail mené par Alice Poly. Ce travail identifie l'importance, voire la nécessité de passer, avant toute autre démarche, par ce à quoi l'on pourrait penser en

¹⁴⁶Trousse d'évaluation participative, Gillian Kranias, 2018 - boîte à outil du groupe CS - Nexus Santé . URL: https://fr.nexussante.ca/sites/fr.nexussante.ca/files/u28/Trousse_devaluation_participative.pdf

¹⁴⁷ibid

amont du projet, avant même de se pencher sur la réussite et la réalisation. En d'autres termes, il s'agirait de se demander : "Comment et de quelle façon les gens sont-ils générateurs et catalyseurs de liens ?". De cette façon, pour Serge Saada, il est intéressant d'être alerte et sensible à la spontanéité, à "la part d'incontrôlé" qui est présente et d'observer la façon dont se forme la participation via les individus et le groupe, afin de prendre conscience des différentes formes de participation, autant citoyenne qu'artistique.

La participation artistique

En effet, il s'agit de mettre en place un espace où les participations artistiques sont possibles et reconnues. Pour cela, il s'agit de prendre conscience et de rendre compte du potentiel créatif des participant.es, de leurs créativité et de leurs imaginaires, de leurs histoires, ce qui légitime et souligne le rôle actif des participant.es et permet de se saisir de la façon dont iels se mobilisent et contribuent au dispositif. Rendre compte de la participation artistique permet d'entretenir une des valeurs de la participation : les droits culturels, c'est-à-dire la reconnaissance d'une identité qui est à la base de tout lien social. Cela nous renvoie à la réflexion sur la façon dont les participant.es s'approprient le projet ou l'idée originelle, ce qui nous permet de traduire ce qu'il se passe chez une personne lorsqu'elle participe et de nous saisir de la participation à laquelle elle est sensible. Cette démarche conscientise le fait que le projet participatif appartient aux participant.es et que c'est eux qui le déplacent, le construisent, et rendent compte de l'engagement, de la responsabilité, de la façon dont ils se mobilisent. Cela permet d'objectiver la profondeur et l'importance de leur participation et équilibre les rapports : *"Rendre viable un projet culturel c'est savoir renoncer, réajuster la place d'une personne, accueillir des capacités inattendues, accepter l'inachevé. Il faudrait accepter que l'action nous entraîne ailleurs, décalant les objectifs de départ qui pourraient être purement liés à l'inclusion."*¹⁴⁸.

Dans ses démarches, Serge Saada part du leitmotiv que « toute médiation ne peut être faite sans le respect de la culture de l'autre ». Ainsi, le processus de création des Fabriques culturelles et citoyennes, tiers-lieux de co-construction de projets culturels entre habitants, créent par *Culture du Cœur*, illustre cette prise en compte de la culture de l'autre et de la mobilisation artistique des participant.es en valorisant les savoirs existants ainsi que les initiatives¹⁴⁹. Plus précisément, les Fabriques culturelles consistent à établir une programmation avec les publics, en partant de leurs propositions et leurs sensibilités : *« c'est intéressant vous êtes dans un immeuble social et il n'y a rien, l'action est vide et elle ne propose rien en particulier d'emblée, avant de voir ce que les gens veulent proposer. Et tout à coup il y a quelque chose qui se constitue parce qu'il y a un jeune qui fait de la bande dessinée dans l'immeuble. Il y en a un autre qui fait ça et il se trouve qu'il y a un musée qui fait une rétrospective de bandes dessinées. »*. Pour Saada, il y a la participation au dispositif, et la participation au contenu *« où l'individu réinvesti un champ du poétique, qu'il vivait peut-être dans son quotidien mais qui tout à coup*

¹⁴⁸Particularismes de la méthodologie du projet culturel dans un cadre social, Observatoire de la médiation culturelle, [en ligne], Culture du cœur.org, disponible sur < https://www.culturesducoeur.org/Observatoire/Communication_Visu?ID_OBS_COM=123&LIST_TITRE=&LIST_ID_SOUSTYPE_OBS_COM=0 > (consulté le 11/2022)

¹⁴⁹Culture du cœur, Manuel du médiateur de tiers-lieu culturel et citoyen, [en ligne], Cultureducoeur.org, disponible sur < https://www.culturesducoeur.org/Observatoire/Communication_Visu?ID_OBS_COM=103&LIST_TITRE=&LIST_ID_SOUSTYPE_OBS_COM=0&LIST_PAGE=1 >, p2. (consulté le 11/22)

reçoit un regard particulier »¹⁵⁰: « Cette participation est aussi l'idée que les participant.es sont porteur.euses de sensibilité »¹⁵¹. Mettre en place des indicateurs qui rendent compte de cette participation répond à la nécessité de reconnaître les pratiques culturelles naissantes et différentes de la consommation culturelle, ou de la culturelle institutionnalisée, et permet de reconnaître la prise de parole de ces participant.es qu'il s'agit de valoriser. En effet, la participation artistique et la participation citoyenne sont intrinsèquement liées et en rendre compte via une évaluation adaptée, c'est contribuer à un circuit de légitimation porteur de démocratie qui permet la reconnaissance d'une identité, des façons de créer du lien et des formes de cultures populaires émergentes, aussi dignes d'être valorisées. Les indicateurs et l'évaluation deviennent ainsi des outils de légitimation et de mise en lumière.

La participation citoyenne et sociale

D'autre part, adopter une posture d'observateur avant de penser réalisation permet de rapporter et visualiser les dynamiques relationnelles et les socialités qui se forment, que ce soit entre les participant.es elleux-mêmes, ou entre les porteur.euse.s de projets, les associations et les partenaires, et d'autre part, de considérer les participations indirectes et collatérales, qui seraient souvent pensées comme de la non-participation. Or pour Serge Saada, la non-participation est aussi la manifestation d'une forme de participation qu'il qualifie de *participation élastique*, et est tout aussi importante, ce qui n'est à priori pas considéré comme telle dans les évaluations classiques. Cela amène à englober la démarche d'un regard sociologique. En se focalisant davantage sur les signes de la participation, Serge Saada nous rend compte d'outils et d'indicateurs utilisés par Benoit Labourdette, fondés sur les efforts fournis par lae participant.es. Quel est le parcours pour une personne avec un handicap, une langue différente par exemple, quels sont les cheminements, d'où viennent les personnes ? Dans ces propos se joint l'idée d'une individualisation de l'évaluation plutôt que la conception d'un bilan global, ce qui permet de cibler les modes d'appropriation de la participation et les singularités des personnes mais aussi d'être réaliste avec le terrain et les participant.es concernés. Saada évoque alors l'ouverture d'un éventail de la participation : muette, visible, non visible, etc. Dans cette perspective, il propose aussi de prendre comme indicateur le plaisir et le bien être des personnes, car les projets participatifs reposent sur l'humain et le sensible.

L'effet boule de neige

Dans cette continuité, il s'agit ne de pas se focaliser (uniquement) sur l'action en-elle même, mais plutôt d'aller chercher les répercussions qu'elle génère et déconstruire la conception d'une culture de la manifestation¹⁵². Le défaut de l'évaluation « classique » c'est qu'elle est penchée sur le projet et son effectivité, plus que sur les individus et les effets sur l'individu. Pour Serge Saada, "Il faut prendre en compte le lien social que l'on peut créer, avec comme support l'objet culturel". S'impose alors une nécessité de déplacer le regard pour prendre la mesure de la participation et de ce qu'elle génère, d'être plus flexible et déplacer le curseur sur des signes

¹⁵⁰ibid

¹⁵¹Serge Saada, entretien personnel.

¹⁵²Serge Saada, *op.cit.*

plus évocateurs, ce qui a une importance sur plusieurs niveaux : en interne afin de réguler la démarche en fonction des participant.es, des besoins et des attentes ; il s'agit d'être perméable et de s'adapter ; mais aussi pour accompagner la conduite du projet, l'effectivité des valeurs et des objectifs qui s'y rapportent, et de manière également à rendre compte de la participation et des voix des participant.es aux institutions et pouvoirs publics de façon constructives. **(préciser plus ?)** Proposer des indicateurs plus cohérents avec les principes de la participation et aller jusqu'à proposer une évaluation participative tend à renverser le rapport de domination, descendant et parfois instrumentalisant. Dans une moindre mesure, la culture instituée et la façon de conduire les projets sont des reproductions des inégalités sociales et des rapports de force¹⁵³. Repenser l'évaluation contribue à déconstruire ces rapports et les rendre plus égalitaires. Les projets participatifs compris comme des projets impulsés par une dynamique collective et une large contribution des participant.es, appellent à une évaluation participative et évolutive, qui prend en compte le processus de création du projet. Des indicateurs adaptés cherchent donc à catalyser ce processus, et en rendre compte c'est légitimer les engagements, dans le sens où ils sont bien des «des manifestations concrètes des changements provoqués par le projet ». Autrement dit, l'évaluation de projets participatifs semble tendre vers un processus évaluatif qui accompagne le projet, et se place en amont, pendant et en aval.

Parallèlement à ce type de réflexion, on peut penser qu'il est nécessaire d'avoir un regard critique sur sa position de médiateur.ice, d'artiste ou de porteur.euse de projet ; de se mettre en retrait du groupe et des individus et d'observer la façon dont iels s'approprient les choses, comment iels font naître des idées ; et de prendre conscience de la forme des liens, des relations et des positions de chacun.e au sein de la participation naissante. Il s'agit de trouver le juste équilibre et surtout de sentir l'équilibre de chacun.e, en facilitant et accueillant les différentes manifestations de la participation, tout en ayant un regard interne et externe à la fois, tout en précisant qu'il n'y a pas de démarche figée, mais bien une nécessité de s'adapter, se remettre en question. Cette position fait d'ailleurs écho à la méthode d'observation participante¹⁵⁴, développée par Bronislaw Malinowski qui consiste à s'immerger dans un quartier, un groupe, une culture afin de comprendre l'environnement et de prendre le temps de ressentir, écouter et regarder. Dans cette perspective, il serait intéressant de penser un indicateur qui rend compte des rapports et des relations entre porteurs de projet, médiateur.ices, artistes et participant.es¹⁵⁵. C'est une donnée difficilement mesurable, cependant, s'émanciper d'un indicateur de quantité et assumer que des choses sont difficilement mesurables, quantifiables et qu'elles nous échappent, c'est déjà repenser le modèle de l'évaluation¹⁵⁶, la dimension donnée à la participation, et c'est une démarche qui constitue en elle-même un indicateur sur la position adoptée.

Entretien avec Gaëtan Brun-Picard.

Gaëtan Brun-Picard est chorégraphe et membre fondateur du collectif w.o.r.k ? , un collectif transdisciplinaire dont la direction est partagée avec Lili Garcia Gomez, architecte et chorégraphe.

¹⁵³ Géraldine Bénichou, entretien S Saada.

¹⁵⁴ Manuel du médiateur de tiers-lieu culturel et citoyen, op.cit

¹⁵⁵ Manuel du médiateur de tiers-lieu culturel et citoyen, op.cit, p.5

¹⁵⁶ Serge Saada, op.cit

En octobre 2022, le collectif organisait l'exposition "57 Mnémosyne, Communauté.s du futur" au 6b à Saint-Denis. "*Exercice de relecture du passé, tentative de spéculation des possibles et entrée en dissidence avec le présent*"¹⁵⁷, cette exposition rendait compte d'un projet de plusieurs années, mené auprès de personnes non-autonomes. Les artistes ont partagé pendant 5 ans un espace/temps avec les groupes rassemblés au sein du projet. Ensemble, ils ont peint, fait des photos, dansé, mais surtout ils ont créé des liens et construit une "*nouvelle manière d'être ensemble*"¹⁵⁸

Dans l'entretien que nous avons pu mener avec le chorégraphe, il nous est apparu qu'avec la conception et la réalisation d'un tel projet se construisaient en réalité de nouvelles façons d'être public et d'être artiste. Second constat fait par l'artiste: dans cette redéfinition des rôles le projet participatif se mue en projet collectif. Enfin, Gaëtan Brun-Picard soulève la question de l'évaluation, de sa portée et de son sens dans le monde que l'on partage aujourd'hui.

La participation comme volonté artistique

L'artiste facilitateur de la création

Gaëtan Brun-Picard l'affirme dès les premières minutes de notre entretien: "*la participation fait partie pleinement de notre travail.*" Avec "57 Mnémosyne" la participation est donc l'essence même du geste artistique et est liée à une volonté "*d'expérimentation, d'émancipation de tous.tes celles et ceux qui participent à la proposition*", d'exploration des possibles d'une communauté alternative. Dans ce contexte, "*l'artiste est un acteur social, [...] il invite à faire un pas de côté*" par rapport au rôle imposé aux participant.es dans une société et une communauté donnée. L'artiste devient ainsi facilitateur: il crée des "*espace-temps durant lesquels les gens qui participent peuvent créer quelque chose qui peut s'apparenter à une oeuvre*" qui n'est pas déterminée en amont du projet. Pour lui, l'expérience vécue est ce qui fait œuvre, moins l'objet final. Ce geste artistique déplace notre rapport à l'œuvre, qui ne peut être simplement consommée: elle demande à être vécue. Celà-dit, Gaëtan reconnaît que lorsqu'il amorce de telles situations, il se présente forcément avec une culture - au sens large et anthropologique du terme, que le chorégraphe oppose par ailleurs à une culture légitime ou instituée. Pour lui, il s'agit de ne pas s'aveugler de son regard artistique, "*de ne pas en faire l'alpha et l'oméga de la réalisation de l'œuvre*". Dans le projet du collectif w.o.r.k? l'artiste, conscient de ses déterminismes, reconnaît le "*potentiel du spectateur*" et veille à préserver l'espace d'expression de ce potentiel sans projeter sur la.e participant.e des attentes, une forme ou une idée préconçue, il ne vient même "*pas du tout avec l'idée qu'avec ce groupe on attend de voir quelque chose arriver.*"

"En invitant les uns et les autres à discuter, à parler et à [fabriquer] du sens finalement, on crée une autre forme de monde ou un autre endroit de possible."

¹⁵⁷Dossier de présentation de l'exposition "57 Mnémosyne, Communauté.s du futur", 2021, URL:<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1vkoy3ukp4RPXcD5pPzjd9ZS-Xfdb5GG>

¹⁵⁸Dossier de présentation de l'exposition "57 Mnémosyne, Communauté.s du futur", 2021, URL:<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1vkoy3ukp4RPXcD5pPzjd9ZS-Xfdb5GG>

Un public participant

Pour Gaëtan *“le spectateur n'en est jamais un”*, un.e spectateur.ice n'est jamais une personne passive, figée dans un rapport de consommation avec l'œuvre. Il porte en lui un rapport particulier à l'esthétique. *“En réalité, une œuvre plastique, informatique ou chorégraphique a toujours une charge symbolique, historique, contextuelle, de ce fait elle est comprise parce que le béaba de ces charges-là est partagé avec lae spectateur.ice”*. L'artiste rappelle et manipule des symboles qui sont issus d'un fond commun sur lequel et à partir duquel il est possible d'échanger. Ainsi, le public sait déjà quelque chose de l'œuvre avant de l'approcher et peut y entrer: il est donc toujours celui qui active l'œuvre. *“Elle prend du sens parce qu'il porte en lui [...] une culture qui permet à l'œuvre de dire quelque chose.”* De ce fait, même au cœur d'un projet participatif, lae participant.e n'est pas considéré.e par le collectif w.o.r.k? comme une coquille vide que l'on remplit de savoir-faire.

De la conception à la réalisation, du participatif au collectif

Partir des publics

A l'origine de ce projet se trouvent des invitations et de multiples questionnements. Initié lors des rencontres chorégraphiques de Saint-Denis qui avaient invité Gaëtan à mener des ateliers de danse auprès de personnes en maison de retraite, le projet était dès le début tourné vers un public spécifique. Cette orientation première interroge l'artiste: *“ça nous fait nous poser des questions : on fait des groupes, mais pourquoi on fait des groupes ? et pourquoi ces corps-là malades, âgés? On a travaillé aussi avec des enfants en banlieue et donc racisés: pourquoi sont-ils mis au ban, mis à distance des autres ? et en miroir qu'est-ce que ça raconte du monde dans lequel on est ?”*. Le public est donc au cœur de la démarche du collectif, plus largement on constate ici qu'il influence consciemment ou inconsciemment le projet.

Dès le début l'idée de monter des *“groupes d'expérience”* est vite apparue aux artistes qui souhaitaient *“créer un espace de discussion et d'échange”*. Ces espaces de partage invitent l'artiste à *“garder toujours un regard un peu critique vis-à-vis de [son] action”*. De la remettre *“aussi parfois au centre de la discussion même avec les participant.es”*. L'idée finalement c'est de dire *« OK je propose ça et puis finalement ce qui en résulte sera sensiblement différent et c'est très joyeux.”*

L'échange, la participation telle que vécu par le collectif w.o.r.k? dans ce projet, pousse ainsi l'artiste à questionner sa propre pratique. Dès lors l'artiste est lui-même déplacé, il devient lui-même participant au même titre que les autres ce qui reconfigure les rapports de force, de domination, de pouvoir: du participatif au collaboratif.

Le rejet de la participation

Gaëtan le dit lui-même : *“je rejette la participation dans le sens de participer à quelque chose qui préexiste, de se fondre dans un cadre. Je me dis toujours que, au contact des*

personnes avec qui on va travailler, la forme va évoluer et que c'est le collectif qui décidera de ce qui sera, de ce qui adviendra.” “57 Mnémosyne, Communauté.s du futur” souhaite ainsi aller peut-être au-delà de la participation vers une collaboration, une reconnaissance de l'apport de chacun.es et de tous.tes dans le projet, pas seulement dans le fond mais également dans sa forme.

Cette volonté est cependant une prise de position du collectif et n'incarne en rien une injonction: *“je ne dis pas que c'est plus essentiel mais c'est aussi très important de pouvoir défendre des projets qui ne cherchent pas forcément à poser des attentes”*. En effet, selon Gaëtan *“l'art participatif permet de renouveler un peu les idées reçues que l'on a sur un art élitiste, légitime...”* mais le collectif souhaite *“réfléchir à un art qui est vraiment celui de la collaboration, du commun”*. Selon le chorégraphe, se réunir pour se confronter à d'autres modes de penser ou de faire ensemble peut servir à *“faire face à tout ce qu'on est en train de traverser à la fois collectivement, socialement et écologiquement.”*

Ainsi, interroger, évaluer, les projets participatifs, leur nature, leurs modalités et les modes d'implications des publics au sein de ces projets permet de poser un regard éveillé sur le monde actuel et constitue une forme de développement de nos sociétés. L'artiste développe cependant dans la suite de notre entretien toute une réflexion autour de la place que prend cette évaluation, de ses limites et de ses possibles.

De l'évaluation à la prolongation du projet

This is Ground Control to Major Tom

A la question de savoir si les bilans qui lui étaient demandés dans le cadre de ce projet l'avaient satisfait, Gaëtan répond qu'il les trouve *“assez impersonnels”, “formels”* ou encore éloignés de *“l'expérience, de ce qui se passe vraiment”*. Il relève également les difficultés liées à la définition d'une grille d'analyse, de critères qui pourraient réellement évaluer la réussite d'un projet, par exemple. Selon lui, ces critères sont flous et subjectifs: *“je peux très bien considérer que la réussite c'est les instants, les moments forts, qui font se rencontrer une multitude de groupes et de personnes transclasses autour d'un projet collectif quel que soit le résultat esthétique, ou bien l'inverse”*, c'est à dire valoriser le résultat esthétique plus que l'expérience vécue, *“et c'est souvent ce qui est demandé”*.

On observe ici une dichotomie entre ce qui peut être demandé par les *“institutions aidantes”* et ce qui se passe sur le terrain, même peut-être l'impossibilité de rendre compte de l'expérience vécue au sein des bilans ou autres rapports d'activité bien connus des professionnels de la culture.

Seconde question soulevée par l'artiste: celle de la récolte des informations, de la prise de notes qui pourraient servir à l'évaluation. De prime abord, on pourrait imaginer que ce manque de matière est dû à une difficulté, à un manque de moyen ou de méthode pour la récolter. Mais le chorégraphe convoque l'idée du choix. En réalité, lors des évaluations formelles ou informelles qui ont été faites durant le projet, *“ce qui comptait c'était ce qui se passait entre nous et pas tellement les institutions au-dessus.”* Il est ainsi possible de refuser de mettre en forme ou de garder trace de l'évaluation pour préserver des espaces de paroles libres, des endroits d'expression de chacun.e. D'autant plus que le chorégraphe constate souvent l'absence

des institutions aidantes ou des organismes recevant les bilans sur les temps de restitution physique ou de construction collective du projet.

“Je pense aussi que ceux qui demandent des évaluations pourraient se mouiller à un autre endroit que l'endroit financier et viennent participer à une expérience pour comprendre ce qu'il en est, au-delà des chiffres et du bilan”

Ainsi l'artiste, au même titre qu'elles ne participaient pas au projet, affirme qu'“il ne semblait pas forcément bienvenu de les intégrer à ces temps de parole, de plus leur travail est déjà énorme.”

“Rendre la puissance de l'expérience vécue”

Finalement, Gaëtan Brun-Picard en vient à s'interroger sur le sens même de l'évaluation, sur ce qu'elle veut dire en elle-même. Pour lui, *“les grilles d'évaluation sont encore héritées d'une vision de l'art [...] qui dit: “on va tenter de faire que le gens, issus d'une telle classe sociale, avec qui on va travailler via l'art, via l'acte de création, se hissent au rang de ceux qui savent, au rang de ceux qui ont “la culture” et “le savoir” et que c'est quelque part une fonction de l'art”*. L'évaluation, placer le curseur de la réussite et de l'échec, de l'utile et de l'inutile, de l'artistique ou du social c'est défendre une idée de l'art et du rôle de la culture. A ce titre, refuser l'évaluation, la quantification, la valorisation du geste artistique c'est également *“savoir quel monde on veut construire”*. L'artiste critique une *“financiarisation du langage de la culture”*: *“on parle d'offre, de production culturelle, de consommation de biens artistiques...”* L'évaluation est-elle ici pour valoriser la culture ? Lui permet-elle de s'échapper d'une vision utilitariste ou d'une utilisation capitaliste ?

Nous concluons ces explorations par l'idée, avancée par l'artiste, que *“quand il s'agit de restituer le travail effectué, la matière parle d'elle-même”*. Finalement, la meilleure manière d'évaluer la réussite d'un projet n'est-elle pas d'y participer ?

Entretien avec Luc de Larminat

Dans un troisième temps, nous avons réalisé un entretien avec Luc de Larminat, codirecteur d'Opale et responsable des partenariats et de développement dans le domaine de l'économie sociale et solidaire. Opale est une association créée en 1988 et qui a pour objectif d'intervenir auprès des porteurs de projets artistiques et culturels notamment les associations ainsi qu'auprès des acteurs qui les accompagnent (État, collectivités locales, réseaux, fédérations). C'est dans cette démarche que son action s'oriente principalement autour de *“l'épanouissement personnel ainsi que du développement socio-économique local par l'amélioration du cadre de vie et des relations sociales et par la création d'emplois”*.

Luc de Larminat, à travers notre entretien, aborde la notion d'évaluation et nous révèle différents pans à penser et repenser pour obtenir des outils de l'évaluation participative fiable. Par ailleurs, il nous fait part de l'importance d'exercer l'évaluation pour une pluralité de raisons malgré bien que celle-ci reste tangible et parfois peu reconnaissante face à l'envergure des

projets réalisés. C'est en se questionnant et nous questionnant que Luc de Larminat tente de répondre à la question suivante: comment pourrait-on améliorer les choses?

Tisser sa propre toile

Luc de Larminat recense un ensemble de motivations liées à la pratique de l'évaluation. Selon lui, il est nécessaire de les déterminer pour en saisir l'essence et ainsi modeler l'évaluation à sa guise et l'utiliser à bon escient. Dans un premier temps, Luc de Larminat insiste sur la *“démarche de progrès”*, qu'il considère primordiale pour identifier les zones à améliorer et ainsi se *“composer un schéma en araignée”*. C'est en s'intéressant à cette volonté de progrès que vont résonner les valeurs d'une structure et lui permettre de s'approcher au plus près des droits culturels. Malgré une vision globale *“utopique et fumeuse”* des droits culturels, Luc affirme qu'ils apportent une nouvelle vision de l'évaluation, *“plus humanisante”*. En effet, des questions différentes, tournées autour du respect d'autrui émergent et modifient notre tendance à évaluer robotiquement. Ainsi, Luc nous indique un simple exemple qui pourtant implique un basculement dans l'évaluation : *“Nous, instinctivement ce qui nous intéresse c'est : est-ce qu'on a bien fait l'atelier ? Comment peut-on les améliorer ? Tandis qu'avec les droits culturels c'est plutôt : est-ce qu'on l'a fait en respectant les personnes qui venaient dans cet atelier ou est-ce qu'on l'a fait comme des personnes dominantes en imposant des trucs : est ce que vraiment ça a créé quelque chose chez eux ou est-ce que c'est nous qui avons imposé des choses?”*. En effet, les droits culturels vont imposer une place centrale des participants dans le processus de l'évaluation puisque *“chaque individu est et doit être reconnu en tant qu'être de la culture, même si ce n'est pas la même culture que toi.”* Cela va pousser à *“l'idée que la meilleure évaluation de projets culturels c'est de discuter avec des personnes qui étaient là, de prendre le temps de demander ce qui a plu, ce qui a marché, ce qui a pu froisser, agresser et de le mettre sur papier, de le retranscrire comme un verbatim”*. Selon Luc de Larminat, il faut tenter d'identifier ce que l'on n'arrive jamais à évaluer et cela passe dans un premier temps par l'échange oral auprès des autres.

Les poupées russes de l'évaluation

Cette méthode évaluative, celle de la parole, se corrèle également avec les acteurs. Luc de Larminat travaille quotidiennement avec des acteurs du secteur social et culturel dans l'objectif que *“eux même se valorisent, que eux même cherche les points dont il ne parlent jamais et pour autant qu'ils font”*. Il remarque que *“la liste est grande et que ces actions ne sont pas valorisées, ni dans des bilans, ni dans des résultats”*. Ici, le rôle de Luc est de les évaluer et de leur faire prendre conscience de leurs importances, de les gratifier par la reconnaissance et par la suite de les valoriser auprès des subventionneurs et des élus. Évaluer et prouver son travail afin d'obtenir des aides est indispensable.

Luc de Larminat insiste à plusieurs reprises sur le fait de mentionner le qualitatif davantage humaniste mais également le quantitatif, parfois jugé pour son côté superficiel. Comme il le relate, *“dire que dans un lieu il y a tant de personnes qui y bosse c'est pas rien.”* puisque *“Souvent les élus apprécient car ils ont une préoccupation de l'emploi, c'est des chiffres qui leurs parlent”*. Pour autant, Luc dénonce également les effets pervers de l'évaluation quantitative car les approches des financeurs sont parfois trop chiffrés, elles ne *“sortent pas des cases”* et demandent souvent *“combien il y a eu d'enfants handicapés, combien il y a eu*

d'enfants de moins de 5 ans, combien il y a eu d'enfants issus de la 2e génération de l'immigration". En effet, ces grilles d'évaluations, de la part des subventionneurs semblent trop simplistes, basées sur des qualités quantitatives alors que l'humain réside au cœur du processus. Luc note que *"les 3/4 du temps les personnes qui te financent, ce que tu fais ça ne les intéresse pas fondamentalement et en même temps il te demandent des résultats."* Il résume cette ambivalence à un phénomène *"un peu schizophrénique"* car il y a un sentiment contraire dans l'évaluation. Alors que comme l'indique le codirecteur, les problématiques pourraient être d'ordre plus profondes comme par exemple: *"comment on aide les structures à accueillir, à mieux faire leur job, à mieux travailler avec plein de personnes d'origine sociale et économique très différentes..."*. Un réel manque de temps et de moyens sont observés par le réseau de Opale, il y a une demande constante voir partiel de l'évaluation mais les retours de la part des subventionneurs sur le fond du projet ne sont pas toujours présents. Luc nous mentionne qu'avec Opale, lorsqu'ils faisaient de l'action culturelle, ils n'ont jamais été évalués et c'est également le cas pour les lieux intermédiaires.

Entrer en action

Luc pense qu'il *"serait vraiment intéressant de mener des évaluations une fois dans l'année, en plus des bilans qui sont faits. De mener ces évaluations sur la base de choses qui ouvrent aussi l'esprit et les droits culturels permettent justement de poser ce regard en biais sur ton projet."* Il considère que ça pourrait permettre de *"décaler un peu le regard que posent les financeurs"* et il part de l'idée que *"eux-mêmes pourraient être là et participer."*

De toutes ces réflexions, l'association Opale conçoit des outils d'évaluation afin de valoriser les projets des acteurs sociaux et culturels. Iels ont par exemple travaillé sur une annexe et principalement sur les indicateurs de celle-ci. L'objectif était de permettre à chacun de *"formuler des questions"* selon son domaine d'action avec un socle commun d'indicateurs. L'annexe se veut flexible et libre avec un tronc nécessaire pour réaliser son évaluation. Cependant, Luc De Larminat nous fait entendre que l'évaluation est loin d'être acquise et qu'il faut encore manœuvrer collectivement pour valoriser les projets et ses porteurs.

Conclusion

Sommes toutes, dans le processus participatif, l'évaluation que défendent les professionnel.es spécialisé.es tend à être conçue comme une démarche sociologique et un outil de médiation culturelle, plus que comme une simple étape administrative. En effet, si elle est menée de façon adaptée et en cohérence avec les objectifs des démarches participatives elle permet de rendre compte de l'écosystème du projet. Elle permet d'illustrer les problématiques du territoire au sein duquel le projet a lieu, la nature des relations qui se nouent au sein de ce projet, et l'échantillon de population que sont les participant.es, leurs engagements et leur participation, et surtout, elle rend compte de la singularité des participant.es qui sont bien à considérer comme des citoyen.nes acteur.ices de la société.e. En ce sens, une évaluation en tant qu'outil de développement territorial, social, politique et culturel légitime la participation en étant portée sur ce qui fait sens, et en étant tourné vers l'humain : à savoir grâce à des indicateurs qualitatifs et sur la prise en compte des sujets dans leur environnements, et dans leurs contextes. Les participant.es sont les premiers concerné.es par les projets participatifs de territoire. Il est ainsi plus juste et cohérent que l'évaluation aille dans ce sens, celui du « faire avec ».

L'évaluation est une part que peuvent apporter les participant.es au processus de création et à l'élaboration d'une politique commune et partagée.

Cette conception de l'évaluation nécessite une déstandardisation de l'outil. En cela, elle appelle à la prise en compte des multiples points de vue et réceptions du projet et des démarches, et fonctionne sur le mode de la collaboration et de l'échange constant entre les différents acteur.ices, autant amateur.ices que professionnel.es. Une approche collaborative de l'évaluation résout le problème de la subjectivité de l'évaluation classique. Grâce à des indicateurs plus adaptés, et réfléchis en commun, cela permet de poser un autre regard sur la fonction et la conception de l'art et de la culture, aussi bien que des artistes et des participant.es. Les enjeux de la participation se jouent bien à plusieurs échelles, dont l'évaluation classique n'en rend compte que de façon limitée et figée. Dans cette mesure, l'évaluation favorise le décloisonnement des pratiques et une réflexion sur les démarches, ainsi que l'expérimentation de nouvelles pratiques de développement pour une gouvernance plus démocratique. Une conception commune de l'évaluation rééquilibre les rôles et apporte réponse de manière plus appropriée à la façon dont sont reçues les pratiques artistiques. En ce sens, elle peut peut-être améliorer les problématiques d'accessibilité, qui est aussi une explication de la mise en place de l'évaluation par les institutions.

En outre, croiser les approches permet tout autant de rendre compte de l'utilité de la subvention, et de la façon dont elle est utilisée. Plus encore, elle favorise en rendre compte des effets du projets. En conjuguant qualitatif et quantitatif, les résultats identifiés sont plus parlants et plus représentatifs. En modélisant l'outil évaluatif, celui-ci devient exploitable au-delà de la sphère artistique et culturelle, ce qui est bien une caractéristique de la participation qui se veut d'utilité sociale. Par ailleurs, cette pratique que souhaitent adopter les professionnel.les permet de faire remonter la dynamique aux institutions, et ainsi d'étendre le champ d'action et les impacts de l'évaluation. Aussi, elle favoriserait pour les évaluteur.ices et concepteur.ices de projets un accompagnement plus adapté de la part des institutions, et permettrait des relations de proximité entre les différents échelles de professionnel.les.

En outre, une évaluation participative rend compte en elle-même des valeurs et objectifs des organismes ou artistes qui mènent de tels démarches, aussi-bien en termes de savoir-faire que de savoir-être puisque le dispositif illustre la nature et la dynamique des relations entre participant.es et professionnel.les : elle met en lumière les droits culturels et les rôles de tous.tes dans la cité. L'évaluation n'est pas une conclusion du projet : elle engage une démarche de progrès, une relecture des démarches et des événements. En ce sens, elle est bien à penser comme une expérimentation et se double d'un droit à l'échec, constructif dans une démarche participative et de collaboration.