

PLATEFORMES CONTRIBUTIVES CULTURELLES
DE LA FIGURE AMATEUR AUX DISPOSITIFS SOCIO-TECHNIQUES
EN CONTEXTE NUMERIQUE.

Rapport sur l'état de l'art du projet ANR COLLABORA
Mars 2020

Rédigé par :

Benjamin Lorre : Post-doctorant - ANR Collabora. Université Paris Nanterre.

Sous la direction de : Marta Severo : Professeur - Laboratoire Dicen – IDF. Université Paris Nanterre

Ce pré-rapport est réalisé à partir d'un ensemble de données recueillies et issues d'un travail réparti sur la période de Septembre 2019 à Février 2020 dans le cadre de l'ANR Collabora, portée par la professeure Marta Severo du laboratoire DICEN-IDF de l'Université Paris Nanterre.

La réalisation de ce pré-rapport est effectuée par Benjamin Lorre, docteur en Information et Communication.

L'ANR Collabora est composée de plusieurs acteurs du monde académique et des organisations. Ce pré-rapport vise à rendre compte des premières pistes théoriques et empiriques dont les données ont été récoltées durant cette période d'études.

Remerciements : Fabrice Melka (Plateforme Transcrire), Nadine Dieudonnée-Glad (Université de Poitiers), Jérôme Galichon et Sophie Clamaront (Plateforme Généanet), Pierre Fremaux (Plateforme Babelio).

SOMMAIRE

| | |
|---|----|
| Remerciements..... | 2 |
| Introduction..... | 4 |
| I. Les orientations théoriques de l'étude..... | 5 |
| 1. Les plateformes numériques : acteurs et enjeux..... | 5 |
| 2. La figure de l'amateur, un usager en contexte numérique..... | 9 |
| 3. La co-conception : collaborer, manager, innover..... | 18 |
| II. Eléments de cadrage épistémologique | 23 |
| 1. Les modalités de la conception : le modèle SCOT..... | 24 |
| 2. La boîte noire. Le dispositif info-communicationnel..... | 26 |
| 3. Les modalités de réception : les usages..... | 27 |
| III. Les premiers résultats empiriques..... | 29 |
| 1. La plateforme Transcrire..... | 30 |
| 2. La plateforme Généanet..... | 33 |
| 3. La plateforme Babelio..... | 35 |
| Conclusion | 37 |
| Bibliographie..... | 38 |

Introduction

S'il apparaît dans la littérature scientifique que de nombreux travaux concernent l'analyse des pratiques amateurs dans le champ de la culture, comme la sociologie de la culture et des pratiques culturelles des français, peu d'entre eux sont finalement dédiés à l'étude des rapports entre la figure de l'amateur avec les plateformes contributives culturelles, c'est à dire consacrés à la question du rapport entre acteurs et intégrant la conception de ces dispositifs et leurs usages dans des logiques visant à partager, publier, échanger des connaissances, des savoirs, savoir-faire entre pairs, à des fins personnelles et ou collectives.

Du côté de la figure de l'amateur est-il nécessaire de rappeler qu'il s'agit là d'une figure du goût, de l'esprit et de l'activité pratique, mais aussi d'un individu généralement motivé par la passion des œuvres et de leurs matérialités ? Désintéressé sur le plan marchand, l'amateur exercerait alors son activité de manière passionnée et ce, sans aucune rétribution monétaire.

Sur le plan des études institutionnelles et administratives, la définition des pratiques amateurs qui apparaît dans les grandes enquêtes sur le sujet est la suivante. Elles sont, comme l'indique Laurence Allard, chercheure en Sciences de l'Information et de la Communication : « *pratiquées pour le plaisir, à des fins personnelles ou pour un cercle restreint à des proches en opposition à un exercice professionnel* » (Donnat, 1990).

Aussi, ce pré-rapport se présente comme un travail de mise en lumière visant, à partir d'un travail d'étude réalisé depuis le mois de Septembre 2019 jusqu'à Février 2020, à rendre compte des premières pistes de recherches centrées sur les questions de conception et d'usages des plateformes contributives culturelles en ligne à l'ère du numérique. Si la première problématique formulée, au préalable pour guider la recherche interrogeait les « *formes de travail* » qui favorisaient le développement de ces plateformes, celle-ci a évolué notamment pour ce concentrer davantage sur les particularités de conceptions impliquant différents acteurs comme des développeurs et des concepteurs de plateformes et ainsi que les usages des publics amateurs. En revanche, les premières approches réalisées auprès des plateformes que sont : Transcrire, Généanet et Babelio concernent principalement les responsables. L'étude des amateurs qui utilisent ces dispositifs est en cours et exigera au préalable un protocole qui permettra de récolter de nouvelles données de terrain de cette population.

En revanche, et comme toute recherche nécessite une certaine temporalité, nous avons pu récolter des données à partir d'entretiens qualitatifs conduits auprès de plusieurs responsables ou initiateurs de ces plateformes, en plus d'un travail approfondi d'état de l'art et de modélisation conceptuelle renvoyant à une épistémologie info-communicationnelle. Ce travail permettra d'alimenter de nouvelles questions et de nouvelles pistes d'études pour le futur de l'ANR Collabora.

Enfin ce pré-rapport s'organise en trois parties. La première partie concerne les orientations théoriques existantes autour des questions de plateformes, d'amateurs et de logiques de conceptions. Il s'agit de rendre compte de mises en discussions scientifiques qui abordent ces concepts-clés et qui permettent de situer d'un point de vue théorique l'étendue de la recherche sur le sujet. La deuxième partie plus conceptuelle expose les différentes modalités de cadrage épistémologique en détaillant trois éléments que sont : la conception et le modèle SCOT, la boîte noire qu'est le dispositif info-communicationnel, et les questions d'usages qui seront amenées à être étudiées dans la continuité du projet. Enfin, la troisième partie présente les premiers résultats d'analyses à travers les entretiens réalisés avec plusieurs acteurs et responsables de plateformes que sont : Transcrire, Généanet et Babelio.

Première partie : Les orientations théoriques de l'étude.

1. Les plateformes numériques : acteurs et enjeux.

Avec la numérisation de l'information, les données produites peuvent être déposées sur Internet par le biais de plateformes numériques favorisant leurs circulations auprès de groupes d'acteurs en provenance d'horizons différents. Ces données constituent un apport informationnel capital pour les propriétaires de plateformes transformant l'activité de production et de développement de la connaissance dans la société. La participation chez les internautes devient le maître-mot majeur de cette relation entretenue avec les plateformes numériques, et se déploie dans différents secteurs comme la démocratie, l'art, les sciences citoyennes etc. Cette invitation à partager de l'information par les internautes se traduit par des modes de traitement de données et des objectifs spécifiques en vue de pouvoir accéder à une plus grande matérialité de l'information pour répondre à des questions de gestions, d'exploitations de données et de leurs mises en valeurs dans les organisations

A. L'enrichissement des contenus numériques.

En s'intéressant de près aux études portant sur la question de crowdsourcing, plusieurs chercheurs théorisent ce concept avec l'intérêt de comprendre ses effets par l'analyse de plateformes numériques.

Le travail de Karen Fort traite par exemple de la manière dont la myriadisation (ou crowdsourcing) se développe sur la toile, en tant qu'activité de production (Fort, 2017) qui permet la réalisation par les usagers du Web d'annotations de données sur un corpus, un dessin etc. et en le faisant de manière bénévole ou à un prix qui défie toutes concurrences. L'analyse qu'elle produit présente une déclinaison de cette activité en trois types : le travail d'annotation bénévole comme la plateforme Wikipédia, le travail bénévole qui ne nécessite pas de dévoiler le type de données produites, et enfin, le travail parcellisé qui peut se matérialiser par exemple via la plateforme de micro-travail Amazon Mechanical Turk. A ce propos, cette déclinaison donne au lecteur une

vision d'ensemble des différentes spécificités de la myriadisation telle qu'elle se pratique dans le champ du travail en ligne à travers une multiplicité de tâches généralement simplifiées. Ce fonctionnement laisse transparaître une forme nouvelle de division de travail pour les propriétaires de ces dispositifs avec des coûts de production peu onéreux.

En terme de contribution, Lorna Heaton et Florence Millerand analysent de leurs côtés, l'utilisation de bases de données, d'instruments et de dispositifs et leurs conséquences sur les modalités de production des savoirs dans l'activité scientifique. Il s'agit à partir de leurs travaux d'interroger la numérisation d'objets et de comprendre la manière dont un travail de documentation d'échantillon d'un objet scientifique peut s'effectuer pour alimenter une base de donnée dans le champ de l'écologie. Pour les auteures, la base de données agit comme un opérateur d'organisation du travail scientifique, et met en perspective les dispositifs matériels qui sont employés. Cette activité qui s'insère dans le cadre d'un processus du travail scientifique témoigne d'une certaine utilisation des bases de données qui sont généralement fragiles et issues d'un travail approfondi et résultant d'une collaboration entre des acteurs scientifiques provenant de différents horizons. Pour réaliser ce travail, les auteures font ressortir une comparaison portant sur quatre éléments que sont : le statut du spécimen, le travail de documentation, la présence d'acteurs et de dispositifs, et les différents enjeux et conséquences de la base de données comme de « *nouvelles manières d'explorer les matériaux de recherche* » (Heaton, Millerand, 2013). Egalement et du côté du crowdsourcing, les travaux de Manuel Zacklad et de Lisa Chupin offrent un aperçu sur la manière dont le champ de la science et le secteur patrimonial sont concernés par ce processus. Dans leurs travaux, ils mettent en évidence une étude de dispositifs participatifs développés par des institutions engagées dans la conservation des herbiers. Il s'agit à travers ces outils de pouvoir réaliser des transcriptions d'informations présentes dans des images liées à la numérisation des herbiers, et en vue de proposer des corrections et des améliorations des données saisies au préalable (Zacklad et Chupin, 2015). Les questions de coordinations et de coopérations

entre plusieurs acteurs sont mises en évidence afin de garantir un travail de qualité pour conduire ce type de démarche. Comme l'indiquent les auteurs, les modalités de participations associées aux dispositifs d'enrichissement de collections de types herbiers dans le champ de l'histoire naturelle amènent à la réalisation de tâches comme : le recoupement, correction, confrontation des informations et qui se complètent par des cadres spécifiques : « *validation des données, espaces de dialogues, gestion des profils* » (ibid) etc.

B. Des dispositifs numériques au processus d'informatisation.

Du côté des dispositifs et de l'informatisation, plusieurs chercheurs s'intéressent à ces questions (Willaime, 2015, Chiriac, 2015, Chupin, 2017 et 2018). Dans son travail de recherche, Emanuela Chiriac traite de la perception et de l'usage de l'encyclopédie Wikipédia comme dispositif numérique disponible pour les milieux universitaires à travers l'implication des étudiants et des enseignants et en vue d'alimenter une réflexion liée à la littérature numérique. Wikipédia est présentée comme une encyclopédie collaborative issue de la technologie du Web 2.0 et comme plateforme numérique, vecteur de démocratisation des connaissances à l'échelle du monde. En revanche, la chercheuse rappelle que des sociologues et des ingénieurs s'interrogent sur son fonctionnement et sur sa légitimité scientifique. A l'inverse, la plateforme correspond à un outil pluraliste en terme de contributions et en ayant comme particularité de faire intervenir une dimension multi-auteurs. Sur le plan économique, l'encyclopédie Wikipédia est présentée comme un outil d'inspiration libérale qui s'oppose au modèle français, et qui s'éloignerait du cadre rigoureux de la recherche scientifique. De même, Chiriac expose que les blogs et l'encyclopédie ne sont pas considérés comme des sources primaires et objectives de l'information

Concernant les dispositifs et le processus d'informatisation, les travaux de Lisa Chupin (Chupin, 2017 et 2018) questionnent de la manière dont des dispositifs de médiations en lien avec le patrimoine et la culture scientifique convergent. L'auteure propose dans l'une de ses contributions l'existence de dispositif de

formation professionnelle en lien avec l'Histoire des Sciences et des Techniques pouvant se rapprocher du fonctionnement des plateformes de crowdsourcing c'est à dire, des outils qui externalisent le travail vers les individus pour enrichir des bases de données dans le cadre de collection d'information. L'exemple de plateforme qu'elle propose est celle des « Herbonautes » (Chupin, 2018) laquelle correspond à une plateforme de transcription d'herbiers. Egalement et dans une deuxième production scientifique que constitue sa thèse de doctorat, la chercheuse rappelle que la plateforme constitue un « dispositif modulable pour différents programmes de tâches, à partir d'un ensemble d'outils communs » (Chupin, 2017). Son travail analyse les spécificités des dispositifs de médiation documentaire ouverts à la participation par des contributeurs qui ne sont pas des professionnels, et qui sont identifiés comme des non-spécialistes de l'information.

Enfin, le travail des chercheurs Willaime et Hocquet questionne à nouveau dans un article (Willaime et Hocquet, 2015) de l'intérêt de la plateforme participative en ligne Wikipédia comme un moyen d'accéder à des connaissances en tant que source populaire de l'information. Le travail qu'ils proposent analyse les influences de la technique de l'outil vis à vis de questions philosophiques de la connaissance. L'article qu'ils ont rédigé, met l'accent sur l'existence de modèles participatifs à travers la présence du mouvement du logiciel libre. De même, une réflexion des auteurs amène à penser par le prisme des *Sciences et Technologies Studies* que les outils technologiques seraient chargés politiquement. Comme l'indiquent les chercheurs, le numérique serait un moyen pour trouver de la connaissance et définirait ainsi un ensemble de pratiques d'appropriation d'outils dits computationnels. Du côté des spécificités du Web 2.0, les auteurs rappellent que le Web 2.0 permet aux visiteurs d'un site internet de pouvoir agir sur son contenu et de ne plus être de simple spectateurs. La gestion de contenu correspond ainsi à un travail de mise en forme des données participatif et ouvert à des non-techniciens. Comme le soulignent les auteurs, avec la culture numérique, le rapport aux connaissances deviendrait symétrique et égalitaire. La plateforme Wikipédia permettrait ainsi aux contributeurs d'être considérés comme des

experts potentiels qui pourraient dès lors interagir avec le dispositif en modifiant par exemple les pages consultées. Enfin, une réflexion est proposée dans l'article qui met en perspective le fait que la dynamique de l'Open source, et principalement le mouvement du libre pourrait être transformé en avatar néolibéral (Willaime et Hocquet, 2015) et en citant deux théoriciens : Karl Popper avec la société ouverte, et Hayek avec une vision davantage libérale.

C. La Science 2.0 et l'injonction au numérique

Au niveau des différents champs concernés par l'Internet, le réseau n'est pas sans rapport avec le développement des plateformes participatives. Dans le secteur de la science, de nouvelles tendances organisationnelles invitent à orienter les programmes et travaux de recherche dans une démarche de science 2.0, c'est à dire une science dont la récolte de données fonctionne à travers les réseaux et les plateformes numériques. A ce titre, la chercheuse Florence Millerand propose dans l'une de ses contributions (Millerand, 2015) de questionner les imaginaires de la Science à travers Internet et le Web 2.0. Le travail qu'elle engage s'appuie sur l'existence de discours qui témoigneraient d'une science meilleure fondée sur l'ouverture, le collaboratif et plus en accord avec la société. Ainsi, la Science 2.0 concernerait une pratique de la science basée sur les technologies du web 2.0 à travers l'existence de plateformes numériques que sont par exemple : Academia, et Research Gate.

Son travail se complète par une analyse finement réalisée des discours d'accompagnement et d'usages de ces plateformes qui se présentent comme des dispositifs de mises en relations de scientifiques et qui amènent les chercheurs à échanger et à partager de l'information avec leurs pairs. En revanche, si ces plateformes permettent des formes de participations nouvelles et des usages nouveaux avec la possibilité de publier des écrits sans forcément passer par les démarches classiques de publications existantes dans le monde scientifique, l'auteur pointe le fait que les chercheurs se seraient appropriés ces dispositifs au service d'un « marketing de soi » (ibid) qui n'est pas sans rappeler le fonctionnement des principes du marketing d'entreprise qui existent dans la société et qui peuvent affecter les comportements et les modes de présentation du citoyen.

Enfin, et en complément de ces analyses, Serge Proulx s'intéresse aussi à ces questions de participation au numérique. Le chercheur questionne de manière très judicieuse l'existence d'une injonction à participer par le numérique qui affecte l'ensemble des secteurs de la vie sociale devenue numérisée. Les discours sur la participation sont interrogés dans son travail, notamment sur le fait qu'il pourrait s'agir d'une « ruse sémantique » (Proulx, 2017) de la part de certains acteurs industriels qui souhaitent exploiter les données des usagers et qui sont intéressés également pour développer du point de vue démocratique la distribution des capacités d'agir des individus. Le travail de Proulx témoigne d'une réflexion importante sur le fait que le phénomène de la participation reposerait sur une première conception de haut en bas avec des pratiques des usagers du web qui peuvent être contraignantes mais à l'inverse sur une participation secondaire du bas vers le haut où l'utilisateur développe un sentiment subjectif d'appartenance à des « communautés d'utilisateurs » (ibid), lequel se résume comme un milieu d'intégration dont l'internaute peut intérioriser les normes et les comportements d'autres acteurs. Egalement, et dans son travail, Proulx cite Leadbeter et Miller qui sont à l'origine du concept de « pro-am » dès les années 2004. Ce concept a été développé en vue d'illustrer la participation aux innovations dans les entreprises de la recherche et du développement avec comme dynamique de se rapprocher des usagers innovants. Ce processus est issu des travaux de Von Hippel sur la question des innovations. A ce titre, Proulx indique que le concept du crowdsourcing concerne un dispositif qui consiste à « externaliser une tâche auprès d'un vaste réseau d'individus (le plus souvent anonyme) au moyen d'un appel ouvert » (Proulx, 2017). Enfin, sur le plan de cette injonction à participer via le numérique, l'auteur met l'accent sur un paradoxe avec la présence d'un capitalisme informationnel où l'utilisateur en plus d'être un producteur de contenu médiatique serait un fournisseur individuel de données, un data provider, et termine son article sur le fait qu'il y aurait un intérêt à ce que l'individu puisse se déconnecter lorsqu'il le souhaite, sur l'existence d'activistes spécialisés dans la diffusion de l'information et sur la présence et le développement de plateformes de sciences participatives comme Telabotanica qui permettent la mise en réseau d'acteurs amateurs

et professionnels pour produire et diffuser de nouvelles connaissances dans le domaine par exemple de la botanique.

En fait, les plateformes participatives font l'objet de plusieurs travaux dans différentes disciplines scientifiques. Les articles, ouvrages et thèses recensés indiquent l'existence de chercheurs qui sont intéressés par ces problématiques autour de la participation et des dispositifs numériques avec plusieurs niveaux d'études. En effet, les ressources existantes reposent sur des niveaux à la fois théoriques et empiriques. Sur le plan théorique, plusieurs travaux discutent du concept de « crowdsourcing » comme étant un moyen pour une organisation ou une entreprise d'externaliser la réalisation d'un travail et de tâches auprès d'une masse d'individus, laquelle alimente du contenu informationnel en vue de faire croître les connaissances de l'organisation. Sur ce principe, le concept de myriadisation, la traduction française du crowdsourcing a été avancé et se présente selon Fort comme une activité de production de contenu réalisée par un ensemble d'individus à travers le Web. De même, des travaux théoriques (Heaton, Millerand, Chupin, Zacklad) exposent que le crowdsourcing permet de renforcer la participation de certains acteurs, des usagers pour favoriser le développement de bases de données auprès des chercheurs dans différents domaines, prenant appui par exemple sur les sciences de la botanique.

Enfin, du côté des recherches empiriques, plusieurs travaux de recherche mettent en perspective des analyses de la plateforme Wikipédia comme dispositif numérique et viennent démontrer que cet outil intègre dans son fonctionnement la participation des contributeurs qui publient du contenu pour faire croître la base des connaissances de la plateforme et en considérant l'existence de principes de modérations et de partages relationnels. Enfin, il existe des travaux dédiés à la science 2.0 ou aux sciences participatives qui interviennent dans le paysage de la recherche par la mise en réseaux d'acteurs scientifiques et non scientifiques de plusieurs domaines qui peuvent croiser leurs données, observations et analyses en vue d'accroître les connaissances scientifiques à partir d'outils issus de la culture et du web 2.0.

A partir de ce constat, nous pouvons faire le lien entre les usagers de plateformes numériques contributives que sont les amateurs. Comme nous allons le voir dans la partie suivante, la figure de l'amateur est aussi concernée par le numérique et par l'accès à de nouveaux usages dans un contexte numérique.

« Le concept du crowdsourcing concerne un dispositif qui consiste à externaliser une tâche auprès d'un vaste réseau d'individus (le plus souvent anonyme) au moyen d'un appel ouvert »

2. La figure de l'amateur, un usager en contexte numérique

L'amateur est une figure du goût, de l'esprit et de l'activité pratique. C'est un individu généralement motivé par la passion des œuvres et de leurs matérialités. Désintéressé sur le plan marchand, l'amateur exerce son activité de manière passionnée sans aucune rétribution monétaire. Son investissement, son engagement personnel font de lui un être distinct qui le plus souvent agit en « cercle restreint » (Allard, 1999). Dans cette partie nous allons discuter de plusieurs arguments d'auteurs analysant les pratiques de l'amateur à la fois dans la culture, dans l'art et dans la science avant de discuter du numérique dans ses usages.

A. L'amateur de culture et d'art.

Si le chiffre symbolique de 47 % des individus en France ont pratiqué dans les 1990 une activité artistique en tant qu'amateur, plusieurs enquêtes à ce sujet, notamment celles du Ministère de la Culture (Donnat, 2009) ont été réalisées en rapport avec les pratiques culturelles des français. Concernant les études institutionnelles et administratives, la définition des pratiques amateurs qui apparait dans les grandes enquêtes est la suivante. Elles sont : « pratiquées pour le plaisir, à des fins personnelles ou pour un cercle restreint à des proches en opposition à un exercice professionnel » (Donnat, 1990)

Ainsi, l'amateur viendrait s'opposer à la figure du professionnel, et s'inscrirait comme le propose Laurence Allard dans une période de l'histoire contemporaine baptisée « la modernité esthétique » (Allard, 1999). Egalement, et en convoquant les travaux du sociologue allemand Max Weber sur la question de la modernisation de la société ou « modernisation culturelle » (ibid), Laurence Allard rappelle que cette modernisation culturelle a introduit dans la société une forme « de rationalisation des imaginaires » (ibid) chez les individus, c'est à dire à insérer une transformation de la société où les récits par exemple mythiques expliquant l'origine et l'évolution du monde et de l'univers ont disparu des représentations des individus au profit d'un principe de rationalité correspondant à un mode de pensée raisonnable et logique, autrement dit, un mode de pensée fondé sur une

capacité de juger les événements, les objets et les phénomènes avec discernement et maîtrise totale. A partir du 18ème Siècle, les différentes activités que sont les arts, la littérature et la musique évoluent en s'institutionnalisant comme « domaine d'action » (ibid) et se démarque du sacré et du pouvoir royal pour devenir « une sphère publique autonome » (ibid). Cette sphère publique autonome sera organisée sur plusieurs niveaux avec d'un côté des institutions culturelles et scientifiques et de l'autre des acteurs dédiés à aux pratiques artistiques et esthétiques. Comme l'indique Laurence Allard, l'existence de deux éléments distincts compose cette sphère : la production et la réception et aboutit à une forme d'intellectualisation de la pratique des activités principalement artistiques guidées par la figure de ce qu'il conviendra d'appeler : les amateurs.

En effet, durant le 16ème et 17ème Siècle, il existait des individus plus curieux que les savants comme l'indique le philosophe et historien franco-polonais Krzysztof Pomian et qui disposaient d'une certaine curiosité. Ces différents amateurs étaient à l'époque considérés comme des savants intéressés par de multiples connaissances et disposant d'une certaine érudition en la matière qu'ils se plaisaient à partager dans les fameux cabinets de curiosités et dont les propriétaires étaient le plus souvent issus de familles de la noblesse voir des apothicaires ou encore des clercs. Les œuvres issues des Beaux Arts, des Lettres, et la Science sont alors exposés dans ces lieux et constituent des collections pour les amateurs. Selon Allard, ces cabinets de curiosités disparaîtront dès les années 1750 au profit d'une spécialisation de l'activité dite intellectuelle précédant ainsi un cadre professionnel. De même, la collection demeure pour l'époque une pratique aristocratique se distinguant des roturiers et permet par exemple aux peintres de s'affirmer à travers une professionnalisation artistique comme des « amateurs dits honoraires ou encore des « conseillers-amateurs » (ibid) auprès de l'Académie.

De même, pour pouvoir devenir un amateur-honoraire, et entrer à l'Académie, il faut avoir un certain intérêt pour la peinture et être propriétaire d'une collection importante d'œuvres d'artistes français. Comme l'expose Laurence Allard, les philosophes des Lumières comme Diderot et Voltaire iront jusqu'à critiquer dans l'Encyclopédie, le statut des amateurs qui cherchent selon eux à atteindre une position sociale certes, mais qui ne disposent pas dans le cas des arts d'un « discernement certain pour en juger » (ibid). A partir des années 1740, le Salon de l'Académie Royale de Peinture participera à développer l'espace public et à rendre accessible les oeuvres d'arts auprès des publics comme l'atteste par exemple l'organisation depuis 1737 au Palais du Louvre d'une présentation d'œuvres d'arts auprès du public. La distinction, dans la sphère publique artistique, entre critiques d'art et marchands d'art devance l'intellectualisation du « savoir sur l'art promue par les amateurs » (ibid) qui disposaient d'une culture de la curiosité et qui constituera la sphère esthétique. Suite à ces transformations, et en conséquence de quoi, et comme le souligne la chercheuse, la figure de l'amateur va, au sens moderne du terme, se dédoubler avec deux rapports liés aux arts et à la culture. Le fait de devenir un amateur sera défini comme le fait pour le profane de discuter principalement avec « un connaisseur » (ibid). En effet, la catégorie d'amateur désignerait alors les individus éclairés du domaine des arts et qui font figure de collectionneurs.

Pour ce qui concerne le goût de la figure de l'amateur, les travaux du sociologue Antoine Hennion à ce propos méritent une attention toute particulière. En effet, il propose dans ses réflexions sociologiques, l'idée que l'amateur a un rapport spécifique avec sa passion notamment dans sa conception « du goût » (Hennion, 2009). Ce travail que le sociologue discute autour de cette relation entre amateur et goût pour des passions et des objets singuliers et esthétiques démontre que ces figures « ne croient pas au goût des choses » (ibid) mais qu'ils apprécient davantage de les sentir à travers des procédures, des épreuves, avec « les compétences et les

sensibilités à former pour les percevoir » (ibid) tout en prenant exemple des objets comme la musique ou la sensibilité pour le goût du vin chez l'amateur, et que finalement, « les premiers sociologues du goût sont les amateurs eux-mêmes » (ibid). En fait, les goûts seraient selon Hennion, les « résultats d'une pratique corporelle, collective, et instrumentée, réglée par des méthodes elles-mêmes sans arrêt rediscutées » (ibid). Pour autant, ce n'est pas de goût qu'il faudrait parler selon l'auteur, mais plutôt d'« attachements » (ibid) en considérant alors que chez la figure de l'amateur, il s'agirait davantage d'états de passions d'intérêts et d'activités plus que « d'étiquettes » (ibid), a proprement parlé.

Le fait de devenir un amateur sera défini comme le fait pour le profane de discuter principalement avec un « connaisseur »

B. L'amateur et la Science

A notre époque moderne, cette figure de l'amateur se retrouve également dans le domaine de la science et constitue une activité passionnée pour comprendre et étudier des objets scientifiques dans le cadre de son activité de loisirs, la démocratisation des outils numériques et de l'informatique ayant participé à l'accélération de diffusion des connaissances depuis plusieurs années.

En effet et comme l'expose le professeur en SIC, Robert Boure., l'amateur dans le contexte scientifique se distingue du professionnel, en ce sens qu'il est une figure active de la société et qui par la présence d'une technologie de plus en plus développée peut « rivaliser avec les experts » (Boure, 2015). L'auteur fait mention dans ses travaux de l'existence d'une méthodologie impliquant les amateurs baptisée : « recherche de pleine air » (ibid) en citant les travaux de Callon, Lascoumes et Barthe. Effectivement, cette forme de recherche repose sur l'existence de savoirs développés par les activités et expertises de la figure de l'amateur et renforcé par Internet, renvoyant dans ce cas à une « véritable hybridation entre les productions des amateurs et des scientifiques » (ibid) et consolidant leurs savoirs et savoir-faire. Le chercheur prend l'exemple de l'encyclopédie en ligne Wikipédia qui constitue à elle seule un outil de démocratisation de la connaissances produit le plus souvent par des amateurs.

Mais comme le souligne l'auteur, « il s'agit moins d'élaborer de nouveaux contenus que de diffuser de manière structurée les connaissances de chacun » (ibid). Du côté de l'empirie, les amateurs seraient selon Boure, des « amateurs co-producteurs » (ibid). La distinction exposée que Robert Boure introduit et en se réclamant du sociologue Patrice Flichy, indique, qu'entre les amateurs et les scientifiques il s'agit pour les premiers de produire des connaissances « inscrite dans un milieu » (ibid), contrairement aux deuxième, les scientifiques qui élaborent des connaissances et des savoirs globaux pouvant exister dans une pluralité de situations. Egalement, un autre constat est aussi soulevé sur la science participative et citoyenne. En fait, comme l'expose Robert Boure, la science participative dispose de cette spécificité parce

que les amateurs sont entraînés dans des pratiques dites sociales internes aux dispositifs programmés par les scientifiques et « comportant bien souvent une dimension militante » (ibid). Les amateurs peuvent être ainsi des acteurs participant au développement des connaissances en étant engagés au côté des chercheurs et en utilisant des savoir-faire pour mener à bien leurs activités.

Du côté des recherches et des rapports aux sciences participatives par les amateurs, les travaux d'Hervé Le Crosnier sur ces questions sont intéressants. En effet, l'auteur amène la réflexion sur la manière de chercher aussi bien du côté des professionnels de la recherche que du côté des amateurs, qui s'intéressent aux développements des connaissances et à leurs conséquences sur la société. Le vocable de « sciences participatives » apparaît ainsi comme un trait acceptable pour identifier cette pratique nouvelle mais laisse l'acteur curieux de celle-ci devant un ensemble d'orientations et de pratiques multiples et parfois différentes. Dans ses questionnements, Hervé Le Crosnier introduit une définition de ce qu'il nomme les « sciences participatives » (Le Crosnier, 2013) avec l'idée que la recherche viendrait « de la rencontre entre les besoins et les méthodes de ce tiers-secteur scientifique et des professionnels de la recherche » (ibid). Ces nouvelles formes de recherche sont en fait bâties selon l'auteur comme des recherches « menées en partenariat entre des chercheurs et des membres d'associations ou d'organisation non gouvernementales » (ibid). Le Crosnier cite ainsi le pédagogue brésilien Paulo Freire pour qui les savoirs et les connaissances existant chez les citoyens « doivent servir de base à leur éducation » (ibid).

« La recherche viendrait « de la rencontre entre les besoins et les méthodes de ce tiers-secteur scientifique et des professionnels de la recherche »

De même, on retrouve dans les travaux du philosophe et psychologue américain John Dewey, cette idée de relier la science à la pratique, c'est à dire à favoriser le développement des connaissances scientifiques auprès des citoyens intéressés par ces spécificités. Egalement, et pour ce qui est de l'amateur et de son rapport à la science, Hervé Le Crosnier expose l'idée que dans les sciences qui font appels à l'observation, les amateurs « participent de plus en plus à des projets pilotés par des institutions scientifiques » (ibid). Les pratiques abordées sont assez variées comme par exemple la réalisation d'enquête de terrain, la captation de données avec des appareils numériques qu'ils ont à leurs dispositions. L'exemple cité par l'auteur est celui du « programme Vigie Nature » (ibid). Il s'agit d'un programme piloté par le Museum National d'Histoire Naturelle de Paris qui met à disposition de chacun, des protocoles de recherche à la fois simples mais également rigoureux, en permettant ainsi pour les individus de contribuer à des travaux de recherche autour de la biodiversité. La population d'observateurs volontaires ou d'amateurs participent ainsi, comme l'explique l'auteur, à « l'amélioration des connaissances sur la biodiversité ordinaire » (ibid) notamment dans le cadre de changements et de transformations majeurs sur la planète. Cependant, il existerait une pratique en opposition avec celle de la recherche participative baptisée « recherche hélicoptère » (ibid). Cette pratique aurait comme caractéristique de conduire des programmes de recherches participatifs mais en utilisant les citoyens comme main d'œuvre pour l'obtention et la récolte des données, c'est à dire sans les incorporer dans l'émission des hypothèses. Cette pratique comme l'expose Hervé Le Crosnier pourrait être renforcée dans la recherche avec l'émission des « big data » (ibid) et de traces citoyennes via leurs appareils connectés.

C. L'amateur comme figure de l'apprentissage en communauté.

L'amateur prit dans son ensemble s'illustre aussi bien dans des disciplines artistiques, culturelles que sportives. Mais s'il se définit comme un passionné, un amateur engagé dans des formes d'activités singulières, et de manière individuelle, il peut être aussi être amené à pratiquer en collectif notamment dans les « communautés

numériques » (Delamotte, 2007, p 1). En effet, la diffusion de l'Internet et des outils numériques a favorisé depuis les années 1990 l'émergence de collectifs impliqués à grande échelle. Comme l'introduit le chercheur, « la communication communautaire est désormais installée parmi nous dans notre vie » (ibid). Ce constat amène l'idée qu'il existerait des communautés d'amateurs réunis en collectifs et dont l'acquisition de connaissances et de compétences pourraient être favorisée par l'accès aux dispositifs numériques et encourager dès lors de nouvelles manières d'apprendre, c'est à dire de nouvelles manières d'appréhender la réalité et à ses représentations, accentué par la pratique du livre, qui comme le souligne l'auteur « a encore de beaux jours » (ibid) mais surtout et également par l'utilisation de l'Internet.

Pris dans cette dynamique, il apparaît aussi que l'apprentissage constitue une activité à part entière depuis « la forme scolaire » (ibid) qui transmet des savoirs, mais également « des représentations, des attitudes, des valeurs » (ibid) qui se traduisent généralement l'idée du « métier d'élève » (ibid). De ces valeurs et attitudes, émergent alors des orientations organisationnelles et qui peuvent s'illustrer par « les communautés d'apprentissages » (ibid) avec l'existence de stratégies spécifiques des acteurs, ici dans notre cas, celle des amateurs. Car comme l'indique Eric Delamotte, sur Internet fleurit de nombreuses communautés qui rassemblent des passionnés à la fois autour d'une passion en commun comme « le vélo, la religion, la politique » (ibid) mais également, comme une « identité partagée (sexe, ethnie, mode de vie) » (ibid). Ces groupes de petites tailles, sont habités par des affinités spécifiques par des émotions qu'ils partagent et en mettant par exemple à contribution leurs modes d'existences, leurs connaissances et leurs savoir-faire, et cultivant ainsi une certaine passion et une pratique du jeu dans leurs existences. Concernant ce rapport aux contributions effectives, Delamotte expose que dans le processus de création de ces communautés, sont apparus « trois cercles d'acteurs différents » (ibid). En effet, il est question d'un premier cercle d'innovateur, ou initiateur, d'un deuxième cercle, celui des contributeurs ou visiteurs, puis d'un troisième cercle correspondant aux réformateurs qui selon le chercheur « s'impliquent dans la régulation et la pérennisation des communautés » (ibid).

Egalement, l'auteur rappelle que les différentes caractéristiques des communautés de marque ou de tribus ont été analysées par deux chercheurs : O'Guinn et Muniz, qui vise à cerner et à identifier par exemple la consommation qu'ont les individus ensemble. Ces communautés auraient ainsi selon leurs auteurs des logiques d'initiation avec leurs rites, et une certaine adoration pour un idéal, représenté par celui de la marque. Egalement et comme le démontre Eric Delamotte dans ces travaux, à propos de la structure de la communauté et qui lui confère une certaine valeur, « c'est l'intensité de sa structure sociale selon le fait qu'elle soit dense ou bien relâchée » (ibid), autrement dit que la participation à la communauté, constitue son « indice de fiabilité » (ibid). Il est alors question de mesurer les degrés de participation avec les membres plutôt novices, et ceux plus confirmés. De même, apparaît dans les catégories de participants membre de la communauté la distinction entre la population de « lurkers (rôdeurs ou observateurs passifs) et posters (membres de la communauté participant à l'élaboration des contenus en envoyant périodiquement leurs contributions » (ibid). De plus, concernant la dynamique de l'Internet, et comme le rappelle l'auteur, « la coopération entre pairs devient un aspect majeur des apprentissages » (ibid). En effet, la question du partage des connaissances n'est plus conçue comme un élément de travers qui perturberait la connaissance, mais selon l'auteur comme « un moyen de l'augmenter » (ibid). Par les communautés d'apprentissages, les individus délaisseraient le modèle de société basé sur l'individualisme pour s'orienter vers des conduites davantage collectives. En définitif, l'auteur conclue son propos sur le fait que par le biais des communautés numériques, les figures d'amateurs investies par et pour des activités de connaissances en s'engageant dans de « véritable « enquête » pour en devenir des quasi-experts » (Callon, et al, 2001) et porte une réflexion sur le fait qu'à travers les nouvelles pratiques de consommations à la fois de culture mais également de connaissances, les individus deviendraient ainsi des « « amateurs » actifs » (ibid) orientant ainsi les acteurs de la formation et de l'enseignement vers une compréhension didactique plus affinée pour cette culture de l'amateur en devenir.

« la coopération entre pairs devient un aspect majeur des apprentissages »

D. Entre autonomie de soi et interactivité par le numérique

La figure de l'amateur repose sur une passion et une motivation hors du commun qui le destine à pratiquer une activité généralement hors du temps de travail. Comme l'introduit le sociologue Lionel Arnaud, si la société connaît depuis les années 1970 une forme de crise sociale et éducative, elle amène les individus à retrouver « une revalorisation des arts de faire et des savoirs enfouis, méconnus, marginalisés » (Arnaud, 2018). En marge du contexte institutionnel et de l'apprentissage formel, certains individus, des amateurs bricoleraient avec de nouvelles formes de savoirs et mettraient en relation « des savoirs dispersés » (ibid.). En effet, et en considérant l'existence des activités artistiques et culturelles exercées à l'extérieur de la sphère formelle c'est à dire scolaire et professionnelle, les pratiques amateurs seraient renforcées notamment depuis l'arrivée de l'informatique et de l'Internet qui comme le souligne le chercheur « favorisent l'émergence d'un nouveau type d'amateur qui a acquis des savoirs et des savoir-faire qui lui permettent de rivaliser avec les experts » (ibid.). A travers la diffusion de la micro-informatique dans les sphères privées, les amateurs développeraient ainsi de nouvelles pratiques de faire de l'art à la fois dans « les domaines de l'écriture, de la musique, ou des arts graphiques » (ibid) et en lien avec une augmentation du capital culturel, et du temps de loisir amenant ainsi les théoriciens de la pratique à proposer le concept de « pro-ams », c'est à dire un individu disposant de compétences quasi-professionnelles et d'une pratique investie en tant qu'amateur. Comme le souligne Lionel Arnaud, avec Internet l'accès à la connaissance a progressé et les différents pratiques amateurs avec. Les exemples pris pour souligner cette progression ne désemploient pas. La multiplication des blogs en ligne, l'auto publication de livres, les pratiques vidéos, de musiques, et les tutoriels, la photographie, et le développement des sites collaboratifs comme l'expose le sociologue constitueraient une nouvelle rupture dans la manière dont les individus créent et diffusent, comme le qualifie le chercheur, « des objets culturels » (ibid), et suscitant dans la pratique un certain attrait pour l'autonomie. Pour autant, la capacité à maîtriser les nouvelles technologies peut être discutée. En

effet, il semblerait que les utilisateurs de ces technologies disposent de compétences certes propres à leurs utilisations, mais basées avant tout sur des « modes de vies (lifestyle skills)» (ibid) comme le fait de pouvoir télécharger, écrire des messages, jouer à des jeux vidéos, voire regarder des vidéos. En fait, comme l'explique le sociologue, le développement des industries culturelles ne transformerait pas vraiment les « logiques de distinction sociale » (ibid). Mais concernant l'autonomie des individus et la manière dont ils s'émanciperaient dans la société, il semble que c'est par l'utilisation des nouvelles technologies en considérant un contexte culturel spécifique que la pratique autodidacte légitimerait « l'autoproduction de compétences et offrirait aux individus un potentiel d'émancipation très puissant » (ibid).

Du côté de la sphère culturelle, la chercheuse Cécile Méadel, observe que le numérique offre plusieurs possibilités notamment dans les rapports entre les auteurs et leurs publics. En effet, l'exemple situé dans ses travaux est celui de la figure de l'auteur et de ses activités avec en perspective la relation qu'il peut tenir avec ses différents publics. En fait, il ne s'agit pas ici de mettre en perspective la place de l'auteur et de toute sa dimension éditoriale, et de publication mais de considérer, comme l'expose Cécile Méadel que le numérique offre une relation plus directe entre le créateur et le public avec comme effet par exemple la création d'un blog par un « groupe d'amateurs » (Méadel, 2012). Par ailleurs, ce que la chercheuse observe dans la manière dont le numérique participe à l'essor des pratiques amateurs, est aussi le fait que, en plus de la pratique de la musique qui connaît à travers le numérique un développement important, les pratiques d'écritures amateurs connaissent également un certain attrait mobilisant chez les usagers et comme l'expose la chercheuse : « des lieux d'échanges » (ibid) que sont les « chats, blogs, forums, réseaux sociaux » (ibid) tout en se demandant si finalement, la figure de l'amateur changeante par le numérique apporterait une nouvelle dimension aux pratiques d'écriture et suscitant de l'interactivité et de la familiarité auprès des publics lecteurs. Mais ce qui apparaît comme un élément pertinent dans le cadre du rapport entre amateurs et numérique est

l'existence de « contenus auto-édités » (ibid), c'est à dire la présence de plateformes qui permettent aux amateurs de publier leurs contenus indépendamment des intermédiaires. Sept domaines sont cités par Cécile Méadel : « la musique, la vidéo, l'information, la photo, les jeux et les communautés en ligne, les encyclopédies et les logiciels » (ibid), et il existerait également des plateformes de diffusion de romans écrits et publiés par des publics amateurs. Mais cette tendance à la gratuité aurait pour conséquence de transformer le rôle des éditeurs et des libraires. Il faudrait : « trouver de nouvelles modalités permettant de fixer le prix du livre, de tous les livres, papier ou numériques » (ibid).

Du côté des amateurs qui utilisent le numérique et les technologies de numérisation, les travaux du sociologue François Ribac sur le sujet sont assez pertinents. En effet, à partir d'une étude de terrain portant sur les relations entre des jeunes musiciens de musiques populaires, il expose le fait que d'après ces observations, les modes d'appropriations de ces outils envisagent « le numérique sans sa composante analogique » (Ribac, 2012), c'est à dire qu'il existerait encore des procédés de compositions et de fabrication de la musique reposant sur des éléments analogiques avant d'être produits par l'intermédiaire de ressources et d'outils numériques et qui définissent selon lui « de nouveaux cadres matériels et cognitifs, de nouveaux territoires de circulation, de nouvelles émotions, de nouvelles sociabilités » (ibid). En effet, il ne faut pas perdre de vue que derrière l'existence de l'arsenal numérique, subsiste encore une dimension analogique pour produire et créer des contenus, qu'ils soient textuels, musicaux ou bien encore vidéos.

Enfin, une autre chercheuse propose de considérer le développement des plateformes participatives sur Internet et de leurs conséquences auprès des publics. Francesca Musiani a réalisé un compte rendu d'un colloque intitulé: « La participation des amateurs dans l'univers numérique » qui s'est déroulé en mars 2011 au lieu de la Cantine à Paris. Comme l'expose la chercheuse, cette prolifération d'environnements dans la société à travers le réseau de l'Internet : « suscite une implication toujours plus grande des amateurs dans la production ou la réappropriation de

contenus médiatiques qui circulent et s'échangent sur le web (textes, photos, vidéos, fichiers musicaux, logiciels, etc.) » (Musiani, 2011). Cette implication des amateurs dans la mise en forme de contenu repose sur l'idée que l'amateur est avant tout une figure passionnée et qui occupe de manière conséquente une part de sa vie hors de son temps de travail, c'est à dire sur son activité de temps libre, et préfère avant tout la recherche d'une reconnaissance dite « symbolique » (ibid) plus qu'« une rétribution monétaire » (ibid). Les principaux intervenants présents à ce colloque et cités par la chercheuse sont les suivants : Antoine Hennion, Patrice Flichy, Olivier Donnat, Dominique Cardon, Serge Proulx. Plusieurs interventions misent sur le fait que les analyses des publics amateurs en lien avec le numérique reposent sur des cadres théoriques davantage pragmatiques plus que sur le cadre de la réception et de la consommation c'est à dire en insistant sur l'analyse des « phénomènes de coproduction » (ibid). De même, la distinction entre amateur et amateur numérique, comme l'expose Patrice Flichy concerne le fait que l'amateur numérique peut disposer d'un « public de ses actions » (ibid) notamment par la présence de supports et de canaux de diffusion, et que son apprentissage se base principalement sur l'autodidactie acquise par l'expérience. Egalement, les supports numériques favorisant la diffusion de contenus concernent l'existence comme le cite la chercheuse de plusieurs modèles de blogs comme par exemple : « le carnet personnel, le club, l'élite, la métaréflexion » (ibid). On perçoit donc à ce stade de la recherche, l'existence d'une pluralité de supports disposant les usagers d'outils numériques à publier leurs contenus pour partager leurs passions et leurs savoirs à d'autres individus et gagner alors en reconnaissance symbolique plus que monétaire.

E. Le numérique et le collaboratif

Le numérique est un outil qui selon plusieurs chercheurs à l'avantage de constituer un dispositif de travail collaboratif et de partage de connaissances. Les travaux de Michel Gensollen porte sur la manière dont les communautés en ligne utilisent et s'approprient les technologies numériques à travers une mise en réseau de l'informatique dans le « domaine des industries de la culture » (Gensollen,2006). En effet,

après avoir introduit sur le fait que les TIC transforment la société de manière rapide, le chercheur propose une analyse des pratiques collaboratives en ligne reposant sur deux types de communautés que sont les : « communautés d'échanges de fichiers, ou communautés d'entraide à la bonne franquette » (ibid) et « les communautés d'expérience ». Le chercheur conclut son analyse sur le sujet en considérant par un exemple des communautés en ligne, que plusieurs évolutions se réaliseront à l'avenir. La première est celle de l'évolution de la notion d'auteur, la deuxième est celle qui met en perspective que l'œuvre subit également une évolution et qu'elle peut être améliorée comme l'est par exemple un résultat scientifique. La troisième évolution qu'il propose de discuter est celle qui repose sur la participation de plusieurs contributeurs. La quatrième concerne l'éclatement des fonctions de créations avec des auteurs identifiés comme des amateurs éclairés, et enfin la cinquième est celle du financement c'est à dire de moyens mis en œuvre pour financer « l'acculturation et l'apprentissage » (ibid) des individus. Egalement, le travail de Sylvie Octobre sur le sujet de la figure amateur et de sa relation au numérique permet de saisir toute l'importance de son développement et des différents enjeux qui se dessinent dans la société. Ainsi, l'auteur dégage par exemple que le numérique et les réseaux «valorisent ainsi la figure du jeune amateur » (Octobre, 2016) et de sa « construction identitaire » (ibid) notamment avec la mise en visibilité des goûts et des pratiques associées. La figure de l'amateur en relation avec le numérique reposerait à ce sujet sur « l'immédiateté » (ibid) plus que sur une temporalité élargie et serait transformées dans ses rapports intimes entre l'opposition de la sphère privée et celle publique, et dont l'expression serait aussi marquée par une culture de la conversation plus que du débat. La participation des jeunes amateurs est mise également en discussion valorisant par exemple les pratiques de « l'autonomie » (ibid.). Le jeune choisi alors de consommer ou d'aimer de manière libre. Mais comme le rappelle la chercheuse, « l'amateur donne ainsi l'illusion de s'émanciper des déterminismes sociaux » (ibid) et s'interroge sur la transformation de l'attention en convoquant ici les travaux d'Yves Citton et de Katherine Hayles sur les attentions flottantes, et qui transforme également « la relation de la transmission » (ibid) qui ne semble pas résolu vis à vis du « que transmettre » (ibid).

« le numérique et les réseaux valorisent ainsi la figure du jeune amateur »

F. Entre pratiques amateurs numériques et identité patrimoniale institutionnalisée

Au sujet de la manière dont les pratiques amateurs sont investis par les individus qui recherchent de nouvelles expériences et activités hors de leurs temps de travail, il en existe une qui concerne la photographie amateur et dont les pratiquants s'intéressent aux friches industrielle, constituant par la publication des captations photographiques du patrimoine culturel. A ce sujet, le travail de Sarah Rojon à propos de la publication des captations photographiques de friches industrielles qui dans un contexte de déclin du monde ouvrier, et de transformation des lieux industriels, illustre cette nouvelle forme d'activités où des acteurs humains utilisent du matériel photographique et des « interfaces numériques » (Rojon, 2015) dans le but de partager leurs expériences émotionnelles et sensibles à d'autres. La recherche qu'elle réalise concerne également l'étude des « médiations visuelles numériques » (ibid) avec une approche empirique sur les pratiques dites photographiques amateurs « en milieu urbain post-industriel » (ibid). Il s'agit selon elle d'interroger comment certaines transformations sociotechniques affectent le « paradigme du patrimoine culturel » (ibid). Ce travail se base sur le fait que le développement du web 2.0 a permis de rendre davantage visible un ensemble de pratiques ordinaires ou amateurs. Par ce processus d'informatisation, des dispositifs sociotechniques permettent d'échanger entre individus comme c'est le cas des « blogs, forums, plateforme de partage, réseaux sociaux, wikis » (ibid). Ces environnements participent à la diffusion de connaissances entre publics amateurs notamment par l'offre que constitue Internet avec à la clé la mise en visibilité des passions et des loisirs à grande échelle. La culture numérique offre selon l'auteur des processus d'« individualisation et de coopération » (ibid), et participant aussi pour les êtres humains à se transindividuer, à « se former en transmettant » (ibid), c'est à dire en s'individuant envers les autres. Pour le cas des friches industrielles et de leurs esthétisations par les photographes

amateurs, comme le défend la chercheuse, ce type de production visuelle « se décline en une variété de pratiques culturelles » (ibid) et avec pour conséquence de se distinguer et d'apparaître comme un modèle alternatif d'une « iconographie urbaine conventionnelle » (ibid).

Enfin, en ce qui concerne le rapport entre la figure de l'amateur et le numérique dans le contexte des plateformes contributives, la chercheuse Marta Severo propose dans son travail d'HDR « d'observer comment les rapports entre institutions et amateurs (...) se dessinent dans le cadre de ces nouveaux environnements numériques » (Severo, 2018). L'angle de recherche qu'elle opte dans le cadre de ce travail, repose sur une approche articulant une perspective micro et une perspective méso, agrémentée d'une perspective historique qui permet de contextualiser le rapport entre les institutions et la figure de l'amateur qui utilisent les « plateformes contributives culturelles » (ibid). La définition de ces dispositifs fait écho en partie aux travaux de l'Institut de Recherche et d'Innovation et du philosophe Bernard Stiegler, même s'il existe par exemple comme le souligne la chercheuse d'autres mise en correspondance comme l'avance par exemple le professeur Yves Jeanneret avec l'expression « lieux de culture » (ibid) c'est à dire des environnements dans lesquels des populations de professionnels et d'amateurs « se rencontrent, échangent et se confrontent pour construire un savoir commun autour des objets culturels dont ils sont chargés ou dans lesquels ils se reconnaissent » (ibid). Egalement et comme l'expose la chercheuse, le but de son analyse est de pouvoir conduire un travail généalogique « des rapports entre institutions culturelles et amateurs »(ibid) en vue de comprendre les interactions qui s'établissent dans les environnements numériques que l'auteur définit comme des « plateformes contributives culturelles » (ibid) et en se basant sur deux exemples empiriques que sont : 1 jour 1 poilu qui concerne un inventaire de fiche de soldats morts pour la France durant la 1ère Guerre Mondiale, et le deuxième PciLab centré sur le patrimoine culturel immatériel.

Cette partie visait à rendre compte de plusieurs éléments en lien avec la figure de l'amateur, ses particularités et son rapport à la culture numérique. L'amateur est perçu comme une figure centrale avec ses différents aspects. La partie suivante concerne une mise en discussion de travaux en lien avec l'étude de la co-conception avec l'idée de mettre en lumière les formes d'activités issues de cette pratique et qui permet le développement des plateformes numériques en ligne.

3. La co-conception : collaborer, manager, innover

L'étude propose un cadrage théorique qui articule les plateformes collaboratives et la figure de l'amateur. Une autre orientation est nécessaire pour rendre compte de la manière dont ces dispositifs numériques que constituent les plateformes existent et se développent à l'ère du numérique. Il s'agit du concept de « co-conception ». La pluralité des ressources et des travaux de chercheurs recensés sur cette questions conduit à mieux comprendre la manière dont elle est envisagée à la fois en termes de théories mais également en termes d'empirie avec des approches centrées sur l'activité de co-conception d'un produit socio-technique comme une plateforme contributive culturelle en ligne.

Si la co-conception correspond à une activité qui a pour but de conduire le développement d'un bien ou d'un service innovant, elle vise à impliquer l'utilisateur final dans sa démarche. Avec la révolution numérique, de nombreuses organisations cherchent à servir les utilisateurs ou les clients de manière personnalisée. Avec la co-conception, elles proposent aux usagers de les intégrer directement dans une démarche spécifique les amenant à participer à la création du bien ou du service et à sa production et ce, en étant impliqués tout au long du processus de production.

A. La co-conception comme processus collaboratif

Depuis quelques années, plusieurs travaux de recherches relatifs à la collaboration sont un enjeu important dans le monde entrepreneurial portant sur le développement des produits, des biens et des services. Il peut être question dans ce cas de co-conception qui s'articule avec des méthodes d'ingénierie sociales et techniques et dont les chercheurs documentent leurs pratiques vécues au travers d'expériences conduites sur le terrain. Pour mettre en place ces études, certains chercheurs se réclament d'une clinique de l'activité collaborative (Brassac, 2003) afin de mieux saisir les rapports relationnels existant dans la dynamique de conception d'un artefact en observant les pratiques, le jeu des acteurs qu'ils soient ingénieurs ou concepteurs d'outils. L'idée de cette pratique de l'observation sur le terrain conduit à réfléchir aux situations de co-

conception des outils à travers une activité collaborative qui met en relation un ensemble d'acteurs. En psychologie sociale par exemple, il s'agit de cerner à partir du travail d'un groupe de concepteurs les différentes décisions engagées, et les idées qu'ils produisent à travers une posture pouvant être de type ethnographique, c'est à dire pour cerner au plus près les interactions dans cette activité de co-conception collaborative.

Du côté des participants à la co-conception, certains travaux mettent l'accent sur la participation des communautés d'individus (Dubois et al. 2016) dans une démarche créative. Il s'agit par l'action collective de rassembler différents acteurs en vue de parvenir à la résolution d'enjeux dans les organisations. Ces participants peuvent être à la fois des usagers pour la production d'un bien ou d'un service, mais également des citoyens dans le cadre de certains programmes de politiques publics, ou des individus intéressés par des objectifs mutuels et qui assurent la mise en commun de leurs connaissances et de leurs idées pour la réalisation de l'artefact. Avec la co-conception, les participants issus de différents horizons sont réunis pour concevoir des solutions spécifiques et généralement innovantes à travers la mise en place d'outils et de méthodes issus de pratiques de designers et des milieux créatifs. Ces outils correspondent à des ateliers dans lesquels les concepts sont développés à partir des interactions entre les participants ce qui occasionnent une capacité à travailler ensemble avec des connaissances multiples et à avancer dans le développement de l'objet central.

« Il s'agit par l'action collective de rassembler différents acteurs en vue de parvenir à la résolution d'enjeux dans les organisations »

Également, d'autres travaux mettent l'accent cette fois sur la manière dont les technologies numériques transforment les principes du marketing avec des consommateurs de plus en plus équipés d'outils technologiques. Le travail de Dujarier sur « la coproduction collaborative » (Dujarier, 2014) invite à réfléchir sur les effets du marketing qui devient personnalisé et qui a pour but d'identifier les clients dans un contexte positif de la marque qu'ils apprécient pour mieux

les fidéliser et les satisfaire. Dans ce cas le collaboratif peut s'illustrer par le fait que les clients alimentent des bases de données des entreprises en leurs offrant des informations détaillées sur leurs profils. Dans la conception des produits, le marketing met l'accent sur le fait de faire des individus à la fois des consommateurs mais également des producteurs de produits occasionnant ainsi pour les entreprises de nouveaux silos de ressources originales et d'idées innovantes. En effet, par ces techniques, le consommateur devient un acteur impliqué dans le processus de conception du produit en tant que figure principale.

Si la co-conception peut être une démarche originale pour concevoir un produit ou un service marchand, elle garantit la mise en correspondance d'acteurs qui dans le cadre d'une recherche intervention basée sur l'enquête ou les observations qui développent de nouvelles idées.

Les travaux de Faugère par exemple démontrent que les connaissances d'une pluralité d'acteurs étudiés peuvent participer à la « construction des connaissances scientifiques » (Faugère et al. 2010) en mettant en rapport à la fois le travail des chercheurs mais également ceux des acteurs mobilisés dans les études de cas dans « des situations d'action » (ibid). L'analyse fait mention de l'existence de réseaux sociaux qui mettent en relation des connaissances à la fois scientifiques mais également profanes. Dans ce cas, la production de connaissances scientifiques peut être liées à plusieurs aspects. D'une part elle correspond au recueil des connaissances des acteurs étudiés, d'autre part, elle repose sur une interprétation des données entraînant ainsi l'activité de production des connaissances scientifiques par les chercheurs.

De même, d'autres travaux sur la co-conception sont aussi développés notamment dans le secteur de la santé. En effet, les travaux de Grosjean et al. (2019) questionnent de l'engagement des patients dans le développement des technologies de e-santé, phénomène social croissant à la fois des praticiens de la santé comme des médecins, des chercheurs en sciences sociales, et des développeurs informatiques qui associent leurs connaissances pour développer une technologie avec une implication forte des patients dans le processus de conception de la technologie. Cette implication du patient dans le processus de conception renvoie de fait à le considérer du

point de vue des acteurs de la conception de la technologie comme le partenaire principal dès les premières phases de conception de l'outil. Cette notion d' « engagement du patient » que propose Grosjean et al. n'est pas sans conséquences. En effet, il existerait une nécessité à considérer les patients comme des experts ou encore des designers dans le processus de développement de la technologie en e-santé mais, dont l'engagement ou l'implication ne seraient pas suffisant.

Par ailleurs, si certains travaux font mention de l'implication des acteurs dans le processus de co-conception d'un produit qu'ils soient de santé, scientifique ou en entreprise, la présence de l'Internet et des TIC joue un rôle important par exemple dans « les pratiques collectives » (Henry, 2004) notamment parce qu'il peut être considéré comme un outil à la fois citoyen, associatif, militant et parfois non-marchand, c'est à dire externe à la dynamique capitaliste qui existerait dans d'autres secteurs d'activités comme celui de l'entreprise et du marketing. Enfin, le collaboratif dans la question du processus de co-conception dépend de certains travaux pouvant être qualifiés par exemple de « recherches orientées par la conception (design-based research) » Sanchez et Monod - Ansaldi, (2017). Leurs travaux concernent cette fois-ci le champ de l'éducation en proposant une réflexion sur les rapports entre chercheurs et praticiens avec le partage de ce qu'ils considèrent comme des « praxéologies » (ibid) c'est à dire des éléments liés à un discours référentiel sur leurs pratiques. De même, et du côté de la DBR (design-based research), celle-ci correspond à une méthode qui propose la conduite d'un processus évolutif qui intégrerait des phases de conceptions basées sur l'intervention dans le champ éducatif qu'il s'agit de « dispositifs techno-pédagogiques ou de programmes éducatifs, de leurs mise en œuvre à des niveaux variés » (ibid).

B. Le management de la co-conception et ses dérivés

En rapport avec le management, la co-conception s'illustre également avec des solutions TIC de type « Knowledge Management Project » ou KMP. Comme le présente Barladier et Thomas dans leurs travaux, l'existence de « capacités réseau » (Barladier et Thomas, 2007) vis à vis de ces outils, permet de favoriser des relations sociales dans le cadre du processus de création des connaissances et donc de co-conception. Le concept de « capacités réseau » fait intervenir dans ce cas, l'idée que la création des connaissances dans le champ des organisations correspond principalement à un processus reposant sur la sociabilité avec deux mécanismes fondamentaux que sont « l'échange et la combinaison » (ibid).

En effet, ces rapprochements dans une organisation correspondent à des processus spécifiques et généralement complexes en vue de créer et de matérialiser des connaissances à travers la coordination, le partage et la structuration d'acteurs et reposant sur des outils de gestion des connaissances. En ce sens, le management des organisations reposeraient sur un réseau novateur d'acteurs prenant en compte à la fois les dimensions spatiales mais également technologiques et en vue de créer, comme l'indique les auteurs « des opportunités d'échanges » (ibid) qui mettent en jeu trois aspects que sont : le structurel, le relationnel, et le cognitif, et qui visent à assurer aux acteurs intéressés par le dispositif de gestion des connaissances, l'émergence de nouveaux savoirs et de connaissances pouvant être également collectifs. Bien entendu, et dans l'intérêt de mieux comprendre le management des processus de co-conception, il apparaît une dimension qui peut être aussi de type juridique. En effet, avec les nouveaux modèles organisationnels et managériaux que peuvent être par exemple les « labs » comme les Fablabs, Living Labs, et Open Labs, les analyses de Béjean et Draï sur la dimension juridique (Béjean et Draï, 2017) démontrent qu'il existe des régimes juridiques spécifiques destinés à garantir aux acteurs de l'innovation une protection dans le cadre du « droit de propriété intellectuelle » (ibid). En effet, les propositions d'outils juridiques destinés à partager de la connaissance ont pu être développées depuis quelques années notamment

avec les régimes de propriété intellectuelle de type open source et les licences : Créatives Commons, lesquels se sont appuyés dans un premier temps sur le travail des programmeurs informatiques qui étaient encouragés à partager, distribuer et développer des logiciels dans une culture de la libre conception. Du côté des méthodologies utilisées pour inciter les acteurs et principalement les usagers à participer au processus de co-conception d'un bien, d'un produit ou d'un service, l'arrivée de la révolution numérique participe pour les entreprises à servir les individus de manière plus personnalisée et en les intégrant dans la démarche du marketing. En effet, les travaux de Capelli et Dantas sur le sujet (Capelli et Dantas, 2012) questionnent la manière dont les clients sont intégrés dans la démarche marketing des entreprises en participant par exemple à la production du produit et à sa distribution sur le marché. La relation « clients-entreprises » (ibid) a évolué avec le déploiement du numérique dans la société. Leur recherche sur le sujet fait état d'une mise à disposition d'outils techniques et de méthodologies appropriées pour penser l'implication des clients dans le processus de conception du produit et de « façon individualisée » (ibid). Ils démontrent dans leurs travaux l'intérêt pour que le client participe dans ce processus et en se basant comme l'exposent les auteurs, sur une technique de type « marketing-mix ». Le client devient ainsi un co-producteur et dont sa relation avec l'entreprise se renforce par l'utilisation de l'Internet avec en bout de chaîne une appropriation des produits personnalisés et uniques. Comme l'introduisent à juste titre les chercheurs : « avec l'essor du Web 2.0, le consommateur devient un média à part entière et il peut être amené à élaborer des messages échappant au contrôle de l'entreprise » (ibid). Enfin, sur le plan managérial de l'entreprise, les auteurs soulignent dans leurs travaux que le gestionnaire doit questionner sans cesse les objectifs de l'entreprise que sont : l'innovation avec le développement et l'apport de nouvelles idées, la personnalisation avec les techniques du marketing mix, et enfin, l'expérience client individualisée. Par ailleurs, pour ce qui est du management et de ses différentes dimensions, les travaux de Charue-Duboc et Midler exposent qu'à l'heure de l'innovation fulgurante et globalisée, les entreprises ou firmes sont sujettes à des multiples défis notamment pour le développement des innovations de biens et de services auprès des

individus. La globalisation fait selon les auteurs, appel au développement de talents qui sont «davantage mobiles » (Charue-Duboc et Midler, 2016) et qui impliquent toute une série d'actions pour optimiser au mieux le déploiement des innovations à grande échelle. Les auteurs citent par exemple : le contexte global, l'accélération de l'innovation, la coordination des ressources et répartitions des rôles des filiales, ou encore la mobilisation d'écosystèmes dits créatifs. Partant de ce constat, leurs analyses rendent compte du fait qu'il existerait une articulation entre « l'analyse des besoins des marchés » (ibid) et « la conception technique de produits innovants » (ibid) amenant ainsi les firmes à développer des processus de co-conception spécifiques qui impliquent les utilisateurs comme c'est le cas avec les plateformes de types « open innovation », ou innovation ouverte.

De même, et en terme de gestion et de mise en place du processus de co-conception, les travaux de Fréry (Fréry, 2010) sur le management 2.0 peuvent questionner. En effet, la diffusion du Web dans les entreprises transforme les relations entre les entreprises et les travailleurs et modifient leurs rapports à la réalisation des tâches, avec pour les gestionnaires des réflexions envisagées pour coordonner et organiser l'activité productive de l'entreprise. Ce management 2.0, comme l'expose Fréry concerne plusieurs principes. Il s'agit par exemple pour l'entreprise de faire intervenir un processus d'innovation ouverte. Ce processus vise à aller chercher de nouvelles idées à l'extérieur de son organisation en vue de renforcer et de développer sa productivité. Egalement, l'entreprise doit prendre en compte la co-conception de l'offre du produit, avec des utilisateurs qui exposent davantage leurs besoins, précédent la mise sur le marché de la technologie, du bien ou du service innovant attendu. Enfin, l'entreprise doit être sensibilisée à l'existence d'acteurs de plus en plus autonomes à la fois en terme de compétences mais également en terme de connaissances et de savoir-faire, occasionnant de fait, de nouvelles manières de penser le management des travailleurs, lesquels s'éloignent du salariat, et de l'utilisateur impliqué pour le développement du bien ou du service et en misant sur « l'application de technologies collaboratives issues du web 2.0 » (ibid). Enfin, et concernant les techniques de management de co-conception, des dispositifs de types Living Lab peuvent être utilisés pour assurer le

développement des produits ou des services par les organisations. Comme l'indique Voilmy dans son travail portant sur les « Living Labs » (Voilmy, 2016), ces laboratoires vivants ont été créés en vue de renforcer les processus de développement des TIC centrés sur les utilisateurs. Ces dispositifs, ou ces démarches innovantes visent par exemple à « impliquer des usagers dans la conception de futurs outils technologiques et de services » (ibid). Cette démarche comme l'expose Voilmy permet de penser l'action relationnelle entre l'homme et la machine à la fois dans son environnement mais également dans « son contexte d'usage » (ibid).

C. L'innovation, pilier central de la co-conception.

Le processus de co-conception dans une organisation apparaît comme une méthode spécifique de production d'un produit ou d'un service, et qui depuis Internet a connu une certaine évolution. En effet, comme l'indique Emile Gayoso dans ses travaux, des formes de collaborations nouvelles mettant en rapport « *les entreprises et les usagers des nouvelles technologies d'information et de communication* » (Gayoso, 2015) ont vu le jour.

En terme de création d'innovation, les entreprises deviennent de plus en plus convaincues que les usagers peuvent générer de la valeur sans être pour autant des professionnels, des experts, c'est à dire des amateurs. Pour ce faire, les entreprises inscrites dans une culture du web 2.0 proposent des sites Internet, des plateformes innovantes, sur lesquels il est possible de collaborer. Ces outils concernent des formes d'innovations en terme de captation de l'utilisateur, qui peut désormais s'inscrire et devenir un membre à part entière de l'identité de l'entreprise. Plusieurs concepts sont associés à ces nouvelles méthodes d'innovation. Comme l'indique le chercheur, il peut être question pour les entreprises : « *d'innovation ouverte, de co-création, de démocratisation de l'innovation, de crowdsourcing, de wikiponomie* » (ibid).

Du côté de l'innovation et de ses effets sur le plan territorial, les travaux de Laousse et Hooge sur la question des communautés d'innovation sont intéressants. En effet, les auteurs proposent dans leurs études, une analyse de dispositifs comme « *modèle territorial d'innovation* » (Laousse et Hooge, 2018). L'innovation peut être employée

ainsi à une autre échelle, que celle d'un produit en s'orientant vers le développement d'un service et ce, au niveau du territoire. Des projets comme l'innovation dans les transports peuvent être développés, projets qui impliquent une mise en rapport entre un nombre d'acteurs locaux du territoire afin de développer en collaboration des projets de développement territorial. Comme l'indique Laousse et Hooge, l'innovation peut traduire de nouvelles formes de liens sociaux entre les individus en vue de mobiliser « *la créativité* » (ibid) des collaborateurs. De même, en terme de théorie de l'innovation, les auteurs indiquent que la théorie C-K peut servir au développement d'ateliers de type collaboratifs dans le cadre par exemple de stratégies d'innovation de rupture structurées à la fois dans le milieu agricole, dans celui des transports et dans le milieu industriel.

Sur le plan des méthodes d'innovation engagées, les travaux de Le Bœuf éclairent également sur la manière dont les innovations sociales peuvent se mettre en place, méthodes issues de pratiques de designers. La démarche d'innovation reposerait alors sur « *trois types d'actions* » (Le Bœuf, 2015) : l'identification du problème et des ressources sociales, la proposition d'un modèle organisationnel et économique visant à valoriser les ressources et la communication entre les initiatives en vue d'une cohérence de la réalisation du projet. Toujours sur le plan de l'innovation sociale, les travaux de Jean-Baptiste Le Corf amènent à réfléchir sur les potentialités des technologies dans le contexte de l'innovation sociale en proposant une analyse fine de l'intérêt des chercheurs pour les plateformes de types collaboratives numériques, lesquelles sont développées en vue de mutualiser des savoirs et de proposer des « *usages contributifs territorialisés* » (Le Corf, 2012).

Enfin, en terme d'innovation et de ses spécificités, les travaux de Loilier et Tellier, (Loilier et Tellier, 2016) exposent le concept de l'innovation ouverte ou « *open innovation* », concept popularisé par Henry Chesbrough dans les années 2000, avec comme particularité de correspondre dans le milieu de l'entreprise à une collaboration entre deux organisations afin d'ouvrir le processus d'innovation interne et de modifier les aspects du secteur de la Recherche et du Développement.

Cette partie traitait des questions de co-conceptions et de ses modalités organisationnelles et communicationnelles. Nous avons souligné qu'il existait des rapprochements en l'activité de conception et l'innovation pour les organisations avec la présence de communautés d'innovation. Cette spécificité nous amène à questionner du rapprochement entre ces communautés et la participation des amateurs dans le processus de développement des plateformes contributives culturelles. Les premiers apports théoriques recensés pour ce pré-rapport conduisent à interroger si les amateurs seraient impliqués totalement dans les projets de développements des plateformes ou au contraire, si leurs participations seraient davantage restreintes. Pour articuler ces trois niveaux que sont les plateformes, les usagers amateurs et les concepteurs, nous allons présenter à présenter l'importance d'un cadrage épistémologique info-communicationnel pouvant servir de grille de lecture pour étudier les aspects des plateformes contributives culturelles en ligne et correspondant sur le plan conceptuel à des « *dispositifs socio-techniques numériques* ».

Deuxième partie : Eléments de cadrage épistémologique

Le contexte de la recherche centrée sur l'étude des plateformes collaboratives culturelles en ligne amène à concevoir une grille de lecture scientifique détaillée et générique pouvant être dupliquée par la communauté scientifique des SIC. Il s'agit de traduire comment un objet (ou dispositif) info-communicationnel tel que celui des plateformes contributives culturelles se diffuse dans la société en considérant l'implication des concepteurs pour sa réalisation jusqu'à son appropriation auprès des populations d'utilisateurs.

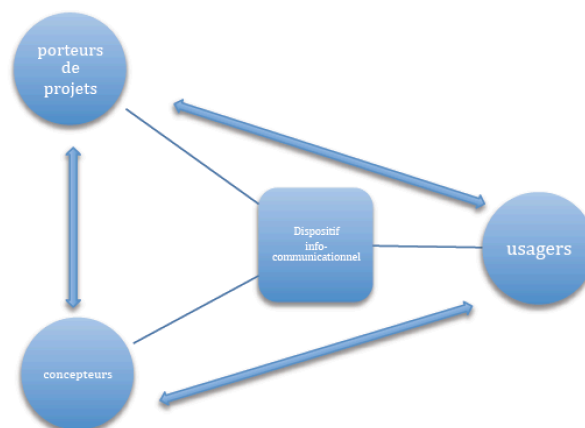
L'étude admet comme objectifs de comprendre les différents rapports ou les relations socio-techniques existantes pour cet objet de recherche qui impliquent des acteurs intéressés par ce phénomène au carrefour de plusieurs problématiques et thématiques existantes. Pour faciliter la lecture de ce document, le choix d'une question de recherche est proposée afin de guider cette représentation de ce que nous proposons comme étant une proposition de cadrage épistémologique qu'est « la transmission socio-technique », envisagée pour mieux cerner l'objet de recherche et issue de réflexions autour de l'existence de dispositifs info-communicationnel que constituent les plateformes collaboratives.

Cette question est la suivante : « *Qu'entendons-nous par « la logique de transmission socio-technique » qui intègre le dispositif info-communicationnel comme boîte noire centrale en tenant compte de ses particularités de production chez les acteurs de l'organisation et de sa réception auprès des populations d'acteurs utilisateurs intéressés par les particularités du dispositif existant ?* »

Si l'on s'intéresse de près à cette articulation entre d'une part, un construit social puis d'autre part un construit technique, c'est à dire entre la présence de relations et réseaux d'acteurs qui participent au développement d'un objet technique, qualifié de dispositif, mais également à sa réception par d'autres acteurs, les utilisateurs, nous pouvons observer dans un premier temps qu'il existerait une forme de transmission socio-technique faite d'un continuum de flux « info-communicationnels » et basée sur la réciprocité

et l'échange d'informations entre les différents acteurs concernés : porteurs de projets, concepteurs et utilisateurs. En effet, cette logique de transmission reposerait sur un structure initiale depuis l'émergence de l'idée d'un projet supporté par un ensemble de briques de connaissances et également par des moyens techniques mis à disposition chez des collectifs d'acteurs qui participent à sa réalisation concrète, et qui aurait comme finalité, ou comme aboutissement, une réception sociale et technique par un autre ensemble d'acteurs, des utilisateurs qui utiliseraient le dispositif à des fins particulières. Ces acteurs de la réception (ou utilisateurs) seraient ainsi disposés à utiliser l'objet conçu et matériellement structuré, le dispositif, comme un artefact info-communicationnel et par lequel ils apporteraient de nouvelles informations, de nouvelles connaissances destinées à enrichir en retour leurs représentations et leurs rapports au réel.

Cette logique de transmission socio-technique, en rayon, est représentée par le schéma suivant :



1. Schéma en rayon de « la logique de transmission socio-technique ». Lorre B. 2020

Cette logique conduirait ainsi à réfléchir à plusieurs niveaux de structuration nécessaires pour comprendre la manière dont un dispositif info-communicationnel comme « boîte noire » s'organise dans le temps et dans l'espace et modifie les perceptions des acteurs, à la fois chez les concepteurs, chez les porteurs de projets, et les utilisateurs, notamment parce qu'elle induit une évolution de l'appréhension du réel chez les initiateurs porteurs de projets qui travaillent

avec les concepteurs et en étant à l'écoute des usagers du dispositif, qui participent à sa conceptualisation, que pour une nouvelle forme d'engagement des usagers qui cherchent potentiellement à partager de la connaissance et à disposer de formes de reconnaissances auprès de leurs pairs ou de la communauté à laquelle ils appartiennent.

Les éléments de cadrage qualifiés d'épistémologie info-communicationnelle et qui structurent un support générique et scientifique pouvant être reproduit sur différents cas d'études intéressés par les problématiques autour du numérique chez les chercheurs en SIC, reposeraient sur trois grandes thématiques que nous proposons dans ce document : les modalités de la conception ou modèle SCOT, la boîte noire ou dispositif info-communicationnel, et les spécificités de la réception avec la sociologie des usages. Ces niveaux (ou strates de représentations) apportent au lecteur une sorte d'« outil » scientifique ou de « grille de lecture » intégrant des discussions d'un ensemble de théories déjà préexistantes pour identifier comment un objet social et technique que constitue le dispositif info-communicationnel peut transformer le rapport à la réalité, traduisant des questionnements aussi bien du côté des porteurs de projets, que des récepteurs, notamment à une époque, où nous semble-t-il, l'implication et la participation des acteurs sont synonymes d'innovation.

Aussi, nous évoquerons dans un premier temps, les modalités de la conception d'un dispositif sociotechnique conformément au modèle SCOT, nous verrons dans la continuité l'existence des particularités de la boîte noire définie comme un « dispositif info-communicationnel ». Enfin, nous présenterons les « spécificités de la réception » à travers les théories de la sociologie des usages, laquelle permet d'identifier les aspects de réception d'un dispositif socio-technique et qui intéresse sur ces questions de nombreux acteurs à la fois de la recherche, de l'innovation mais également des organisations.

1. Les modalités de la conception : le modèle SCOT

Le modèle de la conception dit SCOT pour « Social Construction of Technological Systems » en français « Construction sociale des technologies » mérite d'être exposé pour soutenir

cette grille de lecture notamment parce qu'il permet de mieux comprendre la manière dont un objet ou dispositif sociotechnique se matérialise dans la réalité à travers tout un ensemble de relations et d'interdépendances sociales et techniques et ce qu'il en ressort en terme d'effets et de résultats auprès de différentes grappes d'usagers qui peuvent l'utiliser. Ce modèle de conception est aussi original en ce sens qu'il rompt avec les tendances à concevoir l'existence d'un déterminisme technique qui pouvait avoir lieu dans des analyses antérieures pour se focaliser précisément et présentement sur les modalités de diffusion d'une technologie dans la société.

Pour autant, et avant d'approfondir les particularités de ce cadre conceptuel original, il est intéressant de rappeler que l'introduction à ce modèle se base sur une mise en perspective d'une autre approche issue de l'Ecole des Mines et développée dans les années 1990 au Centre de Sociologie de l'Innovation (Akrich, 1990) notamment à partir de réflexions portant sur la sociologie des techniques et la compréhension du phénomène de construction des technologies et qui fait appel à deux orientations : ou bien le chercheur réalise un suivi des objets techniques à travers leurs traces, ou bien il s'intéresse au sens des objets en prenant en considération ce qui gravite autour et en les considérant à juste titre comme des boîtes noires. En effet, ces deux orientations permettent de guider les pratiques du chercheur pour mieux cerner l'innovation technique et rendre compte d'une particularité de compréhension de celle-ci en se basant sur un outil déterminant que constitue l'étude descriptive de l'objet par le scénario ou le script. Sur ce plan, les travaux de Madeleine Akrich, sociologue du Centre de Sociologie de l'Innovation de l'Ecole des Mines témoignent d'une tentative de « jeter une passerelle » (Akrich, 1990) entre ces deux orientations en démontrant à la fois ce qui constitue l'objet et les acteurs, l'existence d'artefacts et leurs significations et ce qu'elle définit comme une « sémiotique des objets techniques ». Le propos est de décrire le dispositif technique à travers un scénario, qu'elle qualifie de script et articulant des espaces, des rôles ainsi que des règles qui interagissent entre différents acteurs à la fois humains et non-humains, reprenant ici les bases de la théorie de l'acteur-réseau liée au Centre de Sociologie de l'Innovation (Akrich, 1987, Latour, 1990).

Ce scénario (ou script) permet de saisir de manière tout à fait pertinente comment un objet ou dispositif technique se structure à la fois depuis son origine de conceptualisation à travers une multiplicité d'échanges communicationnels dans l'organisation, jusqu'à sa réception c'est à dire son arrivée sur le marché et auprès des usagers intéressés par le dispositif. Pour cette approche, celle-ci se veut principalement « descriptive » et « micro-sociale » et se fonde sur l'analyse d'une documentation en lien avec l'objet jusqu'à l'étude de son environnement et de son réseau d'acteurs en prenant en considération également les interactions existantes auprès des usagers. En effet, les questions de fonctions et de compétences de l'utilisateur finale nécessaire pour se servir de l'objet ou du dispositif font également partie des particularités de l'approche. En considérant la notion d'acteurs comme élément distinctif pour l'analyse de l'objet ou du dispositif socio-technique, il s'agit de considérer la représentation d'une conceptualisation généralisée et appropriée qui admet des relations socio-techniques et qui gravitent autour du dispositif socio-technique, qui le structure, et qui favorise de fait une plus grande maîtrise des correspondances entre les différents acteurs existant. De fait, et pour la figure de l'utilisateur, il ne s'agirait plus d'un individu passif qui absorberait le dispositif, mais d'un acteur humain, au sens où, celui-ci demeure actif et engagé dans l'utilisation du dispositif socio-technique existant.

L'acteur dans ce cas peut appartenir à différents réseaux socio-techniques, puisque centré dans des milieux constitutifs et constituants variés et propre à une réalité environnante. Dans ce cas, l'acteur disposerait de compétences, et d'habiletés pratiques qui le placeraient, en quelque sorte, dans une certaine réalité faite de nombreuses variations et propice à l'utilisation d'un ou de plusieurs objets techniques. L'objet technique présenté comme : un acteur non-humain, mais conçu spécifiquement par des acteurs humains servirait alors de dispositif intermédiaire qui façonnerait des correspondances, des relations entre les initiateurs de l'objet et les acteurs récepteurs dans un système potentiellement ouvert et variable.

A partir de ce constat, et de manière plus approfondie, le cadre méthodologique pouvant

être nécessaire à l'utilisation d'une approche plus pertinente, peut suggérer de prendre en compte les travaux de Jan Baetens (Baetens, 2009), qui exposent que l'approche SCOT considère qu'il existe des facteurs spécifiques et socio-culturels qui seraient déterminants pour le développement de la technologie. Comme l'indique l'auteur : « les enjeux, la forme, l'usage d'une innovation technologique font l'objet d'une négociation » (ibid, 2009).

Cette négociation implique de nombreux acteurs sociaux qui s'approprient la technologie au dernier instant. En effet, la particularité de cette approche repose sur un « principe de symétrie » qui supposerait que les rapports étudiés entre la société et le fait technologique questionnent la manière dont des inventions ou des innovations s'imposent ou ne s'imposent pas. A travers cette forme de constructivisme social, l'enquête à conduire par le chercheur pour comprendre les mécanismes de construction de l'objet technologique, par exemple, auprès des acteurs de l'innovation inviterait à vérifier des hypothèses formulées au préalable en considérant le propre des interactions sociales et techniques existantes et à travers tout un jeu d'acteurs qui se démarquerait de communautés spécifiques isolées d'autres collectifs d'acteurs. Ainsi les formes d'interdépendances entre l'ensemble des acteurs qui participent au développement de l'objet technologique seraient ainsi à prendre en considération. Egalement, et pour ce qui est de la manière dont l'approche SCOT permet d'analyser l'objet technologique, Baetens introduit différents concepts clés destinés à cadrer cette approche d'un point de vue méthodologique :

- Les « *Groupes sociaux pertinents* » : c'est à dire un concept qui correspond aux communautés identifiables qui jouent un certain rôle dans le vécu social de l'objet technologique (les acteurs de la conception et les usagers en sont un exemple).

- La « *Flexibilité interprétative* » il s'agit de l'évolution de l'objet à la fois en terme de forme mais également d'usages (par exemple, le téléphone portable qui à la base devait servir de moyen de communication unilatérale).

- La « *Clôture / stabilisation* ». Il s'agit dans ce cas de la transformation de l'objet qui repose sur les actions des groupes sociaux pertinents. C'est le cas par exemple de nouvelles fonctions accordées avec le téléphone mobile.

- Le « *Contexte* » il s'agit des facteurs sociaux externes qui participent à l'évolution et à la transformation de l'objet technique, comme l'économie et les modes de vie des acteurs.

- Le « *Cadre technologique* » : qui concerne dans ce cas l'ensemble des connaissances technologiques existantes et disponibles dans un groupe pertinent à un moment donné et qui peut correspondre dans ce cas à un certain régime de croyance.

Egalement, l'approche SCOT reposerait sur l'idée qu'une invention ou un objet technologique innovant qui a du succès est intrinsèquement lié à ses qualités mais relève aussi, et surtout, des possibilités qu'ont les publics à l'adopter. De fait, ce constat amène à la démonstration suivante que ce qui peut faire le succès ou la réussite d'une invention (ou d'un objet ou dispositif technologique) dans la société est son utilisation, c'est à dire son acceptation sociale par les différentes populations d'acteurs intéressés par l'objet.

Par ailleurs, l'approche SCOT correspond selon Bijker et al. à un « modèle multi-directionnel » (en anglais « multidirectional model ») (Bijker, 1987) qui s'oppose au modèle standard et linéaire de l'innovation, lequel met en rapport plusieurs phases développement et de diffusion d'un produit : 1. Recherche basique 2. Recherche appliquée, etc. jusqu'à 5. Sa production puis 6. Son usage. Contrairement au modèle linéaire de diffusion d'une innovation ou d'une invention, l'approche SCOT fait apparaître la participation des groupes sociaux et des relations existantes avec l'objet technique (ou artefact) et peut se traduire comme une approche sociale et constructiviste nécessitant pour mieux comprendre son cheminement de production, de réalisation et de réception, des études de cas principalement empiriques. Comme l'explique par ailleurs Doray (Doray, 2015), l'approche SCOT vise clairement à considérer l'objet technologique comme une sorte de boîte noire destinée à être explorée. Cette exploration repose dans ce cas sur l'intérêt principal de comprendre comment le social participe à son

développement et à sa diffusion auprès des usagers. De fait, l'objet technologique correspondrait ici à une sorte d'assemblage socio-technique qui prendrait effet dans le prolongement d'un processus de sélection technologique par de multiples acteurs impliqués pour sa réalisation.

De même et comme le spécifie Lejeune reprenant les travaux de Bijker sur la question de la construction sociale de la technologie (Lejeune, 2015), la réalisation d'un objet technologique impliquerait une « mise en relation des acteurs qui s'unissent afin de définir la technologie, d'en préciser les usages et son efficacité » (ibid, 2015). Partant de ce constat, l'idée centrale de cette démonstration qui apparaît est la suivante : la technologie existerait à travers un assemblage de faits sociaux et d'une mise en correspondance d'un jeu d'acteurs engagés pour sa matérialité, et qui admet comme résultats de nombreux échanges (informationnels) entre les différentes grappes d'acteurs concernés par le dispositif.

Si cette approche dite SCOT permet de comprendre comment un objet technologique se concrétise dans une dimension temporelle et spatiale à travers la multiplicité des acteurs qui s'intéresse à la fois à sa réalisation mais également à ses usages, il est pertinent pour assurer un travail de recherche et une inscription en SIC de rendre compte de ce qui peut être identifié comme « *dispositif info-communicationnel* », c'est à dire une boîte noire de constitution sociale et technique qui admet des interfaces, des informations, des relations d'interdépendances et qui alimentent également des jeux de pouvoirs entre acteurs en plus de mettre en perspective des rapports aux connaissances et « *aux savoirs* » (Foucault, 1977).

2. La boîte noire : le dispositif info-communicationnel.

Pour approfondir la réflexion sur le concept de « dispositif info-communicationnel » et envisager cette inscription conceptuelle pouvant servir de grille de lecture reproductible pour analyser des « objets numériques » comme les plateformes contributives culturelles, plusieurs travaux de chercheurs sont à convoquer. Cette tentative de modéliser la « logique de transmission socio-technique » dans laquelle le dispositif info-communicationnel joue un rôle singulier et

central mérite d'être expliquée notamment parce qu'elle implique de nombreux acteurs des organisations engagés dans la production et la réception de l'objet socio-technique ou numérique avec d'autres acteurs de la réception que sont les usagers. Sur le plan étymologique, le « dispositif info-communicationnel » provient de deux courants de recherche avec des travaux d'un côté appartenant à la philosophie et de l'autre aux Sciences de l'Information et de la Communication. En effet, les définitions du dispositif apparaissent à la source chez les philosophes français Michel Foucault et italien Giorgio Agamben, (Foucault, 1977, Agamben, 2007). Agamben, revisitant la définition de Foucault insiste sur les rapports entre acteurs avec le dispositif qu'il nomme les « êtres vivants » (Agamben, 2007) et le dispositif lui-même qui participerait à maintenir une relation de réciprocité sociale et technique avec l'individu.

Du point de la représentation que l'on peut se faire du « dispositif info-communicationnel » qui apparaît comme une boîte noire aux yeux des chercheurs, c'est dans les travaux de la chercheuse française Viviane Couzinet que se situe ce concept avec pour définition d'être : « des moyens de diffusion de connaissances produites » (Couzinet, 2009), et qui se complète comme étant un « processus de médiation visant à faciliter l'accès au document dans un contexte particulier » (ibid, 2009). Le dispositif info-communicationnel apparaît comme une sorte d'artefact de la médiation des connaissances, de circulation et de transmission de l'information auprès de communautés d'usagers avec une réciprocité relationnelle entre concepteurs et usagers par des outils avec la présence de forums ou de formulaires de contact, Enfin, le dispositif info-communicationnel intègre à travers sa structure toute une architecture technique et sociale, des normes et des règles d'utilisation spécifiques qui contribuent à son existence et qui permet une circulation des informations entre les différents acteurs intéressés par l'objet.

De fait, le dispositif info-communicationnel comme boîte noire peut être abordé à travers une exploration des différents réseaux d'acteurs qui gravitent autour de lui et qui le rendent concret en contextualisant et en décrivant spécifiquement ses particularités sociales et techniques (langage de programmation utilisé, architecture technique, structuration des interfaces, normes d'utilisation

existantes, acteurs de l'organisation : concepteurs et porteurs de projets, liens avec les médias sociaux). A partir de cette exploration, le « dispositif info-communicationnel » peut être analysé de manière approfondie en relevant les différents éléments qui le compose et qui traduit en définitif sa matérialité représentative dans le champ des Sciences de l'Information et de la Communication. Cette partie avait pour idée centrale de proposer un cadre démonstratif et représentatif du « dispositif info-communicationnel », élément central de la « logique de transmission socio-technique ».

3. Les modalités de réception : les usages.

« La logique de transmission socio-technique » que nous proposons, amène à questionner une autre catégorie d'acteurs concernés par le fonctionnement du dispositif info-communicationnel. Il s'agit des usagers. Pour analyser la réception des usagers qui utilisent le dispositif, l'orientation de la recherche envisagée est celle d'une sociologie des usages (Jouët, 1997, Denouël et Granjon, 2011, Proulx, 2005, Vidal, 2012) qui permet de comprendre avec une certaine objectivité la manière dont les acteurs-usagers utilisent le dispositif info-communicationnel et ce qu'il en ressort en terme d'engagements et d'appropriations sociales et techniques.

L'actualité de la sociologie des usages s'inscrit dans le champ des SIC à partir d'une évolution du paradigme des TIC (Technologies d'Information et de Communication) pour l'appellation plus contemporaine du « numérique » qui regrouperait à la fois les outils et leurs développements mais également leurs usages et qui dénoterait une certaine réciprocité relationnelle entre les acteurs de ce nouveau milieu. Le numérique apparaîtrait comme un milieu englobant avec une interconnexion techniques et sociale entre de nombreux terminaux et dispositifs à la fois informationnels mais aussi communicationnels et agissant sur les modes d'actions des acteurs de la société. Comme l'exposent Denouël et Granjon dans leurs travaux (Denouël et Granjon, 2011), il semblerait que le champ des sciences sociales ait pu se prévaloir de nombreuses études portant sur les « usages de l'informatique connectée » dans les sphères privées et professionnelles. Partant de ce constat, la sociologie des usages permettrait de

comprendre comment le « numérique » amène progressivement la réalisation de nouvelles tâches auprès des usagers pour assurer des modalités d'actions toujours plus performantes et innovantes. Le « numérique » servirait de nouveau cadre spatial et temporel auprès des acteurs faisant bouger leurs représentations et leurs engagements à travers notamment des transformations multiples et complexes entre perceptions individualisées et appartenances collectives. En considérant ces éléments de discussions scientifiques, il apparaît que le travail de la chercheuse Josianne Jouët avec son concept de « médiation socio-technique » (Jouët, 1997) peut être utile pour cerner la manière dont usages et dispositifs s'articulent, peuvent être mis en relation et ce qu'il en ressort en terme d'effets des dispositifs auprès des usagers. En effet, selon Jouët, le concept de « médiation socio-technique » qu'elle propose « est à la fois technique car l'outil utilisé structure la pratique, mais la médiation est aussi sociale car les mobiles, les formes d'usages et le sens accordé à la pratique se ressource dans le corps social » (Jouët, 1997). On perçoit bien la manière dont se composent et s'entrecroisent l'objet technique avec la dynamique sociale et qui organise la pratique des usagers jusqu'aux différents rapports sociaux existants avec celui-ci.

Pour ce qui concerne la sociologie des usages, le travail du sociologue Serge Proulx sur cette question est tout aussi important parce qu'il convoque une définition singulière des usages et de l'appropriation. La première définition apparente est celle présente dans le dictionnaire Robert de Sociologie de 1999 qui expose que l'usage concerne une « pratique sociale que l'ancienneté ou la fréquence rend normale dans une culture donnée » mais également, comme seconde définition le fait que l'usage traite de « l'utilisation d'un objet, naturel ou symbolique, à des fins particulières » (Proulx, 2005). La deuxième définition est celle qui est la plus pertinente dans le champ de la sociologie des usages. En effet, et comme l'indique Proulx à ce sujet « on pense ici aux usages sociaux d'un bien d'un instrument d'un objet » (ibid, 2005) afin de rendre compte de significations internes aux représentations culturelles et en lien avec les particularités de la « vie quotidienne » (ibid, 2005). Sur ces questions des études d'usages, le travail de l'historien Michel de Certeau est cité dans son travail avec comme réflexions

le fait que les individus disposeraient d'une certaine autonomie et de liberté dans le champ de la créativité culturelle, ce qu'il expose comme les « gens ordinaires » dans le champ de la consommation, mais aussi de l'habitat et ou bien encore des pratiques de lecture. Pour De Certeau les gens ordinaires sont en capacités de créer et d'inventer des manières d'être au monde à travers des ruses et des tactiques spécifiques en opposition à certaines stratégies technocratiques. Proulx exemplifie son propos sur l'existence de « résistance morale et politique » (Proulx, 2005). Enfin, la sociologie des usages peut également intégrer à travers une posture que nous qualifions de « posture compréhensive » une orientation constructive reposant sur des analyses pouvant certes reposer sur une approche critique (Vidal, 2012), mais pouvant être complétée par un travail de clarification et d'études pour identifier les différents mécanismes relationnels et communicationnels des différents acteurs qui utilisent le dispositif. Cette « posture compréhensive » permettrait alors de saisir le sens et la teneur des éléments d'actions en réfléchissant à la manière dont le dispositif info-communicationnel est utilisé par les usagers, et aboutissant par exemple à un ensemble de propositions, de conseils portant sur des recommandations et des améliorations de l'objet à partir d'une écoute attentive des attentes et des besoins des usagers finaux du dispositif.

« les individus disposeraient d'une certaine autonomie et de liberté dans le champ de la créativité culturelle »

Cette partie présentait « la logique de transmission socio-technique ». Il s'agit d'une grille de lecture conceptuelle destinée à rendre compte de l'articulation entre plusieurs objets que sont : les porteurs de projets, les concepteurs, les usagers autour d'un objet plus central qu'est le « dispositif info-communicationnel ». Cette partie épistémologique jette des éléments de cadrages pour mieux situer d'un point de vue scientifique la présence des plateformes contributives culturelles sur Internet, précèdent la dernière partie de ce pré-rapport qui concerne les premiers résultats d'analyses des trois plateformes que sont : Transcrire, Généanet, et Babelio.

Troisième partie : Les premiers résultats empiriques

Cette partie vise à présenter les premiers résultats de recherche issus des entretiens avec les responsables de plateformes ou porteurs de projets. Les études de cas du projet de recherche se concentrent sur trois plateformes que sont Transcrire, Généanet et Babelio et qui dépendent de plusieurs domaines d'activités : archives scientifiques, généalogie et critique littéraire. Ce choix de rencontrer ces acteurs s'est opéré sur la proximité et l'accessibilité géographique des plateformes, situées pour la plupart en région parisienne. Trois entretiens en face à face et un entretien téléphonique ont été réalisés entre Novembre 2019 et Janvier 2020.

Cette partie détaille des premières analyses des données organisées en thématiques : présentation, contexte de la plateforme (qui situe le cadre historique et l'intérêt du projet), les participants (qui expose la population d'acteurs intéressée par le projet), les solutions techniques, interfaces, tâches relatives à la plateforme et une thématique : perspectives futures qui met en discussion le devenir des projets.

La plateforme Transcrire



Entretien avec : Fabrice Melka (Ingénieur et responsable de la plateforme Transcrire)

1. Présentation

Fabrice Melka s'occupe des archives de chercheurs et chercheuses à l'Institut des Mondes Africains. Il travaille sur le campus Condorcet (Paris Nord). Il est ingénieur.

2. Contexte de la plateforme

Fabrice Melka est à l'origine de la plateforme Transcrire. En effet, le contexte de développement de la plateforme concerne l'existence d'un consortium baptisé : « Archives des ethnologues » et pour lequel il travaille depuis 11 ans. Le projet intégré à la TGR Huma-Num arrive à sa fin, 2019-2020 étant la dernière année. Cependant il attend une réponse après avoir relancé la TGR Huma-Num. Le lancement de la plateforme Transcrire a démarré en 2015-2016 en tant qu'outil de transcription collaborative avec des activités de gestion des collections portant sur des matériaux de terrains (des archives de chercheurs ethnologues) et d'interactions avec les utilisateurs. Durant l'entretien il indique qu'il a développé un blog, un carnet sur Hypothèses.org en 2011 autour d'un archéologue historique : Raymond Mouni. L'idée du blog sur Hypothèses.org précède le développement de la plateforme Transcrire est aussi de mettre en valeur les cahiers de terrain des chercheurs en les numérisant.

Egalement, il explique qu'il a eu l'idée avant le développement de Transcrire d'utiliser le principe du blog pour mettre en valeur les carnets de terrain avec l'écriture de billets au fil de l'eau. En revanche, le travail de scan, de transcription et de documentation lui demande beaucoup trop d'activités, synonyme d'une charge de travail importante. FM indique qu'il faisait ce travail auparavant comme un plaisir avec une certaine motivation. Il explique de l'intérêt d'avoir pris connaissance avant la réalisation de Transcrire de plateformes existantes aux Etats-Unis : Do It Yourself (une plateforme des bibliothèques des sites universitaires de l'IOWA) qui propose une interface graphique attractive et développée à partir d'outil internet comme « OMEKA » et « Scripto », lequel permet la transcription. Durant l'entretien, il indique également que l'un des pionniers des transcriptions collaboratives aux Etats-Unis s'appelle Ben Brownsfield, et explique que celui-ci est un des premiers à avoir réfléchi dans les années 2000-2010 aux pratiques collaboratives en Sciences Humaines et Sociales et qu'il vient du milieu des universités privées précède le développement de sa plateforme baptisée « From The Page ». (Premier outil de Transcription collaborative). Sur le plan économique, le développement de la plateforme a été fait avec un budget de 3000 euros grâce au consortium des archives des ethnologues.

3. Participants contributeurs

Selon FM les contributeurs de la plateforme sont rattachés généralement à des petites bibliothèques, de laboratoires de recherche avec des contributions personnelles, individuelles ou de groupes. Le travail de contribution est principalement anonyme avec des contributeurs qui peuvent choisir un pseudo. Les noms et prénoms des contributeurs ne sont pas vérifiés, il est alors difficile de déterminer le sexe de la personne ainsi que son milieu social. En terme d'implications des contributeurs à la plateforme Transcrire, une observation est faite sur le fait qu'il pourrait y avoir des rencontres réelles avec les

contributeurs En effet, le milieu des contributeurs concerne le monde des documentalistes, des bibliothécaires et des archivistes ce qui présente une frange de la population spécifique intéressée par la transcription en ligne. En terme d'attractivité et de participation, les contributeurs ne vont pas d'eux même sur le site de réseautage social Twitter contrairement à la British Library ou le Smithsonian où les publics sont déjà présents sur leurs sites, sur des lieux physiques et qui peuvent contribuer à travers des dispositifs participatifs. En fait, il existerait environ 250 et 260 comptes ouverts sur la plateforme Transcrire pour 6 à 15 participants actifs. Les contributeurs peuvent aussi être associé à des laboratoires de recherche comme le HERMA avec par exemple Nadine Dieudonnée-Glad qui est archéologue (Fond d'archives départementales du Père De La Croix). Pour les utilisateurs, il y aurait 4 personnes à contacter. A noter, qu'une participante contributrice dirige le département médiathèque du Quai Branly. Le profil des contributeurs serait des documentalistes, des bibliothécaires, des femmes principalement.

4. Solutions techniques

Omeka est un outil technique du web. Il peut y avoir des cookies qui peuvent être déposés sur le navigateur du contributeur. Une interrogation demeure s'il y a un traçage ou pas de l'adresse IP.

Pour la politique d'animation de la plateforme, un Twitter a été crée pour animer la communauté de Transcrire. Le développement de la plateforme Transcrire a été réalisé par deux agences web : 3Octets et Limonade. 3Octets a développé la base de la plateforme et s'est confrontée à la solution Omeka et dans un environnement Open Source. La solution technique de la plateforme a consisté à installer Omeka, à adapter la page d'accueil avec des CSS et HTML et le moteur de recherche OMEKA Basique dans un premier temps. Le moteur de recherche « Searl » a été ajouté par l'agence Limonade Médiakiwi apparaît également comme outil technique de la plateforme Transcrire complétant les fonctionnalités de la plateforme. Pour faire évoluer Transcrire, un remarque est faite : il faudrait changer par exemple de version Omeka pour une version plus d'actualité. Enfin, l'hébergeur de la plateforme est la TGIR Huma-Num qui est en charge de la technologie serveur (Mysql et PHP)

5. Interface

Concernant l'interface de la plateforme Transcrire, elle a été pensée à partir de l'intuition du porteur de projet (FM), lequel s'est inspiré des modèles anglo-saxons (Etats-Unis, Angleterre, Australie)

6. Tâches du contributeur

La transcription collaborative demanderait un certain entrainement et reposerait sur un effet cumulatif des participants. Il existerait aussi un travail « de déchiffrement en attente » sur la plateforme avec l'écriture de signe si le mot à transcrire n'est pas par exemple lisible.

7. Perspectives futures

Les perspectives futures de Transcrire indiquent que la plateforme va peut être arrêter son activité. Cependant depuis quelques temps, FM est sollicité par des personnes qui s'intéressent à Transcrire avec des retours positifs. Il pourrait y avoir par exemple des enseignants-chercheurs universitaires intéressés par le fonctionnement de la plateforme, mais il faudrait qu'ils prennent alors de leurs temps pour y contribuer.

Entretien avec : Nadine Dieudonnée-Glad (Professeur d'archéologie – Université de Poitiers)

1. Présentation

Nadine Dieudonnée-Glad est professeure d'archéologie à l'Université de Poitiers avec une

spécialisation en paléo-métallurgie depuis la protohistoire au moyen âge

2. Motivation d'utilisation de la plateforme

Une de ses motivations à avoir utilisé la plateforme Transcrire est celle de numériser le fond d'archives du Père de la Croix, puis de le rendre disponible et accessible sur le site de l'Université de Poitiers pour les chercheurs et archéologues intéressés par ce fond d'archives : documents graphiques et manuscrits. Ce travail de numérisation s'est fait avec Huma-Num dont l'infrastructure permet la numérisation. Après avoir contacté Huma-Num, NDG a pris connaissance de la plateforme Transcrire.

De même, une deuxième raison est l'existence du dispositif Transcrire qui existait déjà pour réaliser la numérisation des archives du Père de la Croix.

3. Sujet de contribution

Il existe des archives du Père de la Croix qui est un archéologue de Poitiers et qui a travaillé en archéologie dans la région du Poitou Charente et Centre Val de Loire. Le contexte de départ est un projet de numérisation du fond d'archives du Père de la Croix qui a légué à une société savante locale « La Société (...) de l'Ouest ». Cette société repose sur le travail des archives départementales avec des archéologues et des historiens qui disposent de fonds papier.

4. Contact avec des responsables de plateformes

La plateforme Transcrire est la seule dont NDG a pris connaissance. Durant l'entretien, elle indique ne pas avoir eu de nécessité de prendre connaissance d'autres plateformes.

La plateforme Généanet



Entretien avec : Jérôme Galichon et Sophie Clamaront - Plateforme Généanet

1. Présentation

Jérôme G. travaille à Généanet et s'occupe de la partie contributive du site Internet Généanet. Ses tâches sont de mettre en place des outils numériques à destination des contributeurs. Il s'occupe davantage de la partie technique que de la partie animation du site. Sophie Clamaront de son côté est chargée des projets collaboratifs. Elle est en relation avec le public pour développer des projets et trouver des adhérents intéressés pour dépouiller des registres, et faire des photos dans les archives.

2. Contexte de la plateforme

Le site Généanet existe depuis plus de 20 ans. Il a été conçu par des généalogistes qui avaient comme idée d'utiliser Internet pour partager des travaux de recherche généalogiques. L'origine du projet repose sur l'arbre généalogique avec comme intérêt de croiser des noms, des lieux, des périodes et des dates en considérant l'existence des ancêtres. Le site a été fondé par trois personnes : Jacques Le Marois (PDG), Julien Cassaigne, et Jérôme Abella. Il a été fondé en 1997 et la société en 2000. Au départ le modèle économique devait être liée à une activité de publicité. Mais, le choix du modèle économique s'est fait sur l'offre d'un abonnement premium après 2001.

3. Financements

Le financement de la plateforme repose sur une partie payante qui dispose de fonctions spécialisées et réservée aux abonnés payants du site. En parallèle il existe des fonctions gratuites : envoi d'acte de naissance, envoi de registre, réalisation de photo de tombe, mise en place d'un arbre en ligne.

4. Partenaires.

Les partenaires peuvent être les archives départementales ou des associations de généalogistes.

5. La charte d'utilisation

Le site Généanet repose sur une licence en créative commons comme le wiki

6. Réseaux sociaux et outils de communications.

Le site propose une newsletter de Généanet et utilise des réseaux sociaux comme Facebook et Twitter, et Instagram (pour communiquer sur les projets). Il y a aussi un forum qui permet d'échanger entre contributeurs et avec les permanents de Généanet.

7. Données

Les données sont en créatives commons

8. Participants contributeurs

Si le site recense l'existence d'environ plus d'un million d'arbre généalogique, le nombre de participants contributeurs est d'environ 15 à 20 000. En terme de typologie, le profil des contributeurs

est assez variable, mais il s'agit généralement de passionnés de généalogie majoritairement retraités. Il existe aussi des jeunes actifs passionnés. Un contributeur peut faire jusqu'à 100 000 photos de cimetières militaires en trois ans. Les retraités sont des contributeurs qui ont du temps. Il existe des rencontres Généanet qui se font un peu partout en France avec l'idée que les utilisateurs puissent se rencontrer entre eux et d'échanger sur la généalogie. Il existe aussi des rencontres plus formelles avec des groupes de bénévoles (archives de Paris par exemple) ou bien des associations locales de généalogies. La moyenne d'âge des contributeurs est d'environ 55 ans (il s'agit davantage d'hommes que de femmes) et en terme de localisation cela dépend des projets : par exemple plus de contributeurs sur un cimetière à la campagne qu'en ville.

9. Solutions technique

Jacques Le Marois PDG du Site a été le fondateur d'une distribution Linux. Les solutions techniques sont les suivantes : Wordpress, Cron, et Moneta. Le site utilise des logiciels Open Source avec un wiki qui est une solution open source. Généanet gère entièrement le développement du site, et utilise par exemple un outil Open Source comme Généaweb comme Moneta qu'ils développent.

10. Interfaces

En terme d'interface, Généanet développe en internet les solutions et les fonctionnalités sont développées avec contributeurs

11. Tâches

Les tâches peuvent consister à faire de l' : indexation de documents, du partage d'information, utiliser un wiki, disposer d'un outil mémoire des lieux, alimenter des bases de données contributives : cartes postales, registre, relevés. Les contributeurs peuvent aider à corriger des erreurs de fichiers.

12. Perspectives futures

Les perspectives futures de l'équipe Généanet sont de continuer le développement de la numérisation d'archives en industrialisant un peu plus le processus de production de Généanet. Le site devrait bénéficier d'évolutions techniques importantes aussi bien sur la gestion des erreurs que des interfaces plus fluide. Il devrait y avoir également de nouveaux projets à venir (outil autour des lieux) avec de la généalogie d'une maison (histoire du bâtiment). Et également un projet de carte postale. Egalement un projet de liens entre les différents arbres généalogiques devrait aussi voir le jour.

La plateforme Babelio



Entretien avec : Pierre Fremaux – Plateforme Babelio

1. Présentation

Pierre Fremaux est co-fondateur de la plateforme Babelio

2. Contexte de la plateforme

L'origine de Babelio est un projet à la base semi-amateur. Les initiateurs souhaitaient développer une plateforme sur le même modèle qu'un réseau de type Myspace. L'objectif initial était d'être une plateforme collaborative, un outil collaboratif autour du livre. Les influences sont issues d'initiatives à l'étranger notamment aux Etats-Unis. Les porteurs de projets souhaitaient faire un site en France autour du livre qui repose sur des barrières géographiques et culturelles fortes. Il est aussi question de l'existence d'un concurrent potentiel baptisé à l'époque Library-Thing. L'activité de la plateforme Babelio à l'origine était de proposer un service de catalogage de bibliothèque avec des contributeurs qui se mettent en relation en fonction de leurs goûts littéraires. La société Babelio a été développée en 2007 par trois co-fondateurs. La société s'est professionnalisée plus tard. La première version du site a été lancée en Aout 2007 puis deux ans plus tard 2009 l'activité de la plateforme a été professionnalisée avec une implication à 100% des co-fondateurs. Actuellement l'équipe est constituée d'une dizaine de personnes (France, Bulgarie et Amérique Latine et Espagne). La plateforme a été financée au départ par une initiative de la bibliothèque de Toulouse qui disposait d'un budget pour développer un service innovant pour faire un outil entre le contenu et le catalogue pour les enrichir. La plateforme aussi est en relation avec une soixantaine de bibliothèques (petites et grosses). Concernant l'équipe de co-fondateur, l'un des associés est développeur. Il existe aussi un deuxième modèle économique avec les éditeurs qui repose sur des offres de services de types : bannières publicitaires et en partenariats avec par exemple des influenceurs.

3. Participants contributeurs

La connaissance des participants se fait par plusieurs biais notamment avec des outils de type Google Analytics. Les contributeurs sont des grands lecteurs. Babelio organise des rencontres d'auteurs avec des lecteurs et des événements annuels de types vide-bibliothèque et pic-nic. A Paris et en région dans une vingtaine de villes en France avec des ambassadeurs locaux qui récupèrent des lots de livres et qui participent à l'organisation. Les ambassadeurs sont des volontaires. Les grands lecteurs sont généralement des femmes. 80% des contributeurs sont des femmes et en moyenne il s'agit de lecteurs de 35 ans intéressés par la littérature française et contemporaines au départ et qui s'est élargie. Les genres de littératures sont les suivants : littérature française, littérature jeunesse, et les sous-genre : science fiction, fantasy, romance, BD, Polar, essai. Les catégories de lecteurs contributeurs sont généralement des documentalistes, des bibliothécaires. Environ 800 000 inscrits mais il y a une différence entre ceux qui sont inscrits et les actifs (une petite minorité) Une dizaine de milliers de contributeurs font 95% de l'activité de Babelio. Par exemple un utilisateur peut être absent pendant plusieurs mois puis poster plusieurs critiques (une centaine) à son retour. Le nombre de publication (critique) sur le site avoisine le millier par jour. Et entre 25/30 000 critiques publiées chaque mois.

Les participants sont très courtois et policés, ce qui diffère de publics comme ceux de Wikipédia ou des forums de sports ou de politiques par exemple. Le travail de modération est inférieur à d'autres sites. Il existe un insigne du meilleur contributeur. Les contributeurs peuvent être des personnes qui

découvrent simplement le service, mais il y a aussi ceux qui vont mettre dix livres et ceux qui vont utiliser le service de manière importante pour rajouter à leurs bibliothèques et enrichir leurs lectures.

4. Modèle économique

Le modèle économique repose sur des partenariats avec des bibliothèques publiques, des maisons d'éditions et un modèle publicitaire. Inspiré du modèle économique de Library Thing. Il s'agit d'enrichir les catalogues publics de bibliothèques avec des contenus contributifs : critiques de lecteurs et des contenus agrégés transformés comme les systèmes de recommandation fondés sur la donnée collectée.

5. Solutions techniques

Les contenus sont des API qui permettent d'interroger la base de données et de récupérer les contenus de Babelio pour amazonifier le catalogue des bibliothèques qui peut être pauvre en contenu. Le système technique de la plateforme repose sur PHP. Mysql. La plateforme a été codée entièrement au départ sans frameworks. Pour les applications mobiles, Babelio a développé des API avec Reactnative par exemple et des frameworks développés par Facebook. Pour les mises à jour par exemple de la version mobile, il s'agit de releases : des distributions qui passent par Apple Store et Google Play (environ une par mois)

6. Tâches

La plateforme propose de réaliser des critiques, d'intégrer des extraits, de présenter des notes de lecteurs et des recommandations

7. Fonctionnement de la plateforme

Elle repose sur le contexte d'un catalogue en lien avec le catalogue des bibliothèques publiques.

8. Données.

Si tout est ouvert, la plateforme ne dispose plus de modèle économique. S'ils n'ont plus de modèle économique ils ne peuvent plus financer les salariés ce qui entraîne la fin du développement de services de la plateforme. Cependant, il existe un site qui fonctionne sur le modèle open-source : OPEN ISBN

9. Outils de communication et de diffusion

Facebook, Instagram, Forum

10. Animation de la plateforme.

Plusieurs personnes (équipe édito et équipe marketing) qui animent la communauté. Animation de la communauté sur les réseaux sociaux : Facebook, Instagram, Twitter. Egalement, une opération qui s'appelle Critique qui consiste à envoyer des titres à des lecteurs de critiques avec 10 opérations gratuites par an, 2 opérations de littérature générale, 2 opérations de littérature jeunesse, 2 en BD Manga et illustrés.

11. Perspectives futures

Le constat est que les maisons d'éditions vont davantage sur Internet pour faire leurs communications que dans le passé, avec des responsables qui disposent d'une culture digitale. Babelio cherche aussi à innover, à faire mieux et à accroître son modèle.

Conclusion

Ce pré-rapport proposait de rendre compte à la fois des orientations théoriques, méthodologiques et des premiers résultats liés à la recherche pour le projet ANR Collabora. Les éléments théoriques recueillis durant la première période de l'étude, de Septembre 2019 à Février 2020 donnent un éclairage approfondi sur la portée de l'étude et sur les différents travaux scientifiques existants qui traitent de ce triptyque : plateformes, usagers et porteurs de projets et qui amènent pour cette recherche à une première illustration d'expertise technique et scientifique entre le rapport de la figure de l'amateur et des plateformes contributives culturelles en ligne. La première partie de ce pré-rapport rendait compte d'états de l'art théoriques sur les plateformes culturelles en ligne en plus de présenter un focus sur la question de l'amateur.

Les données recueillies issues des travaux scientifiques sur le sujet ont permis de clarifier plusieurs aspects comme l'enrichissement de contenus, ou encore l'existence d'une injonction au numérique. De même, les particularités de la figure de l'amateur ont été évoquées avec pour celle-ci le fait d'une autonomie des acteurs et également le fait que le numérique offre par exemple une relation plus directe pour le créateur avec le public et que ce processus participerait à un essor des pratiques culturelles.

En complément de ces premières analyses, il est apparu que les amateurs sont de plus en plus impliqués dans la production ou la réappropriation de contenus dans un contexte de culture numérique important. En effet, les usagers de plateformes favoriseraient la circulation et le partage des informations à travers un engagement le plus souvent passionné et motivé par leurs centres d'intérêts.

Cet engagement et cette motivation sont confirmés dans les premiers entretiens réalisés avec les porteurs de projets ou responsables de plateformes. Egalement, les premiers résultats de la recherche mettent en avant que les participants sont tous très intéressés par l'activité des plateformes recensées comme études de cas. Cependant, des observations vis à vis des perspectives de développements des plateformes amènent à s'interroger. Il existerait parfois des manifestations physiques visant à assurer auprès des acteurs, usagers et porteurs de projets, une plus grande circulation de l'information et de partage de connaissances. Ces événements organisés de manière sporadique soulèvent quelques questions. Serait-on en présence de modèles organisationnels spécifiques et d'actions organisées qui traduiraient un phénomène d'« *innovation ouverte* » (ou open innovation) au sens de Chesbrough, et, qui ont pour particularités d'impliquer les publics dans la conception d'un produit ou d'un service ? Les éléments de réponses sont pour le moment trop limités, mais sans doute une étude de ces différentes manifestations organisées par les responsables de ces plateformes, avec des temps de rencontres, mériterait d'être réalisée afin de confirmer ou d'infirmer cette nouvelle hypothèse de recherche pour la suite du projet de l'ANR Collabora portant sur l'étude des plateformes contributives culturelles en ligne.

Bibliographie

Plateformes numériques

- CHIRIAC, Emanuela. 2015. Wikipédia, la chimère du savoir libre. *Documentation et bibliothèques*, 61 (4), pp 159–166.
- CHUPIN Lisa. 2018. L’informatisation participative d’herbiers comme dispositif de médiation du patrimoine et de la culture scientifique. Quelles convergences avec les dispositifs de formation à la médiation ? *Tréma*. N°48. 14 p
- CHUPIN Lisa. 2017. Enjeux communicationnels de la conception de dispositifs de médiation documentaire augmentée pour les herbiers numérisés. *Sciences de l’information et de la communication*. Conservatoire national des arts et métiers - CNAM. 220 p
- FORT Karën. 2017. Experts ou (foule de) non experts ? La question de l’expertise des annotateurs vus de la myriadisation (crowdsourcing). *Corela*. 15 p
- HEATON Lorna et MILLERAND Florence. 2013. La mise en base de données de matériaux de recherche en botanique et en écologie. Spécimens, données, méta-données. *SAC. Revue d’anthropologie des connaissances*. Vol 7. 30 p
- MILLERAND Florence, 2015. « Les imaginaires de la « science 2.0 » », *Communication [En ligne]*, vol. 33/2. 27 p
- PROULX Serge. 2017. L’injonction à participer au monde numérique. *Communiquer*. N°20. 14 p
- WILLAIME Pierre et HOCQUET Alexandre. 2015. Wikipédia au prisme de l’épistémologie sociale et des études des sciences. *Cahiers philosophiques, Réseau Canopé*. N°141. 20 p
- ZACKLAD Manuel et CHUPIN Lisa. 2015. Le crowdsourcing scientifique et patrimonial à la croisée de modèles de coordination et de coopération hétérogènes : le cas des herbiers numérisés. *Canadian Reviews of Information and Library*, University of Toronto Press. N°39. pp 308-328

Figure de l’amateur et numérique

- ALLARD Laurence. 1999. L’amateur, une figure de la modernité esthétique. In *Communication*, 68, pp 9-31
- ARNAUD Lionel. 2018. Et si l’amateur se réalisait dans la société numérique. Editions de l’attribut. Nectart. pp 134-140
- BOURE Robert et LEFEBVRE Muriel. 2015. Entre science légitime et science amateur : le devenir trivial d’une information scientifique sur Internet. *Les enjeux de l’information et de la communication*. N°16. pp 143-152.
- CARDON Dominique. 2011. Réseaux sociaux de l’Internet. *Le Seuil. Communications*. pp 141 à 148.
- DAGNAUD Monique. 2018. Internet, une passion masculine. *Gallimard. Le débat*. N°200. pp 123 à 142.
- DELAMOTTE Eric. 2007. Communautés d’amateurs et apprentissage à l’ère du numérique. *Lavoisier. Distance et savoirs*. Vol 5. pp 159 à 175.
- DONNAT Olivier. 2009. Les pratiques culturelles des français à l’ère numérique. Ministère de la culture.
- DEPS. Culture études. N°5. pp 1 à 12.
- FLICHY Patrice. 2019. Le travail sur plateforme : une activité ambivalente. N°213. pp 173 à 209.
- FLICHY Patrice. 2010. Le sacre de l’amateur. *Sociologie des passions ordinaires à l’ère du numérique*. Seuil. La république des idées. 106 p
- GENSOLLEN Michel. 2006. Les communautés en ligne : échanges de fichiers, partage d’expériences et participation visuelle. Editions Esprit. Mai. Esprit. pp 179 à 194.
- HEATON Lorna., et al. 2011. La réactualisation de la contribution des amateurs à la botanique : le collectif en ligne Tela-Botanica. *Ens Paris-Saclay. Terrains et travaux*. N°18. pp 155 à 173.
- HENNION Antoine. 2009. Réflexivités. L’activité de l’amateur. *La découverte. Réseaux*. N°153. pp 55 à 78.
- LABORDERIE Pascal. 2017. Olivier Leclerc, DIR, Savants, artistes, citoyens : tous créateurs. PUN. Editions Universitaires de Lorraine. *Questions de communication*. N°32. pp 426 à 428.
- LE CROSNIER Hervé, et al. 2013. Sciences participatives ou ingénierie sociale : quand amateurs et chercheurs co-produisent les savoirs. *CNRS Editions. Hermès La Revue*. N°67. pp 68 à 74.

- MEADEL Cécile et SONNAC Nathalie. 2012. L'auteur au temps numérique. Editions Esprit. Esprit. Mai. pp 102 à 114.
- MUSIANI Francesca. 2011. Compte-rendu du colloque Digital Life Lab : « La participation des amateurs dans l'univers numérique ». Adam. Hypotheses.org. 6p
- OCTOBRE Sylvie. 2016. Les cultures numériques sont-elles vraiment collaboratives ? CERAS. Revue Projet. N°353. pp 82 à 88.
- RIBAC François. 2012. Quand l'amateur rend le numérique analogique : l'exemple des musiques populaires. S.A.C Revue d'anthropologie des connaissances. Vol 6. N°3. pp 717 à 741. 20 p
- ROJON Sarah. 2015. Images numériques et pratiques amateurs dans la révélation des friches industrielles : un phénomène de connectivité patrimoniale. Etudes de communication. Open Edition. Université Lille-3. N°45. pp 15 à 34
- SEVERO Marta. 2018. Plateformes contributives patrimoniales : entre institution et amateur. Mémoire original en vue de l'habilitation à diriger des recherches en Sciences de l'Information et de la Communication. Université de Lille, 293 p

La Co-conception

1. Collaboratif

- BRASSAC Christian et N. GREGORI. 2003. Etude clinique d'une activité collaborative : la conception d'un artefact. PUF. Le travail Humain. Vol 66. pp 101 à 126
- DUBOIS Louis-Etienne *et al.* 2016. Le co-design au service des communautés créatives. HEC Montréal. Vol.41. 4 p
- DUJARIER Marie-Anne. 2014. La coproduction collaborative *in* : Le travail du consommateur : De Mac Do à eBay : comment nous coproduisons ce que nous achetons. La découverte. Poche / Essais. 262 p
- FAUGERE Elsa *et al.* 2010. Des connaissances scientifiques en quête de connaissances d'acteurs. EDP Sciences, Natures Sciences Sociétés. 10 p
- GROSJEAN Sylvie. 2019. Le patient comme acteur du design en E-Santé : Design participatif d'une application mobile pour patients cardiaques. Science du design, PUF. 20 p
- HENRY Claude. 2004. TIC et pratiques collectives : nouveaux liens, nouveaux outils. Cnrs Editions. Hermès. N° 39. 9 p
- SANCHEZ Eric et MONOD-ANSALDI Réjane. 2017. Recherche collaborative orientée par la conception. Education et didactique. 23 p

2. Management

- BARLATIER Pierre-Jean et THOMAS Catherine. 2007. Savoir-voir collectif et développement de capacités réseau. Revue française de gestion. Lavoisier. N°170. 19 p
- CAPELLI Sonia et DANTAS Danilo C. Comment intégrer les clients à la démarche marketing ? HEC Montréal. Gestion. Vol 37. 11 p
- CHARUE-DUBOC Florence et MIDLER Christophe. 2016. Ressources technologiques et innovation : management de l'innovation et globalisation. Association des amis de l'Ecole de Paris | « Le journal de l'école de Paris du management ». N°118. 9 p
- FRERY Frédéric. 2010. Le management 2.0 ou la fin de l'entreprise ? L'express-Roularta. L'expansion management review. N°137. 10 p
- VOILMY Dimitri. 2016. Les Living Labs et la conception participative : l'exemple d'Activageing. Caisse Nationale d'Assurance vieillesse : Retraite et société, N°75, 13 p

3. Innovation

- BEJEAN Mathias et DRAI Laurent. 2017. Innovation, collaboration et droit : l'internormativité dans les labs. Lavoisier. Revue française de gestion. N°269. 17 p
- GAYOSO Emile. 2015. Les plateformes de co-innovation. Enjeux gestionnaires et marchands de la participation des individus à l'innovation. Réseaux. La découverte. 29 p

- LAOUSSE Dominique et HOOGE Sophie. 2018. Refaire société par la création de communautés d'innovation. Le cas des ateliers SpotLab sur les nouvelles mobilités en régions. *Revue française de gestion*. Lavoisier. 19 p
- LE BŒUF Jocelyne. 2015. Design et Innovation sociale. *Science du design*. PUF. 4 p
- LE CORF Jean-Baptiste. Le management de la créativité et de l'innovation sociale dans les services publics numériques : une conception spécifique de la ville créative. In Philippe Bouquillon, *Creative Economy, creative industries : des notions à traduire*. PUV. Médias. 19 p.
- LOILIER Thomas et TELLIER Albéric. 2016. XV.
- HENRY CHESBROUGH. Repenser le business model à l'heure de l'innovation ouverte. In Thierry Burger-Helmchen et al. *Les Grands Auteurs en Management de l'innovation et de la créativité*. EMS Editions. Grands Auteurs. 26 p

Le modèle SCOT

- AKRICH Madeleine. 1990. De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération. *Techniques et culture*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme 1990, pp.83 -110.
- BAETENS Jan. 2009. Lire et interpréter l'innovation technologique. *Recherches en communication*. N°31.16 p
- BIJKER Wiebe. E et al. 1987. *The social construction of technological systems : new direction in the sociology and history of technology*. MIT Press, pp 17 à 51
- DORAY Pierre. 2015. Construction sociale des technologies. In *Sciences, technologies et sociétés de A à Z*. Presse de l'Université de Montréal. 6 p
- LEJEUNE Michel. 2015. L'apport de la sociologie de la technologie à la professionnalisation de l'ingénieur. *Phronesis*. N°4. pp 34 à 41.

Le dispositif info-communicationnel

- AGAMBEN G. 2007. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Rivages, Paris, 64 p
- COUZINET V. 2009. Dispositifs info-communicationnels : contributions à une définition. *Dispositifs infocommunicationnels : questions de médiations documentaires*. Paris, Hermès. p. 19-30.
- FOUCAULT, M. 1977. « Le jeu de Michel Foucault » dans : *Dits et écrits III, 1976-1979*, Gallimard, Paris, 1994, pp. 299-300

La sociologie des usages.

- DENOÛEL J. et GRANJON F. 2011. *Communiquer à l'ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*. Mines Paris Tech. Presses des Mines. 320 p
- JOUËT J. 1997. « Pratiques de communication et figures de la médiation ». *Sociologie de la Communication*, CNET, Paris, pp 371 à 376.
- PROULX S. 2005. Penser les usages des TIC aujourd'hui : enjeux, modèles, tendances in Lise Vieira et Nathalie Pinède, édts, *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, t. 1, Presses universitaires de Bordeaux, Bordeaux, p. 7-20.
- VIDAL G. 2012. *La sociologie des usages : continuités et transformations*. *Traité des Sciences et techniques de l'information*. Hermès-Lavoisier. London Paris.

Liens Internet des plateformes :

Transcrire : <http://transcrire.huma-num.fr/>

Généanet : <https://www.geneanet.org/>

Babelio : <https://www.babelio.com/>

Liens du projet ANR Collabora :

Présentation du projet : <https://anr-collabora.parisnanterre.fr/>

ANR Collabora : <https://anr.fr/Projet-ANR-18-CE38-0005>

« Le projet COLLABORA vise à développer une réflexion théorique, empirique et politique à propos de nouvelles plateformes numériques contributives de création, documentation et valorisation des cultures et des patrimoines » ANR Collabora, 2020

Référence projet : ANR-18-CE38-0005
