

NOTE SUR LES PRATIQUES EN AMATEUR À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Par Pierre Grosdemouge*

LES PRATIQUES CULTURELLES DES FRANÇAIS

L'observation des pratiques culturelles, du moins en France, est fortement structurée par les données fournies, depuis 1973, par le Ministère de la culture lui-même, notamment au travers de l'enquête nationale sur les pratiques culturelles des Français¹. Cette enquête est devenue un des outils majeurs du processus de construction de la culture comme catégorie d'action publique², ainsi que le fer de lance d'une politique « scientifique » de la culture initiée dans les années 1960³.

Au-delà de son rôle instrumental, qui vise à fournir aux décideurs comme aux observateurs une série d'indicateurs à vocation objective, cette enquête initie régulièrement une discussion parfois vive entre la nation et ses politiques culturelles. Discussion pouvant porter sur la possibilité même d'objectiver ainsi la culture, sur les inégalités d'accès révélées, sur le rôle de l'Etat face à ce qui apparaît inmanquablement comme un déficit démocratique, sur le périmètre des pratiques étudiées, etc. Si «le politique» et «le culturel» sont ainsi fréquemment au cœur de débats, «le scientifique», par qui le scandale arrive pourtant, en est souvent exempt. En raison de son indubitable sérieux,

de son ampleur, de son origine institutionnelle, de sa régularité et de son ancienneté, l'enquête comme

instrument et comme point de vue tend à se faire oublier des observateurs (médiatiques, mais aussi parfois scientifiques) au profit de ce qu'elle permet de voir. Elle est souvent considérée comme « une photographie » du rapport des Français à la culture, comme un «baromètre», une « radiographie », et autres métaphores l'apparentant aux outils d'enregistrement et de mesure les mieux répandus, les plus utilisés... et les plus oubliés comme construits. Il y a ainsi presque une « mythologie », au sens du premier Barthes⁴, de « la grande enquête », offrant la météo décennale (quoique mitigée) des rapports entre peuple et culture... Ce visage (à tout le moins) médiatique tendrait à faire oublier la réalité d'une enquête inscrite dans une triple histoire : sociale, politique et scientifique. Et lorsque l'on y regarde d'un peu près, par exemple en confrontant les questionnaires administrés à l'occasion des différentes moutures de l'enquête⁵, force est de

constater que le matériel de prise de vue évolue, que ce qui est parfois perçu comme un dispositif immuable est en fait tributaire d'aléas historiques.

La chose est importante, puisque ce sont, finalement, les frontières de ce que la science et le politique unis considèrent comme l'observé sinon l'observable culturel qui, insensiblement, se déplacent⁶.

Les évolutions techniques travaillent le périmètre du culturel

Parmi les facteurs d'évolution de cet outil d'observation, il faut retenir les grandes innovations techniques du XXème siècle, qui ont fait leur apparition dans le questionnaire dans la mesure où elles ont pu constituer autant de transformations dans les modes de fabrication, de diffusion et de consommation de la culture. Ce fut le cas, par exemple, du magnétoscope en 1989 ou encore des Compact Discs en 1997.

Si chacune de ces inventions a pu faire l'objet d'une ou de plusieurs questions supplémentaires, aucune n'avait encore mis en crise l'enquête dans son ensemble comme ont pu le faire, au cours de la dernière décennie, les technologies numériques et plus particulièrement l'apparition d'internet. Pour la première fois, en effet, O. Donnat et ses collaborateurs sont allés jusqu'à modifier le titre même de cette enquête, dont la dernière livraison s'intitule donc : « les pratiques culturelles des Français **à l'ère numérique**⁷ ».

En effet pour O. Donnat, l'observation du culturel rencontre désormais certaines limites. « En un mot, (dit-il) rares sont désormais les pratiques culturelles qui se laissent facilement réduire à l'équation simple de naguère : une activité = un contenu, ou : un programme + un support, ou un média + un lieu et un moment⁸ ». Selon lui, l'arrivée du numérique « met à mal l'organisation générale de l'enquête, qui reposait sur un découpage par média ou par type de support » et « constitue un réel problème pour tous ceux qui mènent des enquêtes quantitatives, du type de « Pratiques culturelles ». »

De la légitimité des objets à la visibilité des procédures

Tout se passe donc comme si la numérisation des

pratiques contraignait l'observateur à envisager « le culturel » indépendamment de ses objets canoniques, mais aussi de ses lieux, de ses catégories de classement voire de ses contenus mêmes. La reproductibilité technique, décrite par W. Benjamin⁹, forçait à penser une culture dont la définition ne serait plus adossée à l'existence d'objets uniques et singuliers (« *hic et nunc* »). La dématérialisation informatique tend à faire disparaître la notion même d'objet au profit d'une plasticité et d'une disponibilité sans précédent de toute production culturelle.

Difficilement isolables, les pratiques culturelles numériques semblent se fondre dans des pratiques sociales, et ainsi excéder et mettre en question les modalités mêmes de leur observation. Elles imposent au regard des observateurs un ensemble de modalités d'appropriations, de procédures, de « manières de faire » jusqu'ici nettement moins perceptibles. Ce faisant, elles offrent l'opportunité de déplacer le dispositif de visibilisation et de qualification scientifique de l'ensemble des pratiques culturelles, encourageant la prise en compte de dimensions jusqu'ici négligées. Si, par exemple, la sociologie de la culture n'a pas toujours pleinement exploité les pistes de recherches initiées par M. de Certeau, les sociologues des techniques en revanche, et plus encore les ingénieurs et concepteurs des NTIC en ont fait une des racines des réflexions et des conceptions des nouveaux usages comme des nouvelles techniques¹⁰.

En effet, M. de Certeau en 1974 recommandait déjà, à qui voulait saisir le culturel, de déplacer son attention des objets légitimes vers l'opérateur culturel : « L'expression culturelle est d'abord une opération. », écrivait-il, recommandant d'abandonner « une problématique tournée vers les représentations, vers les produits culturels et vers le caractère exceptionnel de l'expression « cultivée » au profit d' « une perspective centrée sur les pratiques, sur les relations humaines, et sur la transformation des structures de la vie sociale¹¹. »

Ces innovations sociales qui « fourmillaient sous l'herbe » sont devenues les incontournables ostentatoires de l'ère numérique, qui a fourni les outils de leur massification, et qui a su y voir une énergie exploitable et rentable¹². L'observation des procédures mises en œuvre par les usages numériques peut, ainsi comprise, nous renseigner sur cette actualisation des pratiques culturelles et contribuer à nous rendre

intelligible le rapport qu'elles entretiennent avec leur propre histoire.

S'INTÉRESSER AUX PROCÉDURES.

Conversation et interprétation collective

Ainsi, l'avènement d'internet met tout particulièrement en évidence ce que D. Pasquier appelle « les dimensions collectives des expériences culturelles¹³ ». Si dans la tradition sociologique, dit-elle, « on ne sait rien ou presque des échanges que suscite [par exemple] la visite au musée, ni des modes de sociabilité qu'elle tend à configurer¹⁴ », l'observation des pratiques numériques fait au contraire apparaître l'ampleur des pratiques de réception et d'interprétation collectives. Depuis les premiers fils de discussion qui accompagnèrent la naissance du net¹⁵ jusqu'aux forums de discussions, et aujourd'hui aux réseaux dits sociaux, les usagers déploient des conversations qui se constituent en autant de dispositifs d'appréciation et d'interprétation collectives de productions culturelles variées. Des forums consacrés aux grands *opus* industriels à ceux dédiés aux créations les plus pointues, on retrouve en ligne, et comme amplifiée, « l'élaboration collective de l'expérience esthétique » qu'observe, par exemple, W. Lizé dans les conversations de passionnés de Jazz¹⁶.

Organisation de la circulation et socialisation de la prescription

Plus encore, cette dimension collective montre toute son importance dans l'indexation des contenus et l'organisation de leur circulation. L'usage généralisé des *tags* (ou étiquettes) sur la plupart des sites proposant des contenus culturels permet aux internautes de transformer le vocabulaire vernaculaire qu'ils appliquent aux objets de leurs passions en levier organisationnel des bases documentaires en ligne. Par ce biais, ils participent à la diffusion, voire pilotent seuls et ensemble la sélection et la prescription des ressources culturelles. Ces pratiques d'indexation collaboratives¹⁷ constituent une véritable valeur ajoutée à la masse chaque jour croissante des textes, vidéos, sons ou photographies disponibles. En incluant ainsi leurs mots et leurs goûts « dans » les données culturelles, les

internautes contribuent à un référencement qui vient concurrencer les prescripteurs traditionnels que sont les grands médias ou la presse spécialisée.

Pratiques transformatives

Interprétant et organisant des contenus existants, les internautes participent également de plus en plus à leur production. En deçà de la création *stricto sensu*, les « pratiques transformatives¹⁸ » (du simple diaporama mis en ligne sur Youtube à la parodie des derniers tubes ou d'œuvres du répertoire cinématographique) se présentent comme des formes achevées d'appropriation. Elles trouvent sur internet une véritable audience, un espace d'émulation, d'exposition et de circulation. Les internautes développent et pérennisent le répertoire des modalités de transformation¹⁹ possibles. *Lipdub*, *cover* ou plus généralement *remix*²⁰ s'imposent comme vecteur majeur de circulation des informations culturelles²¹.

PISTES DE RÉFLEXION

Expressivité généralisée

Ces pratiques attesteraient donc d'une certaine manière d'inscrire la réception, et plus largement la subjectivité, dans la matière culturelle même. L. Allard²² évoque à ce titre une expressivité consubstantielle aux pratiques numériques. Usages et sujets se rendent visibles, s'écrivent et tiennent, sur les contenus culturels, des discours tenant à la fois de l'hommage, du commentaire et du témoignage²³. C'est la singularité de la réception qui se donne à voir dans l'appropriation, et se partage à son tour comme matière culturelle mêlée. Pour L. Lessig²⁴, qui emploie une métaphore informatique, la culture, en devenant numérique, devient *Read/Write*, et non plus seulement *Read Only*. H. Jenkins, évoquant les activités des fans, ajoute : « Ce sont des consommateurs qui produisent, des lecteurs qui écrivent, des spectateurs qui participent²⁵ ».

Une large part du contenu disponible en ligne est ainsi *user generated* : massivement produit « en amateur » par les usagers, et destiné à d'autres amateurs (souvent eux-mêmes, à leur tour, producteurs). L'asymétrie fondamentale, qui distingue un univers des producteurs et une masse de récepteurs, cède le pas à

des circulations plus horizontales, brouillant la frontière séparant jadis si nettement production et réception.

Redéfinition du politique culturel

Cet engagement par l'usage dans la production culturelle actualise l'ambition de «faire soi-même» qui a pu irriguer les idéologies alternatives des années 70, en Europe comme aux États-Unis²⁶. Le mouvement « D.I.Y. » (Do It Yourself) revendiquait en effet une production non-déléguée notamment des objets de la vie courante. De même, comme le résumait Y. Bera et M. Lamy²⁷, les activités culturelles, au même titre que d'autres loisirs, «perdent leur sens si elles sont déléguées». Ces nouvelles formes de participation culturelle peuvent, en tant qu'elles montrent une volonté d'émancipation des productions industrielles, être rapprochées de formes contemporaines de participation politique construites autour d'enjeux et de rapports de forces locaux d'avantage qu'à l'intérieur des organes ou des cadres idéologiques traditionnels.

Le Web, anamorphose des procédures anciennes plus que révolution

Interprétation, partage, recommandation, détournements, appropriations, mutualisation de compétences et d'incompétences²⁸, engagements, mobilisation de réseaux affinitaires, constructions collectives et collaboratives, travail du sens et singularisation... certaines des opérations constitutives d'un devenir numérique des pratiques amateurs ne semblent, au fond, pas si étrangères aux définitions antérieures de la culture. L'ère numérique, en leur offrant une densité et une visibilité nouvelle, nous amène à leur donner d'avantage de place dans l'analyse. On découvre ainsi le visage d'un « amateur partiellement amplifié » par la rencontre fructueuse entre ses « manières de faire » et l'histoire des développements techniques.

1 Donnat O., *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, enquête 2008, Paris, La Découverte - Ministère de la Culture et de la Communication, 2009. Voir également Dubois V., « La statistique culturelle au ministère de la Culture : de la croyance à la mauvaise conscience », in *Le(s) public(s) de la culture*, sous la direction de Olivier Donnat et Paul Tolila, Paris, Presses de Sciences Po, volume 2 sur cédérom, pp. 25-32.

2 Dubois V., *La politique culturelle. Genèse d'une catégorie d'intervention publique*, Paris, Belin, coll. Socio-histoires, 1999

3 Girard A., « Pourquoi des recherches ? La fin de l'ère des goûts et des couleurs. », in *Culture prospective, L'invention de la prospective culturelle*, vol. 2010-1, Ministère de la Culture, Paris, (1965) 2010.

4 Barthes R., *Mythologies*, Edition du Seuil, Point, 1957.

5 Comme le propose récemment : Pacouret J., *La création d'un dispositif d'enquête sur les pratiques culturelles : enjeux, contraintes et tâtonnement*. Rapport de Stage à l'Observatoire des politiques culturelles, Master Politiques Publiques Changement, 2010.

6 C'est ainsi que l'on a pu voir disparaître des questionnaires les questions concernant la possession de perceuse au domicile, ou encore celle concernant l'assiduité des enquêtés aux courses de taureau. Moins anecdotiquement, la participation à une activité syndicale a disparue, comme question explicite, des derniers questionnaires, l'usage du terme « politique » s'est déplacé, aujourd'hui cantonné à la lecture d'essais ou de blogs. Certaines pratiques ont au contraire gagné leur légitimité, et leur présence dans le questionnaire participe de ce que M. Bera et Y. Lamy (Béra H., Lamy Y., *Sociologie de la culture*, A. Colin, Paris, 2003) appelleraient leur *qualification culturelle* (c'est le cas des mangas, et plus largement de la bande dessinée, par exemple). Certaines préoccupations politiques ont pu faire varier cet « observable » au gré des programmes publics (les musées, le patrimoine). Les intérêts des sciences sociales elles mêmes, dont les questions, les méthodes et les présupposés évoluent, ont dès la naissance de l'enquête contribué à ce qu'une hétérogénéité de regards sur le social comme sur le culturel, se disputent en silence les précieuses heures de face à face avec les Français échantillonnés. A tel point qu'O. Donnat dit aujourd'hui de l'enquête - dont il est un des principaux maîtres d'œuvre - qu'elle «était dès le départ une sorte de monstre», tentant notamment de concilier, par la création même du terme «pratiques culturelles», la recherche sur les loisirs de J. Dumazedier et celle sur la légitimité de P. Bourdieu, ou encore la *praxis* marxiste et la pratique religieuse. Voir sur ce point Mayol P., « De la culture légitime à l'éclectisme culturel », *Ville-école-intégration ENjeux*, vol. 133, 2003, pp. 29-50.

7 Donnat O., *op.cit.*

8 Voir l'interview accordée par Donnat O. à « Bambou », journal en ligne des agents du réseau des médiathèques Ouest Provence : « Olivier Donnat répond à Bambou », accédé 21 janvier 2010, à <http://docmiop.wordpress.com/2010/01/06/olivier-donnat-repond-a-bambou/>.

9 Benjamin W., « L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique » (1935), Gallimard, coll. Folio, 2000.

10 Flichy P., *L'imaginaire d'Internet*, Éditions de La Découverte, Paris, 2001.

11 De Certeau M., Giard L., *La culture au pluriel*, Seuil, 1993.

12 Comme en témoigne le succès des entreprises de l'internet «social» ou « silos sociaux », MySpace, Facebook, Flickr, etc.

13 Pasquier D., « La culture comme activité sociale », in Maigret É., Macé É., *Penser les médiacultures*, Armand Colin, Paris, 2005. [en ligne] <http://halshs.ccsd.cnrs.fr/halshs-00007665/en/>.

14 Pasquier D., *Ibid.*

15 Ce que l'on appelait alors les BBS (*Bulletin Board Systems*), Voir sur ce point notamment le récit et l'analyse de première main de : Rheingold H., *Les communautés virtuelles*, Addison-Wesley France, 1995.

16 Lizé W., « Les conversations entre amateurs comme mode d'accès à l'expérience musicale », dans Hammou K., Pecqueux, A., Roueff O., Sevin J.-C., *L'expérience musicale sous le regard des sciences sociales, Actes des Journées d'études des 13 et 14 octobre 2005*, Marseille, SHADYC, Vieille-Charité, 2006, [en ligne] <http://centre-norbert-elias.ehess.fr/docannexe.php?id=743>

17 Encore appelées *taxonomy* ou *folksonomy*. Voir sur ce point Le Deuff, O., « Folksonomies, Les usagers indexent le web », *Bulletin des Bibliothèques de France*, t. 51, n° 4, *Permanences du papier*, 2006, Paris.

18 Décrites par exemple par Gomez-Meija G., « Remix culture et droits du public, pour un fair use à la française ? », conférence du 19 décembre 2008, dans le cadre du Séminaire : Politiques et

technologies de l'amateur, sous la direction de Laurence Allard, Salle du collège de l'IRI, Centre George Pompidou, Paris. [en ligne] <http://web.iri.centrepompidou.fr/fonds/seminaires/seminaire/detail/919> Reprises *a capella*, parodies, *lipdubs*, *covers*, *remakes*, jeux de sous-titrage, etc.

20 Lessig, L. *Free culture: The Nature and Future of Creativity*. New York: Hardcore, 2002. [en ligne] <http://www.authorama.com/free-culture-1.html>.

21 Ainsi les hommes politiques eux-mêmes, et leurs communicants, ont-ils recours à ce répertoire de formes amateur. On ne compte plus les « vidéos virales » diffusées sur la toile, imitant l'humour et les usages des internautes. On peut penser également au fameux « *lipdub* de l'U.M.P. », séquence au cours de laquelle divers membres du gouvernement français chantaient en *playback* un refrain désuet s'adressant à « Tous ceux qui veulent changer le monde ».

22 Allard L., *Remix Culture : l'âge des cultures expressives et des publics remixeurs*, actes du colloque Pratiques Numériques des Jeunes, juin 2009, CSI, Ministère de la Culture et de la Communication. [en ligne] <http://www.jeunesse-vie-assocative.gouv.fr/IMG/pdf/RemixCulture.pdf>.

23 C'est en ce sens que L. Allard évoque des formes de «bricolages esthétique-identitaires». L. Allard, *op. cit.*.

24 Lessig L., *op. cit.*

25 Jenkins H., « La "Filk" et la construction sociale de la communauté des fans de science fiction », dans Glevarec H., Macé É., Maigret É., *Cultural Studies. Anthologie*, A. Colin, "Médiacultures", Paris, 2008, pp. 212-222.

26 Sur la proximité des imaginaires des communautés alternatives notamment américaines et des concepteurs des réseaux de communication, voir Flichy P., *op.cit.*

27 Bera M., Lamy Y., *op. cit.*, p. 43.

28 Nicolas-Le Strat P., « Des compétences indisciplinées », in *Moments de l'expérimentation*, éditions Fulenn, 2009.

**L'auteur : Pierre Grosdemouge – Doctorant, Lyon (ERSICOM / Université Jean Moulin, Lyon 3), Lyon, France.*