HAL open science

Génération et généricité des plateformes de valorisation participative du patrimoine numérisé

Cécile Payeur, Lisa Chupin

To cite this version:

Cécile Payeur, Lisa Chupin. Génération et généricité des plateformes de valorisation participative du patrimoine numérisé. La fabrique de la participation culturelle. Plateformes numériques et enjeux démocratiques, Nov 2020, Nanterre, France. hal-03794768

HAL Id: hal-03794768

https://hal.science/hal-03794768v1

Submitted on 3 Oct 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Génération et généricité des plateformes de valorisation participative du patrimoine numérisé

AUTEUR.E.S

CÉCILE PAYEUR, LISA CHUPIN
DICEN-IDF

RÉSUMÉ

Nous étudions les plateformes conçues pour faciliter la création d'un projet de valorisation du patrimoine numérisé ouvert à la contribution des internautes, en questionnant les stratégies déployées pour proposer des outils adaptés aux spécificités d'un projet, sans compromettre la mutualisation des ressources entre différents projets participatifs ni l'évolution des usages et enrichissements auxquels un même fonds documentaire numérisé peut se prêter. Nous procédons par une typologie des outils de génération de projets participatifs en distinguant le niveau de généricité des outils de collecte, le traitement et la valorisation des données proposés, et les stratégies d'ouverture de la plateforme à la réalisation de projets culturels plus ou moins variés.

MOTS CLÉS

Généricité, Content System Management, contribution, crowdsourcing, patrimoine numérisé

ABSTRACT

We are studying platforms designed to facilitate the creation of a project to promote digitized heritage open to the contribution of Internet users, questioning the strategies deployed to ensure that the tools proposed are adapted to the specific nature of a project, without compromising the pooling of resources between different participatory projects, nor the evolution of uses and improvements to which the same digitized document collection may lend itself. We proceed with a typology of tools for generating participatory projects by distinguishing the level of generality of the collection tools, the processing and enhancement of the proposed data, and the strategies for opening the platform to the realization of more or less varied cultural projects.

KEYWORDS (3 to 6)

Generality, Content System Management, contribution, crowdsourcing, digital assets

INTRODUCTION

Au début des années 2000, les dynamiques participatives se mobilisent pour la plupart sur des plateformes d'écriture et d'auto-publication qui ont la capacité de s'adapter à une infinité de thématiques et d'usages, tout en donnant aux productions des usagers une structure commune. Le web social se développe ainsi sur la base de Content Management Systems, « logiciels dont la finalité est de donner à un site une forme générale, standard et exploitable dans une grande diversité de situations de communication (médiation, intermédiation, médiatisation, promotion), ceci à travers la production d'une entité éditoriale composée non pas de documents autonomes, mais de fragments éditoriaux » (V.J-Perrier, 2010). Ces plateformes répondent à une grande diversité d'usages, associant une architecture commune hiérarchisant le contenu en différentes catégories, et permettant de multiples mises en forme par la diversité des « template » proposés. Des études en sciences de l'information et de la communication questionnent leur pouvoir d'« architexte » (Jeanneret et Souchier, 2005) structurant les productions et pratiques individuelles de lecture, d'écriture et de participation.
De cette dynamique participative, s'inscrivant « dans le registre ouvert » c'est-à-dire dans un « continuum entre travail amateur et travail professionnel » (Flichy, 2017), la dimension contributive émerge. Celle-ci permet la production de connaissances nouvelles à partir de contenus existants, par la mise en relation entre des amateurs passionnés et des professionnels (institutions, associations etc.) (Severo, 2018). A la différence des blogs, qui génèrent la participation d'internautes en réaction aux productions d'un auteur à travers les textes libres des commentaires, les plateformes contributives engagent les internautes dans un projet défini par une institution ou par une équipe de recherche : leurs productions sont beaucoup plus contraintes. Plus récemment encore, de nouveaux outils font leur apparition, permettant à l'utilisateur de générer lui-même son projet numérique participatif à partir d'un fonds numérisé et/ou de l'intégrer dans un ensemble plus large de projets existants au sein d'un portail, mais ils restent peu nombreux par rapport à la diversité des sites participatifs créés spécifiquement pour un projet contributif. Ce constat nous amène à formuler la question suivante : est-il possible de générer des programmes participatifs culturels par l'utilisation de plateformes aussi modulables et génériques que les CMS ? Nous proposons ainsi d'étudier la plateformisation des recherches culturelles participatives et ses

limites à travers l'analyse des outils utilisés pour générer des projets culturels contributifs, et leurs effets structurants pour les interactions et les productions documentaires et cognitives générées.
Nous étudions les ressorts de la généricité de ces outils, conçus pour répondre aux besoins du plus grand nombre, et les conséquences de cette généricité sur la manière dont ils répondent dans le même temps aux besoins d'un projet avec ses caractéristiques propres.

1. CATEGORISER LES OUTILS DE GÉNÉRATION DE PLATEFORMES CULTURELLES PARTICIPATIVES

Le questionnement à l'origine de notre étude a été initié au sein du réseau ParticipArc, qui rassemble des porteurs de projets participatifs dans le domaine des recherches culturelles, financé par le ministère de la Culture et piloté par le MNHN. S'est manifesté au sein du réseau un intérêt partagé pour la mutualisation des ressources techniques et intellectuelles, au-delà des spécificités de leurs projets. Le travail du réseau (voir annexe 2 du rapport[1]) a conduit à dégager des éléments de préconisation à un haut niveau de généralité concernant l'architecture et les parties composantes de la plupart des sites culturels ouverts à la contribution. Il n'a cependant jamais été question de réaliser une plateforme unique suffisamment générique pour servir à tous les projets, qui étaient arrivés chacun à un niveau de développement satisfaisant à partir d'une plateforme spécifique. La question suivante a toutefois été soulevée : dans quelle mesure serait-il possible de créer une plateforme générique fournissant des ressources utiles pour générer différents projets culturels participatifs spécifiques ?

Notre étude se fonde dans un premier temps sur l'analyse des outils de génération de plateformes culturelles ouvertes à la participation présentant un haut niveau de généricité : c'est-à-dire un niveau minimal d'adaptation fonctionnelle pour générer différents projets. Outre le recensement des formes de contribution implémentées, nous étudions le nombre de projets contributifs créés, leur variété et leurs objectifs. Enfin, le modèle économique ayant servi à développer la plateforme, associé aux modalités d'ouverture et aux conditions de réutilisation des données, est pris en compte.
Pour certaines des plateformes étudiées, nous exploitons des informations sur l'historique des projets, recueillies au sein de plusieurs groupes de travail (une université d'été en 2015, qui a permis notre mise en relation avec l'équipe de Zooniverse, et le réseau ParticipArc regroupant différents porteurs de projets participatifs dans le domaine culturel en France, notamment).
Dans un second temps, nous catégorisons ces projets selon le niveau de généricité des outils utilisés pour les créer et selon les modalités de mutualisation des moyens.

2. TYPOLOGIE DES OUTILS ET STRATÉGIES DE GÉNÉRATION DE PLATEFORMES PARTICIPATIVES

Appropriation et détournement de plateformes généralistes du web social pour la valorisation contributive du patrimoine

Parmi les projets de valorisation du patrimoine numérisé fondés sur une plateforme préexistante, se distinguent les outils de rédaction collaborative et de valorisation des données de l'encyclopédie Wikipedia[2], développés par les wikipédiens et les contributeurs de la Wikimedia fondation. Par leur vocation encyclopédique, ces outils ont un niveau de généricité leur conférant une grande adaptabilité au service de multiples projets, notamment culturels. De nombreuses institutions ont déposé leurs collections sur Wikipédia, ce qui facilite en retour la récupération des données culturelles ouvertes par DBpedia. La licence ouverte permet la réutilisation des œuvres mises en ligne sur Wikipédia : s'il est plus difficile de retracer leur circulation après leur mise en ligne, on peut considérer le dépôt des documents et des données du patrimoine numérisé dans la plateforme comme un geste essentiel dans l'appropriation par les internautes de ces collections dans leurs projets individuels. Wikipédia serait en ce sens l'outil de génération de projets culturels comportant le plus haut niveau de généricité, par l'indétermination des usages des œuvres qu'elle propose sous licence libre. C'est ce qui explique que des contributeurs aient mis en ligne des œuvres issues d'une plateforme culturelle privée, Google Art and Culture[3], permettant la numérisation d'œuvres du domaine public. Les formes de participation proposées par Google ne s'inscrivent pas dans le registre de la contribution, mais seulement dans celui du remixage et de l'émotion, et sortent en ceci du cadre notre étude. Nous mentionnons toutefois le fait que c'est par ces outils participatifs que l'offre culturelle proposée rejoint la logique de profilage des usagers essentielle au modèle économique de la plateforme, adapté pour investir le terrain patrimonial.

N'ayant pas été conçus dans une logique de recherche culturelle, les réseaux sociaux sont les outils possédant par définition un grand niveau de généricité. Ils ont inspiré en particulier des projets menés par les institutions pour valoriser leur patrimoine numérisé, en suscitant les commentaires des usagers. Moins fréquemment, des logiques contributives se sont développées. Les fonctionnalités de partage d'images des réseaux sociaux ont été suffisantes pour initier des logiques participatives, à l'initiative des institutions culturelles ou même indépendamment d'elles (Casmejor-Loustau, 2011). La participation recherchée peut s'inscrire dans une logique de contribution, avec un objectif final d'amélioration des données de description des images. Un projet participatif pionnier dans le domaine culturel francophone, consacré aux photographies de la Seconde Guerre Mondiale[4], a

1 https://c616e0eb-143a-47c9-8cf3-541be9e7a1e3.filesusr.com/ugd/a42b6c_9ea02dbadbff4cfd96a38eb7bcb5a5aa.pdf
2 https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal
3 https://www.liberation.fr/ecrans/2011/02/08/google-art-project-un-musee-pas-si-ouvert_960820
4 https://www.flickr.com/people/photosnormandie/

ainsi utilisé le dépôt de photographies historiques sur Flickr.
Les réseaux sociaux sont également utilisés en appui à des plateformes contributives patrimoniales spécifiques, qui n'ont pas développé de messagerie ou de forum internes (voir par exemple la plateforme de transcription de carnets ethnographiques, Transcrire[5]).

Une plateforme unique multithématique
Zooniverse[6] est la plateforme contributive la plus importante du point de vue du nombre de projets hébergés et du nombre de participants. Elle repose sur un CMS très pédagogique, qui exploite la généricité des opérations intellectuelles s'inscrivant dans des démarches de recherche très différentes (catégoriser, annoter une zone d'image ou une image...) allant de l'observation de la nature à la description de documents patrimoniaux. Les outils de discussion associés à chaque document, ou à des thématiques dans les forums plus génériques, sont eux aussi communs à tous les projets, quelle que soit leur discipline, allant de l'astronomie aux humanités numériques. Depuis 2015, le « laboratoire » permet à tout internaute de charger des images numérisées, de définir un ensemble de tâches associées à des rôles (workflows) à partir des différentes fonctionnalités de catégorisation proposées et d'entrer en contact avec l'équipe pour définir les modalités de publication du projet (hébergé sur le portail Zooniverse s'il concerne le périmètre de l'organisation, ou sur un serveur à définir par le porteur du projet si son initiative a vocation à rester plus confidentielle). L'utilisation du CMS, mais aussi des tutoriels et des consignes fournies par l'équipe dirigeante, conduit à une relative standardisation de la communication autour de ces projets participatifs, centrée sur des textes courts et des images accrocheuses, pour inciter l'utilisateur à débuter sa contribution le plus tôt possible. L'efficacité de cette communication a été constatée à maintes reprises, lors de sessions de démonstration à des étudiants.

Une plateformisation limitée par thématique
Différents projets ont été élaborés autour des contraintes liées à un type particulier de document ou de donnée à produire. Dans le cas de la transcription de documents issus de la numérisation de collections scientifiques d'herbiers, c'est en premier lieu l'histoire du projet, et de manière corrélative, les modalités de financement de l'outil de transcription élaboré pour le mener à bien (à travers la plateforme « Les Herbonautes[7] », un site financé initialement corrélativement au projet de numérisation de l'herbier) qui ont joué un rôle important. Pourtant, au sein de ce projet, réservé à un type de document particulier et à des règles de transcription strictes, l'animation du collectif en ligne a conduit à diversifier la scénarisation proposée pour la transcription, qui passe désormais par diverses missions thématiques utilisant les ressources du site. A ce premier effet de plateformisation, en tant que diversification des parcours de contribution à partir de ressources mutualisées, s'ajoute une seconde adaptation qui a conduit à élaborer un outil plus générique, au sens où il permet de réaliser un nombre d'opérations plus important à partir des mêmes documents : il s'agit ici de ne pas limiter les fonctionnalités proposées à la transcription des informations des étiquettes, mais de permettre aux chercheurs de poser des questions spécifiques à leurs besoins sur un ensemble de planches déterminées en amont. Enfin, le site a donné naissance à des sites clones, correspondant à différentes communautés linguistiques et territoriales. « Les Herbonautes » a ainsi été décliné en Allemagne. A ce jour, il n'existe pourtant pas de portail rassemblant l'ensemble des sites.

Plateformisation périphérique à la contribution par agrégation de projets et de données
Certains projets contributifs, notamment ceux qui utilisent un CMS dédié dans Zooniverse, sont au contraire intégrés au sein de plateformes plus larges, porteuses d'un ensemble de projets reliés autour d'un même thème. Les acteurs nouvellement impliqués dans un projet plus large apportent leur contenu et acceptent de « relier » leurs documents à ceux des autres projets. Il se crée donc un projet à double niveau : le niveau du projet lui-même et le méta-projet (ou portail), regroupant un ensemble de projets. Cette architecture permet de conserver une plus grande spécificité des outils mobilisés par un collectif investi dans une tâche donnée, sans réserver leur consultation (et éventuellement les enrichissements futurs) aux contributeurs du projet.

Outil open-source mis à disposition d'acteurs impliqués dans le lancement d'un projet numérique culturel permettant son intégration au niveau du méta-projet dans un portail, la plateforme DigitalNZ[8] constitue un exemple particulièrement abouti de cette mutualisation des possibilités de valorisation des données issues de la contribution. Il s'agit d'un projet porté par la Bibliothèque nationale de Nouvelle-Zélande et financé par le gouvernement néo-zélandais, qui a pour vocation la numérisation et la valorisation du patrimoine culturel néo-zélandais. Elle se présente comme un portail de moissonnage de données dans les projets numériques culturels qui décident d'y participer. C'est une entrée par le document qui est proposée ici. Une fois connecté et identifié sur la plateforme, l'utilisateur peut explorer les documents disponibles, et ce, de manière transverse à l'ensemble des projets.
Anciennement, des formes plus poussées de contribution, comme le tagging ou la géolocalisation étaient proposées à ce niveau général de la plateforme[9]. Pour retrouver ces fonctionnalités contributives, il faut désormais descendre au niveau inférieur : celui du projet. Chaque projet, individuellement, propose une forme de contribution particulière (identifier des personnes, des collections, des événements, des organisations ou ajouter

5 http://transcrire.huma-num.fr/
6 https://www.zooniverse.org/
7 http://lesherbonautes.mnhn.fr/
8 https://digitalnz.org/
9 Voir la vidéo datant de mars 2010 : https://www.youtube.com/watch?v=cYrdmAnnY-Y

du contenu photographique, des documents sonores, des vidéos…), qui n'est pas forcément réintégrée au niveau méta (portail), même si une circulation plus générale de la donnée et une transaction au niveau du document s'y produisent.

3 DIFFÉRENTS MODÈLES DE PLATEFORMISATION ET DE CONCEPTION SELON L'HISTOIRE DES PROJETS CULTURELS PARTICIPATIFS

Le succès du CMS de génération de projets participatifs sans limitation thématique atteste de la possibilité de plateformiser au moins certaines formes de valorisation du patrimoine. Mais le phénomène ne s'arrête pas là puisque d'autres stratégies révèlent une recherche de montée en généricité des outils développés conduisant différents sites à "faire plateforme". Ces différents modes de constitution de plateformes pour la création de projets culturels ont été associés à des processus de conception assez différents. Les sites nativement issus de plateformes résultent d'un travail d'appropriation du CMS par le porteur de projet passant par de multiples échanges avec l'équipe. L'hébergement de nouveaux projets induit également une évolution des fonctionnalités des CMS pour les adapter à des besoins nouveaux, partagés par plusieurs porteurs de projets entrants.

RÉFÉRENCES

Casemajor Loustau, N., 2011, « La contribution triviale des amateurs sur le web : Quelle Efficacité Documentaire ? », *Études De Communication*, n°36, p. 39-52.

Flichy, P., 2019, « Le travail sur plateforme, une activité ambivalente », La Découverte, *Réseaux*, volume 37, n°213.

Flichy, P., 2017, *Les nouvelles frontières du travail à l'ère numérique*, Paris, Seuil.

Haklay, M, 2015, *Citizen science and policy: A European perspective*. Washington D.C. : The Woodrow Wilson Center/Commons Lab.

Jeanneret Y., Souchier E., 2005, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », *Communication et langages*, n°145, 3ème trimestre 2005. L'empreinte de la technique dans le livre. p. 3-15.

Perrier, V.-J., 2010, « Des outils d'écriture aux pouvoirs exorbitants ? », Lavoisier, *Réseaux*, 2006/3 n° 137, p.97 - 131.

Severo, M., 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.