



**HAL**  
open science

## Généricité des plateformes culturelles contributives

Cécile Payeur

### ► To cite this version:

Cécile Payeur. Généricité des plateformes culturelles contributives. Marta Severo; Roch Delannay. Contribution numérique : cultures et savoirs, Les Ateliers de [sens public], 2024, 978-2-924925-29-4. ⟨hal-04710389⟩

**HAL Id: hal-04710389**

**<https://hal.science/hal-04710389v1>**

Submitted on 9 Oct 2024

**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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-SA 4.0 - Attribution - ShareAlike - International License

# Généricité des plateformes culturelles contributives

Cécile Payeur

## Introduction

Depuis l'émergence du web 2.0<sup>12</sup>, les dispositifs contributifs d'écriture et de publication, assemblages momentanés d'éléments constitutifs instaurant diverses médiations<sup>13</sup>, n'ont cessé de se renouveler, de se densifier et de se complexifier<sup>14</sup>. Dans le domaine culturel et scientifique, les dispositifs info-communicationnels, centrés initialement sur une plateforme numérique, incluent désormais différentes interfaces, espaces et outils, parfois difficiles à délimiter, offrant des capacités d'action nouvelles à des utilisateurs « qui acquièrent une vraie reconnaissance qui en fait “des professionnels au sein de leur hobbies” appelé parfois proteurs (professionnels-amateurs)<sup>15</sup> » et interagissent avec les institutions<sup>16</sup>. Est-il possible, au sein de cette complexité, de trouver du commun? Peut-on identifier, dans la disparité, des lignes directrices qui soient en mesure d'orienter un acteur nouvellement intéressé par la mise en place de ce type de dispositif, en tenant compte à la fois des lignes génériques et des caractéristiques spécifiques à chaque projet? Cet article, à partir du concept de généricité, questionne la

---

12. O'Reilly, Tim. 2005. « What Is Web 2.0 ».

13. Latour, Bruno. 2010. « Prendre le pli des techniques ». *Réseaux*, vol. 163, n 5, p. 11-31.

14. Monnoyer-Smith, Laurence. 2013. « Chapitre 1 - Le web comme dispositif : comment appréhender le complexe? », dans : *Manuel d'analyse du web en Sciences Humaines et Sociales* sous la direction de Christine Barats, p. 11-31. Armand Colin.

15. Flichy, Patrice. 2019. « Le travail sur plateforme : Une activité ambivalente ». *Réseaux*, vol. 213, n 1, p. 173-209.

16. Severo, Marta. 2021. *L'impératif participatif: Institutions culturelles, amateurs et plateformes*. Collection Études & Controverses, Éditions de l'Ina.

possibilité de trouver une « ossature commune » aux dispositifs culturels contributifs, en interrogeant à la fois ce qu'ils partagent et la façon dont ils se renouvellent. Nous y présentons la notion de généralité, les étapes de la recherche et différents niveaux de généralité observables, pour affiner les modalités de conception de futures plateformes culturelles contributives.

## Cadre et objet de la recherche

La recherche autour de la généralité des plateformes a été menée de 2019 à 2022 dans le cadre du projet ANR COLLABORA, qui vise à étudier d'un point de vue théorique les plateformes contributives dans le domaine culturel, au sens large du terme, avec pour objectif « la co-création de recommandations et leur validation à travers la co-création d'une plateforme, en engageant dans cette démarche les principaux acteurs du projet : les institutions, les amateurs, les chercheurs et les ingénieurs<sup>17</sup> ». L'observatoire construit au cours du projet recense plus d'une centaine de « dispositifs contributifs culturels » qui permettent « à des acteurs de la société civile de contribuer à la construction de savoirs liés à des objets culturels en interaction avec une ou plusieurs institutions culturelles (archives, bibliothèques, musées, théâtres ou directement une administration centrale comme le ministère de la Culture)<sup>18</sup> » et permet d'en analyser les caractéristiques de manière transverse. Elle s'appuie également sur un travail d'analyse réalisé pour le colloque *Collabora* et sur différents projets effectués par les étudiants de deuxième année du Master DEFI de l'Université Paris Nanterre, sous notre encadrement. Quatre projets de fin d'études ont permis successivement : la construction d'une base de données de référencement des plateformes en vue

---

17. Cf. le site du projet ANR COLLABORA.

18. Cf. l'observatoire des plateformes culturelles contributives.

de la mise en place d'un observatoire participatif, une étude sur les outils de génération des plateformes dans un objectif de catégorisation, à partir des données de l'observatoire, une étude pratique sur la comparaison des modalités de participation sur différentes plateformes culturelles contributives, avec pour but l'enrichissement des données de l'observatoire, et une analyse sur la catégorisation des formes génériques/spécifiques de manière interne aux plateformes.

La notion de généricité est appréhendée ici de différentes manières. Nous l'entendons d'abord au sens d'abstraction (générique/particulier). Le processus est celui à l'œuvre dans les raisonnements de conception comme, par exemple, la théorie C-K, issue des sciences de gestion et sollicitée pour la modélisation de raisonnements de conception innovante. Elle met en dialogue l'exploitation des connaissances spécifiques et situées issues du terrain (K) et l'élaboration de concepts génériques (C) à partir d'opérations inverses mais complémentaires de conjonction et de disjonction<sup>19</sup>.

La notion de généricité est également liée à la notion de genre, issue de la linguistique et de la caractérisation des discours, que le web vient interroger<sup>20</sup>. Elle entraîne la recherche d'invariants (motifs/*pattern*) qui permettent d'identifier et de caractériser les dispositifs. Enfin, la généricité est employée dans le sens de ré-exploitable, c'est-à-dire liée à des caractéristiques permettant la génération et l'expansion interne du dispositif. Lorsque le niveau de gé-

---

19. Le Masson, Pascal, Armand Hatchuel et Benoît Weil. 2020. *Integrated Design Engineering - Interdisciplinary and holistic product development*. C-K Design Theory.

20. Maingueneau, Dominique. 2013. « Chapitre 4 - Genres de discours et web : existe-t-il des genres web? », dans : *Manuel d'analyse du web en Sciences Humaines et Sociales* sous la direction de Christine Barats, p. 74-98. Armand Colin.

néricité est fort, les plateformes portent en elles un potentiel d'innovation, qui les rend facilement appropriables – puisque transverses – par des utilisateurs qui deviennent potentiellement actifs dans le renouvellement de la plateforme. Ces dispositifs sont porteurs d'innovation, « présente à partir du moment où l'invention, qu'elle porte sur la solution ou sur le processus, va être reproduite et réutilisée pour répondre à d'autres problèmes similaires. Elle constitue un acquis qui bénéficie à une communauté<sup>21</sup> ».

## Généricité liée à l'interfaçage

Un premier niveau de généricité observé se situe au niveau des interfaces, au sens large du terme, c'est-à-dire dans la façon dont les plateformes entrent en lien avec d'autres outils pour se constituer. Nous avons identifié plusieurs manières de faire plateforme, qui s'établissent dans un processus de plateforme<sup>22</sup>. Une première logique est le détournement de certaines plateformes génériques du web social et l'appropriation par des acteurs porteurs de projets spécifiques, afin d'être mises au service de la participation. Les réseaux sociaux, en venant s'adosser aux plateformes participatives, comme outils de communication mais aussi comme outils de recrutement d'utilisateurs, de collecte de matériaux et d'animation d'une communauté, fournissent un milieu à la fois très formaté et facilement ap-

---

21. Zacklad, Manuel, Béa Arruabarrena, Anne Berthinier-Poncet et Nicolas Guezal. 2021. « Les labs d'innovation interne : typologie des innovations, approche plateforme, rôle du design ». *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)*, vol. 213, n 1, p. 127-161.

22. Payeur, Cécile et Lisa Chupin. Novembre 2020. « Génération et généricité des plateformes de valorisation participative du patrimoine numérisé », [Conférence] La fabrique de la participation culturelle. Plateformes numériques et enjeux démocratiques, à Nanterre (France).

propriable par des utilisateurs qui en maîtrisent les usages. Les pages Facebook dédiées aux projets Vitrines en confinement et l'Observatoire Participatif du Risque de Canicule en attestent.

Ces espaces sur les réseaux sociaux, actifs et bien interfacés avec les plateformes, viennent renforcer et compléter les sites web dédiés des projets (ici, Risque canicule et Vitrines en confinement). Une autre logique de plateformes, qui a émergé plus particulièrement au sein de certaines plateformes monothématiques ou dédiées à un projet unique, prend la forme de différents projets réalisés parallèlement ou successivement à partir d'un ensemble d'outils communs aux différentes missions. C'est le cas des projets participatifs de transcription d'archives Testaments de Poilus ou du projet Recolnat, porté par le réseau de collections naturalistes.

Une logique différente, encore, est celle de l'ouverture d'une partie des outils aux internautes – la génération par *Content Management System* (CMS) d'un programme participatif ou des outils de communication, par exemple – offrant une forme de communication du discours scientifique assez standardisée. La plateforme participative multidisciplinaire Zooniverse permet aux utilisateurs, à l'aide de la fonctionnalité « construire un projet », de répondre à des demandes issues de différentes disciplines en créant de nouveaux projets au fur et à mesure. L'utilisateur devient son propre éditeur, non plus uniquement de contenu, mais aussi de projet. Une logique de plateformes par agrégation de projets et de données est également identifiable, comme sur la plateforme DigitalNZ dont la vocation est la numérisation et la valorisation du patrimoine culturel néo-zélandais. Dans la plateforme, chaque utilisateur est invité à rattacher son projet spécifique à un portail générique.

## Généricité liée à la génération des plateformes

Un second niveau de généricité concerne les outils de génération des plateformes, qui peuvent être eux-mêmes plus ou moins génériques. Le degré de généricité des plateformes paraît en lien avec les potentialités créatives de l'outil, mais aussi avec la composition d'un milieu dans lequel l'utilisateur est habile. Au niveau de la génération des outils et du code informatique, la différenciation se fait notamment dans le choix d'une manière de créer la plateforme, c'est-à-dire dans le choix d'un développement propre/spécifique ou de l'utilisation d'outils génériques paramétrables. L'étude des outils de génération de plateformes menée en 2020 par les étudiants du Master DEFI montre qu'une plateforme sur deux est développée à l'aide d'outils génériques du web (CMS). Les utilisateurs présentent une familiarité avec les usages et les fonctionnalités d'écriture/lecture de ces outils. Non seulement ils se les approprient facilement, mais, nous l'avons vu ci-dessus, ils sont efficacement outillés et héritent de capacités d'action dans la plateforme, notamment de création. La généricité des outils contraint bien à une certaine standardisation des projets, mais, dans le même temps, elle permet la mise en place d'un dispositif info-communicationnel dans lequel l'utilisateur sait agir, participer, et même au-delà, qu'il contribue à renouveler et à créer.

## Arbitrages générique - spécifique

L'arbitrage entre les modalités génériques et spécifiques dans lesquelles l'utilisateur transite et agit semble également jouer un rôle important. Les fonctionnalités très génériques communes à l'ensemble des plateformes – comme la communication, l'information, la contribution, la publica-

tion de contenu – peuvent être prises en charge facilement par les outils numériques génériques internes ou externes à la plateforme (web social, CMS, etc.). L'outil générique vient alors à l'appui de la plateforme spécifique, comme c'est le cas, par exemple, pour la plateforme Histoires de Ch'tis qui a peu évolué depuis sa création, mais à laquelle une page Facebook adossée dans un second temps apporte désormais un réel outil d'animation et de recrutement de la communauté.

Ces fonctionnalités génériques sont, dans le même temps, reliées à des fonctionnalités plus spécifiques, qui peuvent s'établir au sein des espaces numérique ou physique. Dans l'espace numérique, elles sont généralement intégrées directement dans la plateforme – nous pensons, par exemple, à la boutique en ligne de la galerie d'art contributive DeviantArt ou à des fonctionnalités de contribution poussées comme les modules de transcription, pour les plateformes Transcribe Bentham ou Transcrire.

Dans l'espace physique, des fonctionnalités spécifiques essentielles au dispositif peuvent être implémentées sous la forme de temps et de lieux de regroupements des acteurs de la communauté, de façon ponctuelle ou régulière. La plateforme Archipop, qui a pour mission la collecte, la numérisation et la valorisation des films des Hauts-de-France, fournit un exemple parlant de ces événements, que l'on retrouve de manière fréquente et récurrente dans les dispositifs.

L'agenda numérique disponible en ligne propose d'assister à différentes projections au sein de lieux en rapport avec les thématiques des films et soutenues par les collectivités territoriales, ce qui stimule la mobilisation des contributeurs.

## Conclusion : vers une méthodologie de conception des plateformes culturelles contributives

Nous avons tracé de premières lignes directrices vers la mise en place d'une méthodologie de conception de plateformes culturelles contributives, dans laquelle il conviendrait de considérer chaque plateforme avec une approche dispositive, c'est-à-dire en envisageant à la fois « la nature du lien qui peut exister entre ces éléments hétérogènes<sup>23</sup> » et la façon dont elle est en renouvellement constant. En complément d'une approche par fonctionnalités, usages ou pratiques, c'est l'approche par la globalité du dispositif info-communicationnel et la manière de mettre en relation différents éléments selon des motifs identifiables, dans un ensemble en mouvement, que nous apporte la notion de généralité. L'enjeu serait dès lors de réussir à clarifier l'intention, à distinguer les éléments communs à différents projets et ceux qui nécessitent une adaptation spécifique (développement de fonctionnalités ou d'outils numériques spécifiques, mise en place d'évènements dans des lieux physiques, etc.). L'enjeu est la conception adaptée d'un dispositif info-communicationnel innovant, avec un arbitrage fin entre des lignes génériques et des lignes spécifiques selon une logique propre à chaque projet. Le choix des outils et la conception du dispositif final semblent liés, entre autres, à l'identification des modalités de mise en commun entre les outils du numérique qui répondent à une certaine logique de plateformes – dont il s'agit de penser les éléments de l'interfaçage –, à une articulation efficace entre les espaces physiques et numériques permettant de créer des lieux et des temps d'action différents, à la différenciation entre des fonctionnalités spécifiquement dé-

---

23. Voir le texte de Michel Foucault (1977), accessible en ligne.

veloppées pour la plateforme et des fonctionnalités communes à d'autres outils génériques, qui peuvent leur être déléguées ou mutualisées avec d'autres projets, avec un degré d'action et de participation variable de l'utilisateur pouvant agir comme contributeur, mais également comme designer, dans le sens où il devient capable d'effectuer des actions de génération du dispositif (en créant des briques de projets ou en recrutant des participants, par exemple) et garantissant par là-même l'évolutivité du site et l'implication de la communauté.