CRÉATIVITE DES PUBLICS À L'HEURE DIGITALE : PLURALITES VS DUALISMES…L'AMBIVALENCE TOUJOURS ?

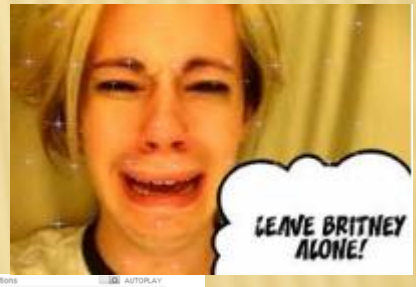
Laurence Allard, Maîtresse de conférences, IRCAV-Paris 3/Lille 3
culturesexpressives.fr / @laurenceallard

UN RECIT POSSIBLE EN TROMPE L'OEIL

- **Oui** il existe des cultures numériques.
- **Oui** il existe des communautés créatives animées par des amateurs passionnés, des proam nouveaux entrants dans les carrières artistiques.
- **Oui** il existe d'authentiques talents numériques.

Mais NON

- Problème de transposer tel ordre culturel dans le « bazar » internet
- Grammaire dualiste et asymétrique entre amateurs, créateurs, talents et les autres, les publics, les usagers.
- Plutôt rendre compte qu'Internet et le téléphone mobile ont donné moyens techniques d'expression et d'interactions à une grande majorité de la population mondiale.
- Plus de 2 milliards d'internautes, plus de 6 milliards abonnées mobile dans le monde.
- ETHNOGRAPHIER LA PLURALITE CREATIVE DES PRATIQUES DIGITALES ET MOBILES ET LEUR AMBIVALENCE HORS DUALISMES ASYMETRIQUES A ERE INDIVIDUALISME EXPRESSIF



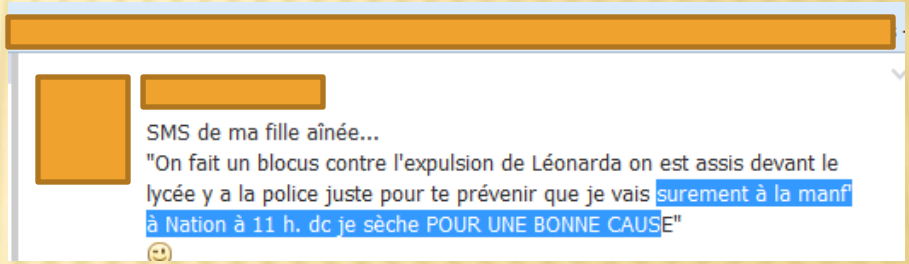
SORTIR DES DUALISMES

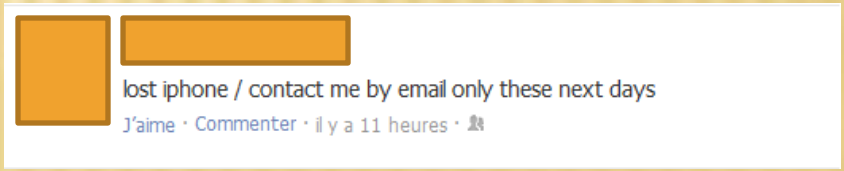
«*Ouvrir une porte de sortie au labyrinthe des dualismes de domination dans lesquels nous avons puisé l'explication de nos outils*.»

Donna Haraway, *Manifeste Cyborg*, 1985

TOUS DES PRATICIENS TRANSMÉDIATIQUES

- A l'heure du digital, ni amateurs, ni pros mais tous des **praticiens** d'outils, de services et des contenus au quotidien.
- Multi-équipement personnel à 64% entre ordinateur (fixe/portable), mobile et tablette (Arcep/Credoc, 2013).
- 17% des Français utilisent trois terminaux pour se connecter à Internet par jour.
- 6 écrans par foyer en moyenne (Médiamétrie, juin 2013).
- **Transmédia avant d'être un genre renvoie à la pratique même du digital (numérique+tactile) traversant écrans et contenus.**
- **Ex** : poster un Sms sur facebook, se disputer par soundcloud, photographier ses livres, raconter la « télé de hasard » sur twitter, demander d'envoyer des mails sur fb.

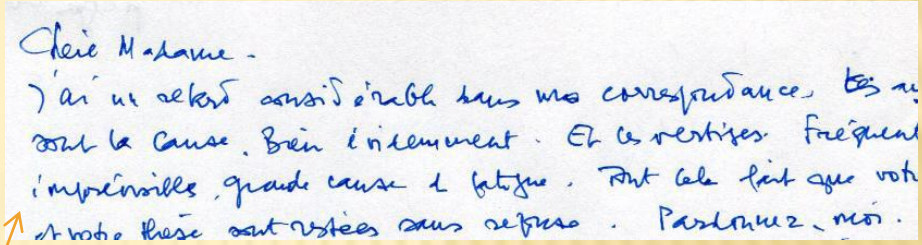


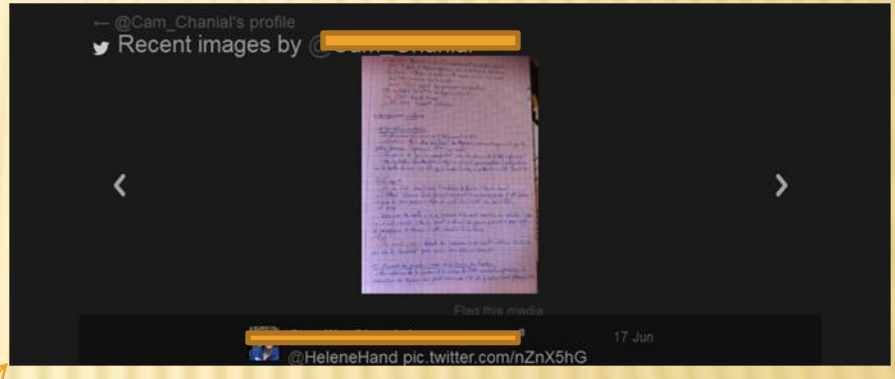


CREATIVITE ORDINAIRE : LE HACK D'USAGES

- **Panoplie transmédiatique et transécranique bricolée sur mesure, hybridant outils, services, contenus.**
- **Mix de poches d'incompétence et pratiques virtuoses.**
- **Supposant à la fois connections et déconnections .**
- **Créativité ordinaire à l'œuvre, réinventions des fonctionnalités, détournement des services : le hack d'usage au quotidien.**

  EX : **J, 82 ans, retraité, Strasbourg , sait télécharger des films rares sur Emule mais n'est pas à l'aise au clavier donc scanne des lectures manuscrites et les envoie par mail**





- **EX :** D. 58 ans, DRH, Paris *envoie des photos sur clé USB par la poste à ses amies car « la poste je connais.»*
- **EX :** « *Quand on a manqué un cours ou qu'on a oublié son manuel on se les envoie sur Twitter* » (C., 17 ans, lycéen, Paris)
- **EX :** »*Quand je reçois un mail sur un casting du type 'Appelle moi tout de suite', comme je suis un peu timide j'envoie un MMS avec une photo de moi et mes coordonnées.* » (V., comédienne, 32 ans, Paris).
- **Orthopédie des machines : vie matérielle du numérique**
  Ex : les réhausser avec des boites de Monopoly, mettre les tablettes sur des coussins en noyau de cerises…)

LA CULTURE DE LA CURIOSITE

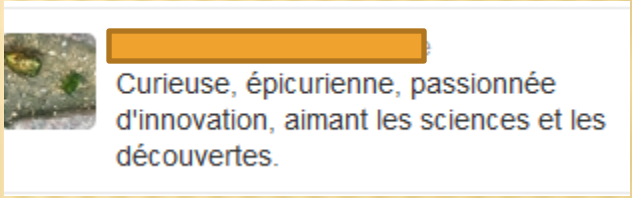
- Tous des **praticiens curieux** avec Internet et le mobile qui aiguillonnent et nourrissent la curiosité.

- **Le curieux, au XVIIème siècle comme au XXIème siècle, est plutôt un omnivore qu'un spécialiste ou un amateur.**
  Krzysztof Pomian, *Collectionneurs, amateurs, curieux: Paris-Venise, XVIe -XIIIe siècles, Paris, Gallimard, 1987.*

  EX : *« Il n'a pas ceux qui vont sur Internet d'un côté et ceux qui n'y vont pas de l'autre : il y a ceux qui sont passionnés ou curieux, et ceux qui ne le sont pas.»*
  JC, 61 ans, retraité SNCF

  EX : « L'*ordinateur, c'est 3-4 fois par semaine, cela dépend de ce qu'il y a à la télé. Quand je vois à la télévision un truc intéressant, je tape sur Google un mot-clé comme "Inca", "Cobra Royal". Mais je vais pas sur les premiers liens genre Wikipédia. Je vais voir les photos et les sites de vidéos.»*
  A., 38 ans, façadier, Paris

- ***EX :*** *«C'est devenu un réflexe de prendre mon iPhone quand je me pose une question…L'autre fois je me demandais à quelle hauteur était la Tour Eiffel. Mon fils me dit «t'es folle avec ton téléphone» . Moi je suis juste curieuse.»*
- C., 52 ans, opticienne, Paris



PLURALITES

«*Aujourd'hui l'individu est confronté à une pluralité de domaines. Etre moderne ou l'art de la combinatoire*»

Danilo Martucelli, *Grammaires de l'individu*, 2002

INDIVIDUALISME EXPRESSIF

- Sur internet, contrairement à ce qui est ressassé, on ne s'expose jamais à nu.

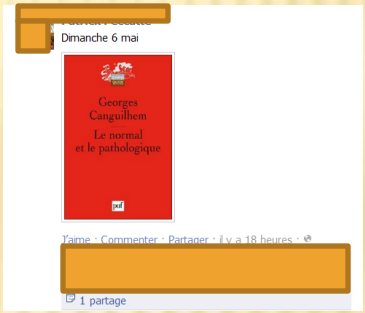
- Il y a toujours une mise en forme réfléchie de ce que l'on veut dire et de ce que l'on veut montrer de soi.

  EX : « *Poster des photos sur Facebook, quand je suis pas concentrée, ça peut faire des ravages* » (L., Lisieux, 15 ans)

- Procédé expressif le plus commun sur les SNS : parler par des images interposées (« montée du web visuel »), par agencement d'images-textes.

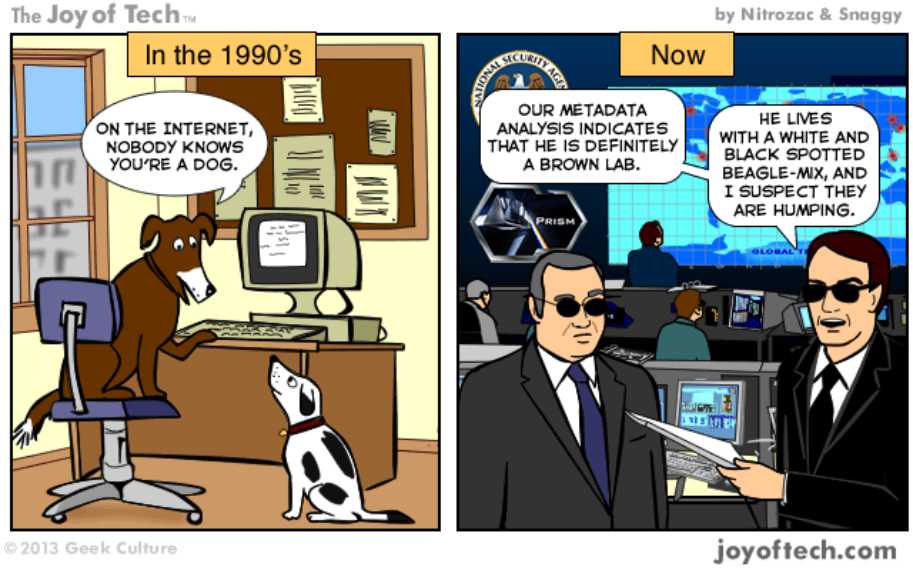
  EX : Campagne présidentielle 2012 :

- **Evitement civique, ne pas lever le tabou du vote sur les réseaux sociaux**
- **Parler politique par image ; expressions créatives indécision ou coming out électoral .**
- Typique du monologisme : dire sans dire, parler pour soi et quelques autres : **contrôler la privacy, son intimité politique, par le contrôle de l'accès au sens.**



SUR INTERNET TOUT LE MONDE SAIT QUE JE SUIS UN CHIEN

- Possibilité d'avoir plusieurs comptes de réseaux sociaux pas une tendance à la schizophrénie
- Différentes facettes de soi y trouvent une matérialisation concrète.
- **EX** : compte fb d'un chien tenu par trois ex demi-frères /sœurs pour continuer à » faire famille » : « quand dire c'est être .»
- **EX :** Métaphore du « dispatchage » vs dispersion *« J'ai plusieurs boîtes mails, des perso-perso ; des perso ; et des boîtes où sont dispatchées mes infos»* (J., 30 ans, avocate, Paris)
- Ne pas hypostasier ce moment de la **modernité réflexive** outillé par le digital ni négliger les spécificités des **« technologies du soi »** (Michel Foucault) numériques.
- L'identité a toujours été plurielle et narrative.
- Juste documenter une leçon de « rattrapage sociologique » suivant Danilo Martuccelli



AMBIVALENCES

« *You make the content, we take the money* »

(Henry Jenkins, *Convergence Culture*, 2006)

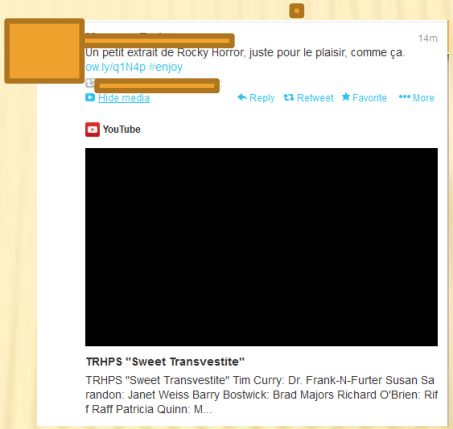
LE REMIX OU LA PROSE DU WEB

Individus à l'heure digitale, s'expriment et interagissent par l'intermédiaire de contenus partagés créés par eux ou préexistants.

- **Appropriation symbolique non transformative** (embed, copier-coller, auto-share…) avec expression personnelle dans commentaire, dédicace, citation.
- 35% de ces contenus partagés dans=conversations digitales issus de la pop culture (AOL-Nielsen, 2011)
- Conversations créatives digitales : l'un des piliers du marketing 2.0 de la pop culture.
- **Contenus des industries créatives diffusés, promus et popularisés *gracieusement* de par les expressions et interactions des internautes.**

  EX : concours de remix de *Born this way* de Lady Gaga et le laissez-remixer de Psy et son *Gagnam Style*.
- Consécration culturelle du remix comme format d'appropriabilité des contenus par les publics :

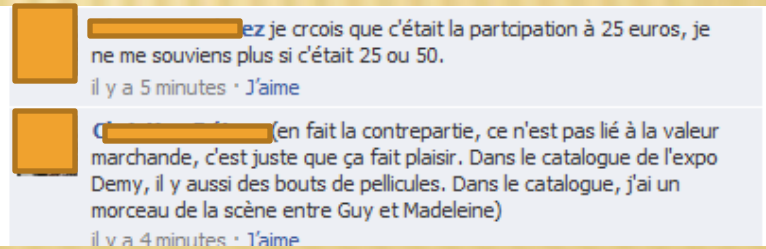
  EX : Muséomix , Biblio Remix, Public Domaine Remix, Mashup Film Festival, Automne Numérique et ses concours de Mashup et Open Data hackathon pour élire les »nouveaux talents numériques ».



PARTICIPER C'EST AVOIR UNE PART

- **Le laboratoire du Crowdfunding comme dépassement tendance intrusive au plan données personnelles, ambivalence tendancielle et prédatrice du web 2.0, du Digital Labor, du Crowdsourcing?**
- Deux fonctions : incubateurs de publics/financement complémentaire
- Aménagement d'une rencontre pacifiée entre industries créatives et publics expressifs ?
- « Payer pour ce qu'on a envie de voir. »
- **Equilibre du modèle contribution/contrepartie ?**
- Grammaire de la participation à trois temps (Joëlle Zask, *Participer. Essai sur les formes démocratiques de la participation*., 2011.)

1. Prendre part à une activité ;
2. Apporter une part en y contribuant ;
3. Recevoir une part , c'est-à-dire une gratification rendant possible en retour le prendre part.



UNE P2P ECONOMY ?

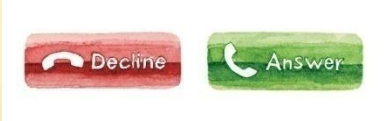
- « *Internet nous a rappelé que nous ne vivons pas dans une seule et unique économie, mais au minium dans deux.*

- *L'une est la traditionnelle "économie commerciale", régulée par le quid pro quo : je vais exercer une activité (travailler, écrire, chanter, etc.) contre de l'argent.*

- *Une autre est (les noms abondent) : a) l'économie amateur, b) l'économie de partage, c) l'économie de production sociale, d) l'économie non-commerciale, ou e) l'économie p2p.*

- *Cette seconde économie (…) est celle de Wikipedia, de la plupart des développements du logiciel libre, du travail des astronomes amateurs, etc.* «

  (Lawrence Lessig, *Remix : Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy,* New York, Penguin, 2008, p.177.)



- Stimuler la force créative de cette seconde économie à partir de la reconnaissance des usages loyaux de la conversation digitale créative, du remix comme prose du web émanant d'usagers inventifs et innovants dans leurs pratiques.

- Eviter de recréer de nouveaux dualismes asymétriques entre usagers créatifs et les élus des nouvelles formes de la consécration culturelle du numérique : concours, hackathon…

- Sortir d'une politique culturelle clivée soit du côté des publics créatifs soit du côté des artistes.