

Les enfants du numérique

Henry Jenkins
Mizuko Ito
danah boyd

Culture participative

Une conversation sur la jeunesse,
l'éducation et l'action
dans un monde connecté.

Communautés en ligne, remix, fanfiction,
apprentissage connecté, médias sociaux
& activisme politique en débat.



Dans la collection Les enfants du numérique :

Grandir Connectés, les adolescents et la recherche d'information

Anne Cordier, sept. 2015 – ISBN 978-2-915825-49-7

C'est compliqué, les vies numériques des adolescents

danah boyd, mai 2016 – ISBN 978-2-915825-58-9

Catalogue complet :

<http://cfeditions.com>

ISBN 978-2-915825-73-2

ISSN 2491-391X

C&F éditions, sept. 2017

35 C rue des rosiers, 14000 Caen

Édition originale : *Participatory Culture in a Networked Era*

A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics,

Polity Press, 2016 (ISBN 978-0-7456-6070-7).

Copyright © Henry Jenkins, Mizuko Ito, and danah boyd, 2016.

Publié avec l'autorisation de Polity Press Ltd, Cambridge, U.K.

La présente édition est publiée sous licence Édition Équitable

<http://edition-equitable.org>.

Le Centre national du livre a soutenu la traduction de cet ouvrage.

L'édition a bénéficié du soutien de la Région Normandie, de la Drac

et du Centre national du livre au titre du FADEL Normandie.



Culture participative

Une conversation sur la jeunesse, l'éducation
et l'action dans un monde connecté

Henry Jenkins, Mizuko Ito et danah boyd

Traduit de l'anglais (États-Unis)
par Bruno Barrière
Préface de Hervé Le Crosnier

Collection
Les enfants du numérique

C&F éditions
2017

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----|
| Préface | 6 |
| Biographies | 22 |
| Avant-Propos | 23 |
| I. Définir la culture participative | 29 |
| II. Cultures & pratiques de la jeunesse | 75 |
| III. Genres de participation, écarts de participation | 117 |
| IV. Apprentissage et littératie | 161 |
| V. Culture commerciale | 203 |
| VI. Démocratie, engagement civique et activisme | 251 |
| VII. Redéfinition de la culture participative | 291 |
| Bibliographie | 303 |

PRÉFACE

Hervé Le Crosnier

LES INDUSTRIES CULTURELLES présentent souvent la culture légitime en la limitant à ce qui va d'un créateur, relayé par un appareil médiatique, vers un lecteur/auditeur/spectateur considéré comme réceptacle passif. La contribution de l'utilisateur se mesure donc à l'intensité de ses achats des produits culturels commerciaux. Il devient dès lors important d'étudier et de valoriser l'autre face de la culture : ce qu'elle change chez les individus et les groupes lorsque ceux-ci s'en emparent. À la différence d'un simulacre d'interactivité comme le propose le bouton « Like » de Facebook, la culture participative recouvre de nombreuses activités, comme vous le verrez dans cet ouvrage, mais toujours en relation avec la construction de communautés, avec le désir de partage et la volonté d'élaborer, d'intégrer ou de détourner les productions culturelles commerciales.

Trois aspects justifient la lecture de ce livre et son étude collective, entre pairs, ou dans des contextes universitaires ou professionnels. Le premier tient à la personnalité des trois auteur-e-s, à leur parcours différents mais convergents, et à la stature que leur confèrent leurs travaux dans le paysage

des études sur les médias numériques. Le second tient à la forme de la conversation. Chaque thème est introduit par un exposé, et suivi d'un débat... Mais attention, pas question ici de formules toutes faites et d'arguments-massue : la qualité du débat, écoute et argumentation, est à la hauteur de celle des débatteur-e-s. Enfin, le troisième aspect est lié au sujet lui-même, à la manière dont le nouvel espace médiatique des réseaux et des médias sociaux offre des opportunités pour étendre la culture participative, tant dans les domaines créatifs qu'éducatifs et politiques.

Trois personnalités scientifiques exceptionnelles

La conversation qui va se dérouler sous nos yeux réunit trois chercheurs au parcours reconnu, dirigeant des diplômes, des centres de recherche ou des projets, présentant une longue expérience de la publication. Chacun-e possède un parcours différent, et donc une approche circonstanciée de la culture participative, ce qui va accentuer l'intérêt de leurs échanges.

Henry Jenkins est un « aca-fan », titre de son blog. En cela, il veut signifier que son sujet de recherche académique est également son centre d'intérêt : le jeune fan de science-fiction qui participait aux activités du fandom est devenu analyste de cette activité et au-delà des formes multiples de la culture fan. En France, cette relation entre la pratique personnelle et l'activité de recherche serait mal vue, tant ici la « neutralité axiologique » est devenue la tarte à la crème permettant de juger les chercheurs. Mais si on relit bien le dernier ouvrage de Pierre Bourdieu¹ portant justement sur cette question de la réflexivité dans la recherche universitaire, on s'aperçoit

1. Pierre Bourdieu, *Science de la science et réflexivité*, Paris: Raison d'agir, 2001.

que mettre à distance son expérience personnelle quand elle se situe dans le même cadre que son activité scientifique est au contraire source d'un enrichissement de cette dernière. Parce qu'il doit en permanence porter la critique sur le sujet même de ses affects, le chercheur n'est pas un propagandiste de son objet, mais bien en immersion avec/dans lui. Cette empathie devient alors source d'intuitions et de vérifications qui permettent de sortir des sentiers battus.

Henry Jenkins utilise le terme de « culture participative » depuis le début des années quatre-vingt-dix, bien avant l'avènement du web 2.0 et des médias sociaux. Il en est un porteur d'histoire, contant les expériences des radioamateurs du début du xx^e siècle, ou même l'activité de sa grand-mère qui était courtepoinrière et créait des patchworks en lien avec la communauté de femmes de sa petite ville. Car la culture participative n'a pas attendu l'internet. Les fanzines underground, les fans de *Star Trek* qui utilisaient les ronéos pour produire leurs bulletins, sont pour lui de la même famille que les fans d'Harry Potter ou les auteur-e-s de fanfiction utilisant l'internet pour diffuser leurs travaux.

Auteur de nombreux livres, dont un seul traduit en français², Henry Jenkins est un précurseur. Responsable d'un laboratoire d'étude comparée des médias au sein du MIT (Massachusetts Institute of Technology), il porte un regard de long horizon sur les divers médias (du numérique au livre), mais surtout sur les diverses communautés de « lecteurs » qui suivent ces médias... et surtout qui apprennent à s'en servir, à les détourner, à les plier à leurs objectifs de fans. Quitte à devoir créer leurs propres outils de diffusion, ce qui

2. Henry Jenkins, *La culture de la convergence - Des médias au transmédia*, Paris: Armand Colin, 2013.

est devenu plus facile avec l'internet et les médias sociaux. Mais n'est pas sans soulever de nouvelles questions, notamment de savoir qui de la plateforme support (et des gains capitalistes qu'elle engrange des interactions de ses usagers) ou du projet subculturel qui s'inscrit sur la plateforme est le véritable bénéficiaire. Intéressé par les communautés de fans dans tous les domaines, Henry Jenkins peut à la fois parler des fanfictions écrites, des jeux vidéo, de la télévision ou des groupes activistes sur internet. Son approche est devenue une référence pour les universitaires du monde entier sur la capacité d'ouverture dans l'analyse des pratiques culturelles au sein des communautés de fan.

Mizuko Ito, que tout le monde appelle Mimi, est une anthropologue spécialisée dans les questions d'éducation. Comment permettre aux jeunes de trouver leur voie ? Elle plaide pour une conception située, connectée dit-elle, de l'enseignement : les jeunes ne sont pas des cerveaux vierges qu'il faudrait emplir de connaissances, mais des individus engagés dans des pratiques, plongés dans un certain milieu, et intéressés par certaines activités ou domaines. Pour elle, c'est à partir de ces points d'intérêt qu'il convient d'aborder l'éducation, et notamment permettre aux jeunes de construire les réseaux et le capital social qui leur ouvriront de nouvelles opportunités. Les inégalités, les conditions sociales et relationnelles, l'absence de relations sociales et professionnelles favorables auxquelles sont confrontés de nombreux jeunes constituent le point de départ de sa démarche. Ceci la conduit à demander à l'école de valoriser les pratiques informelles. Elle se penche simultanément sur les États-Unis, où elle vit, et le Japon, où elle est née et qui reste un de ses terrains d'étude. Cette approche ancrée dans deux cultures profondément différentes lui permet de viser à une forme d'universalisme

dans ses propositions éducatives. Il s'agit toujours pour elle, et elle insiste beaucoup sur ce point dans ce livre, de partir des choses que font les jeunes, des réseaux et communautés auxquels ils participent et de leur offrir les moyens de pousser plus loin leurs découvertes, de construire des relations qui leur seront utiles ultérieurement. Dans la culture française, nous parlerions aisément d'éducation populaire pour décrire sa démarche.

danah boyd³ n'est plus à présenter aux lecteurs de C&F éditions qui connaissent certainement son livre à succès *C'est compliqué : les vies numériques des adolescents*. Elle a suivi une formation d'informaticienne avant de bifurquer vers l'anthropologie et la sociologie. Sa propre trajectoire d'adolescente geek lui permet de mesurer l'évolution de l'internet depuis les années quatre-vingt-dix. Elle s'appuie sur des enquêtes approfondies et une méthodologie scientifique établie pour écouter les adolescents d'aujourd'hui parler de leurs usages des médias sociaux. Tout en enseignant dans diverses universités, elle travaille dans le service de recherche de Microsoft et dirige le think-tank indépendant Data & society, qui s'intéresse aux questions sociales et culturelles liées au développement d'une société basée sur les données.

Ces trois chercheurs de grande envergure ne sont pas réunis par hasard. Leurs parcours scientifiques se sont souvent croisés, notamment au MIT. Ils ont travaillé ensemble sur le projet *Digital Media & Learning* lancés par la Fondation MacArthur pour étudier les usages de l'internet par les jeunes.

3. danah boyd insiste pour que son nom soit écrit sans capitales. Elle s'en explique à : <http://cfeditions.com/boyd/danah>.

Une conversation scientifique

Le livre se présente sous la forme d'une conversation croisée. Trois voix pour échanger des idées autour de la culture participative, pour aboutir à une définition et des propositions d'action appuyées sur la culture participative. Une conversation de haute tenue, comme vous le verrez.

Si l'on en croit Jean-Claude Guédon, chercheur spécialisé en épistémologie et ardent défenseur de l'accès libre aux publications scientifiques, la science a toujours été affaire de conversation⁴. La République des lettres du xvii^e siècle faisait circuler les missives entre les différents chercheurs européens. Les premiers journaux scientifiques avaient pour but de permettre de poursuivre la conversation scientifique avec les personnes qui ne pouvaient se rendre aux réunions des sociétés savantes. L'ensemble du système moderne de publication scientifique est articulé autour d'articles qui se répondent, se citent, font référence à des enquêtes, des expériences ou des réflexions issues d'autres chercheurs. La « vérité scientifique » est avant tout le consensus construit entre spécialistes sur les faits et les données publiées dans ces articles. Et donc un produit conversationnel, susceptible de changements de paradigme pour Thomas Kuhn⁵ ou de polémiques sans fin, notamment dans le domaine des sciences humaines, sociales et économiques⁶.

4. Jean-Claude Guédon, « Le Libre Accès ou le retour de la Grande Conversation », *Framablog* <https://framablog.org/2010/08/22/libre-acces-science-grande-conversation-guedon/>.

5. Thomas Kuhn, *La structure des révolutions scientifiques*, édition en poche : Paris: Flammarion, 2008 (original : 1962).

6. À l'image de la polémique française actuelle entre les tenants d'une économie néoclassique, basée sur des équations tel Jean Tirole, et ceux d'une économie liée à la question sociale et culturelle comme André Orléan.

Car l'art de la conversation scientifique est pourvu d'enjeux majeurs. Nous sommes loin du bavardage, mais au contraire dans la recherche de précision, d'arguments nouveaux, de références à des travaux antérieurs, parfois peu connus... Une conversation scientifique se mène d'autant mieux qu'elle s'éloigne de la confrontation, du pugilat médiatique, pour renforcer la confiance collective de chercheurs dans la qualité de leurs hypothèses, dans la force de leurs démonstrations.

C'est à ce type de conversation scientifique que vous allez assister. Les parcours différents et les centres d'intérêt des trois chercheurs permettent de combler des trous, des hésitations, des impensés dans les propositions de chacun-e. Mais on sent une forte convergence d'idées, de postures, de regards.

La conversation a bien évidemment été éditée, densifiée. On aimerait souvent reprendre une phrase et faire approfondir les trois intervenant-e-s, car on sent bien que derrière certaines expressions se cachent un grand savoir pratique, des réalités issues de longues enquêtes et des concepts qu'on voudrait voir développés et explicités. La conversation est émaillée de citations, d'appel à d'autres recherches. Les idées sont concises, comme dans un débat, mais nous orientent vers d'autres approches et travaux. Nous sommes bien dans un type particulier de dialogue qui vise à peaufiner, approfondir, commenter et éclairer des idées et des concepts. Une sous-partie de la grande conversation scientifique rendue visible ici par la structure du livre.

La forme conversationnelle est également une prise de position sur le statut de la science, sur sa dynamique. Les auteurs l'expriment directement dans leur préface : *« Contrairement à un ouvrage de recherche classique, ce livre montre notre volonté de révéler les limites de nos connaissances et nos efforts collectifs en vue de comprendre ce dont nous sommes les*

témoins privilégiés. La recherche est un processus, et trop souvent nous avons tendance à souligner le seul résultat final. »

À la recherche de la culture participative

L'enjeu de ce livre consiste à définir la culture participative, preuve s'il en est que le concept n'est pas univoque, qu'il touche de nombreuses activités, du fandom de science-fiction à l'investissement politique via les médias sociaux, en passant par les formes innovantes d'éducation. Au fil des exemples et discussions, les auteurs la cernent ainsi : *« nous devons considérer [la culture participative] comme un concept évolutif qu'il faut toujours interpréter selon les pratiques et les normes sociales et juridiques existantes. À chaque pas vers une culture plus participative, nous amplifions les enjeux et rehaussons les critères d'évaluation de nos pratiques réelles »*. C'est ce qui est passionnant dans ce livre : la conclusion n'est pas écrite d'avance. Nous sommes très loin d'un livre dont le fil et le raisonnement n'auraient comme seul objectif de conforter le lecteur dans l'acceptation d'un postulat prémâché. En six chapitres, les trois chercheurs vont aborder de nombreux aspects de la culture participative, notamment son rôle dans l'éducation et dans l'*empowerment* des jeunes. Car c'est avec le regard constant porté sur les usages par les jeunes générations qu'ils vont s'efforcer de définir la culture participative.

Soyons clairs : la culture participative existait bien avant l'internet. Ce qui est en discussion ici, c'est la manière dont le réseau et le numérique viennent renouveler la façon dont on peut aborder et cerner les aspects multiples de la participation, et de mesurer les nouvelles opportunités que cela offre pour construire une société de partage plus ouverte.

Henry Jenkins a le premier employé le terme dans *Textual Poachers* en 1992 pour désigner les situations dans lesquelles les usagers ne se vivaient « *pas uniquement comme des consommateurs de contenu produit de manière industrielle, mais aussi comme une communauté créative qui tirait sa matière première de ces textes de divertissement commerciaux, se l'appropriait et la remixait pour servir de base à sa propre culture créatrice* »⁷. Pour sa part, Mimi Ito s'y est intéressée « *à travers les sciences de l'éducation et non l'étude des médias* ». Quant à danah boyd, elle insiste sur l'importance du changement provoqué par les médias sociaux, la réalisation de mêmes... et la façon dont les experts en marketing s'emparent eux aussi des pratiques communautaires pour les détourner vers les intérêts de leurs marques.

Car la culture participative, dans l'esprit des trois auteurs est avant tout une culture de libération, de prise en main de l'autonomie collective, de construction de communautés. On ne saurait vraiment parler de culture participative sans l'associer aux engagements civiques, aux formes d'entraide sociale dans lesquelles les plus aguerris assistent les nouveaux venus (une des règles implicite du fandom). Un chapitre entier sera d'ailleurs consacré à cette question, mais elle traverse en réalité l'ensemble du livre. Y compris sous la question de la reprise par les structures dominantes des pratiques de fans : les entreprises du numérique « *capitalisent aujourd'hui directement sur la participation des individus* » nous dit danah boyd. Car il y a une grande différence entre participation et interactivité. Comme le dit subtilement Henry Jenkins : « *Je participe à quelque chose, tandis que j'interagis avec quelque chose.* »

7. Toutes les citations de cet avant-propos sont extraites du livre lui-même.

Les fans de science-fiction, leur capacité à prolonger les œuvres populaires dans des fanfictions, de *Star Trek* à *Harry Potter*, l'existence de conventions dans lesquelles ils et elles se réunissent, la création de fanzines, la résistance à l'industrie et l'engagement des idées de la SF dans le monde contemporain en font un excellent exemple de culture participative. On retrouve cela au sein de la culture *otaku* des manga-fan, par exemple quand les jeunes filles détournent les mangas pour mettre en question les normes de genre. Comme le souligne Henry Jenkins : « *Le numérique n'a pas rendu le fandom plus participatif, mais il a considérablement accru l'éventail des participants potentiels.* »

Pour autant, il n'est pas forcément aisé de contribuer à la culture participative. Pour danah boyd, « *la véritable participation requiert de nombreuses qualités : agentivité, aptitude à comprendre assez bien une situation sociale pour s'engager de manière constructive, compétences pour contribuer efficacement, connexions avec autrui facilitant la constitution d'un public, résilience émotionnelle pour gérer le feedback négatif et un statut social suffisant pour s'exprimer sans conséquences. L'obstacle à la participation n'est pas la technologie, mais les types de privilèges qui sont souvent ignorés dans le discours méritocratique.* » Ce sont ces qualités relationnelles que l'éducation devrait aider à développer. Elles ne naissent pas spontanément de l'usage des plateformes ouvertes du web. Peut-être même au contraire, quand on voit comment les médias sociaux servent la diffusion de fausses nouvelles, l'apparition d'un régime au-delà de la vérité qui renforce les affrontements, notamment les dominations de genre et d'origine.

La question de l'éducation occupe une autre place centrale dans ce livre. Au-delà des chapitres qui lui sont explicitement consacrés, elle traverse tout l'ouvrage. L'objectif des trois

chercheurs est de montrer que résoudre l'écart de participation peut changer la nature de l'école. Il s'agit de basculer de la conception d'un jeune à qui il faut remplir le cerveau de connaissances, vers une logique constructiviste dans laquelle ce sont les activités développées dans le cadre d'une scolarité ouverte qui vont susciter l'envie, le besoin et l'acquisition de connaissances. L'objectif d'une école réinventée n'est pas de remplir des questionnaires d'évaluation de compétences, mais bien d'organiser l'autonomie des élèves, de leur permettre de devenir des individus et des citoyens confiants dans leurs ressources personnelles et capables de tisser des relations autour de projets, d'événements, que ce soit dans le domaine culturel ou dans l'action politique. Tous éléments que l'on apprend dans une logique participative, autour de centres d'intérêt.

Toutefois, les auteurs rappellent en permanence que les conditions sociales préexistantes constituent de réels freins à la participation. Et qu'on ne saurait développer une culture participative sans prendre en charge ces différences. Ce n'est ni la fracture matérielle numérique, que l'on pourrait résoudre par l'apport en équipement, ni la fracture cognitive qui favorise les rejetons des familles aisées ; il s'agit plutôt de prendre en compte les réseaux sociaux humains, le capital social, dont disposent les jeunes : qui va leur ouvrir des opportunités pour qu'ils expriment le meilleur d'eux-mêmes ? L'égalité d'accès aux médias sociaux n'est jamais une garantie de l'égalité réelle des chances de pouvoir s'en servir pour le développement personnel, communautaire et global.

Ce que résume Henry Jenkins en assurant « *Il faut décrire le sentiment de confiance en soi ou d'empowerment qui permet de partager ses créations avec un plus large public. Il faut aussi s'interroger sur ce qui permet de relier ces sites d'apprentissage*

informel aux institutions pédagogiques afin que les choses apprises par les jeunes hors de la classe soient valorisées à l'école, avec en perspective des opportunités supplémentaires d'instruction (une meilleure éducation) et économiques (emploi, développement professionnel). Nous devons également réfléchir aux implications politiques de ces problèmes. Comment raccorder les idéaux de participation politique et d'engagement civique à d'autres types de participation culturelle et à l'accès aux réseaux sociaux ? »

Car les médias sociaux ne constituent pas une sphère publique unique qui permettrait la démocratie participative et la mobilité sociale. danah boyd le souligne : « *La mobilité de classe est moins liée à des formes explicites d'éducation qu'aux connexions et à l'aide dont bénéficie l'individu. De nos jours, la majorité des jeunes sont présents sur les grands médias sociaux (Facebook, Instagram, Twitter, etc.), mais ce qu'ils voient dans leurs fils d'actualité – et donc ce qui devient la norme pour eux – varie en fonction des membres de leur réseau.* »

Il convient donc, pour construire une culture participative, de trouver des lieux et des personnes bienveillantes pour accompagner les jeunes en leur permettant à la fois d'acquérir confiance en eux, *empowerment* et accès aux opportunités dans un monde élargi. Ce que Mimi Ito désigne par le terme « d'apprentissage connecté » : « *L'essence même de l'apprentissage connecté, c'est de savoir qu'il faut des relations pour s'ouvrir des opportunités. C'est pourquoi il se concentre sur l'éducation dans le contexte de l'engagement social et des objectifs communs, où les jeunes apprennent à réaliser leurs projets avec des pairs et des adultes. Ce n'est pas suffisant d'offrir aux jeunes du contenu et des compétences, ni d'annoncer que les connaissances sont accessibles sur internet. Si les jeunes n'ont pas de relations avec leurs pairs et avec des adultes bienveillants auxquels ils peuvent s'identifier et qui pourront leur tracer un chemin vers*

les opportunités, alors le contenu et les compétences ne leur sont d'aucune utilité. » Et d'ajouter « En étudiant la participation, on peut analyser notre relation au "contenu" – qu'il soit pédagogique ou de divertissement – comme relevant d'une pratique commune et d'une appartenance culturelle, et non comme un processus individuel "d'internalisation". »

Cette approche permet également de remettre sur le chantier les questions de la littératie (notamment numérique, mais pas uniquement) et d'éducation aux médias. Il faut passer d'une approche visant à mieux permettre aux jeunes de consommer les médias, notamment en leur montrant les pièges médiatiques, ou même de produire eux aussi des informations, à une éducation qui viserait à développer l'appétit à participer à un système social plus vaste. La littératie devient un moyen de trouver sa place dans quelque chose de plus grand que soi. Mais comme le souligne danah boyd, il ne suffit pas de comprendre le contenu affiché dans les médias sociaux, mais de savoir comment et pourquoi celui-ci se retrouve en bonne place dans les listes qui nous sont proposées. Intégrer la dynamique des algorithmes permet de ne pas être dupé par le système et notamment par les opérateurs commerciaux, que ce soient ceux qui en tirent les ficelles (les plateformes) ou ceux qui savent manipuler les algorithmes à leur profit.

Car la culture participative est plongée dans l'univers plus large et actuellement dominant de la culture commerciale. Une large part du fandom s'appuie sur les productions culturelles de l'industrie de l'*entertainment*, pour se les approprier, pour les détourner ou pour les adapter ; et les plateformes qui servent d'appui et de réseaux de diffusion pour les produits de la culture participative ont elles-mêmes des intérêts commerciaux et homogénéisent les pratiques dans le sens

qui leur est favorable. D'où l'importance de ne pas assimiler culture participative et web 2.0 et de rappeler les méthodes antérieures de culture participative, que ce soit dans le monde physique ou dans les technologies anciennes, comme les réseaux et les pratiques culturelles des radioamateurs. Il faut également tenir compte, comme y insiste Mimi Ito, de deux pratiques qui enrichissent la culture participative : le gaming et l'usage du mobile. L'industrie du jeu vidéo a ainsi développé des méthodes pour faire participer les fans au travers du *modding* (changement des apparences d'un jeu réalisé par des usagers), oubliant les premières périodes, quand elle empêchait cette participation au titre de la propriété intellectuelle, pour intégrer actuellement le *modding* dans la conception même des jeux... et imaginant même des contributions financières pour les plus actifs et appréciés. Une nouvelle relation au travail qui ne satisfait en général pas les communautés du fandom ou de *modders*, mais qui va dans le sens d'une captation de valeur permanente par quelques entreprises sur l'ensemble de l'activité des usagers.

Outre la question de l'éducation, celle de l'engagement civique traverse cet ouvrage. Comment développer une politique participative ? En quoi les pratiques menées dans le cadre des activités de culture participative vont aider à s'organiser, revendiquer, former des groupes actifs et obtenir des changements sociétaux. Une longue analyse est consacrée ainsi aux DREAMer, c'est-à-dire aux enfants d'immigrants, qui se retrouvent sans papier, alors qu'ils ont souvent passé toute leur vie aux États-Unis. Une large mobilisation de ces jeunes a poussé Barack Obama à les protéger par la loi. Les trois chercheurs analysent l'usage des réseaux sociaux par ces activistes, mais aussi les réactions des acteurs politiques en place, qui globalement ont rejeté cette activité directe des

jeunes. En particulier, danah boyd souligne que c'est « *parce qu'ils ont un accès limité aux espaces publics physiques, qu'ils s'organisent souvent à travers les espaces publics en réseau et se servent de la technologie pour se coordonner, communiquer et militer.* »

Pour conclure cette conversation scientifique, les trois auteur-e-s essaient de reprendre leur définition d'origine de la culture participative pour y intégrer toute la richesse de leurs débats : « *La culture participative a été utilisée comme un modèle à la fois descriptif et ambitieux. En tant que modèle descriptif, elle couvre un ensemble de pratiques centrées sur des formes accessibles et collectives de production culturelle et de partage. En tant que modèle ambitieux, elle incarne un idéal dans lequel ces pratiques sociales peuvent faciliter l'apprentissage, l'empowerment, l'action civique et le renforcement des capacités.* »

Ce livre intéressera de nombreuses catégories de lecteurs. Les éducatrices, notamment celles et ceux qui ont des pratiques transversales comme les documentalistes, les intervenants multidisciplinaires, les animateurs de projets éducatifs ou de foyers de jeunes... Ils y trouveront des incitations à étendre ou renouveler leurs pratiques, à s'appuyer sur les savoirs et modes de participation des jeunes. Les créateurs culturels trouveront des réflexions sur les usages des œuvres qui sortent du strict cadre de la relation marchande de l'achat d'un droit à lire, écouter ou regarder. Ce qu'André Gunthert appelle l'appropriabilité des œuvres⁸, leur capacité technique, relationnelle et juridique à devenir des supports à la culture participative, va constituer un élément central de la production culturelle, commerciale ou non. Les activistes civiques vont également trouver des éclairages sur la relation entre

8. André Gunthert, « La culture du partage ou la revanche des foules », in: *Culturenum : jeunesse, culture & éducation dans la vague numérique*, Hervé Le Crosnier (coord.), C&F éditions, 2013.

les pratiques culturelles et communautaires et l'engagement plus global pour construire une société pour ouverte, égalitaire, généreuse et résiliente.

Enfin, la forme conversationnelle de l'ouvrage pourrait inciter à la participation. Comme le disent les auteur-e-s en conclusion : « *Nous espérons qu'il inspirera d'autres discussions entre et parmi des groupes d'éducateurs, de décideurs politiques, de chercheurs, de citoyens concernés, de spécialistes de l'industrie, de fans et chez quiconque se soucie du devenir de notre culture. [...] Réunissez des amis, des collaborateurs et des critiques, des étudiants et des inconnus, puis échangez autour des questions qui animent notre époque de changement médiatique.* »

Hervé Le Crosnier, après avoir été conservateur de bibliothèques puis enseignant-chercheur en informatique et culture numérique à l'université de Caen, est actuellement éditeur multimédia chez C&F éditions.



Henry Jenkins, fondateur du programme d'étude comparée des médias au MIT, est professeur-doyen de l'École de communication et de journalisme et de l'École des arts cinétiques au sein de l'université de Californie du Sud. Ses approches des médias et de la culture participative constituent des références pour les universitaires du monde entier.



Mizuko Ito est professeure d'anthropologie et de sciences de l'éducation à l'université de Californie à Irvine. Son travail porte sur les usages des technologies par les jeunes et les enjeux pour l'éducation. En étudiant à la fois la situation aux États-Unis et au Japon, ses travaux gagnent en universalité dans le cadre de la mondialisation des pratiques sur internet.



danah boyd est fondatrice et présidente de l'institut de recherche Data & Society, sociologue chez Microsoft Research et professeure associée de la New York University. Son travail explore la question des inégalités en relation avec l'extension des technologies numériques dans la société. Elle a publié chez C&F éditions *C'est compliqué : les vies numériques des adolescents*.

AVANT-PROPOS

ANONYMOUS, 4chan, Harry Potter Alliance, *Kony 2012*, Facebook, Instagram, Minecraft. Il y a vingt ans, Henry Jenkins innovait en évoquant la « culture participative ». Depuis, le concept – et l’expression elle-même – ont été amplement repris par un certain nombre de disciplines qui ont cherché à expliquer les nouvelles pratiques culturelles et les affordances ouvertes par les technologies du numérique, des réseaux et des mobiles. Et, sans surprise, la culture participative en tant que concept a fait l’objet de vifs débats et même d’attaques de la part de certains milieux. Le présent ouvrage examine d’un point de vue critique le concept de « culture participative ». Il montre combien notre propre réflexion s’est transformée au fil des ans face à un environnement médiatique évolutif et face aux enjeux fluctuants dans les débats politiques autour des médias numériques. À l’émergence du concept, personne n’imaginait quelle forme la communication en réseau allait prendre ni comment elle allait peser sur des domaines tels que l’éducation et la politique. Deux décennies plus tard, nous voici dans une position passablement différente. Nous avons la possibilité de regarder en arrière pour observer ce qui a – et ce qui n’a

pas – changé maintenant que notre culture a assimilé de nouvelles plateformes et pratiques médiatiques. À travers ce livre-dialogue, les auteurs tentent de concilier des approches conflictuelles à propos du sens de ces différents éléments et de leurs possibles évolutions.

Les coauteurs de cet ouvrage sont Henry Jenkins, Mimi Ito⁹ et danah boyd¹⁰. Nous avons vécu à des âges différents l'avènement de la culture participative et nous affichons une grande diversité de cursus intellectuels et d'histoires personnelles. En dépit de nos expériences différentes, nos parcours professionnels s'entrecroisent du fait de nos préoccupations, nos engagements et nos intérêts communs pour les implications sociales et culturelles des médias émergents. Dans le cercle d'amis et de collègues que nous formons, au fil des ans chacun a pu apporter soutien, contradiction et concours au travail des autres.

Plus concrètement, nous avons tous trois participé à l'initiative *Digital Media & Learning* de la Fondation MacArthur. Henry et son équipe *New Media Literacies* du MIT (Jenkins *et al.* 2007) ont rédigé un livre blanc utilisant le concept de culture participative pour décrire les principales aptitudes sociales et compétences culturelles que les jeunes doivent acquérir afin de s'impliquer de manière effective dans le nouveau paysage médiatique. Dans le cadre de cette initiative, en compagnie de Peter Lyman et Michael Carter, Mimi a réalisé une étude ethnographique à grande échelle sur la jeunesse,

9. Cet ouvrage étant rédigé sur le ton de la conversation, Mizuko sera désignée tout au long du texte par le surnom « Mimi », employé le plus souvent à son sujet par ses collègues et amis.

10. danah boyd insiste pour que son nom soit retranscrit sans utiliser de capitales. Elle s'en explique dans le texte *Ce que nous dit un nom*. <http://cfeditions.com/boyd/danah/>.

les nouveaux médias et l'apprentissage. danah a été choisie pour rejoindre l'équipe des principaux chercheurs diplômés de l'étude. Les projets *New Media Literacy* d'Henry et *Digital Youth* de Mimi et danah ont bénéficié des deux premières subventions majeures attribuées par la Fondation MacArthur dans ce qui allait devenir son domaine de prédilection pour le financement de la recherche. Mimi et Henry ont tous deux participé à un réseau de chercheurs subventionné par la Fondation MacArthur dont les sujets d'étude étaient la jeunesse et la politique participative. danah a travaillé avec la Fondation MacArthur pour des études davantage centrées sur la politique, et nous avons tous trois œuvré à l'organisation de conférences *Digital Media & Learning* et de programmes de mentorat.

Cet ouvrage reflète l'historique de nos travaux à l'intersection des pratiques de la jeunesse, de la culture participative et des technologies numériques et de réseau. Outre qu'il constitue le cœur de nos études scientifiques, ce faisceau thématique nous semble à la fois actuel et pertinent à l'heure où s'amorce une évolution majeure dans notre environnement des médias et de la communication.

Le focus sur la relation entre la culture participative et les technologies numériques et de réseau est révélateur du moment historique où cet ouvrage est écrit. En effet, les idées relatives à la participation, au *crowdsourcing*, au travail collaboratif et au web 2.0 ne sont plus actuellement l'apanage de la culture geek et intègrent un milieu globalisé plus *mainstream*. Les jeunes demeurent un sujet central de notre recherche, notamment parce qu'ils sont les premiers utilisateurs des médias mobiles, sociaux et de gaming. Ils nous paraissent jouir d'une position unique pour mettre en œuvre les changements sociaux, mais nous n'ignorons

pas les situations de domination vécues lorsqu'ils tentent de faire entendre et reconnaître leurs points de vue. Il nous semble important d'expliquer le choix des États-Unis comme contexte géographique de notre démarche. Bien que nous ayons tous travaillé dans différents pays, en particulier Mimi au Japon, le centre de gravité de nos recherches se trouve aux États-Unis, et cet ouvrage en est le reflet. Nos discussions à propos des jeunes américains et de la scène technologique californienne reflètent sans nul doute un certain esprit de clocher, mais nous espérons que ces exemples auront une portée bien plus large auprès des lecteurs du monde entier. Nous encourageons les chercheurs des autres pays à se poser des questions similaires sur la façon dont ces changements peuvent survenir dans leur propre contexte culturel.

Chaque chapitre de cet ouvrage représente un thème qui nous est d'intérêt commun. Il débute par un essai introductif rédigé par Henry, Mimi ou danah, et se poursuit par une conversation entre nous trois. Tout au long de ces pages, nous entremêlons nos expériences personnelles, nos points de vue et le contenu de nos recherches avec une analyse plus vaste des problématiques en jeu.

Le premier chapitre, « Définition de la culture participative », présente le concept structurant de cet ouvrage. Ensuite, le chapitre « Culture et pratiques de la jeunesse » définit les jeunes comme une population singulière que nous avons tous les trois étudiée en profondeur. Puis le chapitre « Genres de participation, écarts de participation » nous invite à considérer la diversité des formes de participation en lien avec les questions d'égalité. Ces trois chapitres établissent le fondement conceptuel et topique de notre ouvrage. Viennent ensuite trois autres chapitres qui approfondissent les problématiques soulevées par notre sujet et l'investissement

personnel des auteurs en tant qu'intellectuels publics engagés. Le chapitre « Apprentissage et littératie » explore les implications de la culture participative en matière d'éducation et de littératie médiatique. Le chapitre « Culture commerciale » traite des dynamiques complexes entre le capitalisme, la culture populaire et l'écosystème médiatique en réseau d'aujourd'hui. Enfin, le chapitre « Démocratie, engagement civique et activisme » analyse les points d'intersection entre ces sujets et la culture participative et de réseau.

Cet ouvrage se démarque de la recherche conventionnelle de bien des manières, notamment en s'articulant autour d'un processus dialogique et interactif. Les conversations reproduites ici se sont déroulées dans la maison de Mimi à Los Angeles : nous trois étalés sur fauteuils et canapés, dévorant des amuse-gueules, confrontés aux interruptions des enfants et des voisins, distraits par les SMS et les appels téléphoniques mais, aussi lentement que sûrement, progressant ensemble dans notre projet commun. Tout au long de ces travaux, chacun a maintenu un lien avec son environnement réflexif à travers Twitter et les blogs, recueillant les questions qui seraient abordées et intégrant ces éléments à nos différents dialogues. Au cours du temps, grâce à Google Drive, Microsoft Word et Dropbox, nous avons modifié, réorganisé, débattu et comblé les manques qui subsistaient dans les transcriptions originales afin de donner plus de charpente et de clarté à nos échanges initialement plutôt informels. Durant ce processus, Evelyn McDonnell, Quinn Norton et Matt Rafalow ont apporté une contribution éditoriale inestimable, tout comme nos éditeurs chez Polity Press : Andrea Drugan et Joe Devanny. Chaque livre est une entreprise collective, mais celui-ci est le résultat d'un processus participatif d'une remarquable vitalité.

En parcourant ces pages, vous découvrirez rapidement au fil des conversations que les trois auteurs, tous profondément engagés dans ces problématiques, buttent encore sur de nombreux aspects de la culture participative. Sur certains points, nous sommes en désaccord entre nous et, sur d'autres, les combats se déroulent sur les terrains analytique et intellectuel. Contrairement à un ouvrage de recherche classique, ce livre montre notre volonté de révéler les limites de nos connaissances et nos efforts collectifs en vue de comprendre ce dont nous sommes les témoins privilégiés. La recherche est un processus, et trop souvent nous avons tendance à souligner le seul résultat final. En tant que chercheurs engagés dans la connaissance de la culture participative, nous poussons cet engagement jusqu'à l'ouverture de nos pratiques et de notre réflexion. C'est exactement ce que tente de faire ce livre. Bonne lecture!

CHAPITRE I

Définir la culture
participative



Introduction par Henry Jenkins

DE PLUS EN PLUS d'organisations, d'institutions et d'entreprises se sont approprié une rhétorique de la participation, et pourtant il est très clair que toutes les formes de participation ne sont pas également signifiantes ou sources d'*empowerment*. De nombreux débats essentiels de notre époque gravitent autour des conditions de notre participation. La participation peut-elle faire sens lorsqu'elle est placée sous le contrôle des entreprises et lorsque notre capacité à créer et à partager du contenu ne donne aucun rôle dans la gouvernance des plateformes permettant sa circulation ? La participation devient-elle exploitation lorsqu'elle se déroule sur des plateformes commerciales où d'autres tirent un profit financier de nos contributions et où, souvent, nous ne sommes même pas propriétaires de la culture produite par notre intermédiaire ?

J'ai employé pour la première fois l'expression « culture participative » dans *Textual Poachers* (Jenkins 1992), lorsque je mettais en contraste la participation avec le spectatorat. Je me contentais alors de développer des affirmations décrivant la logique culturelle du fandom. *Poachers* présentait les fans (en

l'occurrence, majoritairement des femmes et des jeunes filles éprises de science-fiction et d'autres programmes télévisés de genre) pas uniquement comme des consommateurs de contenu produit de manière industrielle, mais aussi comme une communauté créative qui tirait sa matière première de ces textes de divertissement commerciaux, se l'appropriait et la remixait pour servir de base à sa propre culture créatrice. Mon ouvrage montrait les liens entre les fans, les textes et les producteurs, mais aussi les relations sociales émergent du fandom, dans la mesure où les fans créaient un espace commun permettant à leurs propres interventions créatives et critiques d'être perçues à leur juste valeur. Cette prise en compte de la culture fan s'inspirait largement de ma propre expérience d'engagement dans les communautés de fans, depuis environ vingt ans à l'époque.

Mes réflexions sur la culture s'inspirent de Raymond Williams (1958), qui la définissait comme « ordinaire », comme la « somme totale de l'expérience humaine », et comme tout ce que, membres du genre humain, nous créons ou faisons ensemble, depuis les aspects les plus courants de nos vies quotidiennes jusqu'à l'expression la plus précieuse de nos réalisations artistiques ou de nos croyances sacrées. Aussi, selon moi, la culture participative décrit ce qui constitue parfois des aspects très ordinaires de nos vies à l'âge du numérique. La culture participative englobe les valeurs de diversité et de démocratie dans chaque aspect de nos interactions avec autrui. Elle présume que nous sommes capables de prendre des décisions, aussi bien collectivement qu'individuellement, et que nous devrions pouvoir nous exprimer à travers une multitude de formes et de pratiques différentes.

Mon usage initial de l'expression « culture participative » pour désigner le fandom (Jenkins 1992) reposait sur un flou pas totalement conscient entre différentes formes de production culturelle et d'échanges sociaux. Pour les fans, le fandom représentait une « communauté » informelle définie autour des notions d'égalité, de réciprocité, de socialité et de diversité. La grande majorité des fans étaient pleinement conscients de ce à quoi ils participaient. Et ils savaient dans quelle mesure la production et la circulation de leur contenu médiatique contribuait à leur bien-être commun. Il y avait des tensions très nettes entre leur culture et celle des industries commerciales auprès desquelles ils puisaient leur matière première. Dans ce contexte, il existe des liens très étroits entre l'interprétation, la production, la curation et la circulation, qui sont des formes susceptibles de donner du sens à la participation.

Le monde que je décrivais dans *Textual Poachers* était en phase de transition : une communauté basée sur les photocopieurs, les échanges postaux et les rencontres en présentiel était en train de céder le pas aux communications électroniques en réseau. Au même moment, je vivais ma propre transition, puisque je commençais à travailler au Massachusetts Institute of Technology (MIT) en 1989 durant les prémices de la révolution numérique. Mon travail sur le fandom a vu le jour, par exemple, en parallèle des premiers écrits d'Howard Rheingold sur les communautés virtuelles (Rheingold 1993). Au MIT, j'étais aux premières loges des débats sur le rôle des nouveaux médias dans l'éducation, sur les promesses de la démocratie numérique et sur les potentiels créatifs de l'hypertexte et des jeux interactifs. Le concept de culture participative était de plus en plus employé pour décrire les nouveaux types de production culturelle et de


partage multimédia qui prenaient forme aux premiers jours d'internet. La plupart de mes observations sur la cyberculture émergente me rappelaient ma propre expérience du fandom. Les critiques de *Convergence Culture* (2006) avancèrent que je percevais le nouveau paysage médiatique comme un fandom poussé à l'extrême, et j'imagine que c'était une analyse plus ou moins fondée de l'état de ma réflexion à l'époque où j'écrivais cet ouvrage. Je n'avais pas tort de considérer le fandom comme un élément majeur pour l'édification de la culture participative contemporaine. Souvent, les fans étaient les premiers à adopter les nouvelles plateformes et pratiques médiatiques et à expérimenter les modes de création de médias. Historiquement, ils étaient parmi les premiers à interagir au sein de communautés d'intérêts géographiquement éparées. Pourtant, ils s'inscrivaient juste dans un ensemble hétéroclite de communautés ayant lutté tout au long du xx^e siècle pour accéder plus facilement aux moyens de production et de circulation des biens culturels.

Au moment où j'intégrais l'initiative *Digital Media & Learning* de la Fondation MacArthur en 2005, ma réflexion à propos de la culture participative s'articulait à un niveau et une échelle bien différents. Je nous ai vus pénétrer dans une ère où le public, au moins dans les pays développés, pourrait accéder à des capacités de communication d'une ampleur inédite, où un nombre croissant d'institutions allaient adopter davantage de pratiques participatives et où les compétences et les connaissances nécessaires à une participation signifiante étaient inégalement réparties. J'ai examiné un certain nombre de sites de culture participative afin de déterminer comment ils facilitaient le mentorat entre pairs et comment ils encourageaient et aidaient les participants à perfectionner leurs compétences et à prendre confiance dans

leur propre voix. Le livre blanc *Confronting the Challenges of a Participatory Culture* (Jenkins et al. 2007), écrit pour la Fondation MacArthur, était destiné aux éducateurs. Il empruntait une définition de la culture participative fortement axée sur ses potentiels pédagogiques :

La culture participative est une culture dont les barrières à l'expression artistique et à l'engagement civique sont relativement faibles. Elle favorise grandement la créativité et le partage des créations, ainsi qu'un certain degré de mentorat informel permettant aux plus expérimentés de transmettre leurs connaissances aux novices. Dans la culture participative, les membres sont convaincus que leurs contributions ont de l'importance, et ils ressentent entre eux une forme de connexion sociale (au minimum ils se soucient de ce que les autres pensent de leurs créations).

Adoption de la culture participative

 Mimi : Lorsque j'ai rédigé mon mémoire à propos des logiciels pour enfants, j'étais très influencée par le travail d'Henry sur le fandom et par ses premiers écrits sur le gaming. J'ai ainsi pu continuer mes recherches sur les dimensions participatives de la culture médiatique à un moment où les médias numériques et en ligne, encore en phase d'émergence, intéressaient peu les intellectuels. À cette époque, je n'aurais pas dit que les travaux d'Henry se situaient dans mon domaine d'activité, les sciences de l'éducation, mais j'en voyais déjà la pertinence. J'étais enthousiaste quand ses recherches commencèrent à porter de plus en plus explicitement sur l'éducation, quand il aborda la culture participative comme un ensemble de valeurs positives pour l'apprentissage et la littératie. Nos expériences et nos centres d'intérêt nous y prédestinaient sans doute, mais Henry, Howard Rheingold et

moi-même avons fini par observer l'émergence d'opportunités similaires pour la participation et l'apprentissage dans les nouveaux médias numériques et en réseau. Alors qu'Henry se concentrait sur les fans, de mon côté je me focalisais sur les geeks. Mais pour moi c'est une même famille où chacun tend à valoriser certains engagements médiatiques actifs.

Néanmoins, contrairement à Henry, je me suis intéressée à ces questions à travers les sciences de l'éducation et non l'étude des médias. Pendant mon troisième cycle à Stanford, j'ai travaillé à l'Institute for Research on Learning (IRL) où Lave et Wenger (1991) avaient coécrit leur ouvrage *Situated Learning*. Les recherches de l'IRL portaient essentiellement sur l'étude des aspects sociaux et culturels de l'éducation. Dans les visions traditionnelles, l'enseignement vise à introduire du contenu dans la tête des enfants de manière standardisée et individualisée. Mais dans cette approche, il est vu comme un acte de participation à des communautés ayant une culture et des pratiques communes. Ces théories sur l'apprentissage et la participation sont nées d'un travail anthropologique dans des environnements où l'éducation est intégrée à la vie quotidienne des communautés plutôt qu'enfermée dans des institutions pédagogiques. Et ce n'est pas un hasard si nous avons tous fini par travailler à un même point d'intersection. De plus, nous avons bénéficié de l'initiative *Digital Media & Learning* de la Fondation MacArthur qui nous a offert un cadre et des ressources pour collaborer.



danah : Ma première confrontation avec la notion de « culture participative » remonte à l'époque où je suivais les cours d'Henry pendant mon troisième cycle au MIT. En janvier 2003, j'ai déménagé à San Francisco et intégré un réseau d'entrepreneurs et de geeks dont les start-up allaient

former la colonne vertébrale du web 2.0 que l'on connaît aujourd'hui. L'expression émique qu'ils employaient était le « contenu généré par l'utilisateur ». En observant leurs points de vue et ce qu'ils tentaient de créer, j'ai compris que le milieu des start-up était en train de réinventer en grande partie les concepts auxquels Henry m'avait intéressée. Initialement, cette population partageait beaucoup de sensibilités avec les communautés de fans rencontrées par Henry – un mélange de résistance subculturelle et de récits personnels sur la liberté que Biella Coleman étudie dans *Coding Freedom* (2013), où il est question d'un désir politique de logiciels libres au sens « libres des contraintes du marché », et donc gratuits. Mais tout cela est en grande partie oublié aujourd'hui. Dans le contexte actuel – où Facebook est devenue une société cotée en Bourse, où les experts en marketing tentent de rendre les mêmes viraux et où les médias sociaux constituent un phénomène mondial – il est difficile de se rappeler ce qu'était San Francisco il y a seulement quelques années.



Mimi: Les idées concernant la culture participative et les communautés de pratique se sont répandues et ont évolué radicalement au fil des ans depuis mon troisième cycle. Ce qui n'était qu'une succession de théories à la marge du monde universitaire fait désormais partie du vocabulaire courant dans certains secteurs de l'industrie, dans la plupart des études sur les médias et dans les sciences de l'éducation. Ces idées intéressent un plus large éventail de personnes, ce qui a entraîné un certain nombre de discussions sur les caractéristiques d'une culture participative ou d'une communauté de pratique¹¹. Par exemple, la majeure partie des

11. NdT : Une communauté de pratique est constituée de personnes dispersées

premières études sur l'apprentissage situé et les communautés de pratique portaient sur des groupes de professionnels relativement définis dont les membres se rencontraient physiquement, comme les tailleurs (Lave 2011), les bouchers (Lave et Wenger 1991) et les techniciens en photocopieurs (Orr 1996). Quelles sont les implications si l'on transpose ces idées sur l'apprentissage et la participation aux salles de classe, aux communautés en ligne et aux équipes de travail des grandes entreprises? À présent désignée par un acronyme, « CdP », la communauté de pratique est devenue une expression à la mode chez les managers qui tentent de renforcer la cohésion et le partage au sein de leurs équipes. Cette évolution a suscité la consternation de certains théoriciens pionniers de l'apprentissage situé, pour qui les idées ont été édulcorées ou détournées. C'est un crève-cœur de voir ces concepts résonner tous azimuts, mais ils sont aussi victimes de leur propre succès. Peut-on se raccrocher aux valeurs fondamentales des débuts de la théorie de l'apprentissage situé et de la culture participative tout en prenant en compte la manière dont elles se sont répandues et ont évolué?




Henry : Je suis venu à Lave et Wenger et aux autres théoriciens de la CdP un peu plus tard. Ma réflexion personnelle sur l'éducation et la participation fut d'abord influencée par


.....
qui effectuent des travaux ensemble et qui échangent via des outils de communication, en général émanant des acteurs eux-mêmes et non des systèmes institutionnels. L'internet et les réseaux sociaux sont souvent utilisés dans les communautés de pratique. Pour Etienne Wenger, à l'origine du concept, « *la pratique doit être interprétée comme un processus d'apprentissage* », ce qui explique les fortes relations soulignées ici avec la culture participative et l'apprentissage situé. Pour en savoir plus : Etienne Wenger, *La théorie des communautés de pratique, apprentissage, sens et identité*, Les Presses de l'Université Laval. Canada, 2005.

Seymour Papert, l'un de mes collègues du MIT. Papert (1975) avait produit des écrits sur une école de samba qu'il avait visitée à Rio. Les écoles de samba étaient des lieux de rassemblement informels où les membres d'une communauté s'entraînaient pour le carnaval de l'année suivante. Papert a souligné dans quelles circonstances informelles des danseurs aux degrés d'expérience très variés collaboraient afin de composer des performances collectives. Il s'est demandé si les éducateurs pourraient incorporer une partie de ces processus dans la conception et la pratique de l'enseignement scolaire. Papert saluait ces moments de créativité collective, notamment parce que tout son paradigme pédagogique constructiviste mettait en avant la participation active au détriment de l'enseignement formalisé.

Lorsque je me suis rendu à Rio il y a quelques années, j'ai vu l'une de ces écoles de samba et j'en suis reparti avec une idée plus claire des observations de Papert. À tout moment, on pouvait y relever des modes d'engagement divers et variés : certains regardent et observent en attendant de participer, d'autres sont sur la piste et d'autres enfin sont bien plus périphériques ; ils suivent les événements depuis le balcon en envoyant des SMS à leurs amis. À la sono, des annonceurs sollicitent activement la participation et tentent de faire venir sur la piste les membres les plus timides de la communauté. À un moment, un groupe de personnes vêtues comme des policiers ou des militaires a pénétré dans la pièce en marchant au pas, s'emparant de ceux qu'elles suspectaient de ne pas contribuer à l'effort collectif. Soucieux de ne pas être « arrêté », j'ai demandé à mon hôte ce qu'il fallait faire. Il m'a alors suggéré de passer le T-shirt festif qui nous avait été remis à l'entrée. Il s'est dit que, à défaut de danser, je pourrais au moins m'intégrer au décor. Cet épisode montrait, d'une part,

les innombrables contributions possibles des participants et, d'autre part, la nécessité parfois d'inviter, d'encourager et même, dans ce cas, de forcer à la participation plutôt que de la tenir pour acquise.

 **Mimi** : La plupart des formes d'apprentissage sont bien plus intégrées à la vie dynamique des communautés que le système éducatif formel d'aujourd'hui. L'école de samba en est un excellent exemple. Même dans notre société post-industrielle, l'apprentissage reste largement intégré à la vie quotidienne et à la sociabilité de manière transparente, qu'il s'agisse de choisir notre première langue, de découvrir la cuisine ou d'apprendre à construire une maison dans Minecraft. Les difficultés surviennent quand les différents modes d'apprentissage entrent en conflit. Les enfants tombent dans l'échec scolaire ou sont tenus à l'écart des pratiques collectives parce qu'ils ne possèdent pas les connaissances culturelles ou l'expérience nécessaires. La plupart des contextes éducatifs ne sont pas aussi efficaces que l'école de samba pour rencontrer les élèves dans leur milieu et pour solliciter différentes contributions. Que ce soit en classe ou dans une communauté de pratique de professionnels, l'exclusion et la marginalité s'opèrent de manière moins amicale lorsque plusieurs méthodes s'entrechoquent. Souvent, les dynamiques qui favorisent la cohésion du groupe des *insiders* sont autant de barrières à l'entrée des apprenants et des nouveaux venus.

 **Henry** : L'exemple de l'école de samba nous le rappelle, il se pourrait que de nombreux principes essentiels de l'apprentissage participatif aient été assimilés par les générations précédentes d'artistes populaires. Ma grand-mère était une artiste du remix : elle était courtépoinrière. Elle récupérait

des pièces de tissu auprès des usines textiles locales et s'en servait pour créer quelque chose de nouveau. Elle était capable d'exprimer sa sensibilité grâce à l'appropriation et à la recombinaison de matériaux d'emprunt. Elle a probablement acquis ces compétences de manière informelle, en observant la communauté des courtépontières au travail, s'essayant progressivement au métier et apprenant sur le tas. Les compétences, les connaissances et les traditions étaient transmises de génération en génération.

Ces formes d'expression créative étaient parfaitement insérées dans les pratiques de la vie quotidienne. Et encore, elle vivait dans une société où régnait la ségrégation raciale, de classe et aussi, dans son cas, sexuelle. Pour elle, la courtépointe a pu constituer un billet d'entrée dans une culture de classe ouvrière, féminine et blanche, source de solidarité avec les autres membres de sa communauté, mais peu ouverte sur l'extérieur. Il est difficile de visiter les écoles de samba sans les mettre en relation avec la pauvreté économique et éducative – et souvent avec la ségrégation raciale – qui les entourent. Aussi, d'une certaine manière, notre souhait d'établir des communautés de pratique plus diverses et inclusives participe d'une ambition inédite.

Cela dit, on peut voir les écoles de samba comme une survivance de certains aspects des cultures populaires traditionnelles à l'ère des médias de masse et de la culture numérique. Comme je le suggérais dans *Convergence Culture* (Jenkins 2006), la culture populaire a subi un coup d'arrêt avec la montée du spectatorat de masse au cours du xx^e siècle, mais certains aspects refont surface à l'ère de la culture numérique. On me demande souvent si toutes les cultures sont participatives. Ma réponse, c'est que différents contextes culturels appellent ou autorisent différents degrés de participation. La

culture numérique a fait croître le nombre de personnes qui fabriquent et s'échangent des médias. Les formes d'expression populaires et amateurs ont largement gagné en visibilité. Tout comme ma grand-mère, qui récupérait des pièces de tissu dans les usines textiles et les remixait, mes amis et mes étudiants prennent des morceaux de médias et les assemblent pour créer quelque chose de nouveau.

En ce moment même, la culture populaire, la culture de masse et la culture numérique coexistent. Revenons à l'école de samba : le carnaval recouvre de nombreux traits de la culture de masse lorsqu'il est diffusé par la télévision nationale. Autrefois, l'important était de s'y préparer une année entière, mais aujourd'hui l'événement s'est transformé en produit de consommation. Le nombre de consommateurs augmente soudain considérablement, celui des participants est potentiellement réduit, et les festivités viennent s'insérer dans la vie du pays ou l'activité économique.

À présent, voyons ce qui se produit quand certains mécanismes des écoles de samba sont intégrés dans un environnement numérique. Dans tout le Brésil, il y a des danseurs des rues, seuls ou en groupes, qui créent de brèves vidéos YouTube afin de populariser et de diffuser leurs pas de danse à très grande échelle. Les pas circulent entre les communautés avec une vitesse et une fluidité exceptionnelles. En effet, les vidéos peuvent accéder à des lieux où les danseurs eux-mêmes ne pourraient pas se rendre sans risques. Les artistes peuvent aussi bien danser sur des productions musicales de masse que distribuer leurs œuvres par l'intermédiaire de plateformes commerciales. Pourtant, leur façon de produire ces vidéos ne diffère pas radicalement des pratiques populaires précédentes, sauf en matière de périmètre de circulation.

Cet ouvrage, le troisième de la collection *Les enfants du numérique*, a été mis en page et illustré par Nicolas Taffin. Il est composé avec le caractère Sabon Next de Jean-François Porchez, dessinateur de caractères enfant du numérique et héritier d'une tradition typographique humaniste. Les titres sont composés en Verveine, de Luce Avérous, numérisé d'après sa propre écriture. Le Vectora d'Adrian Frutiger est aussi présent ponctuellement.

Imprimé en France par Caen Repro (14).

Achévé d'imprimer en septembre 2017.

Dépôt légal 3^e trimestre 2017.

ISBN 978-2-915825-73-2

<http://cfeditions.com>

Culture participative

Henry Jenkins
Mizuko Ito
danah boyd

Une conversation sur la jeunesse,
l'éducation et l'action dans un monde connecté.

Avec les réseaux numériques, les jeunes deviennent acteurs des mondes connectés, multipliant les espaces de partage et les expériences culturelles participatives. Les trois universitaires réunis dans cet ouvrage analysent les pratiques et ouvrent des pistes de réflexion sur l'éducation, la culture et la construction de communautés. La dynamique de leurs échanges éclaire la littératie numérique et l'éducation aux médias et à l'information.



Henry Jenkins est professeur-doyen au sein de l'Université de Californie du Sud. Son approche des médias et de la culture participative constituent des références mondiales.

Mizuko Ito est professeure d'anthropologie à l'Université de Californie à Irvine. Son travail porte sur les usages des technologies par les jeunes et l'apprentissage connecté.

danah boyd est fondatrice de l'institut de recherche Data & Society, sociologue chez Microsoft Research et professeure associée de la New York University. Son travail explore la question des inégalités en relation avec l'extension des technologies numériques dans la société.

Titre original : *Participatory Culture in a Networked Era. A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*, Polity Press, 2016. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Bruno Barrière. Préface de Hervé Le Crosnier.

Le Centre national du livre a soutenu la traduction de cet ouvrage. L'édition a bénéficié du soutien de la Région Normandie, de la Drac et du Centre national du livre au titre du FADEL Normandie.

24€ – Imprimé en France
ISBN 978-2-915825-73-2
<http://cfeditions.com>

