

La culture de la participation dans les expressions et pratiques créatives numériques.

Durant l'été 2012 Laurent Loty a édité *Un roman du réseau*¹ en roman feuilleton sur *Médiapart* que les lecteurs ont commenté en faisant part de leurs interprétations, de leurs analyses et de leurs réflexions ou propositions autour des personnages et des récits. Pour Laurent Loty « le dispositif a fonctionné comme une édition participative »².

À partir de Mars 2012 une série de bande dessinée intitulée *L.A.G.*³ paraît quotidiennement sur internet. Thomas Cadene a conçu un projet original puisqu'il a confié à une centaine de dessinateurs différents chaque épisode qui équivaut à six ou sept pages de dessins. Chaque artiste y développe son style et son trait. Julien Falgas⁴ a examiné les activités qui pour lui fondent la collaboration dans les LAG parmi lesquelles l'organisation, le rythme et l'auctorialité.

Jeff Ballek⁵ est l'auteur d'une œuvre transmedia *Yumington*⁶, un univers narratif composé de plusieurs romans, de fictions secondaires de sources d'informations, de documentation et d'échanges multimédias. Dans le cadre du premier festival de fiction du site microblogging en Novembre 2012, pendant cinq jours il propose aux internautes de participer à une microfiction interactive *All Sinners*⁷ en temps réel qui est une fiction ajoutée au monde de *Yumington*, mais écrite par les 52 twitt'acteurs dans 7.600 tweets.

Un roman du réseau, les LAG ou *All Sinners* sont à des degrés différents le résultat de la participation de plusieurs internautes ou d'artistes à la production ou à une étape de ces créations.

Le numérique et notamment le web 2.0 avec le développement des sites, des blogs, des réseaux sociaux, des forums et des flux d'informations multimédias qui s'y échangent ont influencé l'art, et n'en ont pas moins favorisé l'apparition et l'évolution d'expressions et de pratiques créatives inédites, comme nous venons de le voir avec ces trois exemples. On

¹ Véronique Taquin, Hermann, 2011 .

² *Un roman du réseau* de Véronique Taquin : enjeux culturels et anthropologiques d'une fiction réticulaire interprétée sur *Mediapart*

À paraître dans *Littérature et numérique. Des étudiants aux écrivains* [titre provisoire], Violaine Houdart-Merot et Anne-Marie Petitjean dir., 2014.

³ Les autres gens

⁴ Forme et enjeux de la collaboration autour de la « bédénovela » numérique Les autres gens, *tic&société*, [en ligne], Vol 6, N°2, 1^{er} semestre 2013. URL: <http://ticeetsociete.revues.org/1345>; DOI :10.400/ticetsociete.1345

⁵ Se présente comme un « écrivain, architexte transmédia, scénariste et storycorder. <http://www.jeffbalek.com>

⁶ <http://yumington.com>

⁷ <http://www.jeffbalek.com>

entend ici par expressions et pratiques créatives⁸ des initiatives et des conceptions singulières, de nouveaux modes d'accès aux œuvres ainsi que de nouvelles formes collectives d'organisation, de communication et de production dans le champ artistique et culturel.

Les machinimas, les fansubbers, les fanfictions et les blogs de lecteurs font partie de cette catégorie et ces genres ont particulièrement retenu notre attention. Dans un premier temps nous présenterons ces expressions et pratiques créatives. Nous nous interrogerons ensuite sur la notion de culture de la participation en retenant les apports théoriques qui nous semblent essentiels à l'analyse de celles-ci. Puis nous analyserons certaines formes organisationnelles et communicationnelles qui sont mises en œuvre dans les machinimas, le fansubbing, les fanfictions et les blogs de lecteurs à partir de trois déclinaisons de la participation que sont la contribution, la collaboration et la coopération.

Les expressions et pratiques créatives choisies

Les machinimas, mot valise introduit par Hugh Hancock en 2002, dans lequel on retrouve les termes de machine, cinéma et animation, désigne des créations de séquences de jeux vidéo captées, puis détournées de leur sens par l'ajout de dialogues inventés et la composition ou la reprise de musiques. Les observateurs s'accordent à trouver que créer des machinimas est accessible sans pour autant en gommer les difficultés techniques, mais l'offre renouvelée des applications logicielles, la créativité et le partage en facilitent la réalisation. On retrouve dans ces créations des traces de la culture « jamming », du détournement ou du sabotage culturel, l'acte « de subvertir de l'intérieur le fonctionnement d'un média de masse existant en usant de la même méthode de communication utilisée par ce média. »⁹. La culture sampling¹⁰ des années 70 qui consiste en musique, mais aussi en vidéo, à extraire des échantillons de son et d'images et à les intégrer, dans un morceau ou une séquence, ou encore à faire un montage de ces différents découpages, se retrouve également dans les machinimas.

Le fansubbing qu'on pourrait désigner par sous-titrage pirate englobe les activités de traductions que font les fans d'un film, d'une B.D, d'une manga ou d'un épisode d'une série, ou d'une émission, pour une diffusion sur Internet. Il faut être fan de série, de manga ou de bande dessinée et

⁸ Brigitte Chapelain, *Pratiques créatives numériques, in Culture num, Jeunesse, culture et éducation dans la vague numérique*, Hervé le Crosnier(coord), C&F éditions, 2013.

⁹ Wikipedia article Culture jamming.

¹⁰ Olivier BLONDEAU, Laurence ALLARD, *Devenir Média (L'activisme sur Internet, entre défection et expérimentation)*, Édition Amsterdam, 2007.

vouloir remplir un autre rôle que celui de spectateur¹¹ pour s'engager dans cette pratique. En France ces activités commencent à se développer à partir de 2002. C'est la création successive de sites de référence comme Sub-way¹², Subfactory et Seriessub. Permettre au public amateur de visionner des œuvres qui ne sont pas encore traduites et souvent indisponibles durant des années est la motivation principale de ces amateurs. « C'est plus vraiment d'actualité de regarder des séries à la télé »¹³.

Les fanfictions sont des histoires écrites par les fans d'un roman, d'une série, mais également d'une bande dessinée ou d'un jeu vidéo « pour prolonger, compléter ou amender leur univers favori »¹⁴. Ces pratiques ne sont pas nouvelles. Henry Jenkins¹⁵ rappelle que l'arrêt provisoire de la série Star Trek¹⁶ a fait réagir le public, et déclenché chez les fans l'écriture de nombreuses suites dans des fanzines¹⁷. Internet donne accès aux textes de fans qui s'inscrivent sur des portails dédiés¹⁸ et en favorise des espaces d'échanges, de réactions, d'émotions et d'initiatives créatrices. Les fanfictions se sont structurées en deux formats : les OS (one shot) écrits en un seul chapitre, et les histoires avec de nombreux chapitres et sous-parties. Les auteurs déposent leur texte au fur et à mesure de leur écriture. Les dates de publication et de mise à jour témoignent de ces « récits en train de se faire »¹⁹.

Les blogs de lecteurs comme l'affirment leurs auteurs ont pour objectif de faire connaître un livre, en général un roman, d'exprimer des avis en matière de littérature et de partager leur expérience et le plaisir qu'apporte la lecture avec d'autres blogueurs et internautes : l'écriture devient une pratique complémentaire de la lecture. (Chapelain, 2010,2013). Dans ces blogs différents genres de littératures se racontent, se discutent et se partagent : de la littérature spécialisée comme la science fiction, la littérature policière, des genres jeunes adultes, de la littérature internationale mais aussi classique. Plusieurs configurations se présentent : le blogueur est seul et dialogue avec d'autres blogueurs ou

¹¹ <http://www.otakia.com>, Charles-Edouard Mandefield, Timetowin, fan subber à Dattebayo. 2/01/2009

¹² <http://www.sub-way.fr>, <http://www.subfactory.fr>, <http://www.seriesub.com>

¹³ Propos tenu par un fan de série dans le Documentaire « Série addicts » d'Olivier Joyard diffusé sur Canal + le 11/12/2011.

¹⁴ Sébastien François, Fanf(r)ictions, Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans, *Passionnés, fans et amateurs, Réseaux n°153*, Vol.27, 2009.

¹⁵ Henry Jenkins, La culture de la convergence, Des médias au transmédia, New York University Press, 2006 Armand Colin, INA, 2013.

¹⁶ Série créée par Gene Roddenberry et diffusée pour la première fois sur NBC de Novembre 1966 à Juin 1969.

¹⁷ Magazines de fans. Les fanzines au départ publiaient des textes de science fiction refusés par les éditeurs.

¹⁸ www.fanfic-fr.net

¹⁹ Sébastien François, fanf(r)ictions, Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans, *Passionnés, fans et amateurs, Réseaux*, Volume 27-153/2009 ?

avec ses commentateurs ; le blog est animé par plusieurs personnes ; le blog est collectif, abrite des réseaux de blogueurs et organise des activités communautaires. Les posts écrits selon les exigences de l'auteur peuvent être comparés à des fiches de lecture sommaires, mais ils ressemblent le plus souvent à des comptes-rendus et des recensions qui atteignent parfois un niveau journalistique ou de critique littéraire.

La culture de la participation.

S'interroger sur les processus communicationnels et organisationnels qui gèrent et développent la participation dans ces pratiques revient également à questionner la culture que celles-ci investissent et reconfigurent. Un certain nombre de travaux ont fait avancer la réflexion dans ce domaine.

Howard Becker²⁰ considère l'art comme une activité collective qui s'organise avec des chaînes de coopération qu'il s'agisse de professionnels intégrés, de francs tireurs ou d'artistes populaires. Ce regard sociologique porté sur les mondes de l'art, bien avant que ne se développent des nouvelles formes d'expressions artistiques numériques et réticulaires, nous livre une analyse de la division du travail sur laquelle reposent les activités artistiques. Chaque fois, écrit-il, qu'il y'a œuvre « l'artiste se trouve ainsi au centre d'un réseau de coopération dont tous les autres acteurs accomplissent un travail indispensable à l'aboutissement de l'œuvre. »²¹ Plutôt que de parler de structure ou d'organisation, il évoque la notion de réseaux pour désigner les acteurs de cette chaîne de coopération. Pour ce chercheur la coopération artistique est basée sur des consensus autour de conventions communes qui pourraient se substituer à d'autres notions comme celles de « normes, de règles, de représentation collective, de coutume et d'habitude », mais aussi de matériaux, d'équipements et de connaissances. Le numérique, nous disent Edmond Couchot et Norbert Hillaire²², « simule un nombre de techniques préexistantes et en invente d'autres fondamentalement inédites ». Chez Lev Manovich la « remixabilité » détourne des langages de leur médias spécifiques et recombine les langages et les médias en mélangeant « les conventions du logiciel » et « les conventions culturelles ».²³

On peut associer à cette idée de conventions culturelles les évolutions logicielles qui accompagnent le travail des machinéastes et celui des fansubbers, le partage d'un univers narratif comme dans les fanfictions ou celui du goût pour un genre littéraire dans les blogs de lecteurs. Becker rappelle également la mobilisation de ressources matérielles et humaines qui font partie des chaînes de coopération.

²⁰ *Les mondes de l'art*, The university California press, 1982, Flammarion, 1988, Flammarion Champs arts, 1992

²¹ Cf note précédente

²² *L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, Champs arts, Éditions Flammarion, 2009.

²³ *Le langage des nouveaux medias*, Les Presses du réel, Collection Perceptions, 2010.

Avec les cultural studies les pratiques culturelles populaires sont investiguées et analysées de façon transdisciplinaire en utilisant des méthodes plus anthropologiques où la production des individus ainsi que leurs propos et leurs écrits sont pris en compte. La notion de médiacultures²⁴ montre bien la prise en compte de la culture des médias dans la construction du sens et de l'esthétique du monde contemporain.

Des chercheurs américains ont de leur côté développé des analyses sur la culture dans un contexte numérique reprises par beaucoup de travaux européens. La montée en puissance de la culture de la convergence²⁵ montre bien que la convergence technologique des médias anciens et des nouveaux s'accompagne de nouvelles formes de participation et de collaboration à la fois pour les producteurs et les récepteurs. Pour Henry Jenkins la culture participative se caractérise par des exigences raisonnables en matière d'expression et d'implication et « *ceux qui s'en réclament considèrent que leurs contributions comptent et sentent un certain degré de connexions sociales entre eux (au moins dans la mesure où ils attachent de l'importance à ce que les autres pensent de ce qu'ils ont créé).* »²⁶

À l'origine des licences *Créatives commons* Lawrence Lessig²⁷ défend la culture du libre. La licence *Artlibre*²⁸ créée par le collectif *Copyleft Attitude*²⁹ désigne par œuvre, l'œuvre initiale, les œuvres communes qui représentent toutes les contributions ultérieures apportées à l'œuvre initiale et reconnues par l'auteur, et les œuvres conséquentes « contributions des auteurs qui participent à la formation de l'œuvre commune en faisant usage des droits de reproduction, de diffusion et de modification que leur accorde la licence ». Ce classement des œuvres est un indicateur des temps et des configurations de la participation.

David Peyron estime que la culture geek se définit d'abord par l'immersion dans des mondes et des univers fictionnels et « que la richesse de la vie tout court est dans le lien avec l'imaginaire »³⁰. Pour les geeks dans la vie il n'y a pas que la vraie vie³¹. Chez eux on retrouve beaucoup de pratiques participatives comme la discussion, l'interprétation et l'écriture, mais aussi le jeu collectif considéré comme une fiction.

Tout en reconnaissant que la notion de participation n'est pas stabilisée dans sa signification Manuel Zacklad³² rappelle les travaux de Joëlle Zask

²⁴ *Penser les médiacultures, nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Éric Maigret, Éric Macé (Dir), Armand Colin, INA, 2005.

²⁵ *La culture de la convergence, Des médias au transmédia*, New York University Press, 2006 Armand Colin. INA, 2013.

²⁶ *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century* in www.newmedialiteracies.org

²⁷ *Remix : making art and commerce thrive in the hybrid economy*, 2008, Open source <http://www.archive.org/details/LawrenceLessigRemix>.

²⁸ Artlibre.org

²⁹ Trios versions 2000, 2003, 2007

³⁰ Peyron David, *Culture geek*, Editions FYP, 2013.

³¹ Slogan de la chaîne « No life »

³² Introduction au dossier DICEN-IDF, Figures de la participation numérique : coopération, contribution, collaboration, in *Cahiers de la SFSIC*, n°9 Janvier 2014.

sur la participation comme fore démocratique de l'expression. Selon cette chercheuse la participation relève de trois temps : prendre part, apporter une part et bénéficier d'une part³³. La participation signifie effectivement prendre part et désigne l'action, le fait de participer et l'ensemble des actes qui entraînent ce fait.³⁴(Robert, 1990). Différents niveaux de participation peuvent être retenus en fonction de l'implication et de l'action des acteurs. Des figures différentes de la participation comme la contribution, la coopération et la collaboration produisent des formes organisationnelles et communicationnelles spécifiques. C'est donc sous cet angle que nous allons analyser les pratiques créatives que nous avons privilégiées.

La contribution, la collaboration et la coopération.

Visionner des machinimas, des vidéos ou des images doublées, lire et suivre la progression de fanfictions et les évolutions d'une vingtaine de blogs de lecteurs³⁵ en maintenant un équilibre entre les productions d'amateurs et de ceux qui sont devenus des experts n'a été qu'une partie de du recueil de données. Notre analyse de ces quatre genres de pratiques créatives repose également sur une observation assez régulière depuis deux ans de portails, sites de références, de blogs et de forums dédiés rendant compte des activités participatives. Les blogs et les forums en particulier par leur interactivité permettent de circonscrire le cœur des échanges techniques, cognitifs, sociaux et culturels au cœur des processus de création. Sur les portails nous avons pris en compte également des entretiens et des témoignages de créateurs sur l'évolution de leur parcours.

Une contribution est une part apportée à une œuvre commune³⁶. C'est le cas des auteurs de fanfictions qui déposent leur texte au fur et à mesure de leur progression qu'il s'agisse d'un « one shot », une histoire écrite en un seul chapitre, ou d'autres avec de nombreux chapitres et de sous-parties. On peut suivre une fan française « Moi » dans la rédaction entre Février et Juin 2014 de l'épisode 3 en 13 parties d'une suite parallèle de la saison 3 de Rizzoli & Isles. Cette auteure réclame à ses lecteurs davantage de commentaires pour continuer à publier le reste des parties. Dans les forums³⁷ les échanges tournent autour des raisons du goût prononcé pour la série et de la relation entre les héroïnes Maura et Jane.

³³ *Participer. Essais sur les formes démocratiques de la participation*, Le Bord de l'eau, 2011.

³⁴ Robert, 1990.

³⁵ Brigitte Chapelain, *De nouvelles pratiques d'autorité dans les blogs de lecteurs*, in *L'auteur en réseau, les réseaux de l'auteur*, Oriane Deseilligny et Sylvie Ducas (Dir), Presses Universitaires de Paris Ouest, 2013.

³⁶ Définition du trésor de la langue française reprise par Olivier Ertzscheid, *Du pinceau de la contribution à l'échelle de la participation*, in *Figures de la participation numérique : coopération, contribution, collaboration*, Zacklad, Chartron, Bourret, Merzeau, (Coor) *Les Cahiers de la SFSIC*, n°9 Janvier 2014.

³⁷ Comme exemple le forum d'Hypnoweb.net

Les commentaires sont d'ordre analytique, mais témoignent également de l'activité de l'imaginaire en inventant d'autres mondes et d'autres époques. Ce sont des textes qui contribuent à développer l'univers de la série.

Le blogueur qui dépose régulièrement un post sur ses lectures en intégrant des liens avec d'autres blogs et des vidéos contribue à la médiatisation d'un livre et incite souvent à sa lecture.

Coopérer c'est prendre part à une œuvre commune sans remettre en question l'œuvre. Des sites tenus par des jeunes « machinéastes » traduisent cet esprit coopératif. Des offres de téléchargement d'outils, de visionnages et de conseils y sont généralement présentes³⁸ : « Je vais tenter de vous donner les clés permettant de débiter et de faire un premier film. »³⁹ Dans les forums⁴⁰ où de jeunes créateurs s'expriment, les demandes d'aides sont courantes et très précises: complément de la bande son, aide à la rédaction. L'expérience de coopération du machinéaste Waby⁴¹ est significative. Il a trouvé le scénariste de sa dernière création sur le forum The movies.fr, Carlo Barbiero a conçu les vêtements des personnages, des acteurs d'une troupe de théâtre amie ont fait le doublage et Annabelle Debain la musique originale, chacun travaillant dans l'échange et une liberté absolue.

Des lecteurs blogueurs organisent des événements et des concours pour affermir l'esprit communautaire, recommander des lectures et collaborer à un partage de la littérature. Les défis et les Challenges en sont un exemple intéressant. *Délivrer des livres* a proposé le Challenge 1% Rentrée littéraire 2012⁴². Chaque candidat a du donc lire sept livres de la rentrée 2012 et en faire l'analyse jusqu'en Juin 2013. Un autre challenge organisé par le même blog durant les vacances 2013 offrait de rendre compte des livres de littérature jeunesse, policiers ou bandes dessinées sur sa région. Les book-clubs mensuels de *Livraddict*⁴³ proposent la lecture d'un roman qui sera ensuite discuté dans le forum. Les swaps autour d'une thématique sont des échanges de cadeaux avec un minimum de deux livres, dont un au moins illustre celle-ci, accompagnés des friandises. Chaque blogueur doit écrire un post sur sa lecture. Les livres voyageurs renouent avec la tradition des chaînes épistolaires et permettent l'échange de livres. Comme dans les book boxes les blogueurs reçoivent un livre, le lisent et le renvoient à un autre. Les nuits organisées d'Harry Potter Fictions sur le site francophone⁴⁴

³⁸ <http://www.machinimaking.com> site de Frederis Etteneim machinéaste, doubleur, moddeur.

³⁹ <http://www.olibith.blogspot.fr>

⁴⁰ <http://www.forums.jeuxonline.info> en est un exemple parmi d'autres, <http://wegama.com/forums/machinma>

⁴¹ Créateur d'Indiana Jones et la pierre du temps avec le jeu muvizu sur www.machineaste.com entretien du 14/02/2014. Sa première création était Terror at Littletown.

⁴² À l'image du blog collaboratif Chroniques de la rentrée littéraire qui invite 300 blogueurs à chroniquer une majorité des parutions romanesques de l'année.

⁴³ www.livraddict.com

⁴⁴ www.hpfanfiction.org/fr

permettent aux inscrits d'écrire des textes illustrant des thèmes qui sont renouvelés chaque heure de 21h à 4h du matin. Chacun est invité comme dans un jeu d'échanges à lire et à commenter les textes produits.

Enfin la collaboration est la participation à l'élaboration d'une œuvre commune avec la possibilité d'en discuter les règles. Il y'a dans la collaboration de l'engagement.⁴⁵ Sur le site Fanfictions.fr, le rôle des reviewers, auteurs ou lecteurs assidus de fanfictions est « de montrer le chemin aux auteurs débutants, de fournir conseils et critiques et de classer les différentes fanfictions du site en fonction de leur qualité. »⁴⁶ Le bêta correcteur est essentiel aux communautés de fans car en plus de rectifier les fautes de forme il aide les fans à ne pas se perdre dans leur propre histoire et à mettre en évidence les problèmes de cohérence.⁴⁷ Un blog de lecteurs comme *Biblioblog*⁴⁸ se présente comme un carnet de lectures collaboratif et associatif. Fondé au départ par une bibliothécaire celui-ci est devenu depuis 2009 une association de six blogueurs permanents et de nombreux rédacteurs occasionnels dont l'objectif est de promouvoir la communication et les échanges autour de la lecture en initiant des entretiens et l'organisation de prix littéraires. Biblioblog est devenu ainsi incontournable dans les nouvelles médiatisations de la littérature. La constitution d'un vocabulaire spécifique aux fansubbers et aux auteurs de fanfictions est une forme communicationnelle créée à partir d'un travail collaboratif.

Chacune de ces expressions et pratiques créatives présentent des activités ou des étapes où la participation s'exprime davantage sous forme de contribution, ou de coopération, ou de collaboration.

Ce sont sans doute les teams de fansubbers qui témoignent le mieux des différentes modalités de la participation au sein d'un même collectif créatif. Prenons l'exemple de trois d'entre elles : *Gigity* avec Benji à sa tête spécialisée dans les séries américaines, *Dattebayo.fr* fondé par Tipii traduit surtout des mangas et des anime, *Iscariote* traduit également des mangas avec deux « patrons » Hisoke depuis le Japon et Sithlord.⁴⁹

Le fansubbing, nous dit Lowan, un ancien animateur du site *Dattebayo*⁵⁰, est un processus très précis dont l'ordre consiste à « récupérer les épisodes japonais⁵¹, traduire l'épisode, contrôler l'orthographe et la grammaire⁵², mettre en forme, encoder la vidéo, la synchroniser, la distribuer et la partager. » Ainsi des étapes successives comme la traduction, l'adaptation, la synchronisation, l'incrustation, le contrôle de la qualité et la sortie font appel à des savoir-faire différents. La qualité exige

⁴⁵ Cf note n°36

⁴⁶ http://www.fanfictions.fr/informations_review.html

⁴⁷ Beta-correcteur .skyrock.com

⁴⁸ www.biblioblog.fr

⁴⁹ www.gigityteam.fr, www.dattebayo.fr, www.iscariote.org

⁵⁰ Les amateurs de fansubbing sont très exigeants, <http://www.lexpress.fr> Fabien Cazenave publié le 09/01/2009 à 20h13.[Visité le 23/02/2014]

⁵¹ Le hunting

⁵² Le raw

un suivi attentif de chacune de ces étapes. La recherche d'apprentis fansubbers se fait régulièrement dans les forums et se présentent comme des offres d'emploi. La team d'Isariote moins nombreuse se consacre également au fandub des mangas. Dans la présentation du staff parmi les fansubbers désignés comme « moines », on distingue « les copistes » qui transforment le charabia incompréhensible des hérétiques en bon français, plus communément appelés "traducteurs", « les enlumineurs, appelés éditeurs », qui intègrent sur l'écran le travail des copistes et les « armarius, ou checkeurs », champions de l'orthographe qui « éliminent toutes les krloteries et sithlordages » et vérifient le travail.⁵³ Nous sommes en présence de contributeurs comme les apprentis qui se familiarisent avec les étapes de la traduction ou encore des traducteurs qui donnent un premier jet de la traduction qui leur était attribuée. Les autres activités de traduction, d'incrustation et de contrôle de qualité reconduit jusqu'à ce que l'équipe juge le résultat acceptable sont de l'ordre de la coopération. Ce sont les responsables des sites en haut de la hiérarchie qui au final vérifient et contrôlent le travail. Ce sont des collaborateurs à part entière. Dans une partie du forum dédiée à la team l'organisation et le résultat des traductions sont encore largement discutées avec eux après le diffusion sur internet.

La culture de la participation n'est qu'un angle d'analyse des expressions et pratiques créatives observées qui sont majoritairement initiées et développées par les digital natives⁵⁴. Les formes organisationnelles et communicationnelles qui relèvent de la contribution ou de la coopération traduisent une mobilité d'échanges et d'activités, alors que celles qui concernent la collaboration sont moins originales et soulèvent des questions d'auctorialité, d'expertise, de reconnaissance et de pouvoir. La participation n'est pas un nouvel usage des technologies, mais les pratiques créatives numériques en l'intégrant ont amplifié la diversité des processus génériques, des dispositifs de diffusion et des effets de leur réception.

Le choix de la participation, comme organisation et relation de ces pratiques créatives, exprime sans doute pour reprendre la formule de Milad Doueïhi⁵⁵ une nouvelle dimension de l'humain produite par les technologies.

Bibliographie

ALLARD Laurence, BLONDEAU Olivier, *Devenir Média (L'activisme sur Internet, entre défection et expérimentation)*, Édition Amsterdam, 2007.

⁵³ <http://www.iscarote.org/team.php> [Consulté le 18/04/2014]

⁵⁴ Cf Note n°8

⁵⁵ Pour un humanisme numérique, Le Seuil, 2011.

Chapelain Brigitte, Pratiques créatives numériques, *in Culture num, Jeunesse, culture et éducation dans la vague numérique*, Hervé le Crosnier(coord), C&F éditions, 2013

Chapelain Brigitte, De nouvelles pratiques d'autorité dans les blogs de lecteurs, *in L'auteur en réseau , les réseaux de l'auteur*, Oriane Deseilligny et Sylvie Ducas (Dir), Presses Universitaires de Paris Ouest, 2013.

Doueihi Milad, Pour un humanisme numérique, Le Seuil, 2011.

Falgas Julien, Forme et enjeux de la collaboration autour de la « bédénovela » numérique Les autres gens, *tic&société*, [en ligne], Vol 6, N°2, 1^{er} semestre 2013. URL: <http://ticeetsociete.revues.org/1345>; DOI :10.400/ticetsociete.1345

Jenkins Henri, La culture de la convergence, Des médias aux transmédias , Armand Colin, INA éditions, 2013.

Maigret Éric, Macé Éric (Dir), *Penser les médiacultures, nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Colin , INA, 2005.

Manovitch Lev, *Le langage des nouveaux medias*, Les Presses du réel, Collection Perceptions, 2010.

Zask Joëlle, *Participer. Essais sur les formes démocratiques de la participation*, Le Bord de l'eau, 2011.