

ÉDITER ET PUBLIER EN LIGNE : LA PROXIMITÉ ENTRE AMATEURS ET AUTEURS

Broudoux Evelyne (IUT de Vélizy - UVSQ, CHCSC)

Mots clefs : amateur, auteur, modèles éditoriaux, édition, publication

Introduction

Sur le web, les pratiques d'amateurs sont rendues plus visibles par les systèmes de publication et de référencement qui favorisent la réciprocité. L'attention renouvelée qui leur est portée incite à un questionnement concernant les éventuelles nouvelles conditions du « devenir auteur ». De quoi se compose alors la proximité entre auteurs et amateurs ?

Pour y répondre, nous tâcherons de différencier ce qui distingue un amateur des autres acteurs puis nous passerons en revue les modèles éditoriaux dont la clé de voûte est l'apport des amateurs. Ceci dans l'objectif d'observer les liaisons qui unissent aujourd'hui auteurs et amateurs.

1) Amateurs et autres acteurs : quelles proximités ?

Qu'est-ce qu'un amateur ? Sitôt soulevée, la question pointe l'ambivalence portée par le terme. Si le sens commun veut que l'amateur soit « celui qui aime », la signification du terme attribuée à l'amateur des activités qui vont l'inscrire dans un domaine qu'il apprécie particulièrement. L'action est donc la première caractéristique de la figure de l'amateur. Mais « travailler en amateur » est aussi l'expression qui traduit la négligence et définit celui qui exerce en dilettante une activité. La connotation attachée au terme est donc forte et susceptible de le charger de manière positive ou négativeⁱ. Si être amateur signifie être suffisamment versé dans un art pour en posséder quelques compétences, l'amateur se distingue toutefois du professionnel dans la mesure où il ne cherche pas à le concurrencer.

a. Amateurs vs professionnels ?

Du fin connaisseurⁱⁱ du XVIIIe siècle à la médiatisation récente des productions « amateurs » par les médias de masseⁱⁱⁱ, les figures de l'amateur n'ont cessé de se renouveler et de se diversifier depuis plus de trois cents ans. S'il existe des champs où la perméabilité entre catégories « amateur » et « professionnel » apparaît « naturelle » comme ceux du sport, du chant ou du théâtre, ce sont les champs sociotechniques qui ont connu récemment des changements notables.

La transformation d'outils professionnels en biens de consommation courante au XXe siècle a donné un caractère de masse à la production « amateur » en construisant des marchés spécifiques. L'exemple de la photographie (1963 : automatisation de l'enroulement de la pellicule avec l'Instamatic Kodac - 2002 : déchargement des cartes mémoires sur les bornes de supermarchés) et celui du cinéma (dans les années 70, la vidéo remplace le 16mm) sont là pour nous rappeler que ce sont les innovations techniques successives qui ont permis l'élargissement de pratiques créatives réservées jusqu'alors aux professionnels. Cette nouvelle production a donné lieu à la création de genres comme le « home movie » ou le « reportage militant » nés avec la vidéo amateur.

Cependant, les objectifs d'auteurs vont au-delà de ceux des amateurs : la conservation du souvenir, de la trace ou du témoignage est l'objet de fines constructions narratives et formelles qui vont organiser le contenu pour des publics plus larges que les cercles du foyer ou les associations militantes.

Pro-ams

Dans bien des secteurs, les innovations liées au numérique ont fait disparaître les différences entre matériels professionnels et biens de consommation courante. L'ordinateur tout d'abord est un outil partagé. Ensuite, l'exploration du web en tant que système ouvert à la publication a été souvent le fait d'amateurs adeptes du « learning by doing » et passés experts dans le bricolage informatique.

Les savoir-faire numériques exigeant de multiples compétences et une capacité d'adaptation en phase avec l'innovation permanente, les pratiques d'amateurs n'ont cessé de s'améliorer et de gagner en précision. C'est ce qui a conduit C. Leadbeater et P. Miller à forger en 2004 la figure des pro-ams ou amateurs professionnels concevant des produits qui respectent les standards professionnels.

Si la définition des professions passe par le recensement des savoirs, la codification des procédures, la hiérarchisation des activités et la régulation des organisations afférentes, de nouveaux modes totalement décentralisés de création de la valeur sont apparus où professionnels et amateurs sont au coude à coude. Sans la participation volontaire et enthousiaste de milliers d'informaticiens amateurs et professionnels, l'emblématique logiciel libre Linux n'aurait pu être développé. Autre exemple, la mise en ligne des Sims a été précédée par une intense activité des amateurs orchestrée par l'éditeur qui a récolté plus de 30 000 modifications du jeu. Cette massification des pratiques repérée en ce qui concerne la publication web dès 2001 par Clay Shirky entraîne des tensions sur des terrains traditionnellement acquis par les professionnels : l'encyclopédie Wikipédia est régulièrement l'objet de

critiques, et pour ce qui concerne la presse, le journalisme en ligne et la blogosphère en sont les exemples les plus parlants.

Spectateurs et Pro-sumers

Dès 2001, J.-L. Weissberg défendait l'idée que les rapports entre production et réception étaient transformés par les technologies intellectuelles numériques et mettait en évidence la construction de la figure politique de l'amateur basée sur sa réception active (le *spect-acteur*). Cependant, le *prosumer* est bien une figure propulsée par le marché. Né de la contraction entre **producer and consumer**, ce néologisme couvre aujourd'hui les pratiques des consommateurs rémunérés pour leur participation à la conception et la distribution d'objets et de services. Par exemple, dans le domaine du multimédia, en échange d'animations réalisées, les jeunes amateurs, futurs professionnels, reçoivent des mises-à-jour gratuites de logiciels et deviennent les bêtesteurs des nouvelles versions.

Cependant, il nous faut distinguer l'amateur du *prosumer* en ce sens que le gain symbolique récolté par l'amateur précède d'éventuelles retombées économiques, il en est le moteur ; l'amateur est capable d'investir temps et argent pour assouvir ses passions.

Crowdsourcing

Comme la lecture de l'étude de 2004 « amateur-to-amateur » commandée par l'institution ultra-libérale *Cato* le laisse deviner, les tâches effectuées gratuitement par les amateurs correspondent à du travail non salarié. Assurés par des acteurs qui agissent sans motivation de propriété ni de rémunération, pour une audience qui n'est pas intéressée par l'achat de l'information produite par d'autres amateurs, les échanges réalisés se déroulent apparemment en dehors des circuits économiques alors que l'acteur technico-économique principal qui les organise bâtit son modèle économique (fichiers des membres, publicité) sur la captation de ce public générant gratuitement de la valeur.

b. Amateurs vs auteurs ?

Aujourd'hui, la figure de l'auteur apparaît affaiblie face à la profusion des productions dont il devient de plus en plus difficile de déterminer les sources et les origines ; la publication par tous entraînant ce que l'on pourrait appeler un plagiat généralisé^{iv}.

Cependant, la constitution en cours d'un modèle juridique (licences gnu, opensource, creative commons, copyleft) spécifiant de manière contractuelle la réutilisation-transformation des produits ou de l'information originale créée pourrait rendre le paysage éditorial du web plus lisible et est en tout cas une

des preuves de l'élargissement de la fonction création au public dit « amateur ».

2) Configurations éditoriales de pratiques créatives à base narrative

L'observation d'un corpus de publications en ligne à base de créations narratives met en évidence la croissance de l'attention accordée à la production et aux réactions du public amateur : on recueille ses appréciations sur ce qui est publié, on sollicite ses réactions. De nouveaux modèles éditoriaux organisant la publication de la matière artistique numérique émergent, basés sur un travail préliminaire d'évaluation réalisé par des amateurs avant l'application de procédures plus classiques de filtrage.

On peut classer les modèles éditoriaux. Dans le modèle **classique**, les travaux publiés sont réalisés par des auteurs contractualisés par l'éditeur, responsable juridique des publications choisies par un comité de lecture ou de rédaction. Différents modèles **hybrides** en émergence sont basés sur les apports des amateurs dont on peut tenter une typologie des apports qui peuvent être de nature diverse : à base de « téléchargements », l'amateur est alors *diffuseur* ; à base de « commentaires » ayant pour objet une publication, l'amateur est alors *critique* ; à base de « productions originales », l'amateur est alors *auteur*. Les plate-formes de publication du web dit 2.0 mélangent habilement des variations autour de ces figures.

a. L'amateur diffuseur

C'est la figure dominante du web « participatif ». Le modèle repose sur la publication sans filtrage de productions directement postées par les usagers dont ils ne sont que très rarement les auteurs. Le tri s'effectue par l'amateur qui catégorise avec ses propres mots-clés ce qu'il dépose (upload) en ligne (ex : *YouTube*).

On constate aujourd'hui que ce modèle de publication brute s'affine dans le but de favoriser l'apport de contenus respectant la législation du copyright et des droits d'auteurs. Ainsi, *DailyMotion* avec « *MotionMaker* » valorise en page d'accueil les travaux originaux d'auteurs amateurs, avec leur accord. Un tri après publication est donc effectué en fonction de critères éditoriaux.

b. Le critique « amateur »

Couplé au modèle précédent, le critique amateur est celui qui va poster des commentaires sous ce qui a été publié : donner son opinion, entamer de courts dialogues, indiquer des compléments d'information par des liens hypertextes seront ses principales actions.

Ce niveau zéro de l'évaluation est utilisé comme finalité par les plates-formes de recensement et d'évaluation de pages/sites web comme *Digg*. Les amateurs y réalisent un travail d'indexation collaborative sous la forme d'un tri par catégorisation suivi d'un filtrage par vote.

Ayant précédé la vague du « web2.0 », plusieurs initiatives éditoriales reposant en grande partie sur du bénévolat ont été souvent le fait d'auteurs attirés par l'activité d'éditeur de revue^v. Leurs formats éditoriaux ont évolué en même temps que les techniques du web. Bricolés à leurs débuts en HTML, ils reposent aujourd'hui pour la plupart sur des CMS. Que leur contenu soit produit par des « amateurs » ou des auteurs professionnels, leur caractéristique est qu'ils combinent le modèle classique (existence d'un éditeur ou d'un comité de lecture qui filtre) au modèle émergent du lectorat critique et filtreur.

C'est le cas de *Zazieweb*, conçu en 1997, qui bien que ne trouvant pas de modèle économique continue de recenser plus de 5 000 sites littéraires et est toujours reconnu pour la qualité de ses rubriques. Une communauté d'« e-lecteurs » constituée pour partie de très petits éditeurs alimente le site par l'intermédiaire d'une cinquantaine de blogs et un forum modéré divisé en sept rubriques.

c. L'auteur « amateur »

Ce modèle est basé sur la publication de travaux originaux réalisés par des amateurs, entendus ici comme des personnes dont la production n'est pas répertoriée par les circuits traditionnels (presse-édition imprimée et audiovisuelle). Les variations autour de ce modèle sont multiples et il devient difficile de distinguer l'amateur de l'auteur. Elles incluent la figure de l'amateur critique.

- *Cas où la production de l'amateur est publiée dans un cadre l'intégrant comme « interprète ».*

FanCovers (2007) est une récente plate-forme de publication de vidéos accueillant exclusivement les travaux musicaux d'artistes amateurs interprétant des œuvres existantes. Le site est surtout utilisé par des musiciens-chanteurs-interprètes qui n'utilisent en réalité que rarement la possibilité de publier leurs propres partitions, paroles de chansons et autres œuvres personnelles.

- *Cas où la production de l'amateur est évaluée et vient diversifier ou enrichir les travaux de professionnels.*

Le produit de presse audiovisuelle *Current TV* (2005^{vi}) diffusé aussi par TV câblée et satellite, accueille des vidéos originales ou des publicités réalisées par des amateurs. Commentées par les « pairs » (usagers enregistrés), elles sont susceptibles d'être sélectionnées lorsqu'elles atteignent un certain

nombre de votes. L'équipe éditoriale en choisit alors un tiers pour alimenter ses programmes et rémunère les publicités réalisées par les amateurs selon les appels d'offres.

Le produit de presse « quotidienne » *Rue89* (2007) est entièrement construit sur l'intégration de contenus textuels ou vidéos « amateurs », avec ceux d'« experts » choisis par la rédaction et les contenus « professionnels » produits par l'équipe en place. Les commentaires sont publiés par les lecteurs enregistrés, qui sont directement incités à abandonner l'anonymat et à passer auteur. Seules les personnes identifiées ont le droit de noter articles et commentaires. Un système de déploiement permet de masquer les commentaires sous-notés des commentaires notés positivement.

Current TV et *Rue89* s'appuient sur le même modèle (Fig. 1).

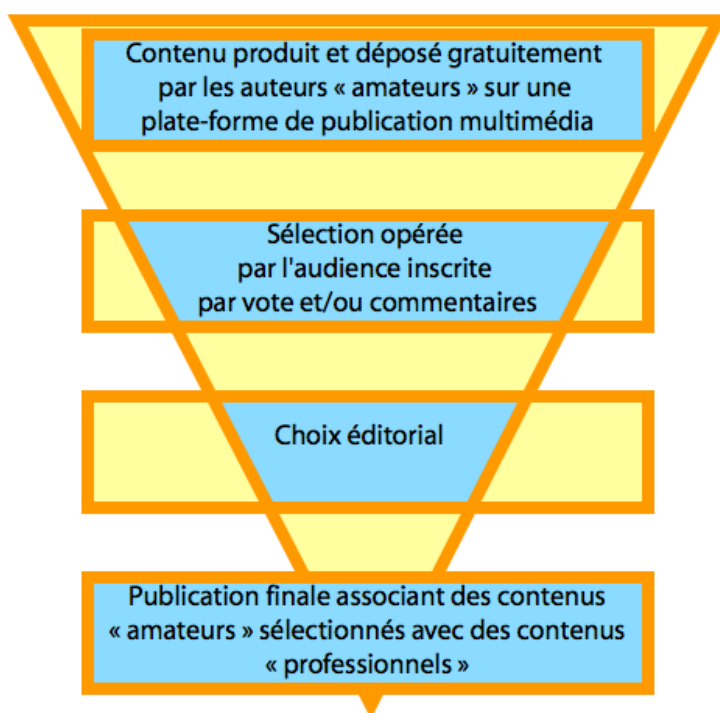


Figure 1 - Modèle éditorial de filtrage juxtaposant la production "amateur" avec la production "professionnelle".

- *Cas où la production de l'amateur est publiée dans un cadre légal l'intégrant comme « auteur ».*

Ce modèle est surtout utilisé par l'édition musicale indépendante qui organise progressivement sa diffusion sur le web.

La plate-forme de diffusion de musiques *Jamendo* (2005) accueille les albums d'artistes enregistrés et les offre au téléchargement sous licence *Creative*

Commons. Leur écoute est offerte au public (sans obligation d'ouverture de compte) par l'intermédiaire d'une webradio, ainsi que le téléchargement des morceaux par l'intermédiaire de technologies p2p. Possibilité lui est donnée de faire des donations et d'acheter des places de concert. 50% des revenus publicitaires sont réservés pour payer les auteurs inscrits au système de rémunération volontaire. Ce modèle de diffusion questionne directement la frontière entre auteur et amateur qui sont ici traités sur le même plan.

- *Modèle communautaire du rassemblement d'auteurs amateurs.*

DeviantArt (2000) a réussi à rassembler une communauté de jeunes auteurs amateurs spécialisés en graphisme (ex : mangas) et en animations (ex : flash). Le modèle mêle subtilement une adhésion gratuite et un abonnement annuel payant donnant accès à des fonctionnalités supplémentaires sur les « espaces personnels » avec une boutique (comprenant un service haute résolution d'impression à la demande). Malgré son ancienneté, *DeviantArt* rassemble toujours une majorité de jeunes regroupés en de multiples petits groupes qui publient leurs œuvres dans des « galeries » (plus de 5 millions d'utilisateurs se sont ainsi enregistrés). Le terme « communauté » est ici retenu car les membres de *DeviantArt* entretiennent véritablement des relations interpersonnelles médiatées par l'écriture alors que les modèles précédents basés sur la critique se cantonnent à l'échange d'informations autour des publications.

Autre exemple, *Inlibroveritas*^{vii} (2005) propose un espace de publication électronique aux auteurs enregistrés, la constitution de livres à la carte achetables pour les lecteurs et pour les auteurs un modèle à trois vitesses d'édition de livres « à compte d'éditeur ». Chaque œuvre publiée possède des statistiques apposées (nombre de lectures, % de lecteurs ayant aimé ou non l'œuvre), des commentaires affichables, et des options (signaler une faute à l'auteur, alerter un modérateur à propos d'un contenu, placer un marque-pages, enregistrer comme favori et écrire un mail à propos de l'œuvre).

Conclusion

En partageant les mêmes outils et en se retrouvant sur les mêmes scènes, les amateurs se sont investis dans les rôles et les fonctions de la chaîne éditoriale. La frontière entre amateurs et auteurs est aussi perméable que celle qui sépare les amateurs des professionnels : elle est dépendante de leur investissement et de leur capacité à adopter les mêmes standards ou les mêmes exigences de qualité.

Le succès indéniable des amateurs entraîne les acteurs traditionnels à revoir leurs stratégies de diversification. Le web peut simplement leur servir à détecter des nouveaux talents (Kamini en 2006) ou permettre les galops d'essais de jeunes auteurs, si besoin travestis en « amateurs » par leurs producteurs (Marie Digby en 2007)^{viii}. La presse peut y trouver le moyen de

compléter son offre (quotidien payant + quotidien gratuit financé par la publicité + version web à laquelle sont associés les lecteurs).

Les plate-formes de publication sur le web adoptent progressivement une couche éditoriale destinée à filtrer après publication les meilleures contributions. Les nouveaux modèles éditoriaux s'appuient sur la généralisation de la « revue par les pairs » et conjuguent espaces de critiques et de publication avec un filtrage éditorial se déroulant *a posteriori*.

Biblio-Web-Graphies

Bowman S., Willis C.. « We Media. How audiences are shaping the future of news and information ». Think paper. The media center at the American Press Institute, juillet 2003.

<http://www.mediacenter.org/mediacenter/research/wemedia/>

Deseilligny O., Broudoux E., Bouchardon S. « Création littéraire en ligne : stratégies auctoriales et modèles éditoriaux ». Eutic, novembre 2007.

Hunter, Dan, Lastowka, Greg, « Amateur-to-Amateur ». *William & Mary Law Review*, Vol. 46, December 2004. Disponible sur SSRN: <http://ssrn.com/abstract=601808>

Leadbeater C., Miller P.. The Pro-Am Revolution. Nov. 2004. <http://www.proamrevolution.com/>

Leadbeater C.. We think. <http://www.wethinkthebook.net/>

Weissberg J.-L. « L'amateur : émergence d'une figure politique en milieu numérique ». Revue *Multitudes* n°5, mars 2001. http://www.freescape.eu.org/biblio/article.php3?id_article=117

ⁱ Dernier exemple, le très polémique livre paru en mai 2007 « The cult of the amateur » a suscité de longs débats et déclenché les foudres des figures intellectuelles du web participatif et de la blogosphère aux Etats-Unis. Les termes employés dans le titre : « culte » et le sous-titre : « destruction de la culture » traduisent le peu de crédit qu'accorde l'auteur à la production des amateurs, même s'il en extrait une partie « noble » fidèle à l'ordre moral et aux médias dominants. Kenn Andrew. *The cult of the amateur*. Doubleday, 2007.

ⁱⁱ La Coste-Messelière M.-G. « Connaisseurs ». Encyclopédie Universalis, 2006.

ⁱⁱⁱ Cf. les publicités télévisées de type « la vie aucthan »

^{iv} Cependant, n'oublions pas que le « devenir auteur » passe par l'apprentissage de la réécriture et donc nécessairement le « plagiat ».

^v Cf. la transformation progressive de Remue.net, site d'auteur, en revue.

^{vi} Créée aux Etats-Unis par Al Gore.

^{vii} InlibroVeritas rassemblait 3785 membres, 2696 oeuvres du domaine public et 6039 oeuvres d'auteurs fin septembre 2007.

^{viii} <http://fr.mashable.com/2007/09/07/marie-digby-la-lonelygirl15-de-la-musique/>