Marta Severo, L'impératif participatif. Institutions culturelles, amateurs et plateformes, Brysur-Marne, Ina Éd., coll. Études et controverses, 2021, 108 pages.

« Tandis que l'impératif délibératif s'était déjà imposé au début des années 2000 dans le secteur politique en sollicitant l'ouverture de toute décision politique au débat, aujourd'hui l'impératif participatif devient une évidence dans tous les secteurs de la société, y compris le secteur scientifique, en appelant cette fois à impliquer le citoyen dans la production de la connaissance. Cela ne concerne pas seulement les institutions strictement académiques mais toute institution qui produit des savoirs. La production de connaissance, qu'elle soit portée par une institution académique ou par d'autres acteurs du tiers-secteur scientifique, doit devenir un processus participatif qui engage le citoyen » (p. 48-49).

L'extrait placé en exergue donne le ton de l'ouvrage qui traite de la participation citoyenne. Il précise aussi le choix d'un angle particulier : celui de la production des savoirs. Ce prisme au travers duquel travaille Marta Severo explique que sa problématique relève non pas tant de la participation des citoyens en général mais de la participation d'un type de citoyens en particulier : les amateurs. Ce glissement du propos mérite d'être souligné d'emblée car il pourrait surprendre un lecteur à la recherche de réflexions relatives au principe de la participation citoyenne. Il n'est pas question, dans ce livre, de valoriser l'apport de monsieur, madame Tout-le-monde au débat public et encore moins d'envisager ce que pourrait apporter la prise de parole des « sans-part » (Rancière Jacques, 2000) aux démocraties contemporaines. La problématique de la participation des « citoyens-amateurs » à la production des savoirs est une problématique moins porteuse d'effets « politiques » mais engage néanmoins une réflexion sur les processus de redistribution des rôles et des places.

Les démarches participatives décrites dans cet ouvrage sont donc celles qui s'adressent à des « citoyens-amateurs » c'est-à-dire des citoyens « experts », des connaisseurs habiles et compétents dans un domaine bien précis. Il s'agit pour l'auteure d'examiner de quelles façons ils sont appelés au secours de la production des savoirs, dans un champ particulier qui est celui des institutions culturelles, comme le précise le titre de l'ouvrage. Ce secteur est, selon l'auteure, un de ceux qui a développé le plus tardivement les sciences participatives (p. 49). Elle cherche en conséquence à y observer ses différentes modalités de mise en œuvre. Son analyse porte sur l'étude d'un dispositif particulier : celui des plateformes participatives. Comprendre la spécificité de cette approche est fondamental pour la réception du travail de M. Severo et permet de mieux en souligner les apports.

Le livre s'ouvre ainsi sur la figure de « l'amateur » dont l'évolution historique est retracée afin de mieux cerner les caractéristiques de l'amateur moderne décrites par le biais des travaux de référence dans le domaine – dont Olivier Donnat (1996), Charlotte Guichard (2008), Patrice Flichy (2010). En lien

avec le cas d'étude choisi par l'auteure – les plateformes digitales –, l'exposé évolue vers la description d'une figure spécifique de l'amateur : celle de l'amateur à l'ère du numérique (chapitre II). Le lecteur est ensuite embarqué dans une seconde revue de la littérature consacrée cette fois à la notion de « participation » (chapitre III). Ici aussi sont synthétisés différents travaux tels ceux de Sherry R. Arnstein (1969), Andrea Wiggins et Kevin Crowston (2011), Muki Haklay (2013) mais aussi Bruno Strasser, Jérôme Baudry, Dana Mahr, Gabriela Sanchez et Élise Tancoigne (2019). Ces apports massifs de références, qui convoquent et charrient différentes disciplines, constituent l'exposé du cadre théorique général dans lequel l'auteure semble souhaiter ancrer son analyse. Pour un lecteur non familier à ces questions, ces pages constituent une heureuse introduction.

Le chapitre IV offre enfin un ancrage à ces différents apports théoriques et invite à une mise en perspective des notions exposées : leur articulation prend sens dans le cas d'étude des plateformes digitales dont l'analyse constitue, à nos yeux, le véritable point fort de l'ouvrage. Au travers d'exemples riches et variés, M. Severo décortique les différentes modalités de relations entre amateurs et institutions mais aussi les différents niveaux d'expertises sollicités. Dans son analyse du défi « 1 jour – 1 poilu », elle met à jour les logiques d'actions des uns et des autres, en tension entre impulsion top-down et mouvement de construction bottom-up ; elle permet de mieux saisir les enjeux des collaborations à l'œuvre dans ces espaces plus ou moins partagés...

Dans le chapitre V, l'auteure ouvre la voie vers de nouvelles perspectives en élaborant son « carré du participant » dont l'intérêt analytique est de croiser les objectifs des amateurs avec ceux des concepteurs et/ou administrateurs de la plateforme. Il en résulte la description de quatre figures dont la confrontation sera utile à ceux qui cherchent à analyser les plateformes contributives :

- les participants « imaginés » sont la « cible idéale » des concepteurs de la plateforme, le public spécifique auquel ils s'adressent. L'objectif par rapport à ce public est un objectif « [...] d'encapacitation d'une communauté, de transfert de compétences ou d'enrichissement des connaissances, pour les projets institutionnels ; de diffusion des contenus ou d'autopromotion, pour les plateformes amateurs. Cependant, souvent, ces participants imaginés ne correspondent pas exactement aux contributeurs réels du projet » (p. 83) ;
- les participants « connus » : ce sont eux les contributeurs « réels » du projet c'est-à-dire les personnes dont on peut retracer le profil et les actions de participation. M. Severo souligne que les objectifs de ces participants « connus » peuvent être tout à fait différents de ceux imaginés par les concepteurs : ils peuvent contribuer au projet « [...] par exemple, parce qu'ils ont du temps libre (chômeurs, personnes âgées) ou parce qu'ils aiment l'esprit de compétition généré par ces plateformes » (ibid.) ;

les participants « inconnus » sont ceux qui « [...] interviennent au sein d'un projet de manière anonyme ou sous pseudonyme, et sur lesquels le porteur de projet ne possède aucune information » (*ibid.*); leurs motivations restent donc elles aussi ignorées (l'auteure donne l'exemple de Wikipédia qui fonctionne uniquement en s'appuyant sur ce type de participants);

– les participants « involontaires » sont des participants « [...] attirés par les dynamiques de ludification plutôt que par le contenu [...] » (p. 84). Ce type de participant n'a pas nécessairement conscience des objectifs du jeu tels qu'ils existent dans le chef de ses concepteurs et qui consistent en la production de données. La réflexion se conclut sur le statut de ce contributeur bénévole « [...] qui ne doit pas se transformer en travailleur exploité [...] » (ibid.).

Les enjeux éthiques de la participation sont abordés dans la conclusion de l'ouvrage en référence à la critique du digital labour et/ou de l'ubérisation mais aussi en questionnant les usages des plateformes commerciales telles Facebook et Twitter, souvent bien plus plébiscitées par les amateurs que les plateformes institutionnelles (p. 98). Dans ce sillage, M. Severo invite à adopter une vision « multiespace » de ces dispositifs participatifs qui articulent, souvent, plusieurs types d'espaces numériques. Par cette vision plus large, elle entend affirmer l'importance des différents acteurs, au-delà de l'impulsion initiale du concepteur et du poids de l'institution (p. 87). En définitive, l'usage du concept d'« espace frontière », en référence aux travaux de Michel de Certeau, est recommandé pour valoriser la fonction « médiatrice » de ces plateformes contributives « [...] offrant un contexte favorable aux négociations entre mondes sociaux » (p. 91).

Elise Vandeninden

Université de Liège, Lemme, B-4000 Liège, Belgique elise.vandeninden[at]uliege.be