

Diplôme de conservateur de bibliothèques

Mémoire d'étude / janvier 2012

## **Promouvoir la création numérique amateur en bibliothèque territoriale**

**Julien Baudry**

Sous la direction de Thierry Claerr  
Adjoint au chef du département du patrimoine et de la politique numérique  
Service du livre et de la lecture – ministère de la Culture et de la Communication

## **Remerciements**

*Avant tout, je tiens à remercier Thierry Claerr avec qui j'ai construit ce mémoire et qui m'a donné d'utiles pistes et conseils chaque fois que j'en avais besoin.*

*Il me faut également adresser mes remerciements à tous les professionnels qui ont accepté de me livrer leur vision de la création numérique et dont les réflexions ont abondamment nourri mon travail, pour ne pas dire plus. Un grand merci à Jean-Christophe Théobalt, Patrick Bazin, Renaud Chauvet, Eveline Kerouanton, Lionel Dujol, Xavier Ferreira, Valérian Van Impe et Marie-Christine Jacquinet.*

*Une pensée, enfin, pour mes proches et pour les collègues de la promotion DCB20 avec lesquels j'ai partagé une instructive année de formation.*

## **Résumé :**

*Face à l'usage traditionnel des technologies numériques comme outil de communication et d'information existe un autre usage, dit « créatif » qui se développe depuis la fin des années 1990 parmi la population française, dans le cadre des pratiques de création en amateur. La bibliothèque publique a tout lieu de s'approprier cet usage et de le promouvoir comme un nouveau service innovant et une manière d'encourager une vision créative de la culture numérique. A partir d'expériences existantes, cette étude dresse à la fois un bilan de la situation de la création numérique amateur dans les bibliothèques françaises, et ouvre des pistes vers une légitimation et un développement accru de services variés oeuvrant à la promotion d'une pratique d'avenir.*

## *Descripteurs :*

*Bibliothèques publiques – France*

*Bibliothèques et Internet*

*Bibliothèques et multimédias*

*Art numérique*

*Loisirs – France*

*Artistes amateurs – France*

**Abstract :**

*Digital technology can be used not only to communicate and inform, but also as a material for artistic creation. Since the late 1990's, French people have seized this use to make it a non-professional activity. Public libraries, too, can seize this opportunity by offering new services to support creative uses of technology. In our study, conducted in light of actual experiments, we propose at the same time an overview of the situation in french public libraries and a series of arguments for the legitimization and developement of a variety of services designed to promote amateur digital art.*

*Keywords :*

*Public libraries – France*

*Libraries and the Internet*

*Multimedia library services*

*Digital art*

*Recreation – France*

*Art, Amateur – France*



Cette création est mise à disposition selon le Contrat :

**Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 France**

disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

# Sommaire

LISTES DES SIGLES.....	7
GLOSSAIRE.....	9
INTRODUCTION.....	10
<b>PARTIE 1 : LE NOUVEAU CONTEXTE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE AMATEUR.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1. la montée des pratiques amateurs et l'accélération numérique.....</b>	<b>13</b>
1.1.1. <i>Les pratiques de création amateur : expansion.....</i>	<i>13</i>
1.1.2. <i>... et mutation à l'ère numérique.....</i>	<i>15</i>
Evolutions des pratiques.....	15
Diversification et diffusion.....	17
Le débat pro/am : nouvelles frontières pour la création ?.....	21
<b>1.2. 30 ans d'initiative publique.....</b>	<b>22</b>
1.2.1. <i>L'informatisation de la société : une mission de l'Etat.....</i>	<i>22</i>
1.2.2. <i>La création numérique amateur : des initiatives précoces mais dispersées .</i>	<i>24</i>
1.2.3. <i>La représentation d'Internet par les pouvoirs publics.....</i>	<i>27</i>
Le numérique : société de l'information ou société de la création.....	28
Prospective : scénarios de politiques culturelles et « impératif créatif ».....	29
<b>1.3. La bibliothèque, un espace numérique parmi d'autres.....</b>	<b>30</b>
1.3.1. <i>La place des bibliothèques dans les dispositifs ECM et EPN.....</i>	<i>30</i>
Les ECM en 2002 : bilan par JC Théobalt.....	30
Les EPN en 2011 : de fortes disparités régionales.....	31
1.3.2. <i>Numérique et bibliothèque : de nouvelles politiques documentaires.....</i>	<i>33</i>
Les bibliothèques face au numérique : concurrence et changement.....	33
La bibliothèque comme lieu d'accès et de formation au numérique.....	35
Bibliothèque et création numérique.....	36
<b>Conclusion :.....</b>	<b>38</b>
<b>PARTIE 2 : LÉGITIMITÉ ET APPROCHES DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE AMATEUR EN BIBLIOTHÈQUE.....</b>	<b>39</b>
<b>2.1. Penser la concurrence et la complémentarité.....</b>	<b>39</b>
2.1.1. <i>Concurrence d'institutions externes.....</i>	<i>39</i>
2.1.2. <i>Concurrence de fonctions internes.....</i>	<i>41</i>
2.1.3. <i>L'exemple des ateliers d'écriture, introduction à la création numérique.....</i>	<i>43</i>
<b>2.2. La place de la création numérique dans les missions des bibliothèques.....</b>	<b>45</b>
2.2.1. <i>: Mission 1 : donner accès aux outils de création et à la réflexion sur l'art numérique.....</i>	<i>46</i>
2.2.2. <i>: Mission 2 : accompagner apprentissage et pratique.....</i>	<i>49</i>
2.2.3. <i>: Mission 3 : valoriser les oeuvres amateurs.....</i>	<i>52</i>
Valoriser les créations des usagers.....	52
Expertise de la bibliothèque.....	53
<b>2.3. Le public de la création numérique.....</b>	<b>56</b>
2.3.1. <i>Quel public pour les services de création numérique ?.....</i>	<i>57</i>
Mythe et réalité d'un « autre » public.....	58
Créateurs confirmés et débutants.....	59
Public jeune et population immigrée : le rôle socio-éducatif de la bibliothèque .	60
2.3.2. <i>Les dynamiques de co-création de contenus et de communauté d'usagers- créateurs.....</i>	<i>62</i>

La bibliothèque comme lieu de rassemblement d'une communauté.....	62
Bibliothèques et cyber-communautés.....	63
La bibliothèque, hébergeur pérenne d'oeuvres numériques.....	65
<b>Conclusion :</b> .....	<b>66</b>
<b>PARTIE 3 : DES MÉTIERS ET DES ESPACES À REPENSER.....</b>	<b>69</b>
<b>3.1. Quels personnels pour la création numérique ?.....</b>	<b>69</b>
3.1.1. « Nouveaux métiers » dans les bibliothèques ?.....	70
3.1.2. Une donnée fondamentale : l'intégration du service et de son personnel.....	73
3.1.3. Recrutement externe ou formation des personnels bibliothécaires ?.....	75
<b>3.2. Espaces de la création numérique en bibliothèque : du physique au virtuel.....</b>	<b>79</b>
3.2.1. Les contraintes de l'espace physique.....	79
3.2.2. Intégration ou cohabitation : du physique au virtuel.....	81
3.2.3. L'enjeu de dissémination, ou l'éclatement des espaces.....	84
<b>Conclusion :</b> .....	<b>87</b>
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>89</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>91</b>
Rapports et textes institutionnels :.....	91
Monographies et travaux de recherche :.....	91
Articles et conférences :.....	92
Webographie :.....	93
<b>TABLE DES ANNEXES.....</b>	<b>95</b>

## ***Listes des sigles***

**ARPANET** : advance research projects agency network (réseau informatique qui préfigure le réseau Internet)

**BDP** : bibliothèque départementale de prêt

**BmL** : bibliothèque municipale de Lyon

**BnF** : bibliothèque nationale de France

**Bpi** : bibliothèque publique d'information (Paris)

**CISI** : comité interministériel pour la société de l'information

**CNIL** : commission nationale de l'informatique et des libertés

**DADVSI (loi)** : droits d'auteur et droits voisins dans la société de l'information

**DEPS** : département des études, de la prospective et des statistiques (ministère de la culture et de la communication)

**DICREAM** : dispositif pour la création numérique

**ECM** : espace culture multimédia

**EPN** : espace publique numérique

**FLE** : français langue étrangère (discipline)

**IRL** : in real life (jargon des internautes pour désigner la vie en dehors d'Internet)

**MAO** : musique assistée par ordinateur (par extension, désigne la pratique de création musicale numérique)

**MAPI** : mission [interministérielle] pour l'accès public à Internet

**MJC** : maison des jeunes et de la culture

**MLIS** : maison du livre, de l'image et du son (Villeurbanne)

**NTIC/TIC** : (nouvelles) technologies de l'information et de la communication

**OAIS (norme)** : open archive information system (recommandations pour la conservation pérenne des documents numériques)

**PAGSI** : plan d'action gouvernemental pour la société de l'information

## Glossaire

Les définitions suivantes ont été établies à partir du dictionnaire de Jacques Gualino, *Informatique, Internet et nouvelles technologies de l'information et de la communication*, Gualino éditeur, 2005, du *Dictionnaire culturel de langue française* dirigé par Alain Rey (Dictionnaires Le Robert, édition 2006) et du *Petit Larousse illustré* (édition 2011).

**Blog** : emprunt à l'anglais web + log (journal). Désigne un type de contenu publié sur un réseau Internet ou Intranet, à caractère évolutif, diffusant des informations brèves, de ton spontané et libre, proche dans sa forme d'un journal personnel.

**Forum** : service en ligne destiné à l'échange de messages en différé sur un réseau informatique, via une messagerie électronique ou un site.

**Hébergeur** : prestataire de services équipés de serveurs qui propose aux internautes le stockage et la mise en ligne de leurs contenus sur le Web. Leur statut et leurs responsabilités sont définies par la loi du 21 juin 2004.

**Hypertexte/lien hypertexte** : technique qui, dans un document informatique, permet d'insérer un renvoi direct vers un autre document, ou une autre partie du même document, selon un chemin spécifié à l'avance. Le lien hypertexte est la commande à activer pour accéder au document cible. L'hypertexte est un des principes de fonctionnement du Web.

**Mashup** : pratique de création consistant à prendre des images fixes ou animées de provenances diverses pour les assembler numériquement et créer une nouvelle oeuvre inédite, parfois avec ajout de sons récupérés ou créés pour l'occasion.

**Portail** : type de sites du réseau Internet présentant généralement une page d'accueil sur laquelle sont regroupés les accès vers différents services et sites autour d'un thème donné.

**Site Web** : ensemble de données stockées sur un serveur et mises en forme pour être accessibles par le réseau Internet via une adresse universelle précise.

**Url** : désignation normalisée des sites sur le réseau Internet ; adresse qui précise le chemin d'accès vers une ressource du réseau.

**Vjing** : performance en temps réel de création d'une oeuvre par mixage numérique de médias issus de provenances variées.

**Web** : abréviation de l'anglais « World Wide Web ». Réseau apparu au début des années 1990 pour permettre la publication et la consultation de documents présentés sous la forme de pages Web reliées entre elles grâce à des liens hypertexte. Le réseau Web est le principal réseau Internet.

# Introduction

---

Etrange objet que celui que nous traitons dans ce travail ; la création numérique amateur est complexe car si difficile à définir et à saisir à travers ses apparences de modernité qui révèlent une réalité beaucoup plus familière. La création numérique amateur, c'est, par exemple, la toute récente pratique du *mashup*, jeu de collage numérique d'images hétéroclites, souvent malicieux mais finalement héritier, par son irrévérence, de l'esprit des photomontages dadaïstes et des détournements situationnistes. La création numérique en amateur, c'est aussi le quotidien du photographe occasionnel, habitué à son appareil argentique mais qui décide de tester la photographie numérique et monte un site web pour montrer ses clichés à ses amis, ou, mieux encore, s'inscrit sur flickr pour partager ses découvertes visuelles avec d'autres amateurs. Plus simplement, la création numérique est le versant créatif de l'usage des technologies de l'information et de la communication ; versant qui, bien souvent, est mis de côté et semble vouloir se définir « en creux ».

Elle n'est qu'une catégorie à l'intérieur du vaste champ des loisirs du quotidien. Moderne, elle l'est simplement parce qu'elle fait appel à des outils numériques, que ce soit au moment de la production ou au moment de la diffusion – car après tout, la copie numérique d'une oeuvre réalisée au scanner est une étape dans la conception artistique qui n'est pas accessoire. Mais il ne faut pas se laisser prendre à l'illusion enthousiaste du progrès et à l'attrait de la nouveauté : la création numérique amateur est une pratique adaptée aux outils de notre époque, mais dans la juste continuité des pratiques amateur traditionnelles ; le peintre du dimanche n'est pas une invention récente, et il n'est ni plus ni moins moderne que le compositeur de musique électronique du dimanche.

De fait, et nous aurons l'occasion d'y revenir, la création en amateur est identifiée comme une pratique de loisirs dans les enquêtes sur les habitudes culturelles des français. Nous la prenons comme telle et posons la question : dans quelle mesure les institutions de lecture publique, bibliothèques et médiathèques, peuvent l'intégrer à l'offre de services qui est la leur ? A première vue, il y a une certaine étrangeté, une absence de correspondance évidente à vouloir imbriquer bibliothèque et création numérique amateur. Allons-y mot à mot, car c'est de ce premier constat que nous sommes parti dans notre réflexion :

**Numérique** : Oui, le numérique a largement pénétré les bibliothèques. Il n'est plus aussi étranger qu'il pouvait l'être aux temps anciens du « multimédia ». Mais tout de même, dans les bibliothèques est encore préférée la matérialité du livre et nous n'en sommes qu'aux débuts de la terrible invasion numérique. Il faut avancer doucement, alors, comme en terrain miné.

**Amateur** : On pourrait s'étonner que « amateur » et « bibliothèque » résonnent mal ensemble, car après tout la bibliothèque est destinée à recevoir des usagers, et défend souvent une vision non-commerciale de la culture. Mais, dans sa conception traditionnelle, la bibliothèque acquiert des oeuvres professionnelles de l'ordre de la « création publique », et non des oeuvres issues de pratiques en amateur, de l'ordre de la « création privée ». La logique d'acquisition laisse finalement peu de place aux productions non-commerciales et non-professionnelles qui ne sont pas préalablement « validées » par un éditeur.

**Création** : Le fossé se creuse encore davantage : définitivement, la bibliothèque n'est pas un lieu où l'on vient pour créer, mais un lieu où l'on vient pour apprécier des créations professionnelles. Tout de même, quelques exceptions qui laissent un mince espoir : les secteurs jeunesse ont depuis longtemps intégré la créativité de leur petit

public lors d'animations, et les ateliers d'écriture ne sont pas complètement étrangers au monde de la bibliothèque.

Intégrer la création numérique amateur, ce serait donc briser trois frontières de l'identité des bibliothèques : la prévalence de la culture non-numérique (celle-ci est déjà en train de s'effondrer), la mise en avant de la création professionnelle « validée » et le rapport univoque au public, qui ne participe à la bibliothèque qu'en tant que spectateur, et non en tant qu'acteur. L'intégration de la création numérique amateur en bibliothèque est susceptible de se heurter à ces trois écueils, et pourtant elle existe. Ce second constat (« elle existe ! ») a motivé la méthodologie de notre travail : aller interroger des professionnels impliqués dans des projets de promotion de la création numérique et aller voir les créations, les difficultés, les aboutissements. Pour des raisons qui tiennent à la fois de la gestion matérielle du temps et de la nécessité de délimiter un champ de réflexion, nous avons fait le choix de restreindre notre étude (et donc nos entretiens) au domaine français ; même si les exemples étrangers existent, il nous semblait plus efficace et utile de partir d'exemples français plus facilement transposables dans des conditions (taille des établissements, nombre d'usagers, place des collections) spécifiques à la France. En outre, nous regrettons beaucoup de n'avoir pu interroger plus de professionnels que nous ne l'avons fait (moins d'une dizaine, dont vous trouverez les noms et qualités à la fin de cette introduction). En contrepartie, nous avons essayé de livrer une analyse plus qualitative, par la prise en compte détaillée des oeuvres produites et mise en valeur, et de nous centrer sur les leçons à tirer des quelques exemples auxquels nous avons été confronté, plutôt que de dresser un bilan statistique et chiffré de la création numérique amateur en bibliothèque. Cela, vous ne le trouverez pas dans ce travail. Vous y trouverez plutôt des retours d'expériences précisément analysés et des pistes de réflexion. Dans cet esprit, plusieurs projets marquants sont décrits en annexe, qui peuvent éventuellement être source d'inspiration.

Il nous fallait comprendre comment, souvent (mais de moins en moins) à la marge, des bibliothèques acceptaient de remettre en question leur image traditionnelle pour faire « autre chose ». Cet autre chose nous paraît d'autant plus enrichissant que le XXI<sup>e</sup> siècle semble propice à des évolutions radicales de la bibliothèque : la culture numérique est omniprésente, les conditions politico-économiques ont largement évolué, des idées jaillissent et des projets innovants éclosent un peu partout. Certains sont des réussites, d'autres des échecs, mais tous semblent dire que la bibliothèque doit changer. Nous partirons donc de l'hypothèse que la prise en compte de la création numérique amateur est une des voies (parmi beaucoup d'autres) de ce changement.

Enfin, notre travail peut nécessiter un mode d'emploi ; en d'autres termes, et nous pensons ici aux pratiques de veille professionnelle, tout n'intéresse pas tous les lecteurs et il est inutile, pour qui cherche un simple conseil sur tel ou tel aspect, de le lire dans son intégralité. L'organisation de ce mémoire correspond à différentes attentes du lecteur, à différents usages qu'il en sera fait. Cela ne signifie pas que nous l'avons conçu à des fins uniquement utilitaristes ; mais dans la mesure où nous traitons d'un sujet concret et neuf, nous avons essayé de proposer un travail qui puisse ensuite servir aux professionnels des bibliothèques désireux de s'aventurer sur le territoire de la création numérique amateur. Cela ne signifie pas non plus que nous livrons un modèle clé en main : la principale conclusion à laquelle nous sommes arrivé suite aux différents entretiens est que chacun à sa propre vision d'un service en direction de la création numérique amateur et qu'il n'existe pas un modèle unique à suivre dans ce domaine, mais une multitude de pistes à défricher. La diversité domine, est c'est tant mieux car elle est source d'innovations.

La première partie est une mise en contexte par laquelle nous tentons de comprendre pourquoi la création numérique amateur n'est que modérément prise en compte par les institutions publiques, et plus précisément dans nos bibliothèques. Nous y décrivons son développement depuis la fin des années 1990, développement qui a lieu en large partie en marge de l'action publique, qui finira malgré tout par tenter de rattraper son retard. Cette partie se veut avant tout réflexive, plus abstraite, et intéressera celui qui veut connaître le statut dans notre société actuelle de la création numérique amateur, plus précisément dans ses rapports à l'action publique et aux bibliothèques.

Dans la seconde partie, nous nous arrêtons sur des exemples de projets de promotion de la création numérique amateur. Quels sont-ils et, surtout, comment s'intègrent-ils aux missions traditionnelles de la bibliothèque ? Cette partie synthétise et organise un certain nombre d'idées innovantes, réalisées ou en cours de réalisation, dont nous avons pris connaissance et dont nous livrons une analyse structurée.

La troisième partie se veut beaucoup plus pratique en se concentrant sur les problèmes concrets qui peuvent intervenir lors de la mise en oeuvre d'un service dédié à promouvoir la création numérique amateur. Deux éléments saillants ont attiré notre attention : quel personnel et quels espaces pour ce type de services ?

Un fil directeur relie nos trois parties : la question de la légitimité de ce type de services, souvent mal identifié, dans l'enceinte de la bibliothèque (dans le « coeur de métier », diront certains). Au-delà du « comment ? », c'est l'enjeu du « pourquoi ? ». Notre travail ne se veut pas un plaidoyer en faveur de services de promotion de la création numérique amateur : chaque établissement construit sa propre politique de services en fonction d'une vision de la bibliothèque qui n'est pas plus mauvaise qu'une autre, et en fonction de ses moyens propres. En revanche, nous avons essayé de pointer du doigt trois impératifs que devrait prendre en compte celui qui souhaite promouvoir la création numérique amateur dans une bibliothèque : 1. ne pas oublier que la création numérique amateur s'est d'abord développée en-dehors du champ d'action des bibliothèques ; 2. savoir délimiter le contenu de ce service en fonction des missions de la bibliothèque, de son territoire et de son public ; 3. être conscient des changements induits au sein de la bibliothèque en terme de personnel, d'espace et d'image de l'établissement.

Nous remercions une fois de plus les personnes qui ont accepté de répondre à nos questions et de nous faire partager leurs propres réflexions :

**Jean-Christophe Théobalt**, du service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation, ministère de la culture et de la communication (entretien mené le 8 juillet 2011, à Paris).

**Patrick Bazin**, directeur de la bibliothèque publique d'information (entretien mené le 8 juillet 2011, à Paris).

**Renaud Chauvet**, responsable de l'espace multimédia de la MLIS (Villeurbanne) (deux entretiens menés le 1er juillet et le 19 octobre 2011 à Villeurbanne).

**Eveline Kerouanton**, responsable de l'espace multimédia de la bibliothèque Neptune de Brest (entretien mené le 2 août 2011 à Brest).

**Lionel Dujol**, responsable des services numériques et de la médiation numérique des collections dans les Médiathèques du Pays de Romans (entretien téléphonique mené le 15 juillet 2011).

**Xavier Ferreira**, coordinateur multimédia sur le réseau des médiathèques de Plaine Commune (entretien téléphonique mené le 13 septembre 2011).

**Valérian Van Impe**, responsable du pôle multimédia des bibliothèques de Tourcoing (entretien téléphonique mené le 13 septembre 2011).

**Marie-Christine Jacquinet**, élève-conservateur de la promotion DCB20-Boris Vian (ENSSIB) (entretien mené le 20 juin 2011).

# Partie 1 : Le nouveau contexte de la création numérique amateur

---

L'émergence d'une **culture numérique** en France a amené de nouvelles pratiques, et de nouvelles façons d'envisager les pratiques amateurs traditionnelles (photographie, écriture, dessin) dans un environnement numérique, tant pour la production que pour la diffusion des oeuvres. Depuis au moins trente ans, l'Etat a pris la mesure de ces changements en concevant une politique incitative pour accompagner **l'informatisation de la société**, et notamment encourager la création numérique, même si ce point reste largement minoré. Toutefois, **la place attribuée aux bibliothèques** dans cette politique, comme dans le développement spontané de nouvelles pratiques sans être nulle, est restée faible et a abouti au constat suivant : **la bibliothèque est un lieu potentiel de création numérique, mais pas un lieu privilégié.**

## 1.1. LA MONTÉE DES PRATIQUES AMATEURS ET L'ACCÉLÉRATION NUMÉRIQUE

La mesure des pratiques culturelles des Français par l'Etat fait l'objet, à intervalles réguliers, d'un rapport réalisé par le sociologue Olivier Donnat. Dans l'édition 2008, il pointe un double phénomène : la poursuite d'une montée des pratiques de création amateurs depuis 1980 et l'affirmation de la "culture de l'écran". La création numérique amateur est au croisement exact de ces deux évolutions majeures qui conduisent à la fondation d'une "culture numérique" qui ne soit pas seulement une culture par les professionnels, mais une culture qui donne une place éminente au "faire" de chaque individu. D'autres auteurs, comme Patrice Flichy, n'hésite pas à corréliser directement ces deux phénomènes pour affirmer que le numérique et Internet ont accéléré l'apparition du "sacre de l'amateur" comme nouvelle figure majeure de la culture du XXI<sup>e</sup> siècle. Au-delà des considérations sociologiques, il est indéniable que les outils numériques ont ouvert de nouvelles façons de créer en amateur et, surtout, de diffuser ses créations.

### 1.1.1. Les pratiques de création amateur : expansion...

Les enquêtes régulières d'Olivier Donnat sur les pratiques culturelles des Français nous permettent d'avoir une idée de la réalité de ce qu'on appelle les "pratiques amateurs". Si O. Donnat les divise en cinq domaines<sup>1</sup> (musique, théâtre, danse, écriture, arts plastiques), toutes ne nous intéressent pas et la prudence est d'ailleurs de mise dans l'interprétation des données au regard de notre sujet : la "création" des usagers. Ecriture et arts plastiques entrent sans aucun doute dans le secteur de la création amateur. En revanche, le domaine "musique" peut prêter à confusion : s'agit-il de la simple pratique d'un instrument ou d'une activité de compositeur de musique ? La majeure partie des musiciens amateurs sont d'abord interprètes instrumentistes, mais il ne s'agit pas de négliger les pratiques de composition à l'oeuvre dans des groupes de jeunes musiciens ne s'intégrant pas à une structure institutionnelle (école de musique...). Le problème se pose un peu moins pour le cas du théâtre et de la danse, même si là encore une pratique libre peut donner lieu à des "créations". Enfin, on observe que, dans son enquête de 1996, O. Donnat ne se préoccupe pas de la photographie et de la vidéo mais réactive ces deux

---

<sup>1</sup>DONNAT (Olivier), *Les amateurs. Enquête sur les activités artistiques des Français*, Paris : Ministère de la culture, département des études et de la prospective, 1996.

catégories en 2008<sup>2</sup> au regard de leur rôle moteur dans la création numérique<sup>3</sup>. Ces quelques observations liminaires nous conduisent à interpréter avec méfiance les données des enquêtes d'O. Donnat, qui restent malgré tout une base de réflexions utiles qui vont nous permettre de définir le phénomène de création amateur dont il sera question dans ce travail.

C'est en tant que public potentiel que la population des « amateurs » étudiée par O. Donnat nous intéresse. L'enjeu principal est : comment faire évoluer la bibliothèque vers une meilleure prise en compte des pratiques créatives numériques ?

"La stagnation et dans certains cas le recul de la fréquentation des lieux de spectacle vivant obligent en effet de nombreux responsables culturels à se poser la question des passerelles entre pratique amateur et fréquentation des lieux culturels"<sup>4</sup>

Connaître le public auquel on souhaite s'adresser quand on lance un nouveau type de services est un préalable indispensable.

A quelles conclusions O. Donnat arrive en 1996 ? Son enquête porte sur les plus de 15 ans et a été réalisée sur un échantillon de 10 000 personnes en 1993-1994. Il distingue ceux qui ont pratiqué une activité artistique en amateur au moins une fois dans leur vie (47 %) et ceux qui en pratiquent toujours une au moment de l'enquête (22%). Si le second chiffre est relativement faible, le premier laisse entrevoir un public potentiel assez nombreux et assez varié pour des expériences de création numérique, même ponctuelles. Surtout, sur la longue durée se lit un mouvement de montée progressive des pratiques amateurs depuis les années 1970 ou, plus spécifiquement, d'une diversification. O. Donnat l'observe de deux façons : d'une part de manière empirique, par la constatation d'une augmentation des inscriptions dans des institutions dédiées (école de musique, école de danse, etc.) ; d'autre part en interrogeant les "pratiquants" sur le moment où ils ont commencé la pratique amateur. Les années 1970 sont décisives : c'est durant cette période que les pratiques amateurs se répandent dans la société française. Les décennies suivantes ont accéléré cette progression, notamment par l'attention particulière que le ministère de la Culture, sous l'égide de Jack Lang, a voulu donner à la culture amateur, soit par des célébrations spécifiques (Fête de la musique en 1981), soit par un soutien aux écoles dédiées. Lorsque O. Donnat réalise son enquête au début des années 1990, il a bien conscience de se situer à un moment où la pratique artistique en amateur s'est pleinement intégrée à la société des loisirs.

Deux observations peuvent nous intéresser quant à la situation des artistes amateurs en 1996, pour cerner la nature de ce public spécifique.

Sauf exception (le chant choral, notamment), la pratique amateur est une pratique culturelle éminemment juvénile. Le découpage par tranche d'âge est évocateur : chez les 15-19 ans, 44% disent pratiquer actuellement une activité en amateur. Ils ne sont plus que 33% chez les 20-24 ans et 20% chez les 25-30 ans (les chiffres se stabilisent autour de 18% pour les classes d'âge suivantes)<sup>5</sup>. Le moment clé de la pratique semble donc être entre 15 et 24 ans. Comment interpréter ces chiffres ? O. Donnat se garde bien de donner

<sup>2</sup>DONNAT (Olivier), *Les pratiques culturelles des Français : enquête 1997*, Paris : Ministère de la culture et de la communication, département des études et de la prospective : la Documentation française, 1998.

<sup>3</sup>Ce choix de mettre à part la photographie et la vidéo est justifié par O. Donnat par les spécificités des amateurs de ces deux domaines.

<sup>4</sup>DONNAT, 1996, *op. cit.*, p.18.

<sup>5</sup>*Ibid.*, p.25.

une réponse définitive, et propose deux interprétations, sans doute combinatoires : il s'agirait à la fois d'un phénomène générationnel (les personnes nées après 1970 ont bénéficié d'un contexte favorisant la pratique amateur) et de facteurs liés à l'âge (on a plus de temps libre à 20 ans qu'à 40 ans). Une partie de son enquête, que nous n'évoquerons pas ici, porte d'ailleurs sur le phénomène de l'abandon des pratiques à l'âge adulte. Une grande partie des amateurs sont des moins de 25 ans, la pratique s'estompant progressivement avec l'âge.

En s'intéressant au rapport entre pratique amateur et fréquentation des équipements culturels, O. Donnat a surtout mis en évidence une forte disparité entre les domaines concernés. Si la corrélation est frappante dans le cas du théâtre (la majorité des comédiens amateurs vont régulièrement assister à des pièces de théâtre), elle l'est moins pour la danse. Intéressons-nous plus spécifiquement aux pratiques identifiables comme "créatives" : l'écriture et les arts plastiques. 67% des artistes amateurs disent avoir visité une exposition dans les six derniers mois contre 46% dans la population totale. Quant à l'écriture, le constat est sans appel : 63% des "écrivains" ont fréquenté une bibliothèque au cours des douze derniers mois, contre 31% dans la population totale. En d'autres termes, et cette conclusion n'a rien d'étonnant, les écrivains amateurs fréquentent davantage la bibliothèque que le reste de la population. Ils ont un rapport privilégié avec le livre et la lecture qu'il serait possible d'exploiter<sup>6</sup>. Toutefois, si cela fonctionne bien pour l'écriture, O. Donnat nuance ce constat sur l'ensemble des pratiques :

"Le fait de pratiquer une activité artistique n'est pas systématiquement – loin s'en faut – associé à la fréquentation de spectacles donnés par des professionnels (...). Leurs taux de participation à la vie culturelle sont supérieurs aux moyennes nationales, sans qu'on observe une véritable "spécialisation" dans leur domaine d'activité."<sup>7</sup>

Les attentes culturelles des amateurs demeurent fortes, sans être pour autant spécialisées.

## **1.1.2. ... et mutation à l'ère numérique**

### **Evolutions des pratiques**

Quelles ont été les mutations en cours jusqu'en 2008, date de la dernière enquête d'O. Donnat ? Il place d'emblée son chapitre "Pratiques en amateur et production de contenus"<sup>8</sup> sous l'angle du développement du numérique, qui sous-tend par ailleurs l'ensemble de son rapport :

« Le développement du numérique et de l'internet a profondément transformé le paysage des pratiques en amateur, favorisant l'émergence de nouvelles formes d'expression mais aussi de nouveaux modes de diffusion des contenus culturels auto-produits dans le cadre du temps libre ».

Retenons ici les deux caractérisations mises en avant par O. Donnat, qui vont nourrir notre réflexion sur la création numérique amateur : il s'agit à la fois de nouvelles formes d'expression et d'un nouveau mode de diffusion.

<sup>6</sup>Certaines bibliothèques ont d'ailleurs mis en place des ateliers d'écriture, pratique amateur « analogique » ayant droit de cité dans les bibliothèques au titre « d'animation culturelle ».

<sup>7</sup>*Ibid.*, p.76.

<sup>8</sup>DONNAT (Olivier), *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique : enquête 2008*, Paris : Ministère de la culture et de la communication : la Découverte, 2009, p.189-203.

Les données statistiques qui l'amènent à conclure à un impact fort du numérique sur la création amateur sont celles qui renseignent l'écart entre des pratiques qu'il appelle "traditionnelles" (n'utilisant pas l'ordinateur) et des pratiques sur écran, au sein d'une même catégorie. Si l'on se contente de calquer l'enquête sur celle de 1996-1997 et d'exclure les pratiques sur écran, l'impression est celle d'un tassement général des pratiques amateurs. En revanche, dès qu'on inclut à ce premier chiffre les pratiques sur écran, on constate une augmentation, légère et relative, mais réelle. En d'autres termes, ce qu'observe O. Donnat est à la fois un transfert de support du traditionnel au numérique et une poursuite régulière (sans accélération) de l'imprégnation des pratiques amateurs dans la société française. Dire que ce dernier phénomène serait lié uniquement au numérique serait aller trop loin dans l'interprétation, mais quoi qu'il en soit, il constate que la culture amateur intègre parfaitement un versant numérique au cours de la décennie 2000.

Deux exemples tirés de l'enquête de 2008 peuvent enrichir notre propos.

Celui de l'écriture tout d'abord. Les 19% de Français qui disent pratiquer une activité d'écriture se répartissent comme suit : 7% le font exclusivement selon des méthodes traditionnelles, 4% exclusivement sur ordinateur et 8% alternent entre les deux<sup>9</sup>. La progression depuis 1997 est importante : on passe de 13% d'écrivains amateurs réguliers à 19%, et l'écart correspond en partie à l'arrivée d'écrivains "tout numérique". Dans ce cas précis, c'est le phénomène des blogs personnels qui joue un rôle dans l'investissement de l'écriture en ligne, mais il faut aussi considérer le fait que l'écriture sur ordinateur était déjà implantée en 1997. On regrettera que l'enquête ne distingue pas, parmi les pratiquants sur écran, ceux qui créent sur ordinateur (puis impriment leurs créations) de ceux qui diffusent par ordinateur. Néanmoins, la possibilité d'être lu en ligne a ouvert la voie à tout un pan de l'expression personnelle que l'on peut lire tous les jours sous la forme des blogs qui parsèment le Web.

Un cas à part est celui de la photographie et de la vidéo amateur. La diffusion à grande échelle des appareils numériques dans la société a provoqué un net transfert des pratiques des appareils "mécaniques" aux appareils "numériques". Dans le cas de la vidéo, la généralisation de la fonction "vidéo" des téléphones portables est à l'origine d'une explosion significative : en 1997, seul 21% de la population disait posséder un appareil pour réaliser des vidéos ; en 2008, ils sont 57%, dont 48% évoquent leur téléphone portable<sup>10</sup>. Les possibilités de faire des films ont augmenté, et cela se ressent sur la pratique en général qui est passée d'un taux de 14% en 1997 à un taux de 27% en 2008. Mais l'observation la plus sensible est que, dans ces deux domaines précis, les pratiques occasionnelles se sont multipliées. Il s'agit plus d'usages ponctuels, dans des circonstances précises (vacances, fêtes, etc.) que d'investissement sur le long terme. Assez logiquement et dans la continuité de ce processus, la photographie et la vidéo ont connu une forte progression chez les 15-24 ans là où, en 1997, il s'agissait plutôt d'une pratique de trentenaire. Enfin, précisons que la pratique de la photographie et de la vidéo prend, avec le numérique une dimension tout autre. La « prise de vues » se trouve prolongée par les possibilités de retouches d'images et de montage numérique et prendre une photographie ou tourner un film n'est pas forcément une fin en soi : c'est une façon de créer un matériau de base qui peut être réexploité dans une création numérique composite mêlant son et image.

La conclusion de Donnat concernant l'impact du numérique sur l'évolution des pratiques amateurs est triple :

---

<sup>9</sup>*Ibid.*, p.203

<sup>10</sup>*Ibid.*, p.193-197

1. La progression des pratiques amateurs constatée dès les années 1980 se poursuit sans accélération notable :

«Au final, la pratique en amateur, en se diversifiant, aurait continué à progresser au cours de la dernière décennie, dans le prolongement de la tendance observée dans les années 1980 et 1990. »<sup>11</sup>

2. Ce constat général masque en réalité une forte disparité entre les disciplines : celles qui ont connu la plus forte progression sont celles qui ont subi un fort transfert vers le numérique (vidéo, écriture), là où celles qui restent majoritairement traditionnelles n'ont pas connu d'accélération aussi importante (musique, arts plastiques).

3. On observe le développement de pratiques amateurs très ponctuelles, notamment dans le cas de la photographie et de la vidéo, qui n'induisent pas une profonde démarche artistique.

Le dernier point intéresse des bibliothèques désireuses de promouvoir la création amateur au sens où cette pratique culturelle n'est plus seulement le fait d'une population de passionnés éclairés mais peut, occasionnellement, susciter l'intérêt d'un très large public. Promouvoir la création numérique ne signifie plus seulement s'adresser au public des créateurs amateurs, mais aussi diffuser la création numérique dans d'autres franges de la population, sans que cela ne devienne une passion à long terme.

## Diversification et diffusion

O. Donnat centre sa réflexion sur le passage d'un support à l'autre, comme dans le reste de son rapport, sans nier pour autant la possibilité d'une double pratique mêlant usages traditionnel et numérique. Selon nous, le seul point de vue du changement de support est insuffisant pour appréhender le phénomène de la création numérique amateur avec justesse : le numérique ne s'est pas contenté d'amener les utilisateurs d'appareils argentiques à se servir d'appareils numériques ou les écrivains amateurs à quitter la plume pour le clavier. Le changement est plus profond. En tête de son chapitre, O. Donnat suggère deux pistes qu'il n'exploite pas réellement par la suite, mais qui vont nous intéresser à présent : l'émergence de nouvelles formes d'expression et le développement de nouveaux moyens de diffusion.

La première piste reste encore dans la continuité d'une réflexion sur le changement de support : avec le numérique s'est produite une diversification des pratiques de création. Le support nouveau a ouvert de nouveaux outils pour créer, voire a accentué la dimension créative de la pratique amateur. A cet égard, réinvestissons les chiffres d'O. Donnat : les activités amateurs qui ne relèvent pas de la création mais de l'interprétation (musique, danse, théâtre) ont stagné<sup>12</sup>, là où, nous l'avons vu, le passage au numérique était corrélé à une augmentation dans le cas de disciplines créatives (écriture, dessin, vidéo...). La diversification des pratiques peut se lire de différentes manières. Des pratiques existantes mais jusque-là peu accessibles, souvent pour des raisons de coûts et de performances techniques, prennent de l'importance. La vidéo en est l'exemple le plus flagrant (n'importe qui peut réaliser une vidéo avec son téléphone portable et la mettre en ligne sur Dailymotion), mais on peut aussi penser à la création de musique assistée sur ordinateur<sup>13</sup>, ou à la retouche photographique. Le numérique est un support plus facilement manipulable dès lors que l'on possède un ordinateur et un logiciel adéquat.

<sup>11</sup>*Ibid.*, p.192.

<sup>12</sup>La pratique théâtrale est restée à 2% de la population entre 1997 et 2008, la danse est passée de 7% à 8% et la pratique instrumentale a baissé de 13% à 12%. *Ibid.*, p.190.

En ce sens, O. Donnat a raison d'insister sur le phénomène de transfert, qui minimise l'idée d'une rupture franche entre les pratiques traditionnelles et les pratiques numériques. La culture numérique s'est développée comme une émanation de la culture analogique et en a récupéré les principales caractéristiques en terme d'usages<sup>14</sup>. Toutefois, le phénomène de diversification doit aussi se concevoir comme l'apparition de formes de la création complètement nouvelles, liées à la notion "d'art numérique" : des créations qui n'ont pas d'équivalent analogique. Nous ne possédons pas de données précises sur la place de l'art numérique natif dans les pratiques amateurs et sans doute s'agit-il de disciplines encore confidentielles, soit exclusivement pratiquées dans une sphère professionnelle pour des raisons de coût, soit réservées à un petit nombre d'amateurs pour des raisons de technicité. Que savons-nous de la création amateur de jeux vidéos (notamment les petits jeux en flash faciles à programmer) ou des créations hybrides mêlant textes, images fixes, images animées et sons ? Là aussi peut se situer la mission des bibliothèques : faire connaître au public des créations numériques innovantes.

Empiriquement, on constate l'arrivée de nouvelles pratiques artistiques numériques qui, dans leur fonctionnement même, naviguent entre les pratiques professionnelles et amateurs. Non qu'elles ne soient pas "professionnalisantes" comme d'autres formes d'art, mais elles se caractérisent par une appropriation presque sauvage de contenus originaux, sur le principe du collage. Le mashup<sup>15</sup> pour la vidéo et le sample pour la musique se rapprochent d'un travail de DJ que chacun peut effectuer dès qu'il est capable de maîtriser des outils numériques. Il en va de même pour le Vjing qui est une performance en temps réel de création d'une oeuvre par mixage numérique de médias issus de provenances variées. Avec le numérique, et cette donnée doit rester présente à l'esprit, la culture tend vers une convergence des types de création (texte, image, audio, vidéo) et une philosophie du recyclage incessant des images et de sons pour des créations originales « mixées ». D'autre part, une des tendances de l'art numérique professionnel est d'insister sur l'aspect communautaire et interactif de l'oeuvre qui n'appartient plus seulement à l'artiste mais sur laquelle, grâce à la diffusion numérique, l'internaute-spectateur peut agir. Sans que cette tendance soit générale dans l'art numérique, elle démontre une réelle prise en compte du public amateur, en tant que créateur et plus seulement spectateur des oeuvres<sup>16</sup>.

Mais bien plus que la diversification, le numérique a encouragé une diffusion accrue et très différente des oeuvres amateurs. Les créations numériques ont des possibilités de diffusion sans commune mesure avec les créations traditionnelles. Les créateurs amateurs interrogés par O. Donnat en 1996 ne diffusaient leurs oeuvres que de façon restreinte, à un cercle d'amis ou à leur famille, non seulement par choix, mais parce que les possibilités de reproduction à la portée des non-professionnels étaient réduites, à l'exception peut-être de la photographie. Avec le numérique vient la diffusion en ligne. Il nous faut ici clarifier une confusion courante entre le numérique et Internet. Internet est un **outil** de diffusion pour les oeuvres conçues dans un **support** de création précis,

<sup>13</sup>Même si, dans ce cas précis, nous n'avons pas les chiffres de la pratique de composition musicale pour 1997. En 2008, 4% de la population déclare faire de la création musicale sur ordinateur. 17% ont pratiqué la retouche photographique, et 4% le montage de films.

<sup>14</sup>Concrètement, pour les bibliothèques, cette remarque peut nous aider à considérer la création numérique amateur comme la suite logique de la création amateur, et ainsi minimiser la rupture qu'elle inspire souvent.

<sup>15</sup>Nous ne choisissons pas les exemples du *mashup* et du Vjing par hasard mais parce qu'ils ont pu donner lieu à des présentations et des ateliers dans quelques bibliothèques. En tant que travail de mixage sur la matière cinématographique, le mashup permet souvent de faire des liens avec les collections de films. Quant au Vjing, il est souvent l'occasion de coupler une performance en direct par un artiste et un atelier d'initiation du public.

<sup>16</sup>C'est notamment la position de l'artiste Roy Ascott, mais nous croiserons d'autres artistes français de cette même mouvance par la suite. Voir MEREDIEU (Florence de), *Arts et nouvelles technologies*, Paris : Larousse, 2005, p.219-220.

qui est le support numérique. Une création numérique peut exister indépendamment d'une quelconque mise en ligne : jusqu'aux années 2000, une oeuvre numérique, professionnelle ou amateur, était généralement diffusée par CD-Rom ou disquette. La capacité de reproduction s'en trouvait déjà accrue, mais il restait un support physique de transmission qui limitait la diffusion. Le véritable succès du numérique est venu avec l'apparition du World Wide Web, interface de navigation entre les documents présents sur Internet au moyen d'hyperliens, et la généralisation de l'accès à Internet, outil de diffusion de données numériques à grande échelle, puisque tout internaute peut accéder aux ressources mises en ligne. Cette distinction nous semble nécessaire pour comprendre que ce qui fait l'originalité du numérique n'est pas un simple transfert technologique, mais le soutien de ce transfert par un support de diffusion sans équivalent.

La diffusion en ligne change à la fois le rapport de l'amateur à son public (potentiellement étendu à l'ensemble des internautes, mais dans la réalité plus modeste dans la mesure où le Web héberge un ensemble de petites et moyennes communautés autonomes) et le rapport de l'amateur aux autres amateurs de la même discipline. Dans l'histoire des usages du Web, il nous faut distinguer deux phases séparées par les années 2000-2004, moment de transition. Dans un premier temps, le Web se développe de la même manière qu'un média d'informations : il est utilisé d'un côté pour diffuser de l'information, de l'autre pour en rechercher grâce aux moteurs de recherche (dont les premiers apparaissent dès 1995). Le rapport entre les internautes est un rapport « client-serveur » univoque. En revanche, dans un second temps, l'apparition de nouveaux services tels que Wikipédia, MySpace et Facebook, à quoi s'ajoute le fait que le Web devienne plus souple et permette facilement à l'internaute de participer à un site ou de créer un blog, génère de nouveaux usages dits « communautaires » ou de « réseautage »<sup>17</sup>.

Ces deux phases permettent de percevoir une accélération qui a lieu à partir de 2005 dans le domaine de la diffusion amateur.

1. Dans la première phase, c'est par la multiplication des forums de discussion et de bases de données communautaires que la culture amateur se développe sur Internet : les créateurs amateurs y trouvent un moyen de discuter entre eux, d'échanger sur leur pratique et de commenter leurs oeuvres, encore diffusées de façon sommaire et dans des interfaces de lecture qui s'adressent avant tout aux autres amateurs et n'ont pas pour but de diffuser au-delà de la communauté. L'enjeu n'est pas encore de conquérir un public, mais plutôt de recréer une nouvelle sociabilité en ligne autour d'une passion. La structure des forums et les discussions qui y ont lieu sont l'héritage direct de clubs d'amateurs "IRL"<sup>18</sup>. Quelques exemples de ces forums permettent de voir que cette sociabilité existe toujours, malgré son ancienneté à l'échelle du temps numérique ; elle réunit souvent aussi bien des amateurs que des professionnels : le forum Bdamateur pour la bande dessinée (<http://www.bdamateur.com/>, 1998), le forum du site Audiofanzine pour la musique (<http://fr.audiofanzine.com/>, 2000), le site marmiton pour la cuisine (<http://www.marmiton.org/>, 2000), le forum CaféSalé pour l'illustration (<http://www.cfsl.net/>, 2002), les Chroniques des jours anciens pour l'écriture romanesque (<http://www.les-chroniques.eg2.fr/>, 2003), fanfictions.fr pour le genre littéraire particulier des fanfictions (<http://www.fanfictions.fr/>, 2005).

2. L'évolution majeure des années 2003-2004 est la mise à disposition par des entreprises (les "start-ups") ou des particuliers technophiles, de plates-formes de

<sup>17</sup>La deuxième phase est généralement connue sous le nom de "Web 2.0". Ce concept qui est celui du passage à un web social où l'internaute est de plus en plus sollicité pour participer lui-même à la construction du Web, a été popularisé par Tim O'Reilly à partir de 2004.

<sup>18</sup>Abréviation pour In Real Life, terme utilisé par les internautes pour désigner la vie en-dehors d'Internet. Nous l'utilisons ici anachroniquement.

diffusion personnalisable mais destinées à relier un réseau d'utilisateurs et à mettre en forme les contenus de façon moins sommaire. L'enjeu est triple : à la fois fédérer des créateurs amateurs (ce que faisaient déjà les forums), rendre plus intuitif une diffusion en ligne efficace, jusque-là réservée à des spécialistes, et enfin donner une visibilité aux oeuvres créées au-delà du cercle des seuls membres. Le passage du site au blog est l'exemple canonique de cette évolution. La première plate-forme de blogs est Blogger en 1999 : là où la conception d'un site était payante et nécessitait de bonnes connaissances informatiques, l'achat d'un hébergement et d'un nom de domaine, il est désormais possible d'avoir son espace personnel en quelques clics. Cet espace personnel est relié au reste des blogs présents sur la même plate-forme, au moyen d'annuaires, par exemple, mais aussi d'agrégateurs de blogs. Dans le domaine de la création, les plates-formes de diffusion en ligne fleurissent. Il ne s'agit plus d'amateurs qui se réunissent spontanément, mais d'un service de diffusion délivré par un tiers aux créateurs amateurs et aux semi-professionnels. En quelque sorte, la diffusion de la création numérique se "professionnalise" dans des structures qui ne sont pas à proprement parler des éditeurs (pas de sélection éditoriale, pas de rémunération), mais se définissent généralement comme des hébergeurs de contenu<sup>19</sup>. Cette professionnalisation, notons-le bien, vaut pour les outils de diffusion, mais pas nécessairement pour les contenus qui, pour certains, restent au niveau de l'amateurisme. Quels sont ces services dont nous reparlerons plus tard et qui se popularisent après 2005 ? MySpace pour la musique (<http://fr.myspace.com/>, 2003), Flickr pour la photographie numérique (<http://www.flickr.com/>, 2004), Youtube (<http://www.flickr.com/>, 2005) et DailyMotion (<http://www.dailymotion.com/fr>, 2005) pour la vidéo et l'animation, Webcomics.fr (<http://www.webcomics.fr/>, 2007), WeLoveWords pour l'écriture romanesque (<http://www.welovewords.com/>, 2008), Calameo pour les documents textes (<http://fr.calameo.com/>, 2008). Pour les blogs, espaces de diffusion à la fois textuelle, graphique et vidéo : Blogger (1999), Skyblog (2002). Tous ne proposent pas le même type de services, allant plus ou moins loin dans l'aspect communautaire et dans l'accompagnement des créateurs amateurs. Certains forums évoluent de manière à se rapprocher de ces nouveaux espaces de création.

Certes, il convient de nuancer ce tableau idéal de la diffusion de la création amateur en précisant qu'une grande partie des plate-formes d'hébergement ont été investies par des professionnels et des institutions, ou que la nuance entre professionnel et amateur est souvent trompeuse. L'exemple du phénomène des blogs bd et webcomics, que nous avons spécifiquement étudié ailleurs<sup>20</sup>, est assez parlant et permet de distinguer différents profils de créateurs de bande dessinée en ligne. Les blogueurs bd les plus influents sont généralement des professionnels ou de futurs professionnels de la création autour desquels gravite une multitude de dessinateurs amateurs. Finalement, les amateurs purs existent mais ne sont pas les plus visibles<sup>21</sup>. D'autre part, certaines plates-formes quittent le domaine amateur en s'affirmant justement comme des espaces de transition et de professionnalisation, franchissant la limite entre l'hébergement et l'édition en proposant à leurs membres de tirer des revenus de leurs créations. C'est le cas de Manolosanctis pour la bande dessinée (<http://www.manolosanctis.com/fr>, 2009), qui complète l'hébergement numérique par l'édition d'albums papier ; ou encore de Jamendo pour la musique (<http://jamendo.com>, 2005) où des artistes diffusent librement

<sup>19</sup>Cette distinction entre éditeur et hébergeur a pu poser des problèmes juridiques importants : la loi pour la confiance dans l'économie numérique (LCEN – 2004) a fixé le cadre juridique concernant les responsabilités des hébergeurs par rapport au contenu qu'ils accueillent, à la suite de différents procès.

<sup>20</sup>Nous avons rédigé plusieurs articles sur ce thème sur notre blog, <http://www.phylacterium.fr/>.

<sup>21</sup>Une exception notable : Martin Vidberg, un professeur des écoles qui tient le blog bd "L'actu en patates" sur la plate-forme du monde.fr et a connu une notoriété importante sans être un professionnel.

leurs créations et sont rémunérés par les dons des internautes. Il existe de grandes différences selon les domaines.

## Le débat pro/am : nouvelles frontières pour la création ?

Un panorama de la situation actuelle de la création amateur à l'ère numérique nous semble nécessaire pour montrer que l'évolution principale de ces dernières années ne tient pas tant au changement de support qu'à la dimension nouvelle prise par la diffusion. Nous verrons par la suite que l'intérêt de la bibliothèque peut être de s'inscrire dans des espaces existants, ou de s'inspirer de leur capacité à générer des communautés. Pour compléter et achever le tableau, il nous faut dire un mot du débat sur la "culture amateur" d'Internet comme concurrence possible de la création professionnelle.

Les observateurs du Web de ces dernières années s'accordent sur un point : le réseau numérique consacre les pratiques amateurs en leur donnant une publicité presque égale à la production professionnelle, que ce soit pour la création artistique, le journalisme, la politique, la recherche d'informations, la diffusion des savoirs dans tous les domaines. Ce qui varie, ce sont les interprétations du phénomène : certains s'en réjouissent, y voyant l'émergence d'une "intelligence des foules" (Pierre Lévy), d'autres le déplorent voire s'inquiètent profondément de la mise en danger d'une culture professionnelle traditionnelle, assurance de qualité (Andrew Keen) ; les derniers, enfin, prennent acte et non position (Patrice Flichy)<sup>22</sup>.

Ainsi, pour Patrice Flichy, la révolution engendrée par la culture numérique ne doit pas se réfléchir en terme de substitution du professionnel par l'amateur, mais comme le développement sans précédent d'une expertise du "quotidien", pour reprendre un concept théorisé par Michel de Certeau il y a trente ans.

"L'amateur qui apparaît aujourd'hui à la faveur des techniques numériques y ajoute la volonté d'acquérir et d'améliorer des compétences dans tel ou tel domaine. Il ne cherche pas à se substituer à l'expert professionnel ni même à agir comme un professionnel : il développe plutôt une "expertise ordinaire" acquise par l'expérience, qui lui permet de réaliser, pendant son temps libre des activités qu'il aime et a choisies. Modeste et passionné, il couvre toute une gamme de positions entre l'ignorant, le profane et le spécialiste."<sup>23</sup>

Ce qu'autorise désormais Internet, c'est une possibilité d'acquérir une expérience dans un domaine et d'en faire largement profiter les autres par un "braconnage" sur le réseau. Il faut entendre par « expertise ordinaire » qu'à côté de l'expertise professionnelle de l'artiste qui gagne sa vie avec son art se développe une autre forme de compétences pour créer. P. Flichy y voit une "démocratisation des compétences". Elle est l'ultime développement de la société des loisirs qu'ont rendu possible les évolutions sociales du XXe siècle : non seulement le citoyen a davantage de temps libre, mais en plus, les choix s'ouvrent à l'infini quant à l'activité qui va occuper lesdits loisirs.

Avec l'arrivée de « l'expertise ordinaire », les frontières bougent entre l'amateur et le professionnel et apparaît une nouvelle catégorie, le *pro-am*<sup>24</sup>. Il ne s'agit pas d'une

<sup>22</sup>LEVY (Pierre), *L'Intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris : La découverte, 1997 ; KEEN (Andrew), *Le culte de l'amateur : comment Internet détruit notre culture*, Paris : Scali, 2008 ; FLICHY (Patrice), *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris : Seuil, 2010.

<sup>23</sup>FLICHY, 2010, *op. cit.*, p.11.

<sup>24</sup>LEADBEATER (Charles) et MILLER (Paul), *The Pro-Am Revolution : How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres : Demos, 2004. Définition du *pro-am* selon Leadbeater et Miller (la traduction est la nôtre) : « A Pro-Am pursues an activity as an amateur, mainly for the love of it, but sets a professional standard. » // « Un *pro-am* se consacre à une

redéfinition de l'amateur en général, mais d'un profil particulier d'amateur qui émerge et se caractérise par des connaissances dans un domaine, qui, proches de celles d'un professionnel, ont pourtant été acquises non dans le cadre traditionnel d'une formation professionnelle, mais petit à petit, par la passion. Ce qui change, c'est le circuit d'apprentissage de la compétence et l'idée que les créations par des amateurs peuvent avoir une valeur culturelle forte. De cette manière, le champ de déploiement du créateur amateur à l'intérieur duquel la bibliothèque peut se positionner s'en trouve modifié. L'amateur ne devient pas plus expert que le professionnel, il devient plus visible qu'avant et possède de nouveaux moyens, plus efficaces, de former des réseaux de sociabilité. La valeur de ses créations s'en trouve augmentée<sup>25</sup>.

## **1.2. 30 ANS D'INITIATIVE PUBLIQUE**

L'Etat et les collectivités locales ont voulu prendre en compte la transition globale vers des pratiques numériques. Dès 1979, le rapport Nora-Minc sur "l'informatisation de la société" suggérait aux pouvoirs publics la mission nouvelle d'accompagner un mouvement culturel de fond. Des projets incitatifs ont été mis en place à partir de la fin des années 1990 (ECM, EPN, Cyberbases), mais ils tendent à privilégier une vision du numérique basée sur "l'accès à la société de l'information" plutôt que sur la création, qui n'est envisagée qu'à un second niveau, moins prioritaire pour réduire la fracture numérique.

### **1.2.1. L'informatisation de la société : une mission de l'Etat**

C'est en ces termes que l'Etat pose, dès les années 1970, la question de son rôle face au développement de l'informatique dans la société française : la notion "d'informatisation de la société" reflète l'idée d'un processus dont on ne maîtrisait alors pas tous les contours mais dont on se doutait qu'il allait modifier en profondeur la société française. Plusieurs entreprises commencent à commercialiser des ordinateurs personnels et les entreprises et administrations se dotent de nouveaux outils informatiques. On parle alors de la révolution de la "télématique", même si ce terme n'est à présent plus utilisé<sup>26</sup>. Entre les décennies 1970 et 1980 a lieu une première vague d'informatisation du pays, même si l'essor véritable de l'équipement informatique des ménages en France se produit dans la décennie suivante.

La fin des années 1970 est décisive dans le changement d'attitude de l'Etat et du législateur : jusque-là, le développement de l'informatique était surtout considéré du point de vue de son éventuelle dangerosité, pour deux raisons. Danger pour l'industrie nationale : par le soutien à divers projets industriels dans les années 1970 (Trois "plans calcul" de 1966 à 1980), l'Etat français espère éviter l'hégémonie des entreprises américaines dans la micro-informatique (IBM, Intel, Apple...). Danger pour le citoyen : la loi informatique et libertés, imaginée dès 1970 et votée en janvier 1978, donne naissance à la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) dont le but est d'éviter que le développement de l'informatique, notamment dans l'administration,

---

activité en amateur, pour l'amour de l'art, mais se fixe des objectifs professionnels. », p.16.

<sup>25</sup>Non que les créations amateurs « analogiques » soient inintéressantes. Au contraire, on se souvient de l'intérêt porté, dans l'entre-deux-guerres, à « l'expertise ordinaire » de peintres du dimanche (Henri Rousseau, Séraphine...), par certains collectionneurs comme Wilhelm Uhde. Ce qui change, c'est le regard porté sur ces créations, et la fin d'une hiérarchisation des oeuvres par le degré de professionnalisation de l'artiste.

<sup>26</sup>Il désigne alors la convergence des moyens de communication et de l'informatique, incarnée par le Minitel. Le terme "télématique" disparaît en même temps que le minitel.

n'entre en contradiction avec la protection de la vie privée et des libertés individuelles, et ne débouche sur la mise en place d'administrations totalitaires contrôlant les citoyens aux moyens de fichiers centralisés. Avec le rapport commandé par le président Valéry Giscard d'Estaing à Alain Minc et Simon Nora en 1977, qui s'achève par la publication de *L'informatisation de la société*<sup>27</sup>, les rapports de l'Etat à l'informatique sont conçus de façon positive. L'informatisation de la société, ou du moins le contrôle et la gestion de cette informatisation, est désormais pensée comme une mission de la puissance publique.

Il faut considérer le rapport Nora-Minc non comme une publication aux idées novatrices (les auteurs ne font que reprendre des idées qui commencent à circuler) mais comme la pénétration de ces idées dans l'appareil de l'Etat. La mission confiée à Simon Nora et Alain Minc est en effet de délimiter les compétences de l'Etat en matière de développement de l'informatique. Qu'en ressort-il ? L'informatique y est traitée comme un phénomène social, sans que les aspects économiques y soient oubliés, mais encore sont-ils eux aussi considérés dans leurs potentialités sociales (résorption du chômage, nouveaux débouchés pour l'industrie, allègement des structures administratives). Si l'Etat doit contrôler l'informatisation de la société, c'est parce qu'elle peut être la solution aux maux qui touchent alors la culture occidentale, qui vient de subir une grave crise économique<sup>28</sup>. Mais la vision des auteurs se veut globalisante : elle envisage l'informatisation de la société dans toutes ses conséquences économiques, sociales, politiques et culturelles. La dimension purement culturelle du rapport n'est toutefois pas celle qui ressort le plus, et n'est pas non plus la mieux étayée. Il est simplement admis que l'informatique va modifier les traditions culturelles du pays.

Le rapport Nora-Minc repose sur une conception de l'Etat fort, centralisateur, bienfaisant et détaché des rapports partisans. Dès les années 1970 apparaît l'idée de donner accès au plus grand nombre aux possibilités offertes par la "télématique". Concrètement, la réalisation la plus immédiate dans ce sens est le développement du réseau minitel à partir de 1983, sous le contrôle de l'Etat puisqu'il s'agit d'un réseau national géré par les Postes et Télécommunications. Le lent déclin des services du minitel, concurrencés par le réseau international Internet dès 1993, sonne la fin de cette politique interventionniste. A la fin de la décennie 1990, il est désormais admis que l'informatisation de la société se fera en-dehors du contrôle de l'Etat. Ce constat n'empêche bien sûr pas les pouvoirs publics d'intervenir et de soutenir une évolution culturelle qui apparaît comme inéluctable.

L'enjeu dominant à partir des années 1990, et encore aujourd'hui, est la question de l'accès, qu'il s'agisse de celui à l'informatique en général ou au réseau Internet, espace considéré comme indispensable à la vie du citoyen et à l'accès à l'information pour tous. La mise en place de différents services publics en ligne (paiement des impôts, informations sur les lois et les procédures administratives, gestion des concours...) ne peut s'accomplir que dans une égalité d'accès, et cet argument revient en tête des discours politiques sur la question.

Rappelons ici les chiffres du CREDOC sur l'accès global aux usages numériques des Français depuis 1992<sup>29</sup>. En 1992, 12% des Français de plus de 18 ans interrogés disent posséder un ordinateur à leur domicile ; ils sont 71% en 2010. Dans le cas d'Internet, ils

<sup>27</sup>MINC (Alain), NORA (Simon), *L'informatisation de la société*, Paris : Seuil, 1978.

<sup>28</sup>Sur une analyse critique du rapport Nora-Minc, lire BERGERON (Johanne), « L'informatisation de la société : une réflexion critique autour de quelques ouvrages récents », dans *Politique*, n°2, 1982, p.153-165.

<sup>29</sup>CREDOC, *La diffusion des technologies de l'information dans la société française*, [en ligne], url : <http://www.credoc.fr/publications/abstract.php?ref=R269>, adresse consultée le 13 novembre 2011, Paris : CREDOC, 2010.

sont 4% à l'utiliser en 1999 contre 66% en 2010. Enfin, 13% des Français ayant un téléphone mobile en 2010 l'utilisent pour aller sur Internet. La progression est régulière mais importante dans tous les cas, l'année 2005 étant un palier décisif où la moitié des Français a désormais un ordinateur et un tiers est connecté à Internet. L'enquête ne précise toutefois pas la nature de l'usage d'Internet ; elle nous permet juste de constater que la diffusion en ligne devient potentiellement de plus en plus courante, et progresse plus vite que l'équipement informatique. En 2010, Internet est le moyen de diffusion le plus utilisé pour les oeuvres numériques amateurs, mais au moins un tiers de la population ne dispose pas chez elle d'un accès à l'informatique et à Internet. Encore faut-il compter avec l'apparition dans les années 2000 d'espaces publics d'accès à l'informatique, qu'ils soient commerciaux (cybercafés) ou liés à une institution publique.

Les politiques publiques en matière d'accès à l'informatique se situent systématiquement sous le drapeau de la lutte contre la "fracture numérique", concept emprunté aux Etats-Unis (*digital divide*) où il apparaît dans les discours politiques au milieu des années 1990. Nouvelle forme d'inégalité socio-culturelle, elle est parfois interprétée comme une dimension des inégalités d'accès au savoir, et, à terme, d'accès à une place dans la société. En 2005, deux rapports importants apportent un éclairage utile sur la question, celui de l'UNESCO<sup>30</sup> et celui d'Eurostat<sup>31</sup>. Depuis ce dernier, la notion de fracture numérique, ses causes et ses conséquences, ont été affinées dans les pays européens. Beaucoup d'observateurs, tel Alain Kiyindou, soulignent le danger qu'il y a à se concentrer sur la fracture numérique, qui n'est pas une cause des inégalités sociales, mais une conséquence, et que ce sont celles-là qu'il faut combattre plutôt que d'être aveuglé par le "mythe" de la fracture numérique<sup>32</sup>.

### **1.2.2. La création numérique amateur : des initiatives précoces mais dispersées**

La politique de l'Etat en matière d'accès à l'informatique se déploie dans le champ de la lutte contre les inégalités sociales. On le comprend, la création numérique n'occupe qu'une place secondaire dans des politiques davantage préoccupées par l'accès à l'information, mais elle n'a pas été complètement oubliée. Elle connaît une relative apogée dans les années 1997-2004, qui voient la mise en place de plusieurs initiatives dans un double contexte : l'Etat interventionniste cède la place à l'Etat incitateur et la décentralisation décide d'une nouvelle répartition des tâches entre l'Etat et les collectivités.

Le rapport Nora-Minc n'intègre pas encore l'idée que l'Etat puisse aider à la formation informatique des citoyens. Cette idée, qui reste une interprétation découlant du rapport, se développe vers 1985 et se concrétise dans la décennie 2000. L'instauration de diplômes officiels tels que le B2i (second degré, 2000) et le C2i (enseignement supérieur, 2004), inscrits dans les programmes scolaires et universitaires, est le dernier palier de cette politique où les connaissances en matière d'informatique ne sont pas un "plus" utile, mais une nécessité sociale intégrée au cursus scolaire de tous les élèves. Sa première manifestation en est le plan "informatique pour tous" lancé en 1985 pour aider à la mise en place de postes informatiques dans les écoles afin de donner accès à des

<sup>30</sup>UNESCO, *Vers les sociétés du savoir*, [en ligne], url : [unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141907f.pdf](http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141907f.pdf), adresse consultée le 13 novembre 2011, Paris : UNESCO, 2005.

<sup>31</sup>EUROSTAT, *Statistique en bref*, n°38, novembre 2005.

<sup>32</sup>KIYINDOU (Alain), « De la fracture numérique à la fracture cognitive : pour une nouvelle approche de la société de l'information » dans Thémat'IC 2007 « La maîtrise de l'information par les adultes : enjeux et méthodes », Strasbourg, 16 mars 2007 [en ligne], disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notice-1948> .

ordinateurs. Mais, dans la décennie suivante, l'Etat se place dans une logique davantage incitatrice que dirigiste pour encourager les initiatives en faveur du développement de l'accès à ce qu'on appelle alors les NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication) puis les TIC. En lançant des programmes qui donnent accès à un soutien, voire à un financement public, il espère susciter des changements de la part soit des collectivités territoriales, soit d'établissements culturels. Toujours en oeuvre pour certains, ces programmes constituent un premier pas de la puissance publique en direction de la culture numérique, avec prise en compte du volet créatif.

Retraçons-en la généalogie, en gardant en mémoire que, si la plupart de ces projets n'existent plus en tant que tels, ils sont souvent à l'origine de structures encore actives, et peuvent parfois être réinvestis.

L'impulsion pour une politique volontariste en matière d'accès aux outils informatiques est donnée durant l'année 1997 après le discours de Lionel Jospin (premier ministre depuis juin) à Hourtin le 25 août. Il reprend des arguments traditionnels depuis le rapport Nora-Minc, mais en ajoutant aux enjeux économiques et industriels des priorités en matière d'éducation et de développement d'une culture numérique<sup>33</sup>. Un Comité interministériel pour la société de l'information est mis en place ; il se tiendra tous les ans entre 1998 et 2000, puis encore deux fois en 2003 et 2006. Du premier CISI naît en janvier 1998 le Plan d'action gouvernemental pour la société de l'information (PAGSI), qui définit six axes prioritaires parmi lesquels peuvent nous intéresser l'éducation aux outils numériques dans l'enseignement scolaire et la maîtrise par tous des TIC.

Le premier programme d'envergure lancé dans le cadre du PAGSI est la création des Espaces Culture Multimédia, géré par la Délégation au développement et aux formations du ministère de la Culture et de la Communication. Il vient amplifier plusieurs initiatives ponctuelles prises par cette délégation. C'est une étape essentielle pour le sujet qui nous occupe : pour la première fois, une initiative publique en matière d'accès à l'informatique met en avant deux notions pour l'instant relativement secondaires : le multimédia en tant que culture et la création numérique par les internautes eux-mêmes. On peut considérer cette évolution comme une rupture dans la mesure où les réflexions dominantes jusque-là sur l'informatique mettaient en avant des enjeux économiques et sociaux, et non culturels.

Il s'agit d'un programme national pour encourager la mise en place d'Espaces Culture Multimédia dans des structures culturelles ou socio-culturelles<sup>34</sup> pré-existantes. Plusieurs conditions sont fixées pour l'obtention de ce label, dont la présence d'au moins cinq postes informatiques et l'articulation entre l'ECM et la politique culturelle de l'établissement. Il comprend deux volets : encourager l'accès au savoir par les outils numériques et développer la dimension créative des TIC. Le premier se traduit par un travail de sélection de ressources multimédia et le second par des ateliers et des animations. Au lancement du projet, 90 dossiers sont retenus et le succès des premiers ECM est réel et rapide à une époque où tous les foyers ne possèdent pas encore d'équipement informatique.

Le projet ECM est confronté au problème évoqué plus haut : l'aspect création est parfois délaissé au profit d'un simple accès informatique. Conscients de ce problème, les responsables du projet commencent, à partir de 2005, à délabelliser des structures qui ne

<sup>33</sup>Une transcription de ce discours est disponible en ligne à l'adresse suivante (adresse consultée le 13 novembre 2011) : <http://www.admiroutes.asso.fr/action/theme/politic/lionel.htm#anchor54>.

<sup>34</sup>THEOBALT (Jean-Christophe), « Les espaces culture multimédia », dans *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°1, t.47, 2002, p.74-76.

répondent pas à la mission culturelle d'initiation à la création<sup>35</sup>. Surtout, l'accent est mis sur la mise en réseau des structures : une liste de diffusion est créée pour que les différents responsables d'ECM s'échangent des informations et, dès 2001, les "rencontres des ECM", annuelles, permettent de fédérer les initiatives de chacun et d'en discuter<sup>36</sup>. La liste de diffusion sert ponctuellement à mettre en contact les responsables d'ECM et des créateurs numériques ; des artistes ayant bénéficié du DICREAM sont sollicités pour participer à des ateliers ou des résidences d'artistes<sup>37</sup>.

En 2008, le projet ECM est abandonné suite à d'importantes coupes budgétaires dans les ministères. Il aura permis la création de lieux dédiés à la création numérique amateur et la formation d'un réseau qui existe toujours : la liste de diffusion "culture multimédia" est toujours active et des "rencontres numériques" ont été relancées à partir de 2009 pour prolonger les rencontres des ECM, et les ouvrir à d'autres structures non-labellisées apparues entretemps. Enfin, le portail netprojets est une base de données dans laquelle des responsables d'ECM versent des fiches décrivant leurs activités et leur méthode<sup>38</sup>. L'héritage des ECM demeure essentiel à notre époque.

A côté des ECM, programme du ministère de la Culture, d'autres projets sont lancés dans les années 1998-2000 sur un principe identique : les Cyberbases, par la Caisse des dépôts et consignations, les PointsCyb par le ministère de la Jeunesse et des Sports. Mais ils concernent de façon moins directe la création numérique, leur objectif étant de développer l'accès et les usages du numérique en général sans privilégier sa dimension créative.

Le CISI de juillet 2000 donne naissance au dernier grand programme d'espaces publics multimédia : les Espaces publics numériques (EPN). A la différence des projets cités plus haut, il n'est pas coordonné au sein d'un seul ministère, mais par la Mission interministérielle pour l'accès public à Internet et au multimédia (MAPI) apparue cette même année 2000. Tous les ECM, Cyberbases, etc., sont labellisés EPN. Le principe est toujours le même : ouvrir des points d'accès et d'initiation à l'informatique et à Internet. Mais il ne s'agit plus de se concentrer sur la création et la culture numérique. En 2002, le label EPN est rebaptisé label Netpublic tandis que la MAPI prend le nom de Délégation aux usages d'Internet. Dans cette réorganisation se lit une restriction des missions initiales des EPN vers le seul "accès à Internet", même si dans les faits les EPN ne s'y limitent pas et gardent d'ailleurs significativement leur ancienne dénomination.

Suite aux initiatives prises par l'Etat, quelques collectivités territoriales vont elles aussi se positionner sur le terrain des espaces d'accès et d'initiation au numérique en développant leurs propres programmes durant les années 2000, souvent soutenues par des labellisations EPN/Netpublic. Sur les 22 régions métropolitaines, 11 possèdent un programme spécifique d'accès au numérique, et il faut leur ajouter des départements (Landes, Côte-d'or, Cantal, Indre, Hérault, Lot) et deux communes (Brest, Toulon). Dans la plupart des cas, le principe est le même que celui des ECM et EPN : des aides logistiques ou financières pour encourager la création d'espaces d'accès aux technologies numériques.

---

<sup>35</sup>Les informations sur les ECM ont été recueillies par nos soins auprès de Jean-Christophe Théobalt, à l'origine du projet en 1997-1998.

<sup>36</sup>Les programmes sont toujours consultables en ligne : <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/politique/ecm/>.

<sup>37</sup> Le DICREAM (dispositif pour la création multimédia) est un dispositif de financement géré par le CNC et imaginé en 2002 pour soutenir des projets d'artistes. C'est le versant professionnel de la politique d'aide à la création numérique menée par le gouvernement autour de l'an 2000.

<sup>38</sup>Le portail netprojets se trouve à cette adresse : <http://www.netprojets.fr/>. Il est destiné aux responsables d'ECM souhaitant avoir des exemples d'expériences de création numérique amateur.

L'énumération de ces projets, concentrés autour des années 1997-2004, appelle plusieurs observations qui peuvent nous permettre de mieux identifier le contexte institutionnel dans lequel s'inscrit une politique en direction de la création numérique amateur.

On peut s'interroger sur les dangers de la multiplication d'initiatives dispersées, gérées par des structures de nature différente (ministères, opérateurs de l'Etat, régions...). Les labels viennent se surajouter les uns aux autres sans qu'il soit toujours possible d'identifier clairement les spécificités de chacun des projets. Néanmoins, l'existence d'une structure interministérielle est un moyen de pallier cette dispersion (la Délégation aux usages d'Internet, anciennement MAPI). Sur le terrain, les programmes s'imbriquent les uns dans les autres et n'entrent pas nécessairement en concurrence : beaucoup de programmes locaux possèdent une double, voire une triple labellisation..

D'autre part, une évolution fondamentale apparaît depuis les intentions du rapport Nora-Minc : la conception de l'Etat centralisateur et maître de sa politique a évolué vers celle d'un Etat incitateur fonctionnant par labellisation nationale, aides financières sur projet et soutien logistique plus que par initiatives publiques de grande ampleur. Ce choix va de pair avec une décentralisation marquée où les collectivités locales, sans obligation catégorique, sont incitées à relayer l'Etat dans ses missions. Les évolutions politiques de ces dernières années vont elles aussi dans le sens d'un désengagement de l'Etat. Dans l'état actuel des politiques publiques, le rôle de l'Etat ne peut que se penser ainsi.

Enfin, il est manifeste que la notion de création numérique, pourtant centrale dans le cas du premier dispositif des ECM en 1998, a peu à peu disparu au profit d'une politique plus globale d'accès à Internet et à l'information. Dans le cas des programmes régionaux, peu mettent spécifiquement l'accent sur la création numérique : c'est tout de même le cas des Cybercommunes de la région Bretagne, projet précoce (dès 1998). La mise en place éphémère des ECM a constitué un bref âge d'or de l'intérêt de l'Etat pour la création numérique des citoyens.

### **1.2.3. La représentation d'Internet par les pouvoirs publics**

Afin de conclure sur l'attitude de l'Etat face à l'encouragement à la création numérique des citoyens, il nous paraît utile d'esquisser quelques hypothèses sur les raisons d'une forme de désengagement. Cela pourra nous permettre de comprendre pourquoi le contexte institutionnel des initiatives liées à la création numérique amateur est finalement peu favorable et repose sur des individualités à l'échelle locale et des projets sporadiques, non sur une véritable politique nationale concertée et organisée d'aménagement homogène du territoire. Dans l'esprit des pouvoirs publics, une politique en faveur de l'accès au numérique ne rime pas avec "création", mais plutôt avec "information". Il est temps de s'arrêter sur les représentations dominantes du numérique et d'Internet qui guident les politiques publiques.

Les préoccupations de l'Etat en direction du numérique sont, depuis les années 1980, de plus en plus visibles et donnent lieu à un ensemble de décisions politiques et législatives qui vise à encadrer le nouveau contexte numérique<sup>39</sup>. Elles sont souvent étayées par des rapports sur les usages du numérique des Français, dont certains ont déjà été cités ici. Si l'enquête d'O. Donnat a révélé l'ampleur prise par le phénomène de la "culture d'écran",

<sup>39</sup>Ces dernières années, quatre lois importantes ont vu le jour, qui illustrent l'intérêt que l'Etat porte à la question du numérique : la Loi pour la confiance en l'économie numérique (juin 2004), la loi sur les Droits d'auteur et droits voisins dans la société de l'information (juin 2006), la loi favorisant la diffusion et la création sur Internet, dite loi Hadopi (juin 2009) et la loi sur le prix unique du livre numérique (mai 2011). Les deux dernières traduisent un intérêt nouveau porté par l'Etat à la création numérique professionnelle.

un récent rapport de Centre d'analyse stratégique rattaché aux services du Premier ministre revient sur la question de la fracture numérique, six ans après le rapport *Vers la société du savoir* de l'UNESCO<sup>40</sup>. Les directions choisies dans ce rapport peuvent utilement éclairer les orientations des pouvoirs publics.

En effet, les enjeux semblent avoir peu changé en quinze ans : priorité est donnée à l'intégration des TIC dans l'éducation, principalement scolaire mais pas seulement. Surtout, la question de l'accès au numérique (au coeur de la "fracture numérique") se concentre avant tout, sans se confondre complètement, avec celle de l'accès à Internet ou, plus généralement, de l'accès à l'information. L'objectif du rapport est de comparer l'accès au numérique au raccordement des populations à l'eau et aux transports en commun, ce qui explique sans doute ce biais de réflexion. Quoi qu'il en soit, le rapport ne mentionne pas la création amateur comme une dimension de l'accès et de la sensibilisation aux TIC. Le concept est simplement évoqué pour caractériser leur appropriation par les "natifs du numérique", devenus "créateurs de contenus"<sup>41</sup>. Par ailleurs, le rapport Zelnik<sup>42</sup> intitulé "Création et Internet", en préparation de la loi du même nom (rebaptisée loi Hadopi dans le langage courant) se concentre uniquement sur la création professionnelle, seule à intéresser les pouvoirs publics. A bien des égards, la création numérique amateur, pourtant très présente sur Internet, est un angle aveugle des politiques publiques en matière d'accès au numérique.

## **Le numérique : société de l'information ou société de la création**

L'une des explications se trouve sans doute dans l'identification de la culture numérique à une "société de l'information" et non à une "société de la création". Nous retrouverons le débat "information contre création" dans la suite de notre étude car il détermine souvent les représentations du numérique, y compris dans les bibliothèques, et l'un des défis sera d'en faire abstraction. Il est important de le poser ici pour mieux le maîtriser.

Dès le rapport Nora-Minc, les nouvelles technologies sont identifiées comme de nouveaux moyens de communication : c'est l'enjeu du passage conceptuel de l'informatique à la télématique, à l'oeuvre dans *L'informatisation de la société*. L'informatique apparaît d'emblée comme un vecteur d'informations, avant même l'émergence des premiers réseaux interconnectés (minitel, ARPANET, Internet). Ces derniers se développent conformément à l'intuition initiale des observateurs des années 1980 : ils sont utilisés comme outils d'information (annuaire en ligne, puis presse et encyclopédie...) et de communication (échange de documents, module de chat, forum, messagerie électronique). Dans le même temps, le Web se structure également, nous avons esquissé cette analyse, comme un espace de création susceptible d'accueillir des oeuvres artistiques numériques, et ce mouvement est allé en grandissant à partir du milieu des années 2000. Nous en arrivons là à une seconde confusion dans l'analyse qui consiste à fusionner les enjeux du numérique avec les enjeux spécifiques à Internet. Or, Internet n'est qu'un réseau, certes ultra-performant, basé sur la technologie numérique : le contenu ne se confond pas avec le contenant, et une oeuvre numérique existe indépendamment d'Internet, avec ses problématiques propres.

Certains observateurs de la révolution informatique avaient pensé, dès les années 1980, à intégrer la création amateur à leur réflexion. C'est le cas de Bernard Lussato qui, dans

<sup>40</sup>Centre d'analyse stratégique, *Le fossé numérique en France*, Paris : La Documentation française, 2011.

<sup>41</sup>*Ibid.*, p.40

<sup>42</sup>CERUTTI (Guillaume), TOUBON (Jacques), ZELNIK (Patrick), *Création et Internet*, [en ligne], url : <http://www.culture.gouv.fr/mcc/Espace-Pressé/Dossiers-de-pressé/Rapport-Creation-et-Internet>, adresse consultée le 13 novembre 2011, 2010.

*Le défi informatique* en 1981 où il idéalise une informatisation décentralisée par la société elle-même, met en avant le potentiel de libération créative qu'elle peut provoquer. Mais la représentation dominante du numérique est celle des "autoroutes de l'information". Pointer cette évolution théorique nous permet de souligner les difficultés qui peuvent se présenter à réfléchir le numérique en terme de création.

### **Prospective : scénarios de politiques culturelles et « impératif créatif »**

On se rassurera peut-être sur l'évolution de l'implication de l'Etat dans la création numérique amateur en consultant le dernier ouvrage du département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS), *Culture et médias 2030*<sup>43</sup>. S'y trouvent réunis un ensemble de scénarios imaginaires sur l'évolution des politiques culturelles de 2015 à 2030. La plupart de ces scénarios prennent en compte l'évolution de la créativité numérique individuelle, en soulignant le rôle moteur d'Internet : c'est indéniablement un facteur commun de l'évolution de la culture numérique, clairement perçu par le DEPS. Mais un seul des scénarios le met en relation avec un quelconque rôle de l'Etat, celui intitulé « L'impératif créatif »<sup>44</sup>. Là, l'idéal de démocratisation culturelle par l'accès à la culture se transforme en idéal de créativité partagée et communautaire. Ce qui compte est moins d'apprécier une oeuvre que de participer à sa création. Si Internet devient un « espace public créatif », les collectivités territoriales sont vues comme des lieux d'émulation, générant en leur sein des débats variés sur la création communautaire. L'Etat « met en concurrence » et « compense les insuffisances de certains choix politiques locaux ». Il n'est plus de création que collective, ouverte, libre de droits, relevant du bien commun d'un territoire ou du pays, autant de tendances encouragées par l'Etat à des fins tant culturelles que sociales.

Au-delà du jeu prospectif, le scénario de « l'impératif créatif », qui prend appui sur une des évolutions les plus flagrantes de la culture numérique, nous intéresse par le rôle nouveau qu'il donne aux « structures culturelles » (sans citer nommément les bibliothèques, bien entendu), naturellement dédiées à encourager la créativité de tous. Notons quelques propositions, en apparence imaginaires mais dont nous retrouverons des échos à l'occasion :

- Le développement du *peer learning* : apprentissage coopératif (par les pairs) au sein de structures culturelles qui deviennent des lieux de mise en contact et de rassemblement.
- Les ateliers et les *fab lab* deviennent des lieux centraux dans les structures culturelles parce qu'elles garantissent la transmission d'un savoir créatif.
- Apparition de lieux de « rencontres culturelles et créatives » dans lequel ont lieu, à l'échelle d'un territoire, les débats publiques sur la place de la culture.

La vision de la création amateur portée par *Culture et médias 2030* insiste d'une part sur le rôle de la diffusion numérique, et d'autre part sur la création comme facteur de lien social, à rebours de l'individualisation des pratiques qui s'observe depuis plusieurs décennies. La création permettrait de recréer autant de communautés, d'abord culturelles, mais évoluant sensiblement vers le débat politique et la « vie de la cité ». Il est intéressant de constater que la démarche prospective de l'Etat n'exclut pas la montée

<sup>43</sup>Ministère de la culture et de la communication, département des études de la prospective et des statistiques, *Culture et média 2030 : prospective de politiques culturelles*, Paris : La Documentation française, 2011, p.92. On notera que l'un des scénario prévoit un « coup d'arrêt » des contenus générés par les utilisateurs dans le cadre d'une reprise en main de la création par les industries culturelles !

<sup>44</sup>*Ibid.*, p.116-117.

d'une culture numérique plus créative que véritablement informationnelle. Peut-être mettons-nous ici le doigt sur une évolution potentielle, à suivre de près.

### **1.3. LA BIBLIOTHÈQUE, UN ESPACE NUMÉRIQUE PARMIS D'AUTRES**

Après cette longue mise en contexte, il est temps de revenir aux bibliothèques françaises. Comment ces initiatives prennent en compte les structures de lecture publique dans leur déploiement ? Inversement, comment ces dernières se positionnent face aux initiatives publiques en faveur de la création numérique ? Les réponses à ces deux questions font apparaître les premières difficultés. Si les bibliothèques ont bel et bien investi le numérique, les aspects créatifs sont loin d'être prioritaires. En outre, elles ne sont pas spécifiquement sollicitées par les différents projets cités plus haut, même si, dans les faits, la bibliothèque demeure une institution incontournable en matière d'accès à la culture. Ainsi se trouve ouvert le débat sur la légitimité des bibliothèques à proposer des services en lien avec la création numérique amateur.

#### **1.3.1. La place des bibliothèques dans les dispositifs ECM et EPN**

Dans un premier temps, penchons-nous sur la place qu'occupent les bibliothèques dans les dispositifs incitatifs nés autour de l'an 2000. Rappelons qu'il s'agit de labellisations qui ne présupposent pas à l'avance une définition contraignante des structures labellisées. Structures publiques ou structures privées, à dimension culturelle ou sociale, peuvent être concernées. Le choix a été fait d'encourager les institutions de toute nature à développer l'accès au numérique, sans se concentrer en priorité sur des établissements publics. Dans les faits, bibliothèques et médiathèques ont largement pris leur part dans le train des ECM, puis des EPN, sans être toutefois prioritaires et encore moins hégémoniques.

#### **Les ECM en 2002 : bilan par JC Théobalt**

En 2002, Jean-Christophe Théobalt, qui a supervisé la mise en place des ECM dès le début, dresse un bilan pour le *Bulletin des bibliothèques de France* en se concentrant principalement sur les bibliothèques<sup>45</sup>. Au moment où il écrit, 150 structures bénéficient de la labellisation ECM. Elles se répartissent comme suit :

Bibliothèques : 64 [43%]

Centres culturels et MJC : 38 [25%]

Cinémas et centres audiovisuels : 13 [8,5%]

Centres d'art et écoles d'arts plastiques : 9 [6%]

Scènes nationales, salles de théâtre (spectacle vivant) : 7 [4,5%]

Scènes de musiques actuelles : 6 [4%]

Centre de culture scientifique et technique : 5 [3,5%]

Friches artistiques et nouveaux lieux disciplinaires : 8 [5,5%]

---

<sup>45</sup>THEOBALT, 2002, *op. cit.*

Cette répartition donne une idée de la diversité des structures susceptibles de s'intégrer au dispositif. Les deux secteurs les plus demandeurs ont été la lecture publique et les milieux socio-culturels. A eux deux, ils se partagent 68% des labellisations. Ces chiffres montrent à la fois que les bibliothèques ont été les espaces qui ont le plus profité du dispositif, mais aussi que cette avance est loin d'être hégémonique. 43% reste un taux relativement bas ; la volonté de diversification a été plus forte pour permettre des appropriations différenciées et pour encourager des initiatives privées.

Pour J-C Théobalt, trois raisons expliquent le succès des ECM auprès des bibliothèques :

- Les nécessités de **l'aménagement du territoire** : la bibliothèque est souvent le seul équipement culturel conséquent capable d'accueillir un ECM.
- Le besoin d'**élargissement des publics** : le public des bibliothèques est encore le plus diversifié par rapport à d'autres équipements culturels.
- La pré-existence d'une **dynamique de réseau** jugée indispensable pour le bon fonctionnement des ECM, avec une logique de mutualisation des projets.

Dans ce même article de 2002, J-C Théobalt dresse un tableau mitigé de l'appropriation des ECM par les bibliothèques, qui se sont souvent contentées de donner accès à un nouveau contenu et non d'accompagner les usagers vers des usages créatifs :

« L'approche « documentaire » est tout à fait normale et il n'a jamais été question de critiquer les bibliothèques qui ne souhaiteraient pas dépasser ce stade. Mais le label ECM implique notamment de promouvoir les NTIC en tant qu'outil d'expression et de création, et de développer un travail sur la culture multimédia. Certaines bibliothèques répondent de manière remarquable à ces exigences du cahier des charges des ECM [...]. Mais d'autres peinent sur ces dimensions et leur respect du cahier des charges ECM demeure problématique. »<sup>46</sup>

Sa remarque rejoint le problème que nous avons pointé plus haut : l'attitude des bibliothèques face au numérique prend peu en compte la dimension créative et s'arrête au niveau de l'accès. Pour les conséquences de ce bilan sur la suite des ECM, l'auteur préconise de renforcer l'exigence "créative" lors de l'attribution des dossiers, quitte à créer un second label moins contraint.

Mais à partir de 2005 apparaissent des délabellisations. Lorsque, suite à des réductions budgétaires, elles s'accroissent autour de 2007, la préférence est donnée à des structures fragiles qui ont besoin de financements pour survivre, et non à des bibliothèques qui ont une structure suffisamment solide pour gérer seule leur espace numérique.

## Les EPN en 2011 : de fortes disparités régionales

Pour faire suite aux analyses de J-C Théobalt sur les ECM en 2002, nous avons réalisé notre propre étude statistique sur la place des bibliothèques dans les EPN en 2011<sup>47</sup>. Nous avons travaillé à partir des données répertoriées sur le site dédié netpublic (<http://www.netpublic.fr/>), en supposant leur exhaustivité. Ce répertoire permet de générer la liste des EPN présents sur le territoire français. Nous l'avons fait région par région, pour calculer trois résultats différents : le pourcentage de bibliothèques parmi les structures labellisées "netpublic" ; le pourcentage de bibliothèques parmi les espaces publics numériques répertoriés, labellisés ou non (nous les distinguons par la suite en

<sup>46</sup>*Ibid.*, p.75-76.

<sup>47</sup>Les données brutes se trouvent en annexe 1, accompagnées de quelques commentaires.

employant le sigle EPN) ; le pourcentage de bibliothèques parmi les espaces publics numériques proposant des services "culturels et de création multimédia" (le module de recherche permettant cette sélection). Les EPN ne sont pas tous dédiés spécifiquement à la création numérique, loin s'en faut : la plupart sont seulement des lieux d'accès à Internet. De fait, la fin du programme ECM a signé la fin de la prise en compte spécifique, au niveau national, de la dimension créative du numérique.

Il faut tout d'abord pointer le fait qu'il existe un très fort déséquilibre dans la répartition des EPN en France. Certaines régions sont particulièrement bien dotées (562 en Rhône-Alpes, 537 en Île-de-France) et d'autres assez pauvres (33 en Corse, 48 en Alsace). Si on rapporte le nombre d'EPN au nombre d'habitants, les différences s'estompent légèrement, mais les déséquilibres se recomposent et demeurent (1 EPN pour 38 000 habitants en Alsace contre 1 EPN pour 6 000 habitants en Picardie). D'où des différences importantes dans les chiffres cités.

- Sur la totalité des espaces labellisés netpublic en France, seul 8 % sont des bibliothèques ou des médiathèques. Ce chiffre bas s'explique par le fait que la politique de diversification des ECM a été poursuivie avec encore plus d'ardeur dans le cas des EPN : aux bibliothèques, MJC, écoles d'art, se sont ajoutés des écoles, des clubs informatiques... Cette fois, la visibilité de la bibliothèque au sein de cet ensemble est bien réduite.

- Si on se réfère à la place des bibliothèques dans la totalité des EPN (netpublic ou non), le chiffre augmente et passe à 15 %. Une évolution qui nous montre que beaucoup de bibliothèques n'ont pas éprouvé le besoin d'être labellisées, ou n'ont pas été privilégiées dans les labellisations. La place des bibliothèques reste basse, mais non négligeable malgré tout.

- Enfin, pour nous rapprocher du sujet qui nous intéresse, le taux de bibliothèques dans les EPN dédiés à la création multimédia est de 10 %, ce qui tend à confirmer les observations précédentes sur la faible part des bibliothèques. De fait, on constate que 25 % des EPN en France rentrent dans la catégorie "culturels et de création multimédia", ce qui est bien ; mais les bibliothèques participent peu à ce mouvement en faveur de la culture numérique. Seul 16 % des bibliothèques EPN rentrent dans la catégorie en question. En ce sens, la bibliothèque reste un lieu potentiel de création numérique parmi d'autres, mais pas un lieu privilégié.

Ces chiffres globaux laissent apparaître de très fortes disparités régionales. La politique de décentralisation a entraîné une hétérogénéité dans la gestion des EPN. Si en Aquitaine 33 % des EPN sont des bibliothèques, ce chiffre descend à 3 % en Picardie, qui est en même temps la région la mieux dotée en terme d'EPN/habitant ! En outre, alors qu'on aurait pu penser que les bibliothèques prendraient le relais dans des régions où les EPN sont moins présents, on n'observe pas de corrélation entre une faible couverture en EPN et un fort taux de bibliothèques parmi les EPN. Cette corrélation est contredite par plusieurs exemples : la région Centre est mal dotée en EPN (1/34 600 hab.) mais les bibliothèques n'y occupent pas non plus une place importante (8,2 %) tandis que la région Midi-Pyrénées est assez bien dotée en EPN (1/9 700 hab.) et les bibliothèques occupent quand même une place importante (22,9 %).

La part des bibliothèques dans les espaces numériques demeurent relativement faible. Elles constituent, au sein d'un territoire, un espace numérique parmi d'autres et s'enchevêtrent avec des associations de particuliers, des maisons de quartier, des structures municipales, des écoles d'arts... Ainsi l'espace numérique d'une bibliothèque

doit tenir compte de cette réalité : il n'est pas seul sur son territoire et, nous l'avons vu, les situations varient énormément d'une ville à l'autre, d'un département à l'autre. En terme d'infrastructures, le développement du numérique, et à plus forte raison de la création numérique, ne peut se faire que dans une logique de collaborations multi-établissements, au regard de l'histoire des structures publiques numériques en France. Le programme ECM a largement participé à cet état de fait. Sa principale réussite a été d'introduire au sein de bibliothèques souvent réticentes, renfermées sur le monde du livre, des espaces multimédia qui, même après l'arrêt du programme, ont constitué autant de précédents propres à façonner des politiques locales dans le domaine de la création numérique.

Sans nul doute, le monde des bibliothèques n'a pas cherché, durant le court intervalle d'informatisation à marche forcée de la société française au début des années 2000, à investir le numérique de façon militante et hégémonique, pour devenir un lieu incontournable de la culture numérique. On peut ou non regretter cette évolution, elle fait partie de l'histoire des bibliothèques. Pourtant, progressivement, expérimentation après expérimentation, le numérique tend à devenir de plus en plus familier.

### **1.3.2. Numérique et bibliothèque : de nouvelles politiques documentaires**

C'est désormais une banalité que de dire que le développement non seulement de contenus (informationnels ou artistiques) diffusés dans un format numérique mais même, au-delà, d'une véritable culture numérique cohérente et complexe, a forcé les bibliothèques à évoluer durant les vingt dernières années, au point de redéfinir leurs fonctions au sein de la société. De nombreux travaux ont déjà été réalisés sur la question, et ce serait par trop nous éloigner de notre sujet que d'insister longuement sur ce point<sup>48</sup>. Ce qui nous intéresse plus particulièrement ici est de voir comment la prise en compte du numérique par les bibliothèques ne s'oriente qu'en bout de course vers la question de la création numérique, et subit l'influence de "l'idéologie de la société de l'information".

#### **Les bibliothèques face au numérique : concurrence et changement**

Pour reprendre une classification opérée par Bertrand Calenge<sup>49</sup>, les bibliothèques se sont orientées dans trois directions face au numérique :

1. Le numérique a commencé à entrer dans les bibliothèques en tant que **nouveau support**. Quoi de plus normal, après tout : dans le sillage des évolutions conséquentes du monde des bibliothèques depuis les années 1970, le travail de diversification et d'ouverture à d'autres supports que le seul livre trouvait dans l'avènement du numérique sa confirmation. La modernisation des bibliothèques, parfois rebaptisées "médiathèques", s'interprétait alors comme une orientation à bon droit visionnaire et progressiste. Suivant cette première logique, la bibliothèque est un lieu idéal d'accès au numérique, d'abord par l'intégration de ressources numériques sur support matériel (CD-Rom), puis de ressources

<sup>48</sup>Pour un regard synthétique et extérieur de l'impact du numérique sur les bibliothèques, lire HATINGUAIS (Marilou), *Les bibliothèques françaises sous le régime numérique*, mémoire de master sous la direction de Christine Bolze, université de Lyon 2, 2009.

<sup>49</sup>CALENGE (Bertrand), *Bibliothèques et politiques documentaires à l'heure d'Internet*, Paris : Cercle de la librairie, 2008, p.16-17.

numériques "immatérielles" consultables sur des postes informatiques (bases de données, logiciels de *e-learning*, etc.).

2. Les bibliothèques elles-mêmes ont investi le principal **outil de communication** numérique, Internet, en créant d'abord des sites institutionnels et des catalogues en ligne, puis toute une série de services à distance : des blogs, des pages facebook, des netvibes, etc. Nous restons ici dans un usage assez traditionnel du numérique comme support de communication grâce à son outil le plus efficace, Internet. La notion de "médiation numérique" est apparue plus récemment pour désigner une fonction structurante de la bibliothèque dans son dialogue avec le public<sup>50</sup>.
3. Enfin, les bibliothèques ont ouvert dans leurs locaux **l'accès à Internet** considéré comme une "collection" d'un genre nouveau, la notion de collection étant au centre du métier de bibliothécaire. Durant les années 2000, l'accès à Internet dans les bibliothèques s'est ainsi généralisé, parfois même jusqu'à considérer un "catalogage" du net. D'abord restreint à des postes informatiques fixes, il a profité de la généralisation de la technologie Wi-fi (accès sans fil à Internet au sein d'une zone limitée)<sup>51</sup> et s'est doublé d'un travail de signalisation par les bibliothèques qui offraient à leurs usagers des sitothèques.

Face à cette vision progressiste des rapports entre numérique et bibliothèque, une autre interprétation moins optimiste a vu le jour : le numérique menacerait, à terme, l'équilibre des bibliothèques. D'une part, les contenus numériques, en tant que collection, posent de multiples problèmes aux bibliothécaires : leur coût élevé déséquilibre les budgets, les droits d'accès sont parfois limités, leur classification est une gageure, leur conservation pérenne n'est pas vraiment résolue, une politique d'acquisition cohérente est impossible à tenir... D'autre part, Internet, espace conservant une masse gigantesque de documents numériques, a pu être vécu comme une concurrence déloyale par les bibliothèques. Magali Hatinguais compare à juste titre les deux "espaces publics" que sont les bibliothèques et Internet pour rappeler ce qui les rapproche<sup>52</sup>. Comme la bibliothèque, Internet s'est construit en tant qu'immense réservoir de savoir et de connaissances (de toute nature) librement accessibles dès lors que l'on possède un ordinateur et une connexion. Cette dernière condition pose cependant les limites d'une telle comparaison : dans le cas des bibliothèques, la condition d'accès est de pouvoir se déplacer, dans le cas d'Internet, la condition d'accès est technique, voire économique. Vient s'ajouter le fait que la bibliothèque est "publique" parce qu'elle accueille du public, mais aussi parce qu'elle est gérée par les collectivités publiques, et financée par les impôts, ce qui demeure une différence fondamentale avec Internet qui ne répond qu'à la première acception du terme "public".

La stagnation, voire, la baisse des fréquentations de bibliothèques a pu être imputée au développement de la culture numérique et de son outil de diffusion, Internet. Quand on a besoin d'une information, on ne va plus à la bibliothèque mais sur Internet<sup>53</sup>. De là vient l'idée d'une "concurrence" entre les deux qui ne nous semble pourtant pas si évidente : aucune enquête n'a prouvé jusqu'alors qu'il pouvait exister une corrélation entre

<sup>50</sup>Portée notamment par Silvère Mercier (<http://www.bibliobsession.net/>) et Lionel Dujol (<http://labibapprivoisee.wordpress.com/>), la notion de "médiation numérique", indissociable du concept de "bibliothèque hybride", traduit un nouveau militantisme de la diffusion du savoir à l'oeuvre dans les bibliothèques, qui n'est pas sans rappeler l'enthousiasme en faveur de la lecture publique du milieu du XXe siècle.

<sup>51</sup>L'accès à Internet par le Wi-fi n'est pas encore présent dans toutes les bibliothèques pour des raisons sanitaires, techniques ou financières, selon les cas.

<sup>52</sup>HATINGUAIS, 2009, *op. cit.*, p.52-56.

<sup>53</sup>CALENGE, 2008, *op. cit.*, p.153-154.

"l'abandon" des bibliothèques (qui reste en outre tout relatif) et l'adoption d'Internet comme interface sur le monde. Mais plus que de concurrence, il s'agit d'une complémentarité des bibliothèques et d'Internet<sup>54</sup>.

Pour Patrick Bazin, la culture numérique se situe, par ses contenus, dans la continuité de "l'ordre du livre" et on aurait tort de les opposer. Le numérique peut apporter beaucoup à la bibliothèque, tout comme la bibliothèque peut profiter au numérique. La question de l'accès et surtout de la classification de l'information, jusque-là l'apanage des bibliothèques, tend à se répandre au reste de la société dans ce qu'il appelle une "bibliothécarisation du monde"<sup>55</sup>. En d'autres termes, les compétences propres aux bibliothèques s'avèrent nécessaires dans le rapport entre le public et la culture numérique, à condition de faire l'effort d'une adaptation aux logiques propres à cette culture.

Depuis quelques années s'est développé un discours plus positif et volontariste en faveur de l'introduction de la "culture numérique" au sein des bibliothèques. Il s'agit, pour reprendre un terme anglo-saxon, d'en faire des lieux de *digital literacy*, de compréhension et d'action sur la masse de culture et de savoirs diffusés par des canaux numériques. L'ambition des bibliothèques reste la même : transmettre une culture à un public, et le support importe peu. Si le livre est, en tant qu'objet matériel, mis en difficulté, ce n'est pas pour autant la mort de la culture.

## La bibliothèque comme lieu d'accès et de formation au numérique

La logique qui consiste à faire des bibliothèques des lieux d'accès à la culture numérique a débuté de manière restreinte. Elles ont d'abord constitué de simples lieux d'accès au numérique en mettant à la disposition du public des postes informatiques. Cette phase, qui correspond grossièrement aux années 1990-2005, tend cependant à être dépassée. La raison principale est naturellement la généralisation de l'équipement informatique des ménages : si 60% de la population française a accès à Internet depuis son domicile, elle n'a plus besoin de la bibliothèque comme lieu d'accès<sup>56</sup>. Dès lors, donner accès ne peut plus suffire, et ce changement essentiel doit être pris en compte parce qu'il appelle des services numériques différents qui se basent non plus sur la carence de l'accès au numérique, mais sur des usages déjà existants et pouvant être perfectionnés. La création numérique amateur fait partie de ces nouveaux services.

Pour cette raison, les bibliothèques se sont tournées vers une nouvelle mission qui, à première vue nous rapproche de la question de la création numérique : la formation des usagers à l'informatique. Dans ce cadre, les bibliothèques ont répondu favorablement aux besoins de réduction de la fracture numérique, alors même que cette mission ne leur a jamais été explicitement confiée, comme le rappelle M. Hatinguais à propos des deux rapports les plus récents sur la fracture numérique, les rapports Attali et Besson (2008)<sup>57</sup>. Leur tâche a consisté à proposer aux usagers soit des logiciels d'autoformation, soit des ateliers de formation au sein de la bibliothèque, et nous verrons que ces ateliers sont

<sup>54</sup>HATINGUAI, 2009, *op. cit.*, p.76.

<sup>55</sup>BAZIN (Patrick), « L'avenir incertain des bibliothèques », discours prononcé le 11 novembre 2006 à Lima, [en ligne], url : <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Perou2/Bazin.pdf>, adresse consultée le 13 novembre 2011.

<sup>56</sup>Mais cette statistique nous alerte tout autant sur le fait que 40% des Français n'ont pas accès à Internet à leur domicile, ce qui constitue une part non négligeable et définit une mission pour les bibliothèques qui ne nous regarde pas ici mais demeure essentielle.

<sup>57</sup>HATINGUAI, 2009, *op. cit.*, p.15. Les rapports Attali et Besson signalent l'importance d'enseigner les TIC à la population mais ne cite pas les bibliothèques comme un lieu privilégié de cet apprentissage.

devenus la modalité la plus courante pour un service de création numérique. Ce choix correspond également, en-dehors de la seule question du numérique, à une reconfiguration des bibliothèques comme le lieu privilégié de la "formation tout au long de la vie", de plus en plus sollicitée par les pouvoirs publics.

Mais l'analyse des ateliers de formation informatique proposés désormais par la plupart des bibliothèques municipales est en réalité révélatrice du carcan d'une vision du numérique comme société de l'information. En effet, les ateliers se concentrent prioritairement sur trois types de formation : des formations aux outils bureautiques, des formations à la recherche d'informations sur Internet et des formations à la recherche d'emplois qui peuvent combiner les deux premières. Dans le premier cas, il s'agit d'apprendre à se servir des outils informatiques de base : traitement de texte, feuille de calcul, messagerie électronique... Nous sommes loin d'une création artistique à proprement parler, et plus proche d'une vision utilitaire de l'informatique. Les deux cas suivants obéissent à l'idée que le numérique est avant toute chose un moyen efficace d'accéder à l'information.

Loin de nous l'idée de remettre en cause ces types de formations qui sont les plus courantes, font participer les bibliothèques à l'effort d'informatisation de la société et rendent d'incontestables services à la communauté. De plus, dans bien des cas, des services simples d'accès à Internet sont un premier pas vers la mise en place de services plus complexes.

Mais nous essayons de comprendre le statut que peut avoir la création numérique amateur dans les bibliothèques. Or, ces ateliers tendent à prouver qu'Internet, c'est-à-dire l'outil de diffusion, a pris le pas sur les contenus : savoir se servir d'Internet pour accéder à des contenus numériques est considéré comme prioritaire sur le fait de savoir créer les contenus en ligne. Selon ce raisonnement, la bibliothèque reste enfermée dans une logique d'accès qui, comme dans le monde analogique, dresse une barrière franche qui interprète la création numérique selon un principe d'offre et de demande, avec d'un côté les "consommateurs" et de l'autre les "créateurs", les uns et les autres n'étant pas censé échanger leur place. Or, nous avons vu que le numérique vient justement heurter la séparation entre professionnels et amateurs, et crée un système d'échanges qui n'est pas unilatéral (un créateur propose une oeuvre à une communauté de consommateurs) mais multiple (une communauté de créateurs-consommateurs s'échangent leur création). Il y a donc quelque chose d'anachronique à ne considérer que les problématiques de l'accès quand on s'intéresse au numérique.

## **Bibliothèque et création numérique**

Les bibliothèques demeurent des institutions de l'accès gouvernées par l'idée de la "société de l'information". Ainsi, le *Schéma numérique des bibliothèques* rédigé sous la direction de Bruno Racine, directeur de la BnF, en 2009, est tout à fait représentatif de la place assignée aux bibliothèques dans la culture numérique. Il part pourtant d'une juste analyse de la situation :

"L'avenir même des bibliothèques est en jeu avec l'émergence des nouvelles pratiques culturelles engendrées par le numérique."<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup>RACINE (Bruno), *Schéma numérique des bibliothèques*, [en ligne], url : <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/104000143/>, adresse consultée le 13 novembre 2011, ministère de la culture et de la communication, 2010, p.4.

L'objectif du rapport est bien de repositionner la bibliothèque dans une économie numérique marchande et professionnelle. L'insistance est mise sur deux missions fondamentales : la numérisation, grand chantier lancé depuis le milieu des années 1990, et l'acquisition de ressources numériques, qui pose des problèmes tant au niveau de l'achat qu'au niveau de la conservation. Les impératifs de formation des usagers au numérique ne sont que brièvement évoqués : une meilleure formation des bibliothécaires au numérique serait le gage d'une meilleure formation des usagers :

"Les professionnels des bibliothèques pourraient en effet jouer un rôle crucial dans la formation de tous, notamment des jeunes et de leurs enseignants ou des personnels de CDI. Avec ces derniers, ils peuvent imaginer et inventer d'autres moyens d'appréhender l'information numérique, de l'utiliser à des fins pédagogiques. Les professionnels des bibliothèques participent aussi à la construction d'une mémoire collective (par exemple au sein des quartiers) dont le numérique est un outil commode."<sup>59</sup>

C'est bien la notion "d'information numérique" qui est considérée. De fait, nous sommes même assez loin des ambitions de "réduction de la fracture numérique" qui n'ont plus cours ici, comme si l'utilité des bibliothèques dans le cadre de cette politique était davantage minorée.

Plus encore, on chercherait en vain un positionnement des bibliothèques en faveur de la création numérique des usagers. Il ne s'agit pas d'une priorité. Au contraire, nous lisons en négatif que la bibliothèque est là pour accompagner avant tout la création professionnelle, une préoccupation centrale du gouvernement depuis 2006 et les lois DADVSI et Hadopi. La proposition 9 des 11 propositions initiales de Bruno Racine<sup>60</sup> est assez transparente sur ce point :

"Développer l'offre légale de livres numériques, dans le cadre d'un plan de développement du livre numérique en bibliothèque conçu en partenariat avec les éditeurs, et rendre plus visibles ces ressources."

La bibliothèque est utilisée pour mettre en valeur l'offre "légale" de livres numériques, et l'allusion aux "éditeurs" nous permet de comprendre qu'il s'agit en sus de l'offre professionnelle. Plus loin, on trouve une explicitation plus précise :

"Lors des travaux du présent groupe de travail, il est également apparu que la faiblesse de l'offre de livres numériques, notamment francophone, constituait un handicap pour la modernisation des bibliothèques françaises, aussi bien du point de vue des utilisateurs que de celui des usagers."<sup>61</sup>

Les actions entreprises à partir de 2010 ont concrétisé cette même logique de la bibliothèque comme soutien d'une industrie culturelle qui n'arrive pas à trouver ses marques : la BnF a signé des accords avec des éditeurs et e-distributeurs pour que leurs livres numériques soient présents dans la bibliothèque numérique Gallica, ou plus précisément pour que des liens vers leurs plates-formes d'achat en ligne apparaissent lors des recherches des usagers-futurs clients sur Gallica. Ajoutons que la plupart des oeuvres numériques répertoriées dans Gallica dans le cadre de cette nouvelle politique sont en majorité des versions numériques d'ouvrages papier existants, non des créations numériques natives.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p.71.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p.7.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p.67.

L'absence d'allusion à la création numérique des usagers dans le *Schéma numérique des bibliothèques* ne doit pas être considérée comme simplement anecdotique. Elle démontre clairement que la bibliothèque n'est qu'un espace numérique parmi d'autres et qu'elle ne s'inscrit pas dans les plans de réduction de la fracture numérique, ni dans l'accompagnement des citoyens dans la culture numérique, encore comprise dans un rapport créateur/consommateur univoque. Il y a là selon nous un risque de ranger les bibliothèques dans le camp de la création professionnelle et de les couper avec la culture amateur qui domine actuellement la production numérique.

## **CONCLUSION :**

L'analyse des rapports entre la création numérique et les bibliothèques laisse une impression mitigée. D'une part ce domaine n'a pas été massivement investi par les bibliothèques et d'autre part les rares politiques en faveur de la création numérique ne se sont pas servis des bibliothèques comme fer de lance. C'est dans d'autres missions numériques que les bibliothèques concentrent leurs efforts, en particulier les questions liées à l'accès de la population à l'information numérique. La création, pourtant ferment d'une familiarisation avec la culture numérique dans son ensemble, n'est pensée qu'en second lieu, voire pas du tout.

Nous en sommes actuellement au stade des expérimentations ponctuelles : des ateliers de création numérique se montent ici et là, parfois sur le passif d'un ancien ECM, parfois en fonction d'un nouveau projet de service... En l'absence d'une véritable politique concertée sur la création numérique, le paysage demeure extrêmement diversifié en fonction des territoires.

De toute évidence, l'évolution la plus récente des pratiques de création numérique amateur, dont nous avons vu les principales caractéristiques, s'est faite très largement en dehors et sans les bibliothèques – en particulier sur le Web. Pour elles, promouvoir la création numérique amateur signifie désormais aller vers l'inconnu et s'adapter à un contexte existant, plutôt que réinventer des usages qui existent déjà.

## Partie 2 : Légitimité et approches de la création numérique amateur en bibliothèque

---

Les conclusions de la partie précédente dessinent un contexte général peu favorable à l'apparition de services pour la promotion de la création numérique amateur en bibliothèque. Pourtant, de tels services existent bel et bien, et leur intégration à l'établissement démontre, s'il le faut, les capacités d'adaptation de la structure « bibliothèque ». Notre réflexion va à présent consister à démontrer, à partir d'exemples tirés des entretiens que nous avons menés avec des responsables d'espaces numériques, que promouvoir la création numérique des usagers est possible, en suivant des chemins tout à fait variés.

La question de **la légitimité des bibliothèques à s'intéresser à la création numérique des usagers** est essentielle dans notre réflexion. Etablissons d'abord le constat réaliste que la création numérique en bibliothèque est confrontée à **une forte concurrence**, tant interne qu'externe, ce qui la rend moins centrale pour un projet d'établissement. Puis, en nous basant sur des expériences menées dans divers établissements, nous allons essayer de savoir **comment la création numérique des usagers peut s'inscrire dans les missions des bibliothèques** en distinguant trois missions générales : l'accès au savoir de base, l'accompagnement d'une pratique culturelle et la diffusion des oeuvres. Enfin, comme toute politique de bibliothèque doit se poser la question de son public, nous nous interrogerons sur **le public de la création numérique** et de la manière dont on peut l'appréhender<sup>62</sup>.

### 2.1. PENSER LA CONCURRENCE ET LA COMPLÉMENTARITÉ

Avant de présenter les différents projets qui peuvent permettre à une bibliothèque de promouvoir la création numérique amateur, nous souhaitons décrire le cadre dans lequel ces services nouveaux peuvent trouver leur place. En apparence, la création numérique en bibliothèque est malmenée par des concurrences à la fois externe et interne : externe car la bibliothèque n'est pas le seul lieu sur un territoire donné à initier un public à la création numérique ; interne, car elle n'est pas le seul service de la bibliothèque et elle n'a pas vocation à être le service principal ou central. Comment s'y retrouver et comment collaborer ?

A travers différents exemples de dispositifs existants, explorons quelques pistes pour évacuer la question de la concurrence en la retournant dans le sens d'une complémentarité des fonctions et des services.

#### **2.1.1. Concurrence d'institutions externes**

Le programme ECM, au début des années 2000, s'inscrivait volontairement dans une logique de transversalité qui essayait de ne pas penser une concurrence entre type d'établissements, mais au contraire de jouer sur l'appropriation possible par chaque institution d'un même objet potentiellement multiforme, l'ECM<sup>63</sup>. Le corrolaire de la

---

<sup>62</sup>Cette partie se complète idéalement par l'annexe 2, qui détaille dix projets de promotion de la création numérique amateur qui nous ont semblé particulièrement représentatifs et intéressants des potentialités de ces nouveaux services en bibliothèque.

<sup>63</sup>Rappelons que les deux conditions principales pour recevoir l'appui du label ECM relevaient du matériel (un nombre déterminé de postes informatiques) et des activités proposées (qui devaient posséder un versant créatif et culturel). Ainsi, les interprétations de l'usage de l'ECM pouvaient être assez larges, cet élargissement étant même encouragé.

transversalité était l'organisation d'un partage de ces appropriations différenciées au moyen d'un portail-base de données et de « rencontres numériques ». Ainsi, comme le souligne J-C Théobalt en 2002<sup>64</sup>, les bibliothèques se concentraient sur l'aspect culturel, là où les MJC, autre grand type de structures concerné par le programme, se situaient sur le champ du social. L'enjeu de cette expérience était d'affirmer que la question de la concurrence est avant tout due à des traditions différentes mais qu'il n'est pas impossible de les briser. Chaque établissement a sa personnalité, ses missions, son personnel, son public, et ne va pas réagir exactement comme les autres établissements labellisés. Par exemple, là où une école d'arts plastiques propose des formations approfondies en continu, les ateliers de création numérique des bibliothèques sont généralement des actions ponctuelles ou des cycles courts. Il est alors abusif de parler de véritables concurrences. Au contraire, les différents établissements s'inscrivent plus volontiers dans une forme de complémentarité l'un envers l'autre. Le portail netprojets<sup>65</sup> est né de cet esprit-là : plusieurs établissements investissant la création numérique étaient susceptibles de fournir des méthodes et des idées très variées.

Les anciens ECM en bibliothèque ont parfois gardé des liens avec ce travail de mise en commun des projets à travers le portail netprojets qui existe toujours en tant que base de données de multiples fiches, base consultable et alimentable par tous. Valérien Van Impe, responsable de l'espace multimédia de Tourcoing depuis 2001 (qui s'avère être un ancien ECM) nous a expliqué son usage du portail gouvernemental qui mélange des structures très différentes, hébergées dans des institutions variées. Après chaque projet de création numérique, il réalise une fiche-bilan en notifiant les informations pratiques, les caractéristiques du projet et son résultat final<sup>66</sup>. Dans le même temps, il circule sur le portail pour glâner des idées. On peut regretter que le portail netprojets ne soit pas mieux connu des responsables d'espaces numériques qui n'ont jamais fait partie des ECM et n'ont pas l'habitude de travailler au sein de ce réseau transversal mêlant bibliothèques et autres structures d'animations culturelles. Mais il n'est pas trop tard.

C'est de la même manière qu'il faut penser la présence d'un espace de création numérique au sein de la bibliothèque : le service doit être calibré en fonction des autres structures de promotion de la création numérique sur un territoire. Le responsable du service doit avoir une bonne connaissance du réseau local : associations de promotion de l'art numérique (AADN (<http://www.aadn.org/>) et Métalab (<http://www.metalab.fr/>) sur la région lyonnaise...) lieux de création vivante (Kawenga (<http://www.kawenga.org/>) à Montpellier, ZINC (<http://www.zinclafrique.org/dyn/>) à Marseille, le Cube (<http://www.lecube.com/>) à Issy-les-Moulineaux), collectifs et ateliers d'artistes, festivals (Vidéformes à Clermont-Ferrand, Bains numériques à Enghien-les-Bains)...

Cette reconnaissance des partenaires locaux a dirigé le choix des médiathèques de Romans-sur-Isère de limiter leurs ateliers de création numérique à des ateliers purement pratiques où il n'y a pas de réelles créations artistiques au bout, mais simplement une familiarisation avec des outils. La présence d'un club de photographes et vidéastes amateurs très actif sur la commune les a conduit à préférer cette complémentarité : la bibliothèque prend en charge les aspects logistiques (accès et usage des logiciels) tandis que le club se concentre sur les discussions et échanges artistiques. Dans ce cadre a été conduit en 2010 à Romans le projet « Biblioclip »<sup>67</sup>, d'après une initiative montréalaise :

<sup>64</sup>THEOBALT, 2002, *op. cit.*

<sup>65</sup>A l'adresse : <http://www.netprojets.fr/>

<sup>66</sup>Pour un exemple de fiche-bilan réalisée par Valérien Van Impe pour la médiathèque de Tourcoing : [http://www.netprojets.fr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=575&catid=7:fiches-projets](http://www.netprojets.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=575&catid=7:fiches-projets).

<sup>67</sup>A l'adresse : <http://biblioclip.com/>

les participants, en partie mobilisés à travers le club photo, étaient invités à réaliser un clip sur leur perception de la bibliothèque pour participer à un concours international.

En ce sens, il est évident que l'intégration de la création numérique doit considérer les phénomènes d'histoire locale des politiques publiques. Le meilleur exemple en est la ville de Brest, qui dispose d'un élu « citoyenneté et nouvelles technologies » particulièrement actif dans la diffusion des savoirs numériques. Historiquement, la municipalité affirme une véritable dynamique en faveur des nouvelles technologies (mise en place dès 2004 des Points d'accès public à Internet, construction d'un ECM dédié à la création, Le Fourneau, lancement du wikiBrest...) dont a pu profiter la bibliothèque et, par conséquent, l'espace numérique de la bibliothèque. Mais, en même temps, cette dynamique propre à la ville oblige aussi la bibliothèque à être liée à un réseau plus vaste et à ne pas agir seule. Il arrive également que certaines mairies lancent des portails numériques municipaux dont la bibliothèque peut se servir tant pour communiquer sur ses projets que pour diffuser les créations numériques de ses usagers. Là aussi, une bonne connaissance des politiques locales est nécessaire.

Ces réflexions sur les partenariats n'ont rien de véritablement nouveau pour les bibliothèques, mais le domaine de la création numérique, parce qu'il est largement partagé et dispersé au sein de multiples institutions aux fonctions variées, doit faire l'objet de davantage de vigilance. La bibliothèque doit être capable de se positionner pour ne pas empiéter sur les fonctions d'une association déjà existante et dynamique, ou au contraire prendre les devants si de telles structures n'existent pas. Se connaître et travailler ensemble permet de mieux se partager la tâche commune qui est la diffusion d'une culture numérique dans un territoire.

### **2.1.2. Concurrence de fonctions internes**

A travers l'analyse du rapport dirigé par Bruno Racine, le *Schéma numérique des bibliothèques*, nous avons déjà pressenti à quel point la création numérique amateur a peu de place au sein de la bibliothèque et qu'elle apparaît en grande partie étrangère au fonctionnement traditionnel d'une institution de lecture publique. Au sein même de la « mouvance numérique » des bibliothèques, elle occupe une place restreinte à côté des chantiers de numérisation, des impératifs d'accès à Internet, des négociations avec les éditeurs numériques. En terme de moyens et à une époque où les budgets sont étudiés avec attention, un service numérique coûte cher. Il nécessite du matériel informatique, dans certains cas l'achat de licences<sup>68</sup>, dans d'autres de rémunérer des intervenants spécialisés. Dès lors, il peut rentrer en concurrence directe avec d'autres services « canoniques » de la bibliothèque : les acquisitions, le prêt, la gestion des collections, les expositions...

Paradoxalement, la mise en place des dispositifs ECM et EPN, s'ils ont bien permis de faire entrer la culture numérique dans la bibliothèque, ont contribué en même temps à l'identifier comme un service à part, venu de l'extérieur, comme un supplément d'âme visant à sacrifier à la mode du numérique. Les services de création numérique que nous avons pu visiter, ou dont nous avons interrogé les responsables, ont souvent l'apparence

<sup>68</sup>Sur ce point, toutefois, notre enquête dans les différents espaces multimédia a laissé apparaître une constante : les animateurs multimédia et les responsables de services numériques en bibliothèques sont souvent attachés à la culture du « libre », n'hésitant pas à faire intervenir des acteurs de cette culture ou à organiser des *install parties* de système d'exploitation Linux. Par conséquent, à la fois pour des raisons budgétaires, idéologiques et techniques (limites imposées par les responsables informatiques), beaucoup d'espaces multimédia utilisent des logiciels libres dans leur promotion de la culture numérique. Ce n'est pas le cas partout : à Tourcoing, un solide équipement informatique leur permet de faire fonctionner des logiciels propriétaires (Adobe, Flash...).

d'un service isolé de ses partenaires au sein de la bibliothèque. A la MLIS de Villeurbanne, par exemple, l'espace multimédia, premier lieu visible en entrant, est regroupé au sein d'un service « Accueil - multimédia » qui a avant tout une cohérence géographique dans le mesure où l'espace se situe juste à côté de l'accueil, mais qui n'a pas de véritable cohérence thématique.

Malgré ces difficultés organisationnelles, dans les faits, des collaborations se nouent entre les différents services de la bibliothèque, loin des apparences d'une organisation aux services clos sur eux-mêmes. Les animations en direction des enfants sont souvent l'occasion de nouer des liens avec la section jeunesse : pour une série d'animations jeunesse « traces du passé » prévue pour 2012, l'espace multimédia de la MLIS pourra à la fois prêter sa capacité d'accueil et offrir des activités originales comme la modélisation d'empreintes ou la reconstruction numérique de sites archéologiques. Mais il est certain, comme nous l'a rappelé Renaud Chauvet, responsable de l'espace multimédia de la MLIS, que l'absence d'une véritable instance de coordination des animations culturelles fait courir le risque de services enfermés sur eux-mêmes et sur leur collection. Ce d'autant plus qu'à la MLIS, la séparation géographique des secteurs n'encourage pas les échanges.

Autre exemple de collaboration dans les bibliothèques de Brest : un partenariat entre les bibliothèques et le Réseau des oeuvres laïques avait abouti au printemps 2011 à la réalisation d'un spectacle théâtral sur le thème de la mixité filles/garçons, avec des jeunes de la Maison pour Tous. Le spectacle a été interprété dans les locaux de la bibliothèque et l'espace multimédia s'est joint au projet en proposant à quelques-uns parmi les jeunes acteurs de réaliser un montage vidéo à la manière d'un « making of », diffusé en ligne<sup>69</sup>. Une manière de garder une trace vivante et personnelle de l'évènement.

L'intégration potentielle d'un service de création numérique à l'établissement dépend aussi bien de son histoire que du personnel en place. Les expériences de collaboration entre services, qu'elles soient formalisées dans l'organigramme ou à la faveur des initiatives des uns et des autres, doivent être encouragées pour que le service de création numérique fonctionne correctement et qu'il profite au reste de la bibliothèque.

Il est possible d'aller plus loin encore vers l'intégration de la création numérique dans le projet d'établissement en nouant un véritable lien avec les collections. En effet, beaucoup de responsables interrogés ont souligné à quel point, dans leur démarche, amener les usagers à créer des oeuvres numériques était un moyen de les inciter à connaître l'art numérique. Derrière cette réflexion plane l'idée que savoir faire peut inciter à savoir apprécier des oeuvres ou des modes d'expression en apparence hermétiques ou du moins peu communs, comme peuvent l'être les oeuvres numériques. L'accompagnement à la création numérique devient un outil de médiation des usagers vers des contenus numériques. Comme l'a souligné Lionel Dujol lors de notre entretien, offrir des *e-books* ne suffit pas, il faut accompagner cette offre où la demande reste encore faible. Or, la pratique de l'écriture numérique peut être un premier pas vers une pratique de lecture numérique, comme l'a pensée la médiathèque de Bagnolet en invitant l'écrivain et éditeur numérique François Bon à animer des ateliers. Le cas de l'écriture, que nous allons étudier à présent, s'avère être un terrain d'expérimentation particulièrement fertile.

---

<sup>69</sup>La vidéo est visible à l'adresse : <http://ecm.bibli-brest.infini.fr/?q=content/spectacle-filles-gar%C3%A7ons-la-mixit%C3%A9-sexprime>.

### **2.1.3. L'exemple des ateliers d'écriture, introduction à la création numérique**

Même si les mentalités évoluent, et au vu des difficultés éventuelles qu'une bibliothèque peut rencontrer à greffer en son sein un service de création numérique, interrogeons-nous sur le domaine de la création le plus facile à inscrire dans la continuité des services traditionnels : l'écriture, qui s'impose pour plusieurs raisons. D'une part, la bibliothèque, malgré les efforts des années 1970-1980 en faveur du multimédia, reste profondément attachée au livre et, surtout, au texte. Si on peut parfois regretter un manque d'investissement des professionnels des bibliothèques dans d'autres domaines de la culture et du loisir (en particulier dans le jeu, le jeu vidéo, la radio et la télévision), prenons-en notre parti : à l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle, la bibliothèque, fidèle à son étymologie, reste un lieu du livre. En cela, l'écriture numérique en bibliothèque est un bon exemple de transition entre des pratiques traditionnelles et des pratiques nouvelles. D'autre part, l'écriture est affranchie de toute concurrence externe qui pourrait s'élever dans la mesure où il n'existe pas « d'écoles d'écriture » à l'image des écoles d'arts. Il peut exister des clubs d'écriture associatifs mais il n'est pas rare que ces clubs possèdent déjà des relations avec la bibliothèque, voire en émanent. De toute évidence, il y a dans l'écriture numérique des affinités à exploiter.

Nous avons vu dans les rapports d'O. Donnat que l'écriture était un domaine de la création où le passage au numérique (i.e., à l'écriture produite et/ou diffusée par un ordinateur) avait été le plus précoce et le plus profond, pour d'évidentes raisons de facilité d'utilisation des logiciels de traitement de texte. Le public d'écrivains amateurs possède déjà les codes de cette écriture numérique et, avec lui, la bibliothèque peut investir la création pure après des phases d'apprentissage des outils parfois laborieuses dans le cas de la vidéo ou de la photographie. Garder toutefois en tête que d'autres publics sont susceptibles d'être moins familiers à la fois avec le traitement de texte et avec le processus d'écriture en lui-même.

Enfin, l'écriture ne doit pas nécessairement être conçue isolément, et c'est là toute la richesse de la création numérique. Beaucoup s'accorderont à la trouver plus « simple »<sup>70</sup> mais l'écriture peut alors devenir une passerelle pour intégrer à ses côtés d'autres modes de création : la photographie, la vidéo, le dessin... C'est aussi cela l'avantage du numérique : pouvoir combiner des formats distincts sur un même site Internet. Beaucoup de projets que nous présenterons par la suite intègrent une composante « multimédia » qui est en réalité tout à fait naturelle. On ne pense plus seulement le texte, mais l'interaction entre texte, image et son. L'usage des liens hypertextes, propre au Web, est aussi une nouvelle manière d'écrire qui peut forger un parcours narratif inédit<sup>71</sup>, de même que les possibilités de génération automatique de texte, ou de texte animé. Les modalités du projet peuvent être fixées à l'avance en fonction des moyens et du public visé : recherche-t-on un texte littéraire, recherche-t-on des témoignages ?, etc. Dans certains cas, ce sera aussi une façon de faire découvrir l'écriture à un public peu habitué à s'exprimer par écrit.

Si nous envisageons l'écriture numérique, c'est aussi parce que, depuis plusieurs années, l'éditeur et romancier François Bon intervient dans les bibliothèques pour animer des ateliers d'écriture, dans le prolongement d'un travail de promotion de l'écriture amateur

<sup>70</sup> Impression biaisée par des siècles de culture textuelle et qui doit être largement nuancée auprès de jeunes générations qui ont d'abord une culture audiovisuelle.

<sup>71</sup> On se tournera ici, à titre d'exemple, vers le « roman hypertexte » de Renaud Camus, *Les Vaisseaux brûlés*, un excellent exemple d'utilisation du lien hypertexte en littérature (<http://www.renaud-camus.net/vaisseaux-brules/>).

qui est le sien depuis presque trente ans. En 2004, il anime, en partenariat avec la BnF, un site intitulé « Ecrire la mer » dont l'objectif est de recueillir des textes amateur sur la mer, en lieu avec l'exposition qui se tient en même temps dans l'établissement. En 2008-2009, il réitère l'expérience avec « Ecrire la ville », cette fois de manière plus approfondie, en proposant des exercices d'écriture sous contrainte à la fois à des classes et aux internautes intéressés. Enfin, d'octobre 2008 à août 2009, il entreprend une résidence d'artiste à la médiathèque de Bagnole qui s'accompagne d'ateliers d'écriture hebdomadaires dont les résultats sont publiés en ligne, sur un blog<sup>72</sup>.

Le contact avec des amateurs et l'écriture « en atelier » fait partie de la démarche artistique de François Bon et de sa réflexion sur l'écriture. François Bon défend une image de l'écriture amateur en phase avec les principes de la création numérique en bibliothèque. Il conçoit l'écriture avant tout comme une façon de s'exprimer et récuse comme une fausse question le « statut de l'écrivain » et la « littérature » des textes : l'objectif des ateliers d'écriture n'est pas de former des écrivains, ou d'être publié, ni même d'apprendre à écrire, mais d'exprimer des sentiments personnels le temps d'un atelier<sup>73</sup>.

Les expériences particulières des ateliers d'écriture de François Bon sont autant de processus à analyser et à retenir, qui vont nous permettre d'introduire les problématiques propres à un projet de promotion de la création numérique amateur. On peut les interpréter comme des événements de co-création artistique d'oeuvres amateurs à trois acteurs : **la bibliothèque** (comprenant « l'entité » bibliothèque et son personnel), **l'artiste** et **le public**, ce dernier étant la cible finale de l'activité. L'artiste apporte son expertise personnelle dans un domaine (ici l'écriture en ateliers), tandis que la bibliothèque gère l'aspect logistique de la création et de la diffusion. Dans le cas d'« Ecrire la ville » avec la BnF, il y a mise en place d'un site à l'allure très professionnelle et véritablement pensé (dans lequel on reconnaît sans peine la charte graphique des sites d'expositions de la BnF) et activation de partenariats avec des établissements scolaires ; dans le cas de la médiathèque de Bagnole, la bibliothèque apporte les locaux et permet de mobiliser un public potentiel. Sans compter le fait que le rattachement des textes à la bibliothèque leur offre une médiatisation en ligne, sur un blog, pour reprendre l'exemple de Bagnole. La bibliothèque peut apporter aux ateliers d'écriture un soutien logistique et un apport manifeste en terme de diffusion. Il ne faut pas oublier que l'une des évolutions majeures du numérique n'est pas tant dans les modes de production que dans les modes de diffusion : et c'est sur ce plan que la bibliothèque a ses cartes à jouer, nous le verrons.

L'expérience « Ecrire la ville » de la BnF prend également plusieurs autres directions, en particulier en ce qui concerne le lien entre la création, les collections et la connaissance des arts. Le choix qui a été fait par la BnF en 2008 n'a pas seulement été de susciter la création, mais plutôt de développer un véritable site d'exposition sur l'écriture de la ville qui soit une coproduction entre la bibliothèque, François Bon et le public d'écrivains amateurs. La diffusion numérique permet alors ce qui n'est pas possible dans le cas d'une création non-numérique : mêler des médias et des contenus de natures différentes. Dans

---

<sup>72</sup>On retrouvera des traces de ces expériences sur les sites suivants : « Ecrire la mer » : <http://www.tierslivre.net/atel/mer/index.html> ; « Ecrire la ville » : <http://classes.bnf.fr/ecrirelaville/index.htm> ; résidence d'artiste à la médiathèque de Bagnole : <http://laboratoiref.bon.over-blog.com/>. Enfin, n'oublions pas que François Bon est à l'origine de la maison d'édition numérique [publie.net](http://publie.net) dont le lien avec les bibliothèques reste fort.

<sup>73</sup>Pour en savoir plus sur la démarche de François Bon, se reporter à son dernier ouvrage sur les ateliers d'écriture, *Apprendre l'invention*, [e-book], [publie.net](http://publie.net), 2007. Il y évoque justement la différence entre la pratique anglo-saxonne des ateliers d'écriture, orientée vers « l'apprentissage d'un métier » et la pratique française, qui se concentre davantage sur l'expression personnelle amateur.

ce site ont été intégrées des présentations sur plusieurs écrivains travaillant sur le thème de la ville (Georges Pérec, Hervé le Tellier, Claude Simon...), des extraits de leurs textes, mais aussi des entretiens vidéos avec plusieurs auteurs et des images issues des collections numérisées de la BnF. C'est tout un ensemble qui surgit au détour de l'atelier d'écriture, non dans la phase de création, mais dans la phase de diffusion qui reste, à nos yeux, celle sur laquelle la bibliothèque doit reporter toute son attention. Certes, on soulignera le fait que la BnF a les moyens de réaliser un tel projet complet, de faire appel à de nombreux auteurs, d'associer les oeuvres visuelles du *graffeur* Jef Aérosol... Néanmoins, à des échelles plus modestes, une bibliothèque peut être en mesure de développer des projets construits mêlant exposition sur place, ateliers d'écriture, dossier documentaire. La démarche est proche à Bagnolet, quoique sur des modalités différentes et plus modestes. La résidence d'artistes de François Bon et ses ateliers d'écriture ont été l'occasion de mettre en valeur les acquisitions récentes de livres numériques sur la plate- forme *publie.net*.

Pour terminer l'analyse des ateliers de François Bon, il nous faut constater que, dans le cas précis de la BnF, le projet n'est pas sans défaut. Le principal tient à la mise en valeur sur le long terme des productions. Sur le site « Ecrire la ville », les seuls contenus qui demeurent vraiment avec le temps ne sont pas les créations amateurs ; le blog mis en place pour les accueillir (<http://ecrirelaville.net/>) n'est plus lisible et la démarche n'est plus identifiable. Le problème est double : d'une part les productions qui ont pu naître des ateliers d'écriture sont, trois ans après l'expérience, complètement invisibles, d'autre part l'image de la BnF comme capable de générer des créations spontanées du public s'en trouve brouillée<sup>74</sup>. D'autres expériences de création numérique le prouvent : le bât blesse dans la gestion sur le long terme de ces créations amateurs qui sont généralement délaissées dans les mois qui suivent les ateliers. A Bagnolet, en revanche, le blog est toujours en place et permet d'avoir accès aux créations. On peut cependant regretter que le site actuel de la médiathèque ne permette d'accéder aux créations qu'avec difficulté. Les oeuvres générées par les ateliers de création numérique ne peuvent-elles pas devenir des ressources durables de la bibliothèque ?

## 2.2. LA PLACE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE DANS LES MISSIONS DES BIBLIOTHÈQUES

Lors des entretiens que nous avons menés pour la réalisation de ce travail, nous avons été frappé par la diversité des approches des responsables d'espaces numériques vis-à-vis de la création numérique. Là où d'autres activités bibliothéconomiques sont clairement encadrées par des règles écrites ou des traditions professionnelles, la nouveauté de la création numérique en bibliothèque laisse le champ libre à toute sorte d'interprétations. En d'autres termes, chaque bibliothèque construit la légitimité de sa propre politique en matière de création numérique en fonction de la culture professionnelle du responsable, des orientations de l'établissement en matière de numérique, du contexte local. Il est évident que nous nous situons encore dans une phase d'expérimentation et, pour cette raison, l'absence de normes est un atout plus qu'un handicap puisqu'elle permet de faire émerger des projets extrêmement variés et de construire, brique après brique, un nouveau type de service.

<sup>74</sup>Ces expériences avec des classes sont à resituer dans la politique d'ouverture au grand public que la BnF tente de mener depuis plusieurs années. Les difficultés sont donc celles d'une transformation partielle d'une bibliothèque d'étude en bibliothèque de lecture publique.

S'agit-il simplement de donner accès à des outils ou d'aller plus loin en organisant des ateliers de création ? Il n'y a pas de réponse idéale mais des projets qui portent sur trois aspects différents de la création numérique : l'accès aux connaissances théoriques et aux oeuvres professionnelles, l'apprentissage et la pratique, la diffusion des oeuvres amateurs.

Pour clarifier la lecture, et tout en gardant en tête la fluidité des pratiques, nous avons décidé de décrire les différentes interprétations de la place de la création numérique des usagers en bibliothèque en fonction de missions traditionnellement attribuées aux bibliothèques. Eventuellement, et même s'il ne s'agit pas là de notre intention première, la lecture que nous proposons ici peut offrir des arguments utiles pour justifier la mise en place d'activités de promotion de la création numérique.

Ainsi l'accès au savoir et aux oeuvres répond aux missions d'accès à la culture et, surtout, à la compréhension de cette culture. L'apprentissage dans des ateliers s'inscrit dans un mouvement plus récent de légitimation de nouvelles formes de médiation où l'utilisateur est invité à créer dans et avec la bibliothèque. Enfin, les si traditionnelles missions de conservation et de mise en valeur des oeuvres par la bibliothèque privilégient certes pour le moment la création professionnelle, mais ne pourraient-elles pas expérimenter la diffusion d'oeuvres amateur ?

### **2.2.1. : Mission 1 : donner accès aux outils de création et à la réflexion sur l'art numérique**

On conviendra aisément et unanimement que la mission première des bibliothèques, qui justifie son existence au moins depuis l'émergence de la lecture publique au cours du XXe siècle, est de donner accès à la culture. La charte de l'UNESCO sur la bibliothèque publique vient confirmer cette mission aux frémissements du XXIe siècle, en n'oubliant pas d'y inclure les nouvelles technologies<sup>75</sup>. Mais nous restons tout à fait conscient que les degrés d'interprétation de cette mission première sont suffisamment larges pour pouvoir donner lieu à des politiques documentaires extrêmement variées. Quel accès ? Un accès contrôlé par diverses barrières (réserve, suggestions/coups de coeur, rôle prescripteur...) ou un accès libre, direct, sur les rayonnages (sur le modèle de la Bpî). Quelle culture ? Une culture savante et lettrée propre à contribuer à l'élévation intellectuelle des usagers et à prolonger les missions d'instruction de l'école publique par des missions d'éducation, ou une culture tournée vers le divertissement et le jeu pour faire de la bibliothèque un nouveau lieu de loisir et attirer une plus large population ? On le comprend, les interprétations, volontiers caricaturées ici pour l'exemple, sont nombreuses.

Alors, clarifions avant tout nos intentions : nous intéresse ici **le rôle de la bibliothèque dans une mission d'accès à la culture numérique**, étant entendu 1. que la culture numérique possède ses codes et ses contenus propres qu'il n'est pas donné à tous de comprendre ; 2. que cette culture numérique n'est ni plus ni moins « légitime » que la vénérable culture livresque, qu'elle ne s'y substitue pas mais vient la compléter ; 3. que cette culture numérique a tout lieu d'être prise en charge par les bibliothèques, mais pas de façon exclusive.

<sup>75</sup> On peut trouver la charte de l'UNESCO sur les bibliothèques publiques à l'adresse suivante : [http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman\\_fr.html](http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html), utilement complétée par une charte de 2003 sur le patrimoine numérique : [http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html). Ces dernières décennies ont vu la singulière perte de vitesse de l'imprimé comme vecteur autoritaire de culture, et la bibliothèque ne peut se permettre de rester une institution du livre, d'où notre définition d'accès à la culture qui ne se substitue pas « accès à la lecture » (la lecture sur écran existe et est même dynamique), mais à « accès au livre ».

La création amateur, nous l'avons vu, est une des données fondamentales de la culture numérique qui, par ses modes de diffusion, favorise le développement d'une culture non-professionnelle, ou *pro-am*. Le degré le plus simple de sa promotion par les bibliothèques consiste à informer le public des possibilités de création offertes par le numérique. Dans les différents lieux que nous avons visités, ce service est généralement rendu comme un préalable nécessaire, à cause de l'hermétisme que peut recéler la culture numérique dans sa dimension technique. L'initiation aux bases de l'informatique (bureautique) ou à la recherche d'informations sur Internet fait partie de ce même ensemble, mais nous allons nous concentrer sur les services qui concernent plus précisément la création artistique : soit les accès à une documentation, à des outils de création pour l'autoformation, soit la mise en contact avec des créateurs professionnels.

Les espaces numériques que nous avons visité ont en commun de donner **accès à une offre documentaire** dans leurs locaux, généralement isolés du reste de la bibliothèque. Les ordinateurs coexistent avec des rayonnages de livres qui peuvent être empruntés. Ainsi R. Chauvet, de l'ECM de la MLIS de Villeurbanne, nous explique qu'en 2010, sa structure a récupéré le fonds informatique du service adulte et qu'un espace de lecture a été aménagé. Cet éclatement des collections ne va pas sans poser des problèmes de lisibilité pour le public, mais en contrepartie, il peut permettre à des amateurs d'informatique de découvrir l'espace numérique et, peut-être, d'en devenir des usagers réguliers. Généralement, l'offre documentaire des espaces numériques est axée sur des ouvrages pratiques, des manuels d'utilisation et des logiciels d'apprentissage. En d'autres termes, l'accent est mis sur l'autoformation à des outils de création numérique, que ce soit par des livres ou du multimédia. Néanmoins, en gérant un budget d'acquisition propre, le responsable de l'espace numérique peut mieux contrôler la politique documentaire en lien avec la création numérique et aller plus loin. Pour revenir à l'exemple de la MLIS, le choix a été fait de renforcer la partie théorique de la documentation, à côté des ouvrages pratiques. Ainsi sont venus s'ajouter des essais scientifiques sur l'usage du numérique dans la société ou des revues sur l'actualité de l'art numérique (*MCD, Computer arts...*). Pour R. Chauvet, ce choix se justifie parce qu'on se trouve dans une bibliothèque : au-delà de la pratique pure, il faut favoriser la réflexion et la sensibilisation à de nouvelles formes de la création en mettant en place un ensemble documentaire cohérent où les animations et ateliers sont aussi un moyen d'amener à la découverte de toute une culture numérique. La dimension « centre de ressources » constitue ici la valeur ajoutée de la bibliothèque par rapport à d'autres lieux de création numérique. En outre, pratique amateur et réflexion sur l'art numérique sont selon lui indissociables : pratiquer peut amener les amateurs à apprécier des formes d'art qui leur paraîtraient hermétiques de prime abord, de même que suivre l'évolution de la culture numérique conduit à vouloir en devenir un acteur, à son échelle.

A nos yeux également, l'attitude documentaire face à la création numérique et la culture numérique en général est la plus logique pour une bibliothèque et ne doit pas être ignorée, même par des bibliothèques qui ne font pas de la création numérique leur priorité. Il est bon de rappeler que la culture numérique a aussi son histoire, son dynamisme, ses courants contradictoires, son économie, ses idéologies.

En plus de l'offre documentaire, il est également possible de **mettre en contact le public avec des créateurs professionnels** invités. Outre le fait que ce type d'activités est désormais courant dans les bibliothèques, tout domaine de la création confondu, elles constituent un accompagnement idéal aux ouvrages sur l'art numérique potentiellement acquis. L'expérience des bibliothèques en matière d'animation culturelle offre plusieurs variantes, chacune obéissant à une logique propre, s'adressant à un public aux attentes

précises : la conférence magistrale, l'exposition, la résidence d'artiste, l'atelier de création en petit groupe. Nous évoquerons plus en détail cette dernière modalité par la suite, mais il va de soi qu'elles peuvent se combiner : un artiste en résidence vient faire un cycle de conférences et termine sa résidence par une exposition in situ des oeuvres produites. A la médiathèque de Blanquefort (banlieue de Bordeaux), en partenariat avec l'association Medias-cité, les artistes Julien Clauss et Lynn Pook ont mis en place l'installation *Pause* : un ensemble de hamacs à travers lesquels du son et des vibrations sont diffusés dans le corps des personnes qui y prennent place<sup>76</sup>, par un système audio-tactile. Cette installation prend place dans un ensemble de manifestations de la médiathèque autour de la sieste. En outre, il est fréquent que les oeuvres numériques possèdent une forte composante d'interaction avec le public, ce qui permet de dépasser la simple « exposition ».

Quant à intégrer des artistes à des ateliers de création amateur, il est nécessaire de réfléchir pertinemment au choix de l'artiste. Mobiliser des créateurs locaux peut être un choix judicieux : il existe sur un territoire de nombreux collectifs d'artistes qui proposent des prestations pouvant s'intégrer dans un atelier de création numérique. A Tourcoing, V. Van Impe a sollicité à trois reprises un collectif d'artistes de la région lilloise, « Métalu à chahuter »<sup>77</sup>, pour l'animation d'ateliers numériques.

Certains artistes acceptent plus que d'autres de prendre en charge un public d'amateurs, et la rencontre entre les deux donne lieu à des résultats extrêmement variés. Il en est aussi qui intègrent volontiers le public dans leur pratique de création. Dans le domaine de l'art numérique, citons Antoine Denize, Nicolas Clauss, Carol-Ann Braun<sup>78</sup>, trois créateurs dont la démarche, tournée vers la question de l'interactivité et de la participation du public à l'oeuvre, est davantage susceptible de donner lieu à des ateliers vivants. Le cas particulier d'Antoine Denize est intéressant<sup>79</sup>. Il est à l'initiative de nombreux ateliers artistiques à destination des amateurs et a monté plusieurs projets avec des bibliothèques. Une partie de son vaste projet *Bouchabouch*, sur l'évolution de la langue dans les banlieues, a été réalisée à la bibliothèque Alexandre Jardin d'Asnières en avril 2010<sup>80</sup>. En 2009, à l'occasion du trentième anniversaire de la médiathèque de Roubaix, il crée avec son association « C'est trop beau » un site internet dédié avec lequel les visiteurs sont invités à interagir<sup>81</sup>. Tout comme François Bon dans le domaine de l'écriture, Antoine Denize est un artiste dont l'oeuvre s'attaque à la question de la création amateur en exploitant largement les outils numériques comme outil de création et de diffusion. Au-delà de son cas particulier, les événements qu'il propose sont de bons exemples d'interaction à trois entre artiste/bibliothèque/amateur, pour des projets de création de plus grande ampleur.

Enfin, un autre service peut faire de la bibliothèque un lieu d'accès à la création numérique : **la mise à disposition d'outils numériques**, qu'il s'agisse de matériels informatiques ou de logiciels. Selon cette logique, la bibliothèque offre au public l'accès à des outils souvent coûteux ou trop puissants pour des ordinateurs domestiques et permet à ses usagers de créer librement sur place (de la même manière que certaines bibliothèques mettent à disposition des instruments de musique ou des studios de répétition). Néanmoins, l'enquête que nous avons menée nous pousse à être plus réservé

<sup>76</sup>Pour voir l'oeuvre : <http://www.bipolar-production.com/pause/>.

<sup>77</sup>Le site internet de l'association : <http://www.metaluachahuter.com/>.

<sup>78</sup>Pour voir leur travail : Antoine Denize (<http://a.denize.free.fr/mezig/page-multimedia.html>), Nicolas Clauss (<http://www.nicolasclauss.com/>), Carol-Ann Braun ([http://inner-media.org/carol\\_fr.htm](http://inner-media.org/carol_fr.htm)).

<sup>79</sup>Antoine Denize est notamment connu pour le Cd-Rom *Machine à écrire*, sorti en 1992, qui invitait l'utilisateur à générer ses propres créations langagières.

<sup>80</sup>Le résultat du projet Bouchabouch d'Antoine Denize est visible à cette adresse : [http://bouchabouch.free.fr/MEDIAS/Etirer\\_la\\_langue.html](http://bouchabouch.free.fr/MEDIAS/Etirer_la_langue.html)

<sup>81</sup>Site internet pour l'anniversaire des médiathèques de Roubaix : <http://anniversaire.mediathequederoubaix.fr/>.

sur ce type d'activité qui n'est pas inutile, loin s'en faut, mais qui doit être pensé en fonction de la population desservie et de l'accès qu'a cette population aux technologies informatiques. Dans la réalité, deux problèmes se posent. Tout d'abord, l'achat de licences d'utilisation est parfois difficile, généralement soumis à des règles d'usages des systèmes informatiques à l'échelle de la municipalité sur lesquelles la bibliothèque n'a pas la main. Ces licences coûtent cher et, juridiquement, les limites de leur utilisation par le public sont souvent floues, comme pour beaucoup d'acquisitions numériques. Si l'utilisateur ne peut emprunter le logiciel pour l'installer sur son propre ordinateur et se trouve obligé de venir sur place, l'intérêt se trouve limité. Surtout, le développement de logiciels libres de création numérique, que tout un chacun peut avoir, tend à rendre inutile l'équipement en bibliothèque. En revanche, une population plus pauvre pourra être plus demandeuse. Enfin, l'acquisition d'un matériel plus professionnel se ferait plutôt à destination d'un public identifié et habitué d'amateurs qui ont dépassé le stade de l'apprentissage et ont des besoins précis.

Nous concevons ici le choix de l'accès à un savoir davantage comme une première étape que comme une politique complète en faveur de la création numérique amateur. Il est évident que la plupart des bibliothèques possèdent dans leur collection des ouvrages sur les logiciels de création, voire sur l'art numérique. Pragmatiquement, c'est, parmi nos différentes propositions, celle qui s'intègre le mieux aux missions traditionnelles de la bibliothèque dans le cas où existeraient des résistances face à l'introduction de la « culture numérique ». Les bibliothèques ont toujours prêté des livres et invité des artistes, il n'y a rien là de très révolutionnaire.

En revanche, ces services peuvent être pensés comme une passerelle vers la création elle-même : c'est en ce sens que nous les intégrons ici. La plupart des responsables d'espaces numériques nous ont présenté leur offre documentaire ou la présence d'artistes non comme une fin en soi mais comme un choix complémentaire utile, parfois comme un socle nécessaire qui affirme aux yeux du public la dimension artistique que peut posséder la création numérique, au-delà du simple passe-temps. On invite un artiste pour qu'il prenne en charge un atelier ; on suggère des lectures sur l'art numérique aux habitués de l'espace... C'est aussi, d'une certaine façon, un moyen de concilier deux visions de l'accès à la culture dans les bibliothèques : comme divertissement et comme éducation.

### **2.2.2. : Mission 2 : accompagner apprentissage et pratique**

Lorsqu'une bibliothèque entreprend de mener une action en faveur de la création numérique amateur, la traduction la plus courante est l'accompagnement à l'apprentissage. En effet, les pratiques amateurs se caractérisent par une forte autodidactie ; par définition activités de loisir, non-professionnalisées, elles n'exigent pas l'effort constant d'une formation. Dans ce créneau viennent se positionner les bibliothèques en proposant à l'utilisateur, généralement sous la forme d'ateliers, ce que nous avons choisi d'appeler un « accompagnement » à l'apprentissage au sens où il ne s'agit pas de formations suivies à proprement parler mais davantage d'une manière de mettre le pied à l'étrier, de se motiver en groupe avant de se lancer dans une pratique de création amateur personnelle. Pour cette raison, la bibliothèque ne remplace pas véritablement les écoles d'art ou autres centres de formation : elle se situe comme un complément à l'autodidactie.

Si le choix des ateliers est le plus courant, il n'est pas sans poser problème vis-à-vis des missions de la bibliothèque. Certains se demanderont si la bibliothèque peut être le lieu

où l'on apprend à créer voire où l'on crée. Les ateliers de création en bibliothèque sont des services encore trop récents pour ne pas interroger la fonction effective de l'institution mais notre conviction est que, dans la logique de bibliothèques à la recherche d'un élargissement de leurs pratiques et de leurs usages, l'atelier de création a sa place à côté d'activités plus traditionnelles telles que les expositions ou l'heure du conte. De la mission 1 à la mission 2 (telles que nous les avons nommées), le passage peut sembler périlleux entre un accès au savoir « passif » (la bibliothèque fournit les outils pour apprendre à créer) et un accès au savoir « actif » (la bibliothèque devient elle-même l'outil pour apprendre à créer). Il s'inscrit aussi dans de nouvelles attitudes adoptées par les bibliothèques à l'égard de leur public, cette « médiation culturelle » où des liens nouveaux se tissent entre les bibliothécaires et leurs usagers. L'apparition d'ateliers de création est un des témoignages de l'évolution radicale de la bibliothèque dans ces vingt dernières années, au-delà des missions premières de conservation et d'accès. Quoi qu'il en soit, le format de l'atelier reste, à l'heure actuelle, l'activité la plus prisée pour promouvoir la création numérique amateur.

Les espaces numériques que nous avons visités proposent généralement des ateliers que nous diviserons en deux catégories : **les ateliers d'initiation** et **les ateliers de création**. Dans l'atelier d'initiation, la bibliothèque apprend aux participants à se servir d'outils de création sans pour autant que cela débouche sur une oeuvre, qui n'intervient ici que dans l'intimité du créateur amateur. L'atelier de création correspond à un tout autre état d'esprit : il doit nécessairement déboucher sur une création et, s'il peut y avoir initiation aux outils au début de l'atelier, l'objectif véritable est de pratiquer en groupe en fonction de consignes plus ou moins larges définies par la bibliothèque.

L'autre différence majeure entre les deux types d'ateliers tient à l'ambition artistique affichée. Un atelier d'initiation est modestement technique : il ne prétend pas inculquer ni même mobiliser des connaissances esthétiques sur la narration, sur le choix des couleurs, sur les cadrages... Au contraire, l'atelier de création, parce qu'il aboutit à une oeuvre, mettra l'accent sur des jugements de goûts et de valeurs artistiques, certes à l'échelle réduite qui est celle de la pratique amateur.

Le passage de l'un à l'autre est une étape supplémentaire dans l'accompagnement de la pratique d'un art. Mais il n'est pas forcément une fin en soi : certains praticiens amateurs préféreront créer de façon autonome, au sein de leur propre association, plutôt que d'être dirigés dans leurs choix par un animateur de la bibliothèque. Tout dépend du contexte local et de la structuration des communautés d'amateurs.

Arrêtons-nous à présent sur plusieurs exemples. Les ateliers des médiathèques de Romans-sur-Isère illustrent bien le choix d'en rester à l'initiation, choix qui est celui de la majorité des établissements. Pour l'année 2010-2011, l'espace multimédia a proposé quatre ateliers de création « multimédia », à chaque fois en six séances : « je débute la vidéo numérique », « je débute la photographie numérique », « je débute la création graphique », « je progresse en photo numérique »<sup>82</sup>. Bien que le titre ne le précise pas, les trois premiers ateliers correspondent en réalité à l'apprentissage d'un logiciel, respectivement : Windows Movie Maker, Picasa, Gimp ; ils se présentent avant tout comme des ateliers d'initiation pour des débutants. La bibliothèque se positionne ici en début de parcours de l'amateur, comme une amorce. Le quatrième atelier se veut plus poussé et, dans sa présentation, suppose déjà l'acquisition de connaissances esthétiques, telles que la « composition » ou des « procédés de retouche avancée ». Tous quatre sont

---

<sup>82</sup>Nous tirons ces intitulés de l'adresse suivante, consultée le 13 novembre 2011 : <http://www.mediatheques.pays-romans.org/espaces/ateliers.php>.

là pour présenter aux usagers des logiciels qu'ils peuvent réutiliser chez eux (d'où le choix de logiciels libres ou relevant du matériel le plus courant, Microsoft). Ces ateliers de création sont indissociables d'autres ateliers numériques proposés par la bibliothèque tels que « Je crée mon espace netvibes » ou « Je fais de la généalogie » : ils obéissent à un même mouvement d'initiation à l'informatique, ici sur son versant créatif.

Le paysage des ateliers d'initiation est marqué par une constante : l'importance de la photographie numérique. A Romans-sur-Isère, nous voyons que celle-ci fait l'objet de deux ateliers. Dans certaines bibliothèques où les ateliers sont peu nombreux, la photographie numérique est présente. On peut relier ce phénomène au constat d'O. Donnat d'un développement de la photographie amateur et d'un transfert réussi de l'argentique au numérique. L'activité est porteuse et, parmi les exemples que nous verrons, celle qui peut attirer un public varié.

Le choix de la MLIS de Villeurbanne, tout comme celui des bibliothèques du réseau de Plaine Commune et de Tourcoing, est tout autre. En plus d'ateliers d'initiation divers (« bureautique », « photo et image numérique », « vidéo et diaporama »), l'espace multimédia propose des ateliers de création<sup>83</sup>. Ce choix correspond à plusieurs cas de figures : tantôt au profil du personnel de l'espace multimédia (à la MLIS, l'un des deux membres a une formation aux Beaux-Arts et une pratique de création personnelle), tantôt à l'historique du lieu (l'espace multimédia de Tourcoing est un ancien ECM, donc historiquement orienté vers la création), tantôt à un volontarisme local (sur le réseau de Plaine Commune). Ces ateliers de création sont souvent encadrés par des créateurs professionnels. Là où l'atelier d'initiation est conçu comme un rendez-vous régulier, l'atelier de création est ponctuel et événementiel, même s'il peut se découper en plusieurs séances. C'est une opération localisée menée par la bibliothèque, parfois à l'occasion d'un événement extérieur (festival, exposition...) et qui ne se répète pas d'année en année, ou du moins pas sur les mêmes thèmes. Ainsi, en avril 2009, à l'occasion de la fête du livre jeunesse de Villeurbanne, un atelier de création en *stop motion*<sup>84</sup> a été proposé à un groupe d'enfants, sur la base de planches de deux illustrateurs ayant donné leur accord. Renaud Chauvet nous a présenté cet atelier en insistant sur la création narrative et la réappropriation d'un univers graphique au moyen de techniques numériques extrêmement variées (photographies, animation, dessin...). Dans ces ateliers qui aboutissent à des oeuvres pleines et entières, l'usage de l'outil numérique et la « conversion » de l'utilisateur en praticien amateur n'est pas une fin en soi. Ce qui prime est de sensibiliser le public à l'art et de laisser s'exprimer son imagination le temps d'un atelier.

Dans les faits, la distinction entre ateliers d'initiation et ateliers de création peut obéir à d'autres contraintes. L'âge du public visé peut être un facteur déterminant, comme nous l'avons perçu avec la démarche d'Eveline Kerouanton de l'espace numérique des médiathèques de Brest. Jusqu'à présent, elle a choisi de privilégier les ateliers de création pour les enfants, tandis que les ateliers d'initiation sont plutôt destinés aux adultes. L'idée que le jeune public serait plus réceptif à l'expression artistique revient souvent dans les discours et dans les actions des responsables d'espace numérique.

<sup>83</sup>Sur le site Internet (<http://mediatheques.villeurbanne.fr/sujet/actualites/rendez-vous/ordis-cie/>, consulté le 13 novembre 2011), les deux sont distingués par les termes « d'ateliers de formation » pour le premier et « d'ateliers culturels et de création multimédia ».

<sup>84</sup>Le *stop motion* est un type d'animation en image par image où l'on additionne une suite de scènes fixes, par opposition à l'animation en *go motion* où les sujets peuvent bouger pendant la prise de vue. Le *stop motion* est notamment utilisé pour produire un effet saccadé lors de la projection.

A travers les quelques exemples abordés, nous voyons que l'accompagnement à la création peut être envisagé selon des modalités et des degrés extrêmement variés en fonction du public visé, des contraintes propres au territoire, des événements qui font l'actualité locale. Ces derniers sont souvent le déclencheur d'activités ponctuelles : festivals, fêtes, expositions, sont autant de moments où la création est mise en avant.

### **2.2.3. : Mission 3 : valoriser les oeuvres amateurs**

Les deux voies décrites précédemment concernent surtout l'accompagnement à la production d'oeuvres numériques par les usagers de la bibliothèque. Ce sont les interprétations communément admises d'un service de promotion de la création numérique amateur : la bibliothèque propose au public qu'elle dessert de découvrir et de s'intéresser à de nouvelles formes de création ; elle participe à la transmission d'un savoir, d'une « expertise quotidienne ».

Nous souhaitons à présent creuser une troisième interprétation qui met en avant une autre mission traditionnelle de la bibliothèque : non plus celle de diffusion d'un savoir, mais celle de valorisation et de conservation de contenus et d'oeuvres. Jusqu'à présent, les bibliothèques acquièrent des oeuvres professionnelles publiées. Dans quelle mesure peut-on imaginer que la bibliothèque se mette au service d'une communauté d'amateurs pour diffuser leur production ?

Cette importance donnée aux productions amateurs n'est pas une idée neuve. La dynamique de la publication numérique en ligne lui a déjà donné une ampleur que les bibliothèques ont su saisir idéalement en invitant leurs usagers à être eux aussi producteurs de contenus, tandis que la bibliothèque s'affirme comme un éditeur, une instance de validation des contenus. A titre d'exemple ayant prouvé son efficacité, on peut citer le Wiki-Brest, géré depuis 2006 par la municipalité de Brest<sup>85</sup>. Sur le principe du « Wiki », encyclopédie collaborative, il permet aux habitants de construire eux-mêmes la mémoire de leur ville sur Internet en écrivant des articles et en publiant des photographies.

Suivant cette logique de participation du public à la production de contenus diffusés par la bibliothèque, nous avons conçu deux scénarios qui recouvrent en partie des pratiques déjà présentes de façon ponctuelle. Comment la bibliothèque peut-elle valoriser les oeuvres produites par son public ? Quelle est l'expertise qu'elle peut apporter à des communautés de créateurs amateurs ?

### **Valoriser les créations des usagers**

En examinant la manière dont les espaces numériques diffusent les oeuvres créées par les usagers lors des ateliers de création évoqués plus haut, on observe que la valorisation à court terme est traitée de la même manière et avec les mêmes procédés qu'une oeuvre professionnelle, mais que la valorisation sur le long terme n'est que partiellement pensée.

A différentes échelles, la plupart des projets que nous avons pu voir lors de notre enquête intègrent la question de leur diffusion. Il est à chaque fois admis que l'oeuvre numérique créée lors d'un atelier de création est destinée à être diffusée publiquement, soit en ligne, soit physiquement. Les stratégies de diffusion sont variées et s'adaptent à la nature des oeuvres. E. Kerouanton, de Brest, préfère parfois conserver une trace papier lorsque cela s'y prête. Lors d'un atelier qui s'est tenu entre des élèves brestois et le

<sup>85</sup>Le wikibrest se trouve à cette adresse : <http://www.wiki-brest.net/index.php/Accueil>.

dessinateur pour enfants Fanch Ar Ruz, *Une aventure extraordinaire*, l'oeuvre produite par les enfants à partir de l'album *Gwion le premier pingouin du monde* a été diffusée à la fois en ligne, via Calameo<sup>86</sup> et imprimée pour qu'il y ait un rendu matériel. Plus subtile était la modalité de diffusion de l'oeuvre produite lors de l'atelier *Planètes Tourcoing* au pôle multimédia de Tourcoing. L'oeuvre elle-même consistait en une machine similaire à une borne d'arcade où le public pouvait naviguer d'une « planète » à l'autre, chaque planète contenant des oeuvres numériques produites par des collégiens lors d'ateliers. La machine *Planètes Tourcoing* devenait alors la concrétisation matérielle d'une oeuvre numérique collective et en même temps son propre outil de diffusion. Elle a été exposée dans la médiathèque, notamment dans le cadre d'une plus vaste exposition sur la ville et l'urbanisme. L'oeuvre collective de *Planètes Tourcoing* a ainsi bénéficié d'une valorisation immédiate à l'égal d'une oeuvre professionnelle, valorisation qui était intégrée dès le départ du projet.

La valorisation peut en effet s'envisager selon une logique événementielle susceptible de donner du dynamisme et du recul à des projets collectifs. Il est fréquent que les oeuvres créées soient exposées dans les locaux de la bibliothèque, donnent lieu à un vernissage ou à une rencontre qui offre l'avantage de communiquer auprès des lecteurs non-usagers de l'espace multimédia sur le travail qui y est réalisé, ou même de présenter aux élus les fruits du travail de l'espace numérique de la bibliothèque dont ils ont la tutelle.

Dans le cas d'une publication en ligne, l'alternative qui s'offre aux responsables d'espaces multimédia se situe entre soit la diffusion sur le site de la bibliothèque, soit la réalisation d'un site ou d'un blog dédié, soit le recours à des sites d'hébergement tels que Dailymotion et Vimeo pour la vidéo, Calameo pour les productions texte/image, Picasa et Flickr pour la photographie, cette dernière solution étant la moins onéreuse. L'avantage de ce type d'outils est de soutenir l'hébergement des oeuvres et d'assurer la publication, au moins par un lien pérenne et unique. Beaucoup de ces hébergeurs donnent les moyens d'insérer ensuite l'oeuvre sur le site de la bibliothèque (ou n'importe quel autre site). Certains proposent en plus un service d'identification par profil qui rassemble en un même espace toutes les productions d'un même contributeur, en l'occurrence la bibliothèque. Les bibliothèques de Brest disposent ainsi de leur page Dailymotion qui rassemble les vidéos produites par les services. On notera toutefois que rien ne permet d'identifier clairement la production du service multimédia, en l'occurrence, d'autres types de vidéos (concerts, lectures, etc.)<sup>87</sup>.

## Expertise de la bibliothèque

Il ne s'agit toutefois là que d'une valorisation à court terme. Les oeuvres créées lors des ateliers n'intègrent pas réellement les collections de la bibliothèque : elles demeurent des objets liés à un événement ponctuel, pas forcément destinés à lui survivre. Si la diffusion en ligne permet de pallier en partie ce problème au sens où il reste toujours une trace de l'oeuvre sur le Web, cette solution n'est pas entièrement satisfaisante et nous souhaitons aller plus loin en posant la question : quelle expertise la bibliothèque peut-elle apporter à des oeuvres amateurs en terme de valorisation et de conservation ? Répondre à cette question amplifie le rayon d'action de la bibliothèque : elle ne s'adresserait plus seulement à ses seuls usagers qui fréquentent les ateliers de création, mais à tout créateur numérique amateur.

<sup>86</sup>L'interface de lecture Calameo a ensuite été insérée dans le site Internet de l'espace multimédia : <http://ecm.bibli-brest.infini.fr/?q=content/livre-r%C3%A9alis%C3%A9-avec-la-classe-de-cm1-cm2-de-l%C3%A9cole-sanquer-%C3%A0-brest>.

<sup>87</sup>La vidéo de la rencontre avec Fanch Ar Ruz est visible à cette adresse : [http://www.dailymotion.com/video/xkbn0y\\_fanch-ar-ruz-et-les-eleves-de-sanquer-a-brest\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xkbn0y_fanch-ar-ruz-et-les-eleves-de-sanquer-a-brest_creation).

Le fait qu'il s'agisse d'oeuvres numériques joue en faveur de cette expertise de la bibliothèque. Les oeuvres numériques sont des objets complexes dont la conservation peut poser problème pour des raisons techniques, et dont la diffusion sur Internet n'est pas si évidente dans la mesure où les oeuvres risquent de se retrouver noyées dans le flux d'informations. L'expertise de la bibliothèque peut être requise sur trois domaines précis qui touchent à la valorisation d'oeuvres sur le long terme :

1. **Les aspects juridiques** sont souvent peu maîtrisés par les usagers et la bibliothèque a aussi pour tâche d'enseigner à son public les évolutions complexes du droit d'auteur dans le contexte numérique. C'est là à la fois une mission d'information des usagers et d'action directe sur les créations sur lesquelles la bibliothèque a la main. Dans le cas des ateliers, le choix le plus courant est celui des licences *copyleft* telles que Creative Commons<sup>88</sup>, bien accueillies dans le monde des bibliothèques pour leur souplesse d'utilisation et leur idéal de diffusion maximum des oeuvres. De plus en plus de bibliothèques déposent leur production en Creative Commons ; inciter les usagers à en faire autant tend à donner une cohérence aux missions de diffusion de la bibliothèque en tant que service public et gestionnaire d'un « bien commun ». Dans un article de son blog S.I.Lex, Lionel Maurel, défenseur de l'usage des licences libres en bibliothèque, suggère volontiers que cet usage, à l'heure des initiatives de médiation 2.0, ne peut se limiter aux seuls contenus produits par la bibliothèque :

« Il me semble que le développement des projets 2.0 en bibliothèque ne peut qu'accélérer l'appropriation de ces outils juridiques par la profession. La part que peuvent prendre les bibliothèques dans ce mouvement, au niveau d'un territoire ou de communautés en ligne, est d'ailleurs loin d'être négligeable. Nos établissements peuvent bien sûr produire directement des contenus libres qui deviendront des biens communs, mais aussi signaler et agréger des contenus produits par d'autres ou inciter les créateurs à déposer leurs contributions dans des sortes d' »archives ouvertes de la création » qu'ils pourraient mettre en place... »<sup>89</sup>

Il imagine le travail d'expertise juridique de la bibliothèque à l'échelle d'une communauté entière, comme un moyen de mettre en bien commun un patrimoine local dès sa création par des licences libres.

2. **La visibilité en ligne** est un enjeu tout aussi important. Si de nombreux hébergeurs de contenus existent, la bibliothèque peut aussi se poser en alternative et faire valoir l'intérêt de la profession pour les questions d'indexation de contenus à l'échelle du Web. La maîtrise que nous avons des métadonnées (les données informatives sur les oeuvres : auteur, date, mais aussi format de diffusion et droits d'accès) n'est pas à négliger dans un réseau Internet de plus en plus dense. La bibliothèque dispose ici de trois atouts qu'elle pourrait mettre à la disposition des créateurs amateurs : des catalogues normalisés et interrogeables pour localiser les oeuvres ; des bibliothèques numériques qui tendent à devenir des points d'accès unique vers l'ensemble des ressources et services numériques de la bibliothèque ; une évolution notable des métadonnées de nos bibliothèques vers le Web sémantique. Ce dernier point est sans doute le plus crucial. En faisant évoluer nos contenus vers des formats standardisés interrogés non plus selon un principe de mots-clés mais selon un principe de concepts mis en relation les uns avec les autres, nous les

<sup>88</sup>Le principe du *copyleft*, popularisé dans le domaine informatique dès les années 1980, puis pour des créations autres dans les années 2000, est d'inverser le régime du *copyright* anglo-saxon. Selon ce dernier, les oeuvres sont par défaut la propriété de leur auteur et la loi définit des exceptions ou des tolérances pour leur utilisation, commerciale ou non, par un tiers. Les oeuvres sous *copyleft* sont par défaut librement réutilisables, et la licence est simplement là pour définir des exceptions et des conditions à cette réutilisation. Pour plus d'informations : <http://fr.creativecommons.org/>.

<sup>89</sup>MAUREL (Lionel), « Le pays de Brest, territoire des biens communs », blog S.I.Lex, 20 avril 2009, [en ligne], url : <http://scinfolex.wordpress.com/2009/04/20/pays-de-brest-territoire-du-libre-a-propos-des-conditions-de-possibilite-juridique-du-web-20/>.

rendons plus visibles sur un Web en pleine évolution. Un service que pourrait apprécier des créateurs amateurs.

D'autre part, de nombreuses bibliothèques mettent en place des bibliothèques numériques accessibles en ligne, en particulier pour diffuser leurs collections numérisées. Ces vastes réservoirs de documents numériques, qui tendent parfois à la mutualisation à l'échelle d'une région ou d'un département, pourraient être des lieux de diffusion d'oeuvres amateurs.

**3. La conservation pérenne** du numérique en est encore à ses balbutiements dans les bibliothèques et on ne sait combien de temps un fichier numérique peut survivre. Mais les notions d'interopérabilité entre systèmes ou encore la norme OAIS<sup>90</sup> sont des signes encourageants qui font des bibliothèques (et des centres d'archives pour les données administratives) des lieux privilégiés oeuvrant pour la conservation pérenne de documents numériques.

La bibliothèque retrouve ses missions fondamentales : gérer des contenus, les rendre accessibles par un travail d'identification pointu et assurer leur préservation dans le temps. Seulement met-elle cette mission au service de créateurs amateurs. Certes, une telle orientation de la bibliothèque n'est pas sans poser problème et nous sommes conscient des nombreuses questions que peut soulever une opération. Quels moyens attribuer à ce type de service ? Doit-il constituer un service distinct ou s'intégrer au traitement quotidien des documents numériques ? Dans quelle mesure doit-on faire une sélection, à la manière du processus courant d'acquisition ? Doit-on d'ailleurs conserver tout et n'importe quoi ? A quel public de créateur amateur doit-on s'adresser ? Toutes ces questions peuvent se poser pour définir un véritable projet cohérent qui peut ne concerner qu'un type de productions ou qu'une communauté de créateurs amateurs définie. Par nature, ces oeuvres amateurs ne sont pas destinées à une diffusion professionnelle de grande ampleur.

Peut-être est-ce au niveau local que des projets de conservation des oeuvres numériques amateurs peuvent être envisagés comme un service à la communauté desservie. En effet, l'une des missions premières des bibliothèques est la valorisation d'un patrimoine local, produit localement et retraçant l'histoire de la communauté. Pourquoi ne pas imaginer que les bibliothèques, à côté de leur rôle de conservation d'oeuvres professionnelles, s'affirment comme des institutions ancrées sur leur territoire, capables de conserver des oeuvres amateurs dont l'intérêt est peu évident à une échelle nationale, mais important dans les limites du territoire en question. Elles garderaient la mémoire numérique d'un territoire et la redistribueraient à ses usagers.

Le projet *Photographes en Rhône-Alpes* s'est construit sur cette idée de faire profiter aux usagers des possibilités de conservation et de diffusion de la bibliothèque<sup>91</sup>. Sur une page dédiée, liée au reste de la bibliothèque numérique de la bibliothèque municipale de Lyon (BmL), est présenté un ensemble de photographies de la région Rhône-Alpes. Les fonctionnalités de recherche ont été clairement pensées (par région, par collections, par période, par sujet, par albums thématiques) et sont présentées de façon ludique, intégrant notamment des fonctions de recherches plus pointues par affinement des réponses. N'importe quel usager peut contribuer au site en déposant ses photographies à la BmL, selon le principe d'une cession de droits non-exclusifs<sup>92</sup>. Ce qui nous semble tout à fait pertinent dans ce projet est la manière qu'il a de traiter sur un pied d'égalité trois

<sup>90</sup>Rappelons ici que la norme OAIS (Open Archive Information System) est la description d'un processus standardisé pour qui souhaite donner une préservation optimale à ses documents numériques. Elle est de plus en plus utilisée par les bibliothèques, en particulier dans le cadre des bibliothèques numériques.

<sup>91</sup>La page du projet « Photographes en Rhône-Alpes » : <http://collections.bm-lyon.fr/photo-rhone-alpes>.

sources : les fonds patrimoniaux et anciens propres à la bibliothèque, les photographies professionnelles et les photographies amateurs, toutes fédérées dans un même objectif : garder une trace des visages de la ville de Lyon et de sa région à travers le temps. Parce que structure ouverte, *Photographes en Rhône-Alpes* est un outil de promotion de la création photographique amateur.

Le projet *Photographes en Rhône-Alpes* se trouve à présent prolongé par le projet *Clichés 2 villes*, mené par la BmL et les archives municipales de Villeurbanne. L'idée est aussi celle d'un photoportail qui fédérerait les collections photographiques locales des deux villes, mais le site d'hébergement et de partage Flickr a été utilisé comme lieu d'échanges autour des photographies et du projet<sup>93</sup>. Le groupe Flickr « Clichés 2 villes » est une manière, pour les usagers, de se sentir moins contraints que dans le site institutionnel de la BmL, d'autant plus que les photographes amateurs qui disposent déjà d'un compte Flickr sont déjà familiarisés avec la diffusion publique d'images. Les projets sont aussi l'occasion d'organiser des ateliers de photographies numériques selon des modalités que nous avons déjà évoquées : lors de la fête des Lumières de décembre 2010, la photographe professionnelle Sandrine Vignes a accompagné un groupe d'amateurs dans un travail qui s'est prolongé jusqu'à la retouche des images et la conception d'albums photos<sup>94</sup>.

Même s'ils ne concernent pas uniquement la photographie amateur, les projets *Photographes en Rhône-Alpes* et *Clichés 2 villes* nous semblent être d'intéressants modèles pour un projet de valorisation et de diffusion d'oeuvres amateur, qu'elles soient produites ou non dans le cadre d'ateliers de l'espace multimédia. En terme de diffusion, ils combinent les avantages d'un site dédié et d'un hébergeur, et proposent une véritable démarche locale, plus facile à valoriser pour le public d'une bibliothèque municipale.

Nous avons décrit ici une démarche en faveur de la création numérique pas à pas, mission par mission. Il est évident que ces trois missions peuvent se combiner, et la production d'oeuvres numériques par les usagers peut être pensée de ses ressorts théoriques à sa diffusion systématisée.

Si les ateliers de création numérique commencent à se mettre en place et à devenir des services courants dans les bibliothèques municipales, il nous semble nécessaire de se poser au plus vite la question de la valorisation des oeuvres amateurs par la bibliothèque, qu'il s'agisse des oeuvres produites lors de ses ateliers ou ailleurs. Rien n'empêche que des créations numériques amateurs ne deviennent des collections à part entière, gérées par la bibliothèque mais possédées par l'ensemble de la communauté.

### 2.3. LE PUBLIC DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Quand on s'interroge sur l'identité du public auquel la bibliothèque peut proposer des contenus et des services autour de la création numérique amateur, il est une réponse qui revient souvent : c'est un public « différent », sous-entendu différent des usagers « traditionnels » de la bibliothèque. Les services présentés plus haut auraient alors pour fonction de faire venir à la bibliothèque des personnes qui n'en sont pas des habitués, tout comme la plupart des services numériques, panacée des baisses de fréquentation que subissent les établissements de lecture publique. Nous ne nions pas ce constat qui nous a

<sup>92</sup>Le titulaire des droits reste libre d'exploiter ses photographies comme il le souhaite, et la BmL ne peut en faire un usage commercial.

<sup>93</sup>La page flickr du groupe « Clichés 2 villes » : <http://www.flickr.com/groups/cliches2villes/>.

<sup>94</sup>On peut voir à cette adresse l'annonce passée sur Flickr par la BmL des ateliers photographiques avec Sandrine Vignes : <http://www.flickr.com/groups/cliches2villes/discuss/72157625208656497/>.

été rapporté par les acteurs du terrain lors de nos entretiens : la création numérique est un domaine propre à attirer une catégorie de la population qui ne serait pas venue par ailleurs. Mais il nous semble judicieux de le nuancer et d'approfondir la réflexion sur le public de la création numérique, ne serait-ce que parce qu'il serait contre-productif de ne la considérer que d'un point de vue utilitariste, comme un moyen de faire gonfler les statistiques de fréquentation. Monter un nouveau service, c'est aussi connaître et prévoir le public auquel on souhaite l'adresser, et connaître les usages auxquels on veut répondre, ou que l'on veut encourager. Une fois de plus, nous nous servons d'exemples tirés des entretiens pour nourrir notre démarche.

En effet, mieux qu'un « public différent », les ateliers de création numérique concernent un public diversifié ou, pour le dire autrement, sont un prétexte pour provoquer et profiter des usages nouveaux. Ainsi n'y a-t-il pas « un » public pour ce type de services. Ce qui diffère, ce n'est pas tant le public qui s'y déplace, mais la manière dont les bibliothécaires y appréhendent leur public. C'est en encourageant des usages nouveaux, autant que par des contenus nouveaux, que l'on peut intéresser une population plus vaste.

Le clivage qu'introduit la création numérique peut dans un premier temps s'envisager en terme « d'utilisateur/non-utilisateur » ; mais nous verrons que cette réflexion est stérile et que la véritable distinction en jeu est entre les « vrais » créateurs amateurs, qui pratiquent déjà l'activité régulièrement, et les créateurs ponctuels pour lesquels la bibliothèque est la seule occasion qui leur est donnée de se consacrer à une activité de création numérique. Le public des espaces de création numérique est potentiellement varié et imprévisible, même si deux constantes émergent : le public scolaire comme public privilégié et la captation des populations socialement défavorisées et d'origine immigrée. Dans les deux cas, c'est la fonction socio-éducative des bibliothèques qui est privilégiée dans le cadre d'une activité de loisir. Enfin, sur le long terme, les ateliers de création numérique, en tant que nouveau service, s'inscrivent dans la mouvance des réflexions sur la bibliothèque comme espaces de co-création et comme points d'ancrage d'une communauté d'utilisateurs. Nous examinerons les réalités et les difficultés de ces deux pistes de réflexion dans le cas de la création numérique.

### **2.3.1. Quel public pour les services de création numérique ?**

Il est faux de penser que les services de création numérique s'adresseraient exclusivement à des personnes peu coutumières des bibliothèques et, par conséquent, on ne peut fonder le service sur l'idée réductrice qu'il attirera un autre public. En réalité, il n'y a pas de réelle homogénéité du public intéressé par la création numérique. Nous en avons eu le témoignage à travers les publics des ateliers de création numérique, type de service qui, à l'heure actuelle, incarne le mieux notre sujet. Pour R. Chauvet de la MLIS, le profil (âge, catégorie socio-culturelle, etc.) des usagers qui participent aux ateliers est relativement imprévisible, et c'est aussi une des missions du responsable que de savoir gérer ces différences d'attitudes et d'attentes. Il nous a notamment décrit la diversité de public qu'avait attiré un atelier photo : pour la première session, des 20-40 ans peu habitués des bibliothèques, avant tout désireux de créer, et dans une seconde session des plus de cinquante ans, connaissant la bibliothèque et venus à l'atelier pour passer de la photographie argentique à la photographie numérique. Il n'est pas forcément certain qu'il soit nécessaire de cloisonner les profils : l'hétérogénéité peut aussi favoriser une certaine créativité, et rendre l'atelier plus dynamique.

Pour mieux envisager et appréhender la diversité de ce public, nous avons choisi de l'analyser non en fonction d'un quelconque profil mais en fonction de ses usages, usages de la culture, usages de la bibliothèque, usages de la création numérique amateur. Nous retiendrons tout d'abord l'opposition commune entre usagers de la bibliothèque et usagers de l'espace multimédia. Puis nous affinerons la réflexion pour penser le public de la création numérique dans sa diversité même, entre les créateurs déjà pratiquants et les créateurs ponctuels. Enfin, nous nous attarderons sur la fonction socio-éducative de la bibliothèque face à deux types de public particulier : les enfants et les populations immigrées.

## **Mythe et réalité d'un « autre » public**

Le public d'un service de création numérique, c'est avant tout celui auquel le responsable décide de s'adresser, en considérant des différences de culture et d'usages de la culture. On peut opposer un usage « traditionnel » du public des bibliothèques, basé sur le livre et la lecture, et un usage « nouveau », basé sur des loisirs audiovisuels et numériques. Mais déjà ces usages nouveaux ne sont pas si nouveaux et ont déjà largement pénétré les bibliothèques. Ensuite, imposer une lecture hiérarchique à ces usages, qui subordonnerait l'un, plus légitime, à l'autre n'est pas forcément dans l'intérêt de la bibliothèque ; au contraire, les passerelles peuvent se penser dans les deux sens, et une juste visibilité de l'espace multimédia peut attirer des usagers traditionnels vers une culture numérique qui n'est pas la leur, ouverture qu'il est tout aussi bon d'encourager. Même, la cohabitation est possible. Enfin, « l'autre public » n'est pas toujours celui que l'on croit. A la Courneuve, un atelier de création vidéo a été pensé à destination des retraités de la ville dans une bibliothèque avant tout fréquentée par des jeunes. Dans une autre médiathèque du réseau de Plaine Commune, à Stains, un atelier vidéo se voulait multi-générationnel : des collégiens allaient interroger des anciens sur leur souvenir de la vie locale avant de réaliser un montage vidéo à partir de ces images. Une fois de plus, et cela n'étonnera personne, nos entretiens ont laissé paraître que les situations étaient variables en fonction des lieux considérés. Ici tel responsable se réjouit que les habitués des ateliers multimédias deviennent des habitués du reste de la bibliothèque, là tel autre constate que le public est le même quels que soient les espaces.

Toutefois, la question se pose pragmatiquement en terme de droits d'inscription. Faut-il imposer aux usagers de l'espace numérique de s'inscrire à la bibliothèque, pour un service de prêt dont ils n'ont pas forcément l'usage ? Faut-il profiter de leur présence ponctuelle pour les inviter à s'inscrire et découvrir la bibliothèque ? Faut-il imaginer des droits d'inscription spécifiques à l'espace multimédia, ou une inscription globale, mais déclinée en fonction des services utilisés ? Nous laissons ici cette question en suspens, qui dépend en grande partie des politiques tarifaires de chaque établissement, tout en fournissant quelques exemples. A Romans-sur-Isère comme à Lyon, les ateliers numériques sont ouverts à tous et gratuits ; indépendamment de toute inscription à la bibliothèque, ils nécessitent une inscription spécifique à l'atelier. A Brest, l'utilisation de l'espace multimédia est ouvert soit aux inscrits à la bibliothèque, soit aux détenteurs de la carte « Web », carte municipale gratuite pour les points d'accès public à Internet. La solution de la gratuité et de la liberté d'inscription reste la plus courante.

Souvent, et pour des raisons de personnes en charge, l'espace multimédia est un lieu propice aux expérimentations pour imposer des usages différents de la bibliothèque. De plus en plus souvent, les espaces multimédia sont les premiers à s'intéresser à des

services de consultation ou de prêts de jeux vidéos, comme nous l'avons constaté à Villeurbanne, Brest, Lyon et sur le réseau de Plaine Commune.

Plus que de se positionner du point de vue du bibliothécaire, on peut se positionner du point de vue de l'utilisateur. Participer à un atelier de création numérique en bibliothèque, n'est-ce pas changer son regard sur cette profession et casser certains clichés trop souvent présents ? L'essentiel n'est pas tant de faire entrer un public différent dans la bibliothèque que de transformer l'usage et l'image de l'établissement, de l'affirmer non plus comme un espace irrémédiablement lié au livre, mais comme un lieu potentiel de l'épanouissement d'une culture numérique. Là se trouve l'enjeu véritable : modifier l'image de la bibliothèque aux yeux du public (et peut-être aussi aux yeux des bibliothécaires) amènera à cesser de considérer les usagers des espaces multimédia comme un public « différent » « à conquérir », mais au contraire comme un public normal, qui possède son intérêt propre pour se déplacer à la bibliothèque. Pourquoi vouloir à tout prix les faire venir dans d'autres services de la bibliothèque là où nous n'exigeons pas des usagers de services mieux implantés de venir aussi dans l'espace multimédia ?

### Créateurs confirmés et débutants

Il est plus intéressant de se pencher sur les clivages réels à l'oeuvre au sein des services de création numérique. Le premier est lié à l'accumulation de fonctions qui est bien souvent le lot des espaces multimédia, chargés de tous les services qui nécessitent un accès informatique : collections thématiques sur l'informatique, postes de consultation web, accès local aux ressources numériques, jeux vidéo, bureautique, aide à la recherche d'emploi en ligne... Des conflits d'intérêt peuvent naître de ces usages multiples qui obligent souvent les responsables de structure à bloquer des matinées pour les ateliers de création numérique, pour la simple raison que le nombre de postes est limité ou, variante spatiale, à bloquer des salles ou des postes selon les usages. Le clivage principal se situe entre un public qui vient pour l'accès et un public qui vient pour l'accompagnement. Ce clivage peut aussi concerner des créateurs amateurs, les uns venant pour emprunter des manuels et utiliser les logiciels de façon autonome, les autres venant pour participer en groupe aux ateliers. Plus que des questions de culture et d'habitude des bibliothèques, ce sont des questions d'usages préférentiels que l'on voit apparaître et qui peuvent orienter les choix autour de la création numérique.

Or, la distinction la plus utile à opérer est de considérer le triple public potentiel de la création numérique en bibliothèque en fonction de ses pratiques de la création numérique. On trouvera d'abord un public déjà engagé dans une pratique de création amateur et cherchant dans la bibliothèque un moyen de perfectionner ses connaissances ou éventuellement de les mettre à profit au sein d'un groupe ou de les diffuser plus largement. Puis, la bibliothèque peut intéresser des créateurs débutants qui profitent du service mis en place pour se lancer dans une nouvelle activité, sans forcément être certains de la poursuivre intensément par ailleurs. Enfin, il arrive que les ateliers de création numérique s'adressent à un public uniquement ponctuel qui ne s'est jamais intéressé avant à la création numérique et qui ne s'y intéressera pas nécessairement par la suite. Il n'en est pas moins légitime.

Le public le plus facile à cibler est certainement celui des **créateurs investis**. Souvent regroupé au sein d'associations, ou du moins susceptible d'entraîner d'autres personnes à

sa suite, il réagira positivement à un service autour de la création numérique amateur dans sa bibliothèque. Ainsi peut-on rappeler l'observation d'O. Donnat :

« En règle générale, les amateurs, quelle que soit l'activité qu'ils pratiquent, ont tendance à fréquenter les équipements culturels plus que la moyenne. »<sup>95</sup>

En outre, les amateurs sont un public plutôt jeune et amateur de culture, définition qui est aussi celle du public des bibliothèques<sup>96</sup>. Même s'il ne s'agit là que de tendances générales, les créateurs investis ne seront pas le public le plus difficile à attirer. Pour des raisons éventuellement socio-culturelles, leur pratique de la culture les conduirait plutôt à venir en bibliothèque. Toutefois, il faut prendre en compte leurs connaissances et leurs exigences plus élevées. Il faut aussi savoir distinguer les degrés d'investissement dans leur hobby-passion<sup>97</sup>. Peut-être viendront-ils aussi pour emprunter des ouvrages ou pour rencontrer des artistes plutôt que pour pratiquer comme ils le font déjà chez eux. Peut-être faut-il aussi les contacter pour accueillir leurs oeuvres comme une collection à part entière de la bibliothèque, leur proposer des services qui vont au-delà de l'initiation.

La différence de niveau est un facteur à gérer lors des ateliers en groupe, et une grande partie du public sera **un public de débutants ou de quasi-débutants**. L'intitulé des ateliers est ici essentiel quand il s'agit d'ateliers d'initiation, souvent classés par niveaux comme dans les espaces numériques de Lyon « je découvre » / « je débute » / « je progresse ». Cette démarche est intéressante parce qu'elle est pensée par type d'usages, et non par type de public : une simple découverte sans investissement sur le long terme, un apprentissage des bases, ou une recherche d'approfondissement (en considérant bien que le public de « je progresse » n'est pas forcément composé des débutants de l'année précédente !). Le public des débutants est souvent le public privilégié pour les ateliers de création numérique dans la mesure où il combine une réelle volonté de s'investir et des exigences encore limitées et clairement définies. Il demande toutefois une certaine forme de pédagogie. Il s'agit là d'un usage fortement opportuniste de la bibliothèque (dans le bon sens du terme) qui devient l'occasion de se lancer dans une pratique de création numérique pas forcément évidente au départ. Pour cette raison, on aurait tort de penser que le public des ateliers de création numérique est uniquement composé d'amateurs éclairés déjà fondus de culture numérique ; il peut aussi s'agir de débutants qui viennent par goût esthétique plus que technique, et parce qu'ils ont eu connaissance des ateliers.

Enfin, il ne faut pas oublier un certain nombre **d'usagers ponctuels** qui ne s'investiront pas nécessairement dans un domaine de création numérique comme une passion, mais qui vont l'appivoiser comme un moyen d'expression ponctuel dans le cadre d'un atelier de création qui est surtout conçu comme une animation. Dans ce contexte, à l'aspect « loisir » de l'activité vient s'ajouter un enjeu socio-éducatif important. Nous allons à présent nous concentrer sur ce public.

<sup>95</sup>DONNAT, 1998, *op. cit.*, p.202.

<sup>96</sup>Toujours selon la même enquête d'O. Donnat, (Donnat, 1998, p.178), 51% des 15-19 ans interrogés disent avoir fréquenté la bibliothèque au moins une fois au cours des douze derniers mois, contre 26% chez les plus de 65 ans. En revanche, la part des usagers inscrits chez les fréquentants de 15-19 ans est de 59% contre 72% pour les fréquentants de plus de 65 ans. On peut interpréter ces chiffres comme le signe que les jeunes ne vont pas seulement à la bibliothèque pour des services de prêt, ce qui n'est pas sans intérêt pour le sujet qui nous occupe.

<sup>97</sup>O. Donnat distingue ainsi deux modèles d'investissement : le « jardin secret », où l'activité pratiquée est conçue en dehors de son identité statutaire et professionnelle, pour soi, et « l'engagement total », où l'activité est un pivot qui organise la vie de la personne. Pour une description sociologique détaillée des « amateurs », se reporter à : DONNAT (Olivier), « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », dans *Réseaux*, n°153, 2009, p.79-127.

## Public jeune et population immigrée : le rôle socio-éducatif de la bibliothèque

Au cours de notre enquête, nous avons constaté que la création numérique, notamment sous sa forme traditionnelle d'ateliers, était souvent employée dans des buts socio-éducatifs, à destination de deux catégories spécifiques : **les enfants** et **les populations immigrées** et primo-arrivantes. Ces ateliers prennent place dans le cadre de partenariats avec des écoles, des associations ou des centres sociaux. Les contacts entre les établissements scolaires et les bibliothèques sont souvent l'occasion d'imaginer des projets de création multimédia susceptibles de s'inscrire dans le cadre d'un enseignement littéraire ou artistique. Pour le projet « Planètes Tourcoing », V. Van Impe, de la médiathèque de Tourcoing, a sollicité des classes d'un collège local pour réaliser un objet multimédia sur leur ville en collaboration avec un collectif d'artistes. Les enfants ont travaillé avec un photographe, un dessinateur et un écrivain pour rassembler du matériau numérique que les artistes ont repris pour réaliser une « machine » numérique permettant de se déplacer dans les créations des enfants. De fait, le jeune public est un des plus sollicités pour d'évidentes raisons : plus grande disponibilité, meilleure réceptivité pour des activités manuelles et créatives qu'il pratique déjà à l'école, en club ou en privé, familiarité plus grande avec l'univers de la bibliothèque<sup>98</sup>... Comme nous l'ont confirmé les responsables, il est toujours plus difficile de motiver des adultes dans le cadre d'ateliers en groupe.

Pourtant, plusieurs projets s'adressent à une catégorie d'adultes particuliers : les populations d'origine étrangère. Ils nous ont frappé dans la mesure où, contrairement à d'autres projets, ils se concentrent moins sur l'enjeu esthétique ou narratif (sans l'ignorer totalement) que sur la question de l'expression personnelle d'une culture et d'une fierté culturelle. Ces deux projets sont *Melting Popote* (médiathèques de Romans-sur-isère), dont nous avons déjà parlé et le projet *Territoires* organisé par la MLIS de Villeurbanne. Ils reflètent, dans leur organisation, une volonté de croiser expression et création au service d'un apprentissage qui est à la fois celui du maniement d'outils numériques et de la langue française. *Territoires* a été lancé à l'automne 2010 en partenariat avec un groupe d'étudiantes d'un cours de Français langue étrangère (FLE) d'un autre espace multimédia de Villeurbanne (le centre d'animation Saint-Jean). Chaque participante était invitée à raconter son histoire et celle de son pays sur un site internet. La réalisation du site<sup>99</sup> mélangeait photographies, dessins, musiques, gestion de liens hypertextes...

L'importance donnée à l'aspect socio-éducatif des ateliers s'explique avant tout par des facteurs externes : soit le profil et les convictions des animateurs, soit l'existence d'associations et d'écoles sur lesquelles les projets peuvent s'appuyer pour rassembler des participants. Mais au-delà, c'est aussi une mise en avant de la fonction sociale de la bibliothèque qu'il est nécessaire de rappeler ici à l'heure de la « fracture numérique ». Dans les objectifs que lui assignent les gouvernements depuis le début des années 2000, la lutte contre la fracture numérique comprend deux volets qui recoupent les deux catégories de public citées. Le premier enjeu est de former les enfants dès l'âge scolaire aux outils informatiques pour assurer leur intégration future dans une société qui ne peut se passer de technologies numériques. Le second enjeu est de ne pas oublier qu'une large partie de la population française n'a toujours pas accès aux outils numériques, et que la fracture numérique coïncide bien souvent d'autres ruptures au sein de la société : rupture sociale, rupture culturelle, rupture éducative.

<sup>98</sup>Selon la synthèse du ministère de la Culture sur les bibliothèques municipales, le public enfantin représente 32% des usagers inscrits et sa part croît en fonction de la taille de la ville (<http://www.culture.gouv.fr/culture/dll/biblio-stats/BMsynthese07.pdf>).

<sup>99</sup>Le site *Territoires* est consultable à cette adresse : <http://www.wix.com/territoires/2011>.

Dans ce type de projets, il faut prendre en compte une fonction grandissante remplie par les bibliothèques qui deviennent, dans certaines villes où l'on trouve une population défavorisée ou immigrée, un lieu d'accès à des ressources numériques essentielles : des cours de FLE, un accès à Internet pour des démarches administratives complexes, un lieu de ressources pour la recherche d'emploi. Selon cette perspective, le service de création numérique change de sens. Il devient l'un des éléments d'une politique sociale de la bibliothèque, qui peut être encouragée par les municipalités. Il encourage l'expression personnelle et le travail en groupe, facilités par le caractère créatif et ludique de l'exercice. Cette fonction socio-éducative de la création numérique, qui s'envisage pour un public ciblé, constitue une approche originale mais non-exclusive du public potentiel de ce type d'activités.

### **2.3.2. Les dynamiques de co-crédation de contenus et de communauté d'usagers-crédateurs**

Nous avons constaté que les services de création numérique étaient propices à des dynamiques de groupe qui gagnent de plus en plus de terrain dans le milieu des bibliothèques. La bibliothèque, sous l'effet de quelques professionnels essayant de repenser leur métier face au contexte nouveau du XXIe siècle, tend à devenir le lieu de rassemblement d'une communauté autant qu'un espace de ressources documentaires.

En partant du constat que la bibliothèque est aussi un lieu de sociabilité, Xavier Galaup imagine en 2007, dans le sillage des réflexions anglo-saxonnes sur les *idea stores* et les bibliothèques troisième lieu<sup>100</sup>, que « la nouvelle bibliothèque serait avant tout fondée sur un réseau humain collaborant autour d'activités culturelles, éducatives et sociales. Chacun pourra participer et apporter sa contribution. ». De fait, l'idée que la bibliothèque est un lieu de socialisation où l'utilisateur joue un rôle actif et non plus passif a fait son chemin et, selon X. Galaup, c'est une façon de mettre en avant le rôle « social » des bibliothèques :

« C'est en dépassant la stricte optique d'une offre de services conçue uniquement par les bibliothécaires que les médiathèques joueront pleinement leur rôle social. L'enjeu est d'encourager la socialisation à travers des services non-documentaires qui seraient autant de lieux ou de moments pour rencontrer, connaître et partager avec d'autres usagers. »<sup>101</sup>

En effet, pour X. Galaup, le souffle nouveau de la bibliothèque communautaire viendra en grande partie des services non-documentaires, et en particulier des animations susceptibles de rassembler des groupes d'individus autour d'une passion. Le service de création numérique correspond pleinement à cette définition.

Nous allons analyser le positionnement que la bibliothèque peut prendre face à cette logique communautaire. Plusieurs solutions nous paraissent judicieuses et susceptibles de repositionner la bibliothèque non pas tant comme un lieu de création amateur, mais comme un lieu de soutien à la création amateur. La bibliothèque peut tout d'abord être le lieu de rassemblement d'une communauté d'intérêt et mettre en réseau des groupes au niveau local. Au-delà du niveau local, il nous semble légitime d'interroger la place que la bibliothèque pourrait prendre face aux cyber-communautés de créateurs amateurs. Enfin, nous reviendrons sur l'idée que la bibliothèque, en voie d'accepter que l'utilisateur

<sup>100</sup>GALAUP (Xavier), *L'utilisateur co-crédateur des services en bibliothèque publique : l'exemple des services non-documentaires*, mémoire d'étude DCB sous la direction de Dominique Lahary, Villeurbanne : Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 2007, p.53.

<sup>101</sup>*Ibid.*, p.46.

soit co-créateur de contenus, doit affirmer face aux communautés de créateurs son savoir-faire en matière de diffusion.

## **La bibliothèque comme lieu de rassemblement d'une communauté**

Les services de création numérique, dans leur développement actuel, se prêtent aux réflexions sur la bibliothèque « communautaire » : ils rassemblent autour d'un même projet un groupe d'usagers, généralement motivés, et il arrive que les ateliers soient l'occasion d'animations événementielles telles que des conférences, des rencontres avec des professionnels, des expositions...

Concrètement, nous avons pu constater que les responsables des espaces numériques avaient déjà assimilé, certes de façon encore ponctuelle, l'idée qu'ils puissent être au centre d'un réseau de compétences qui invitent trois types de personnes à se rapprocher l'une de l'autre : les créateurs amateurs, les créateurs professionnels et le public friand d'oeuvres numériques. Ainsi, quand R. Chauvet monte un projet avec les membres de l'association lyonnaise de création numérique AADN pour les faire intervenir face au public de créateurs amateurs, on peut déjà parler d'une mise en réseau et d'un effet communautaire. De même, l'espace multimédia de Romans-sur-Isère entretient des relations avec le Club photo et vidéo de la ville ; là encore il s'agit d'une mise en réseau. Les contacts sont établis et c'est cela qui peut être attendu d'une politique ambitieuse en matière de promotion de la création numérique amateur : connaître parfaitement les associations et clubs qui sont susceptibles d'être intéressés par le service, soit comme fournisseur de contenus, soit comme public potentiel. Le service se donne alors une véritable mission auprès d'une communauté précise pour la renseigner sur la documentation, pour réaliser une veille sur le sujet, pour lui donner l'occasion de créer lors d'ateliers, pour la mettre en relation avec un public, avec d'autres amateurs, avec des professionnels. On connaît ensuite la variété des outils et des services dont peut se doter une bibliothèque pour répondre aux besoins d'un groupe dont les attentes peuvent être facilement identifiées : prêt d'ouvrage, netvibes dynamique, expositions...

Sans passer par un jargon qui se veut innovant, il n'est pas difficile de constater que la logique de mise en réseau qui ferait de la bibliothèque le pivot d'une communauté d'intérêt s'ébauche déjà. Sans doute faudrait-il le systématiser et le renforcer, mais là interviennent des problèmes de moyens : un espace multimédia géré par deux personnes ne peut guère prendre en charge un grand nombre d'interlocuteurs. Mais tous les responsables d'espaces multimédia que nous avons interrogés possèdent leur carnet d'adresses d'associations à contacter et nouent des partenariats lorsqu'ils le peuvent avec des structures locales ou des festivals locaux.

De fait, une des valeurs de l'oeuvre amateur aux yeux d'un public local n'est pas nécessairement sa qualité plastique, mais plutôt le fait qu'il connaisse l'artiste, qui est un de ses amis ou un membre de sa famille, de son quartier. Il est possible de jouer sur ce lien affectif qui distingue l'oeuvre professionnelle, par essence publique, et l'oeuvre amateur, témoignage d'une production localisée, pour améliorer l'implantation de la bibliothèque dans son territoire.

## **Bibliothèques et cyber-communautés**

La particularité de la création numérique par rapport à d'autres formes de création est son déploiement de grande ampleur sur le réseau Internet. Penser au niveau local est une

démarche tout à fait pertinente, mais elle peut être complétée par une réflexion sur le positionnement de la bibliothèque face aux cyber-communautés de créateurs amateurs. D'autres manières de promouvoir la création numérique amateur apparaissent alors, conforme à un contexte qui fait que la bibliothèque n'a pas été moteur de la création amateur sur Internet, mais peu néanmoins rattraper son retard tant qu'elle ne cherche pas à réinventer la roue et prennent en compte la multitude d'oeuvres numériques amateur déjà présentes et structurées sur le Web.

Le terme de *community management* est apparu depuis quelques années pour évoquer les employés qui, dans une entreprise, veillent sur la communauté des internautes-consommateurs des produits de l'entreprise, en particulier sur les réseaux sociaux. Le concept a en partie inspiré certains bibliothécaires qui proposent de penser la présence de la bibliothèque en terme « d'animation de communautés », comme l'explique Johanna Vogel<sup>102</sup> :

« Les biblioblogueurs réfléchissent à l'animation de communauté, mais ils sont réticents à employer les termes anglais de *community management*. Ils différencient la construction naturelle des communautés d'intérêt, au fil des rencontres et des partages d'affinité, et la stratégie proactive de séduction menée à grande échelle par certaines entreprises. Mais les échanges que nous avons eus avec les trois animateurs de communautés nous incitent à prendre du recul sur cette vision diabolisante du métier. La logique communautaire existe et ne peut être ignorée. Il faut en connaître les rouages. ».

Cette réflexion peut s'appliquer aux communautés de créateurs amateurs existant sur Internet, qu'ils soient sur des forums, des sites, des blogs... La bibliothèque pourrait générer et gérer des espaces en ligne qui rassembleraient les créateurs amateurs de son territoire, en nouant des partenariats avec les associations locales.

Une première démarche, déjà explorée par la Démothèque de Brest ou, de façon plus concluante, par celui de la Bibliothèque francophone multimédia de Limoges (e-musicbox) ou par les bibliothèques de Lyon et Villeurbanne (Clichés 2 villes), consiste à **mettre la bibliothèque à la tête de l'animation de la communauté** de créateurs et d'internautes<sup>103</sup>. A elle de mettre en place un site communautaire où des créateurs déposent leurs oeuvres. Reste ensuite à imaginer l'ampleur de « l'animation » de la communauté : organisation de manifestations, d'expositions, d'ateliers de création, voire veille musicale via Twitter comme sur l'*e-music box* de Limoges. Cette vision de la gestion d'une communauté rejoint en réalité le plus traditionnel « club de lecture » qui pouvait être mis en place dans les bibliothèques<sup>104</sup>. La bibliothèque y est un des points de rassemblement d'usagers-créateurs. Des animations sur place peuvent permettre de propulser le site communautaire.

Notre seconde démarche part toutefois du constat que de nombreuses communautés de créateurs amateurs se sont formées sur Internet durant ces dernières années. De même que les espaces multimédia sont en relation avec des associations locales, pourquoi ne le seraient-ils pas avec des communautés formées sur Internet, qu'il s'agisse de forums « privés », d'hébergeurs collectifs (Dailymotion, Vimeo, Flick'r), ou même de groupes d'utilisateurs au sein de ces hébergeurs. **Des partenariats pourraient être noués avec**

<sup>102</sup>VOGEL (Johanna), *Médiation numérique : ce que la bibliothèque peut apporter au Web*, mémoire d'étude DCB sous la direction de Benoît Epron, Villeurbanne : Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 2011, p.71.

<sup>103</sup>Précisons d'emblée que la plupart des exemples que nous identifions ci-dessus ne concernent pas uniquement des oeuvres amateurs mais un nuancier infini de l'amateur au professionnel. Peu importe en réalité : nous avons vu que le numérique participait justement à la formation de pratiquant *pro-am*, qui développent une expertise quotidienne.

<sup>104</sup>Le club de lecture jeunesse des bibliothèques de Brest poursuit sa démarche par une logique de rédaction et de publication de critiques sur le site « On lit trop » (<http://on-lit-trop.fr/>), justement géré dans le cadre de l'espace numérique.

**ces structures en ligne** pour que les communautés de créateurs amateurs sur Internet aient comme interlocuteurs des bibliothèques. Là encore, ce type de services existe déjà : certaines médiathèques se sont associées à des sites d'hébergement de musique en ligne pour offrir à leurs usagers des plates-formes d'écoute privilégiées. La médiathèque Emile Zola de Montpellier propose par exemple des bornes d'écoute et de téléchargements de morceaux issus de la plate-forme Dogmazic, qui se caractérise par la défense d'un modèle de musique « libre », sous *copyleft*. Leur utilisation dans le cadre des bibliothèques est ainsi simplifiée. Dans la mesure où ces morceaux sont aussi disponibles sur Internet, la bibliothèque joue davantage un rôle de médiation que de réelle promotion. Des systèmes équivalents pourraient être imaginés comme un service que la bibliothèque offrirait à une communauté virtuelle de créateurs numériques.

### **La bibliothèque, hébergeur pérenne d'oeuvres numériques**

Face à ces communautés virtuelles, mais aussi face à des communautés de créateurs amateurs locaux, la bibliothèque peut jouer de son expertise en matière de gestion de contenus. En effet, là nous semble être le positionnement le plus naturel de la bibliothèque face à la création amateur qui circule au sein de communautés locales ou cyber-communautés : un intermédiaire qui n'anime pas la communauté, mais la soutient en diffusant et promouvant ses oeuvres. Nous avons déjà précédemment décrit la manière dont la bibliothèque peut remplir cette mission de conservation où l'oeuvre amateur devient collection à part entière.

Si cette idée nous intéresse à présent, c'est qu'elle s'inscrit dans une tendance réelle des bibliothèques : la vision de l'utilisateur comme co-créateur des services et des contenus. X. Galaup en présente quelques exemples et, concernant la création :

« L'autre axe de développement de l'action culturelle en co-création avec l'utilisateur consisterait à lui donner la possibilité de s'exprimer grâce à la bibliothèque. Il ne s'agit pas seulement de prêter des espaces mais aussi d'apporter un support technique ou une aide personnalisée pour réaliser son animation. »<sup>105</sup>

Sa vision nous semble d'autant plus pertinente qu'elle conçoit le contenu (pour nous, l'oeuvre numérique) créé par l'utilisateur de façon globale, comme un moyen de générer une animation, et donc un événement qui mettrait en avant la bibliothèque :

« L'animation pourrait être le terrain idéal pour en faire des co-acteurs de la bibliothèque. Du choix des activités ou des intervenants en passant par la mise en oeuvre, les bibliothécaires confieraient ainsi l'organisation d'une animation par et pour des adolescents. »<sup>106</sup>

Des expériences de ce type se développent ponctuellement et contribuent à faire des bibliothèques des lieux de création libre pour les usagers. Nous proposons de l'appliquer aux oeuvres numériques amateurs. Les médiathèques de Brest avaient choisi en 2008 de lancer une Démothèque musicale sur le célèbre hébergeur Myspace, sur laquelle des groupes locaux pourraient diffuser leur production en ligne. Si le projet original est actuellement abandonné, une des médiathèques du réseau, la médiathèque de Pontanezen, a repris l'idée en 2009 et a créé son propre Myspace où elle diffuse les concerts qui ont lieu dans ses espaces, généralement de groupes locaux, ainsi que des

<sup>105</sup> GALAUP, 2007, *op. cit.*, p.38.

<sup>106</sup> *Ibid.*

coups de coeur musicaux<sup>107</sup>. Ce système pourrait être utilisé pour valoriser des créations amateurs. Là aussi, la dimension d'ancrage local est importante au regard du public visé.

Mais il nous semble nécessaire d'aller au-delà et de ne pas se limiter à la « création ». Dans la notion de « co-crédation » de contenus, le « co » signifie que l'oeuvre est à la fois produite par l'usager et par la bibliothèque. Le rôle de la bibliothèque serait ici celui d'un éditeur, d'un diffuseur qui ferait le lien entre le créateur amateur et le public qui, après tout, est aussi une « ressource » de la bibliothèque. Le blog *Melting Popote*<sup>108</sup>, lancé en 2008 par la médiathèque de Romans-sur-Isère a été l'objet d'un projet de création numérique non-artistique. Un groupe de femmes d'origine étrangère devait rédiger et mettre en images des recettes de leur pays d'origine, diffusées ensuite sur le blog. Il donne quelques idées de ce que peut apporter la bibliothèque-éditrice, outre une facilité de mise en ligne pour des usagers éventuellement peu à l'aise avec les outils informatiques : une expertise documentaire (chaque recette est suivie par une sélection d'ouvrages à emprunter), des outils d'indexation classiques (par mots-clés en nuage de tags) ou originaux (une « cartorecette » pour naviguer par pays). Dans cet exemple précis, nous nous situons bien dans un travail de co-production de contenu, la bibliothèque apportant son savoir-faire à des « créateurs » amateurs.

A ces conditions peuvent se penser les partenariats avec des groupes de créateurs amateurs ou débutants en ligne, qu'ils soient ou non soutenus par un hébergeur. On peut concevoir plusieurs degrés d'implication. A un premier niveau, la bibliothèque peut assurer la promotion des oeuvres amateurs diffusées sur le site par un travail de référencement et de suggestions sur son site. A un second niveau, la bibliothèque peut inclure les oeuvres en question dans son catalogue, dans sa bibliothèque numérique et faciliter leur accès sur place pour que les usagers de la bibliothèque puissent les trouver sans forcément les chercher précisément, mais parce qu'ils s'intéressent à tel genre musical... De plus, la bibliothèque fournirait ici aux créateurs son expertise en terme d'identification et d'usage des métadonnées. Enfin, à un troisième niveau, on peut imaginer un partenariat plus systématique où la bibliothèque deviendrait un prestataire au service de la communauté de créateurs numériques, assurant à la fois la diffusion auprès d'un public local, l'identification et le référencement, des orientations sur le statut juridique de l'oeuvre, des expositions et animations diverses. Autrement dit, notre proposition consiste à considérer la communauté des créateurs amateurs comme un partenaire durable des bibliothèques.

## CONCLUSION :

Au terme de cette réflexion sur la place de la création numérique amateur en bibliothèque, on peut se demander si ce type de service est condamné à rester en retrait, à être « en plus » et non au coeur de la bibliothèque. Quelques pistes s'ouvrent pour suggérer que la création numérique puisse être, au moins ponctuellement, un élément qui porte le reste de la bibliothèque.

Au sein de la MLIS de Villeurbanne a eu lieu en octobre 2011 un vaste projet intitulé *Machines et mots* entièrement centré sur la création numérique<sup>109</sup>. De nombreuses manifestations émaillaient la semaine et impliquaient presque toute la bibliothèque. L'évènement était coordonné par Renaud Chauvet, de l'espace multimédia et avait pour thème le langage et les nouvelles technologies, thème choisi pour la résonance qu'il pouvait offrir avec l'omniprésence du livre dans la bibliothèque. L'ambition initiale était

<sup>107</sup>La Démothèque est à l'adresse suivante : <http://www.myspace.com/mediathequebrest> ; le myspace de la bibliothèque Pontanezen : <http://www.myspace.com/mediathequepontanezen>.

<sup>108</sup>Le blog de *Melting Popote* se trouve à l'adresse suivante : <http://bonnerecette.wordpress.com/>.

<sup>109</sup>Pour une description détaillée du programme de *Machines et mots* : <http://www.aadn.org/evenements/machines-et-mots.html>.

de concevoir un projet de grande ampleur qui mettent en avant : 1. du point de vue du public l'usage créatif des nouvelles technologies ; 2. du point de la bibliothèque la transversalité des services, puisque l'espace multimédia a collaboré avec l'artothèque et le service adulte. L'enjeu était bel et bien de transformer la bibliothèque, l'espace d'une semaine, en une institution de promotion de la création numérique. L'expérience acquise au sein de l'espace multimédia en terme de promotion de la création numérique était largement réinvestie : faire appel à des partenaires extérieurs locaux (l'association AADN a conçu et animé les différentes animations), mêler les types d'animations (conférences, exposition, performances, résidence d'artiste, ateliers...) et les types d'arts (Vjing, jeux vidéo, écriture numérique, création multimédia), combiner la découverte de l'art numérique et la pratique amateur (les ateliers prenaient pour support les oeuvres présentées), jouer sur l'évènementiel pour attirer un public de praticiens amateurs non-réguliers, ou de simples curieux.

On le comprend, *Machines et mots* voulait rompre avec l'isolement de la création numérique en impliquant d'autres services que l'espace multimédia et, surtout, en donnant l'initiative et la responsabilité du projet au responsable de l'espace multimédia. La création numérique comme élément moteur de la bibliothèque, en somme. Renaud Chauvet s'est confronté à toute la difficulté de mobiliser le personnel des autres services, souvent peu informé sur la création numérique en général, et à l'absence d'une réelle coordination inscrite dans l'organigramme : sa mission n'était là que ponctuelle. Son rôle principal était de s'occuper des aspects logistiques et techniques (relations avec AADN, mise à disposition de l'espace multimédia, expertise en matière d'art numérique...) tandis que ses collègues, notamment à l'artothèque, conservaient leur savoir-faire en matière d'animation culturelle.

Ce type d'évènement permet de donner au public une image de la bibliothèque qui soit à la fois cohérente et décloisonnée, mais aussi neuve, comme une façon de montrer que la bibliothèque s'intéresse à la diversité des cultures actuelles. La pratique des « temps forts » à la médiathèque du RIZE a systématisé ce principe qui mobilise tout un établissement autour d'un projet.

A l'heure actuelle, la promotion de la création numérique amateur en bibliothèque en reste encore à des expériences ponctuelles, ambitieuses localement mais d'une ampleur moindre au niveau national. D'éventuelles baisses budgétaires dans un contexte de crise peuvent aussi amener à réévaluer les priorités des établissements et mettre en danger l'émergence de nouveaux services. Néanmoins, qu'il s'agisse de *Machines et mots* à Villeurbanne ou de *Photographes en Rhône-Alpes* à Lyon, des projets plus ambitieux commencent à voir le jour et laissent à penser que la création numérique amateur, quoiqu'à première vue singulièrement étrangère aux missions traditionnelles des bibliothèques, possède tous les atouts pour s'y intégrer et y prendre une place de plus en plus importantes. Cette évolution ne va pas sans bouleverser le fonctionnement interne de la bibliothèque tout en participant de plusieurs évolutions conséquentes des établissements de lecture publique.

## Partie 3 : Des métiers et des espaces à repenser

---

L'accompagnement des usagers à la création numérique participe des **évolutions les plus récentes des bibliothèques**, désireuses de s'adapter aux changements socio-culturels, qu'ils soient ou non induits par le numérique. Notre réflexion nous conduit finalement au constat commun que la bibliothèque au XXI<sup>e</sup> siècle, c'est un métier et des espaces à repenser. Nous verrons les relations qu'un service dédié à la création numérique entretient avec la refonte du modèle de bibliothèque, et les solutions envisagées et envisageables.

On note globalement deux grandes vagues de mises en place de services de création numérique dans les bibliothèques : un enthousiasme autour de 2000 suscité par la création du label ECM et une résurgence à la fin de la décennie 2000, au moment même où les bibliothèques explorent de nouveaux services numériques. Parce qu'il s'agit d'un service relativement neuf et étranger par ses méthodes au fonctionnement traditionnel des bibliothèques, l'alternative commune aux enjeux de personnel et d'espace se situe entre l'intégration et la cohabitation. Ces deux concepts serviront de grille de lecture au cours de notre réflexion.

Deux interrogations émergent plus particulièrement, problématiques classiques mais auxquelles nous allons apporter des réponses renouvelées : **quel personnel et quel espace pour promouvoir la création numérique amateur ?** En terme de personnel, l'alternative se situe au niveau du recrutement : la création numérique doit-elle faire l'objet d'un recrutement spécialisé de non-professionnels des bibliothèques, ou est-ce davantage une évolution logique des compétences de la profession ? Quant aux espaces, puisqu'il s'agit de culture numérique, nous considérerons aussi bien les espaces physiques que les espaces virtuels. Comment le lieu de la création numérique peut-il s'intégrer au reste de la bibliothèque ? Les logiques de cohabitation et de dissémination, qui entraînent une multiplication d'espaces autonomes, ne sont-elles pas préférables dans un environnement virtuel ?

### 3.1. QUELS PERSONNELS POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE ?

L'un des problèmes les plus sensibles liés à la mise en place d'un service d'accompagnement à la création numérique est la gestion du personnel. Là apparaissent des choix auxquels chaque bibliothèque répondra en fonction de ses attentes et de sa politique de recrutement. Plusieurs enjeux sont susceptibles d'émerger à la faveur de telles initiatives.

En effet, à bien des égards, la création numérique a tout d'un « **nouveau métier** » des bibliothèques, dans un contexte de redéfinition intense de la profession. Elle appelle le développement de deux compétences spécifiques : une maîtrise de l'outil informatique qui puisse combiner les approches techniques et esthétiques, et une capacité à donner un cours, ou animer une activité avec des groupes d'adultes et d'enfants. Comme nous l'ont souvent dit les responsables d'espaces numériques, se pose en outre la question de **la perception de leur activité par le reste du personnel de la bibliothèque** et, par conséquent, de leur insertion dans un ensemble cohérent qui privilégie la gestion documentaire sur l'animation culturelle<sup>110</sup>. **La question du recrutement** pour un service de création numérique rejoint celle, plus générale, du recrutement dans tout espace

---

<sup>110</sup>Demeure parfois le cliché qui veut que le responsable d'espace multimédia soit forcément un passionné d'informatique, là où on n'attendra pas nécessairement du responsable du fonds de littérature contemporaine d'être un grand lecteur de romans.

numérique en bibliothèque. Elle hérite des acquis de ce recrutement, mais voit s'y ajouter des compétences supplémentaires dans des domaines artistiques. Nous verrons que la profession d'animateur multimédia commence à prendre forme et à constituer une profession à part entière, clairement identifiée dans ses tâches et ses compétences. Finalement, deux alternatives se posent, et c'est cette question qui doit être tranchée : la création numérique doit-elle être confiée à un spécialiste non-bibliothécaire, ou est-ce la formation des bibliothécaires qui doit s'adapter à de nouvelles fonctions du lieu ?

### **3.1.1. « Nouveaux métiers » dans les bibliothèques ?**

En amenant notre réflexion sur le terrain de la gestion du personnel, nous avons décelé qu'un mouvement de fond se faisait jour dans les bibliothèques vers une redéfinition de la profession, contrainte par des évolutions socio-culturelles. Il n'y a donc pas là de spécificité du service de création numérique qui s'inscrit volontiers dans un plus vaste mouvement. Reprenons ici les termes de Dominique Lahary qui, après s'être interrogé sur « l'accès comme mot-clé »<sup>111</sup>, donne sa vision d'un métier de bibliothécaire en constante mutation :

« On le voit, la bibliothéconomie est plus que jamais un assemblage de savoirs et de savoir-faire d'origines diverses, sans cesse en mouvement. Ce n'est pas une discipline universitaire ou scientifique. Si elle utilise (comme l'histoire) des sciences auxiliaires, de la sociologie aux statistiques, elle n'est pas elle-même une science. Ce qui la tient, c'est l'utilité, proclamée par les bibliothécaires, mais surtout reconnue par les décideurs et par le public, de la bibliothèque comme institution et comme service. »<sup>112</sup>.

Si D. Lahary écrit cela en 2004, c'est, en 2011, un lieu commun que de dire que le métier de bibliothécaire se tourne de plus en plus vers les question de **l'accès** et vers la préoccupation du **public** avant les collections, tout comme est répétée la nécessaire adaptation de la profession face à l'environnement numérique et aux nouveaux usages qu'il induit.

L'une des traductions récentes des préoccupations des bibliothécaires à l'égard d'une nécessaire évolution de leur profession est le « manifeste 2.0 du bibliothécaire », imaginé par Laura Cohen en 2006, et repris par une partie de la profession. Il invite à prendre en compte à la fois l'impact des nouvelles technologies et l'évolution du contact avec les usagers<sup>113</sup>. Mais, surtout, il encourage au changement des habitudes dans la bibliothèque. En France, c'est plus largement la notion de « bibliothécaire hybride » qui a trouvé sa place dans les établissements.

« La bibliothèque hybride a pour but d'offrir à ses usagers des espaces d'échanges, qu'ils se trouvent dans la bibliothèque physique ou sur Internet, de concourir à créer des communautés, virtuelles ou pas, et surtout de rendre l'utilisateur participant, voire même acteur de son établissement. La bibliothèque hybride accueille donc des utilisateurs et elle intègre leurs contributions au travail des

---

<sup>111</sup>LAHARY (Dominique), « Nouveau paysage, nouvelles compétences, valeurs pérennes » dans *Bibliothécaire, quel métier*, CALENGE (Bertrand) dir., Paris : Cercle de la librairie, 2004, p.304 : « les bibliothèques peuvent avoir pour mission de donner accès, la collection locale n'étant qu'un moyen parmi d'autres (même s'il demeure le principal) pour ce faire, et étant vue par l'utilisateur comme une occasion d'accès, plutôt que comme un stock considéré comme un tout. ».

<sup>112</sup>*Ibid.*, p.309-310. La réflexion de D. Lahary, qui considère autant les évolutions actuelles que les évolutions passées, nous conduit à nous demander si cette idée d'un « nouveau métier » et de mutations importantes n'est pas inscrit, depuis plusieurs siècles, dans le métier-même de bibliothécaire qui ne cesse d'évoluer avec la société, ce qui fait sa force et sa survie.

<sup>113</sup>Pour le lire dans sa traduction française : FORTIN (Julie) « Manifeste du bibliothécaire 2.0 » blog *Espace B*, 13 janvier 2010, [en ligne], url : <http://espaceb.bibliomontreal.com/2010/01/13/manifeste-du-bibliothecaire-2-0/>.

professionnels. Pour ce faire, elle a fréquemment recours aux technologies du web 2.0, qui sont notamment axées sur les services, et elle prend de fait souvent le nom de bibliothèque 2.0. Portails personnalisables, blogs et autres plates-formes d'échanges sont donc largement utilisés dans les bibliothèques dites 2.0. »<sup>114</sup>

Que l'on parle de bibliothécaire 2.0 ou de bibliothécaire hybride, la création numérique est l'une des briques de l'évolution de la profession ; ce n'est qu'un jalon, certes pénétrant, au sein d'une évolution générale.

Pénétrante, elle l'est à double titre et fait écho à de nombreux concepts et compétences valorisés dans la définition de bibliothécaire hybride. Pouvoir gérer et animer un service dédié à la création numérique nécessite deux compétences qui sont justement vu comme des préalables au bibliothécaire hybride : une solide maîtrise de l'outil informatique qui ne soit pas que technique et une capacité à animer des groupes dans des dispositifs de « médiation ».

Si la connaissance des technologies numériques est devenue une compétence incontournable pour un bibliothécaire, il nous semble qu'avec la création numérique, nous abordons un stade supérieur : il ne doit plus seulement connaître, pour pouvoir se servir de l'outil et éventuellement conseiller et orienter, il doit aussi suffisamment maîtriser l'outil (logiciel, machine, application, programme...) pour pouvoir enseigner son usage à un public. Lorsqu'on crée avec des outils numériques, on ne mobilise pas seulement un savoir-faire technique, on fait également appel à des processus qui relèvent de l'esthétique : savoir construire une narration, savoir repérer des jeux de couleurs, savoir cadrer une image, savoir gérer la perspective... Parmi les modalités d'accompagnement à la création numérique que nous avons vues précédemment, les « ateliers », qu'ils soient d'initiation ou de création, mais aussi les nombreux dispositifs de valorisation d'oeuvres numériques, supposent un degré de compétences assez élevé en matière de technologie numérique.

En revanche, la médiation, comprise ici au sens large, comme l'interaction directe et prolongée avec l'usager, n'est pas réellement nouvelle. Depuis les années 1990, nombreux sont les services nés en bibliothèque qui amènent le bibliothécaire<sup>115</sup> à entrer en contact avec le public dans des activités qui ne se limitent plus à l'accueil ou au conseil, mais qui relèvent de ce qu'on appelle « l'animation culturelle ». La création numérique appartient bien évidemment à ce domaine. Les données sont simples, ici : le bibliothécaire est amené à gérer un groupe d'individus, en direct ou virtuellement, de façon régulière ou le temps d'une séance, et doit donc posséder quelques compétences qui relèvent de la pédagogie et de la psychologie du groupe, compétences qui ne sont pas nécessairement innées et peuvent, voire doivent, s'apprendre.

Mais là aussi, la création numérique pose une difficulté supplémentaire, car, dans beaucoup de cas, il ne s'agit pas seulement d'enseigner un savoir univoque ; le travail relève autant de l'encouragement que de l'enseignement puisqu'il faudra susciter l'imagination. Pour Renaud Chauvet<sup>116</sup>, pour proposer une « démarche créatrice », le bibliothécaire doit maîtriser lui-même trois éléments : le contenu, les outils et les usages.

<sup>114</sup>BIBLIOLAB, « La bibliothèque hybride, petite synthèse d'un concept », site ABF/BiblioLab, [en ligne], url : <http://bibliolab.fr/cms/content/la-biblioth%C3%A8que-hybride-petite-synth%C3%A8se-dun-concept>, n.d.

<sup>115</sup>Nous entendons pour l'instant « bibliothécaire » dans un sens abusivement étendu de « tout employé de la bibliothèque ». Nous verrons plus loin la distinction entre personnel au sein de l'établissement.

<sup>116</sup>CHAUVET (Renaud), *L'animation d'un espace multimédia jeunesse en bibliothèque*, [en ligne], url : [http://issuu.com/renaud81/docs/document\\_stagiaires\\_complet](http://issuu.com/renaud81/docs/document_stagiaires_complet), 2011, p.42. On consultera à profit ce document de formation qui détaille les modalités pratiques de la gestion d'un espace multimédia.

« L'animation va utiliser des outils pour montrer certains usages possibles en fonction des contenus utilisés.

En d'autres termes, je dois être capable, pour un contenu donné (qu'on peut appeler thème) de choisir un ou plusieurs logiciels ou sites web ainsi que l'usage adapté. Par exemple je veux aborder le manga (contenu). Je choisis le logiciel Gimp (outil) pour le dessin et la colorisation qu'il permet (usage).

Il faut disposer d'un éventail de logiciels, de sites web et d'usages assez larges pour les adapter aux contenus. ***Il faut être capable de me mettre en position de créateur de contenus*** et plus uniquement en tant que médiateur entre des ressources et une personne »

L'animation d'atelier de création multimédia va bien plus loin que d'autres formes de médiation culturelle telles qu'on les connaît actuellement en bibliothèque par les compétences multiples qu'elle suppose et la bonne connaissance des outils (logiciels et sites web) et des thèmes artistiques porteurs.

Faut-il pour autant tracer une ligne franche entre ce qui serait de « nouvelles compétences » et ce qui relèverait d'un obsolète « coeur de métier » ? En 2007, Xavier Gallaup écrit :

« L'autre enjeu important du management dans les années à venir est d'accompagner l'évolution des compétences présentes dans les médiathèques. En effet, le cœur du métier de bibliothécaire, c'est à dire selon la synthèse de l'étude *Bibliothécaires en prospective* [de 2006] « développer des politiques documentaires aptes à satisfaire des publics diversifiés », subira de profonds bouleversements au profit de fonctions orientées davantage vers les publics que vers les collections, avec une grande diversité des missions exercées. »<sup>117</sup>.

Pour notre part, et dans le cadre de l'exemple précis de l'accompagnement à la création numérique que nous avons étudié, une opposition aussi radicale entre public et collection peut être maladroite et injustifiée parce qu'elle conduit à de mauvaises interprétations voire à des crispations au sein des équipes. En effet, la plupart des responsables de structure ont insisté sur un point important : le lien avec le reste des collections et des services est essentiel dans le cas de l'accompagnement à la création numérique, car il constitue la plus-value de la bibliothèque par rapport à d'autres espaces multimédia proposant le même type de services.

Concrètement, comment se traduit ce lien à la collection ? Il y a lien avec la collection quand un atelier fait intervenir un artiste en résidence dont on présentera les oeuvres par ailleurs ; il y a lien avec la collection quand une création des usagers prend pour point de départ une oeuvre existante, qui sera lue, relue, et dont les mécanismes seront disséqués comme un jeu ; il y a lien avec la collection quand des ouvrages sur la culture et l'art numérique sont proposés au sein de l'espace numérique où l'on crée ; il y a lien avec la collection quand les photographies amateurs cohabitent avec le fonds photographique au sein d'un même projet de numérisation. Pour cette raison, les compétences propres à la création numérique ne viennent pas « à la place de... », elles viennent s'ajouter à une bonne connaissance des collections ou, à défaut, à une capacité à rebondir de l'oeuvre amateur vers des oeuvres professionnelles et vers la littérature sur le sujet. Il nous semble nécessaire de rappeler à l'utilisateur qu'une bibliothèque est composée de

<sup>117</sup>GALAUP, 2007, *op. cit.*, p.61.

collections, étant entendu que nous ne limitons surtout pas les « collections » aux seuls livres papier, bien au contraire.

### **3.1.2. Une donnée fondamentale : l'intégration du service et de son personnel**

En outre, une rupture trop franche entre les bibliothécaires en charge d'un public et les bibliothécaires en charge de collections est source d'éventuelles difficultés dans la gestion du service. Il est essentiel que le fossé entre le personnel de l'espace numérique et celui des autres services de la bibliothèque ne soit pas trop grand, et que des missions communes restent perceptibles.

Davantage qu'aux compétences, le problème que peut poser la création numérique tient à sa perception par le reste de la bibliothèque ; en d'autres termes, à l'intégration du service par rapport aux autres services. Il s'agit souvent de services neufs (moins de dix ans), et qui paraissent ainsi avoir moins de légitimité que des services plus anciens. Ils suscitent une pratique qui approfondit les relations avec les usagers, ne se limitant plus au seul conseil, mais allant plus loin dans l'accompagnement, ce qui peut entrer en contradiction avec une certaine tradition de retrait du bibliothécaire, simple interface entre le public et les collections. Ici, le bibliothécaire s'investit, voire fait intervenir son jugement esthétique. En ce qui concerne la création numérique, il faut aussi prendre en compte le fait que ses modalités historiques d'insertion au sein de la bibliothèque, par un programme gouvernemental d'espaces numériques souvent gérés par des emplois-jeunes et des animateurs multimédias n'a pas forcément contribué à l'intégrer par un processus naturel dans la bibliothèque. Mais les évolutions professionnelles en cours au début des années 2010 pourraient bien, avec une décennie de retard, gommer cette artificialité.

On peut notamment s'appuyer sur le témoignage de Bernard Corbineau pour comprendre à quel point la création numérique nécessite une attention particulière<sup>118</sup>. Il explique, à propos de la création d'un espace culture multimédia au début des années 2000 à la médiathèque des Ulis que, si le volet de « sensibilisation à Internet » a été facile à mettre en place, la création multimédia a été un « aspect qui a demandé beaucoup plus de temps pour s'épanouir en une action cohérente et suivie. ». Il précise plus loin :

« L'ECM n'a pas été accepté très facilement par l'équipe de la bibliothèque, certains considérant que cette activité outrepassait leur fonction. (...) Face à certaines réticences, l'ECM a été pris en charge par Patricia de Caupenne, professionnelle des bibliothèques, déjà chargée de l'informatisation, et deux emplois jeunes dont les postes ont été d'ailleurs pérennisés. Pendant un moment le reste de l'équipe a eu le sentiment d'être mis de côté, mais avec l'aide des formations et du temps l'appropriation s'est faite, assez rapidement tout compte fait, au point que les secteurs ont demandé à être équipés de PC connectés. Les deux jeunes se sont bien intégrés dans l'équipe de la médiathèque. ».

Le cas des Ulis nous semble typique d'autres exemples que nous avons croisés : le service de création numérique est confié à des emplois jeunes et à une professionnelle déjà orientée « informatique ». Mais le temps et les formations semblent avoir, en quelques années, modifiés les a priori. Plusieurs solutions ont été esquissées pour améliorer l'intégration de la création numérique comme service. Il peut s'agir de solutions simples que nous avons déjà évoquées : provoquer des partenariats avec les autres services lors des projets promouvant la création numérique des usagers (l'exemple des projets

<sup>118</sup>CORBINEAU (Bernard), « Création culturelle et bibliothèques de proximité », [en ligne] ; url : <http://www.corbineau.net/Articles-publies-dans-Le-Net>, décembre 2003.

construits en commun avec le service animation de la section jeunesse est un des plus pertinents) ; ou de solutions plus complexes à mettre en oeuvre, mais plus efficaces sur le long terme : une refonte de l'organigramme. Cette refonte peut permettre d'identifier le service non plus en fonction de données spatiales, mais au sein du projet d'établissement.

Au-delà d'évènements ponctuels susceptibles de créer des liens et de motiver le personnel interne à saisir l'intérêt que représente l'espace multimédia, un moyen propre à éviter l'isolement de la création numérique est de l'associer à un projet global d'établissement où le numérique est une fonction à part entière. Ainsi, dans les médiathèques de Romans-sur-Isère un « pôle numérique » regroupe l'informatique documentaire, la médiation numérique et les services multimédia, parmi lesquels se trouvent les initiations à des logiciels de création numérique. Lorsque le volontarisme numérique est inscrit dans l'organigramme même, le terreau est plus fertile pour qu'un service innovant comme la création numérique trouve sa place. Il se trouve alors lié à une politique globale en faveur de la culture numérique, conçue comme l'une des missions transversales de la bibliothèque et moins comme un service sectorisé.

Cas de figure identique dans le réseau des médiathèques de Plaine Commune comme nous l'a rapporté Xavier Ferreira : la mise en place en 2008 d'ateliers de création numérique annuels n'a pas été un projet isolé mais une des étapes d'une plus vaste réorganisation des bibliothèques pour accueillir des services liés au numérique, réorganisation qui comprenait également une informatisation massive, la création systématique d'espaces multimédia dans les nouvelles médiathèques et la création du poste de « Coordinateur multimédia », chargé de la bonne organisation de ces espaces, poste que X. Ferreira occupe en ce moment.

Une évolution similaire va se faire jour dans les bibliothèques de Brest. Jusqu'à présent, l'espace numérique était intégré à l'organigramme au sein d'un service informatique qui gérait aussi, par exemple, le système informatique. Le projet de restructuration prévu pour la rentrée 2011 transforme l'espace numérique en un service documentaire identifié pour mieux l'intégrer à la bibliothèque et éviter d'en faire une simple « excroissance informatique ».

Les remarques optimistes de B. Corbineau sur les possibilités d'intégration à l'équipe de la bibliothèque nous ont été confirmées lors de nos entretiens. En terme de personnel, l'espace numérique devient souvent, au sein de l'établissement, la porte d'entrée vers le numérique pour le reste du personnel. Nous sortons ici du cadre de la seule création numérique, mais il est certain que ce service, parce qu'il remet radicalement en cause les traditions bibliothéconomiques, est un facteur de nouveauté. A Brest, l'espace numérique gère aussi une partie des blogs de la bibliothèque, dont le blog *On lit trop*, qui relève des activités plus classiques d'un comité de lecture. Attention cependant à ne pas faire retomber sur l'espace numérique tous les services « numériques », au risque inverse de désintéresser les autres collègues de la question. Lors de notre visite à Brest, un magasinier aidait la responsable de l'espace numérique dans les tâches d'accueil, une façon d'impliquer le personnel dans un service nouveau. Mais la question se pose d'impliquer tout ou partie du personnel bibliothécaire aux tâches relevant de l'espace numérique afin qu'il ne repose pas sur une seule personne, seule à avoir les compétences pour l'animer. Ainsi, la responsable de l'espace numérique assurait également une auto-formation en interne de certains de ses collègues vers le numérique.

Ce choix vient du constat, souvent partagé, que l'un des risques d'un service aussi pointu que celui de la création numérique est d'être trop dépendant des compétences de son personnel propre, de se nourrir souvent du seul dynamisme d'un ou deux employés curieux de s'impliquer dans les nouvelles technologies. Une mutation, un départ à la retraite, une longue absence du responsable, peuvent le fragiliser voire le faire disparaître. Il faudra, de plus en plus, penser à systématiser certains services nouveaux et garantir qu'un relais puisse être assuré par ailleurs, en-dehors de toute appropriation par un seul employé. Qu'il ne s'agisse pas du service d'untel, le fanatique des ordinateurs, mais du service de toute la bibliothèque, et accepté comme tel.

### **3.1.3. Recrutement externe ou formation des personnels bibliothécaires ?**

Face au problème que peut poser l'intégration d'un nouveau service, quel personnel pour prendre en charge un projet de création numérique ? Si la question se pose, c'est en raison de la problématique de compétences citée plus haut. Nous avons vu en effet que les compétences propres à la création numérique ne se substituaient pas à celles de la bibliothéconomie, mais venaient s'y ajouter. Dans cette mesure, et parce que les savoirs d'un bibliothécaire ne sont pas extensibles à l'infini, on peut légitimement se poser la question suivante : faut-il réellement confier ce service à un bibliothécaire de formation ? Deux choix sont possibles : soit recruter un animateur multimédia spécialisé, soit former un bibliothécaire aux spécificités du service. Les deux solutions ont leurs avantages et leurs inconvénients et le choix dépendra moins d'un dogme idéal que du contexte local et de l'historique de l'équipe en place.

Quatre profils existent actuellement au sein des espaces numériques, qui peuvent éventuellement se combiner en fonction des parcours de chacun : des **techniciens**, informaticiens de formation ; des **artistes**, formés aux Beaux-Arts mais ayant un goût plus spécifique pour l'art numérique ; des **animateurs**, spécialistes de la médiation et de la formation du public ; des **bibliothécaires** venus là pour diversifier leur profil et souvent, mais pas nécessairement, par goût pour le numérique. De fait, il ne semble pas exister de profil type pour le responsable d'espace numérique et, par extension, pour le responsable de service de création numérique. Nous avons rencontré, lors de nos entretiens, aussi bien des bibliothécaires pas forcément férus d'informatique, mais heureux d'apprendre de nouvelles choses dans leur travail, que des animateurs, anciens emplois-jeunes, travaillant depuis le début du projet dans des ECM, et s'étant spécialisés dans ce type de structure, hors ou en bibliothèque.

Revenons tout d'abord sur l'historique de la présence de la création numérique en bibliothèque à travers l'exemple des espaces culture multimédia autour de 2000. Le dispositif emplois-jeunes concomitant au lancement du label permit son essor en assurant une manne de recrutement de jeunes travailleurs plus à même de gérer des problèmes numériques. Comme dans le cas présenté par B. Corbineau, la plupart des ECM en bibliothèque étaient gérés par des emplois-jeunes, donc par des personnels extérieurs au milieu des bibliothèques. Par la suite, la fin des emplois-jeunes comme de leur financement a entraîné des problèmes de réintégration de personnel, de pérennité des emplois, et, même si les postes ont été conservés dans beaucoup de cas<sup>119</sup>, la question du recrutement s'est finalement posée avec le temps, en l'absence de nouvelle source de recrutement privilégié.

<sup>119</sup>Les ECM en bibliothèque ont été relativement épargnés par la fin du dispositif, et les postes ont pu être conservés ; des difficultés plus grandes se sont posées pour les ECM de structures moins solides (associations, maisons de quartier, etc.).

De par l'historique, on serait tenté de penser que le recrutement externe est la solution idéale, dans la droite ligne d'un fonctionnement en place dès le départ. Signalons en aparté que les espaces numériques (tout comme, dans une moindre mesure, les services d'animation culturelle), ont souvent été la porte d'entrée pour un personnel non-bibliothécaire en bibliothèque, autant pour des raisons négatives (désintérêt de l'équipe de bibliothécaires) que pour des raisons réellement positives. Les mentalités commencent à changer et l'idée d'intégrer du personnel externe au bibliothèque fait son chemin. D. Lahary le présente comme une évolution générale potentielle des bibliothèques :

« Mais des tâches peuvent être aussi bien confiées à des personnes ne devant rien *a priori* aux bibliothèques. C'est le service qui fait le métier, pas chacun des membres de son équipe. »<sup>120</sup>.

L'avantage de ce type de recrutement est bien évidemment sa spécialisation : un spécialiste de la création numérique, qu'il soit artiste ou animateur, sera plus à l'aise pour gérer le service et faire les bons choix. Il n'aura pas à se former avant de se lancer dans ses fonctions. Le cas particulier de la création numérique demande, si on veut qu'il s'agisse d'un service complexe inscrit dans la longue durée, de bonnes connaissances dans le domaine de l'art numérique, et un solide travail de veille pour inviter des artistes et organiser des ateliers. L'inconvénient est que le service soit d'autant plus isolé au sein de l'établissement qu'il est géré par un professionnel extérieur, même si cette question dépend aussi beaucoup de caractères et de relations humaines.

Enfin, pour le recrutement externe, on notera qu'il n'existe pas à proprement parler de filière « animation multimédia » dans la fonction publique territoriale et que les frontières de cette profession reste mal définies. Toutefois, depuis quelques années, la profession commence à se structurer :

- Il existe deux référentiels-métiers utilisables. Le centre de ressources de l'association des EPN de Wallonie a travaillé au printemps 2011 à en établir un<sup>121</sup> pour cerner les missions de cette profession nouvelle :

« Faute de référentiel explicite du fait de sa jeunesse, [la profession] a cherché ses marques du côté de l'animation sociale et culturelle. L'animation multimédia a d'ailleurs constitué souvent dans un premier temps une branche de l'animation socioculturelle, le multimédia se définissant comme un outil nouveau de dialogue entre l'animateur et son public. »

Il s'appuie sur un autre référentiel métier, français celui-ci, édité par Netpublic<sup>122</sup>, qui contient la définition suivante, dont on notera l'amplitude, reflet d'une réalité hétérogène :

« L'animateur multimédia accompagne et assiste des publics différents (enfants, adultes, personnes du troisième âge...) dans l'appropriation des outils informatiques et usages de l'Internet, au travers d'actions de médiation individuelles ou collectives (animation d'activités éducatives, ludiques, artistiques, techniques, administratives, citoyennes...). Il exerce cette fonction dans des lieux publics ou associatifs dédiés à l'initiation aux TIC ou dans des organismes à vocation socioculturelle ou socio-éducative (bibliothèque,

<sup>120</sup>LAHARY, 2004, *op. cit.*, p.310.

<sup>121</sup>La version Beta est consultable sur Calameo : <http://www.calameo.com/books/000682706d8bc9a69c02e>.

<sup>122</sup>Le référentiel est téléchargeable à cette adresse : <http://www.netpublic.fr/2010/04/referentiel-du-metier-danimateur-tic/referentiel-metier-animateur-tic/>. Rappelons ici que netpublic est un organisme gouvernemental chargé de mission touchant à l'accès de la population au numérique, et en particulier à Internet.

médiathèque, maison des jeunes et de la culture, maison de quartier, centre de loisirs, ...), en liaison avec des partenaires locaux. »

- En France, un certain nombre de formations existent pour la profession d'animateur multimédia. L'association CréaTIF, qui milite pour le développement de l'accès public à Internet aux technologies de l'information, en recense quelques unes ici : <http://www.creatif-public.net/Formations-diplomantes-d.html>.
- L'association « Les jeudis des EPN » regroupe également des animateurs multimédias et organise régulièrement des rassemblements, propose des tutoriels<sup>123</sup>. Le portail netpublic a également lancé un forum de discussion sur l'animation d'EPN : AnimEPN (<http://animepn.openphbb.com/>).

Mais dans certaines bibliothèques, le choix a été fait de placer à la tête de l'espace numérique un bibliothécaire. La principale raison invoquée est souvent le problème de l'intégration au reste de l'équipe : en confiant le service à un bibliothécaire, on assure une forme de cohésion au sein de l'établissement et on augmente les chances que le travail réalisé au sein de l'espace numérique puisse être mis en rapport avec d'autres services de la bibliothèque, et notamment avec les collections. Mais alors se pose un autre problème, celui de la formation des personnels. Nous avons vu que des solutions de formation en interne sont possibles et utilisées dans de nombreux cas. Le problème de la formation des bibliothécaires au numérique est un des axes du rapport de Bruno Racine sur les bibliothèques<sup>124</sup> :

« Recommandation 11 : Inciter les organismes de formation à développer une offre de formation initiale et continue répondant aux besoins des bibliothèques de toute taille et mieux faire connaître cette offre. »

Il est donc à espérer que des évolutions vont pouvoir se faire jour et que les connaissances des bibliothécaires en matière de culture numérique vont augmenter avec le temps.

Les bibliothécaires travaillant dans les espaces numériques et que nous avons rencontrés se sont formés en autodidactes et insistent notamment sur leur travail de veille qui, par ailleurs, est un axe fort du métier de bibliothécaire, quel que soit son service. Il permet de trouver de nouveaux logiciels à tester, de chercher des idées d'ateliers, de se tenir au courant de l'évolution des technologies. Il est difficile de trouver des formations à l'animation multimédia pour les bibliothécaires, et plus encore à l'accompagnement à la création numérique. Certaines bibliothèques départementales de prêt servent parfois de relais, pour des formations de ce type à destination d'établissements plus modestes souhaitant ouvrir un espace multimédia, comme à la BDP Dordogne où des formations sont menées pour le développement d'ateliers multimédia ; ou encore la BDP du Rhône qui propose une formation « Optimiser l'espace multimédia »<sup>125</sup>. Mais le plus souvent se pose le problème de la barrière technique : un socle initial de maîtrise des outils numériques est nécessaire, et les aspects créatifs ou d'animation multimédia ne sont abordés qu'en second, quand ils sont abordés. Nous rencontrons ici un obstacle récurrent : l'informatique est d'abord envisagé sous ses aspects techniques et utilitaires. La question précise de la création numérique, en terme de formation, reste largement en suspens.

<sup>123</sup>Plus d'informations à cette adresse : <http://jeudisepn.org/>.

<sup>124</sup>RACINE, 2009, *op. cit.*, p.7.

<sup>125</sup>Pour accéder au catalogue de formations de la BDP Dordogne : <http://bdp24.viabloga.com/texts/at-enf-ecriture-interactive> ; et de la BDP Rhône : <http://www.mediathèque.rhone.fr/opacwebaloes/index.aspx?IdPage=498>.

A Plaine Commune, X. Ferreira a opté pour une alternative à la formation en interne : l'association d'artistes engagée pour mener les ateliers de création auprès du public a également pour tâche de former les bibliothécaires qui ont en charge l'espace multimédia et l'animation de ce type d'ateliers bien spécifique, notamment sur les aspects techniques (formation aux logiciels...). Selon lui, grâce à ces compétences nouvelles acquises par les bibliothécaires, le gain est double : d'une part le bibliothécaire est plus à l'aise avec les outils numériques et peut donc plus facilement enseigner l'usage au public, d'autre part le public ressort de la bibliothèque avec une image complètement neuve du métier de bibliothécaire, plus dynamique et plus en phase avec ses propres pratiques culturelles où le livre papier n'a pas toujours une place centrale.

Ce type d'alternative est également facilitée par certaines associations, comme Medias Cité, en Aquitaine, qui propose depuis 2008 aux médiathèques de la région de se déplacer avec une « Valise multimédia », qui contient un ensemble d'outils pré-conçus pour des ateliers<sup>126</sup>. En outre l'association propose régulièrement des formations à l'animation d'ateliers multimédia pour les professionnels.

Enfin, des solutions intermédiaires sont envisageables, voire même souhaitables, comme celle qui a été choisie dans l'exemple présenté par B. Corbineau :

« Face à certaines réticences, l'ECM a été pris en charge par Patricia de Caupenne, professionnelle des bibliothèques, déjà chargée de l'informatisation, et deux emplois-jeunes dont les postes ont été d'ailleurs pérennisés. ».

L'avenir n'est-il pas dans une solution mixte qui consiste à faire collaborer un bibliothécaire et un professionnel spécialisé dans la création numérique. En outre, cette solution permettrait de résoudre un des problèmes fondamentaux du responsable d'espace numérique : parce qu'il est souvent isolé au sein de la bibliothèque, il doit être polyvalent et gérer aussi bien l'accueil, les acquisitions documentaires et logicielles, l'aide à la consultation en ligne, la formation, l'animation... Y compris des tâches qui ne sont pas si éloignées du travail de bibliothécaire « classique » (l'accueil et l'acquisition sont, après tout, des tâches routinières de la profession). Une équipe mixte permettrait de répartir les rôles ; elle n'empêche pas que le bibliothécaire ait lui-même, éventuellement par autoformation auprès de son collègue, des connaissances dans des domaines plus techniques.

Une autre solution, assez similaire, a été choisie par le réseau des médiathèques de Plaine Commune. Les différents espaces multimédia des bibliothèques du réseau sont tenus par des bibliothécaires. Mais depuis 2008, pour les ateliers de création, une prestation annuelle est demandée à des collectifs d'artistes qui épaulent ainsi les responsables multimédia et viennent apporter leurs propres connaissances en matière de logiciels et de création artistique numérique. En 2011, leurs ateliers de création numérique étaient animés par les membres du collectif artistique Adelaïde et Co, spécialisé dans ce type d'activités. Xavier Ferreira, le coordinateur multimédia du réseau, a d'abord pris contact avec l'association qui a proposé un catalogue d'ateliers disponibles. Les référents multimédias de chaque bibliothèque ont ensuite choisi dans le catalogue les ateliers qui les intéressaient. Enfin, chaque référent multimédia est mis en contact avec l'artiste pour décider ensemble de l'organisation de l'atelier, qui se veut « co-construit » entre le bibliothécaire et l'artiste, avec un principe de double animation. Cette co-construction est indispensable puisqu'elle permet aux bibliothécaires de ne pas perdre la main sur l'animation qui n'est pas purement et simplement externalisée.

<sup>126</sup>Pour en savoir plus sur la Valise Multimédia : <http://www.bipolar-production.com/pause/>, et sur la formation délivrée par Médias Cité : [http://www.medias-cite.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=116:formation-qanimer-un-atelier-expression-artistique-a-laide-doutils-multimediasq&catid=136&Itemid=173](http://www.medias-cite.org/index.php?option=com_content&view=article&id=116:formation-qanimer-un-atelier-expression-artistique-a-laide-doutils-multimediasq&catid=136&Itemid=173).

X. Ferreira nous a expliqué que, malgré quelques appréhensions au début, les bibliothécaires ont pris de plus en plus d'assurance auprès des artistes qui, nous l'avons dit, assurent une formation. Il s'agit là d'une solution mixte où le service est co-géré : de façon pérenne pour la partie logistique par le bibliothécaire, et annuellement par une association d'artistes pour la partie technique.

Dans la mesure des moyens disponibles, la solution mixte nous semble la plus adéquate pour s'assurer que le service de création numérique ne soit pas isolé du reste de la bibliothèque, et pour autant qu'il assure un service immédiatement efficace basé sur des postes autant que sur des individus.

## **3.2. ESPACES DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE EN BIBLIOTHÈQUE : DU PHYSIQUE AU VIRTUEL**

Penser la création numérique amateur en bibliothèque, c'est aussi penser l'espace adéquat pour accueillir ces nouvelles activités. Comme dans le cas du personnel, notre réflexion se veut tournée vers les évolutions récentes des bibliothèques en matière de gestion des espaces et, notamment, l'investissement massif d'Internet comme nouvel espace virtuel, dans une moindre mesure des réseaux sociaux. Dans le cas d'une création « numérique », il aurait été insuffisant de ne parler que des espaces physiques, mais ces derniers ont toujours leur importance. Dans les deux cas, la question centrale est celle de l'intégration de la création numérique amateur au reste de la bibliothèque, question décidément récurrente. Quelle place la bibliothèque peut et doit-elle accorder à la création numérique de ses usagers ?

Le tryptique de missions définies dans la deuxième partie, accès / apprentissage- production / diffusion nous sert de guide en tant qu'il définit trois manières de se servir des espaces : soit pour avoir accès à une documentation, soit pour apprendre et créer des oeuvres, soit pour diffuser des oeuvres. La gestion de l'espace varie en fonction de l'investissement mis dans la création numérique des usagers. Nous verrons dans un premier temps les contraintes posées par la création numérique au sein d'un espace physique de bibliothèque. Puis, nous examinerons deux modes de gestion de l'espace : l'intégration et la cohabitation, qui ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients, que ce soit au sein d'espaces physiques ou au sein d'espaces virtuels. Enfin, nous aborderons un troisième mode de gestion de l'espace, propre au numérique, qui est la dissémination, caractérisé par un éclatement des espaces où le bibliothécaire devient nomade. Peut-il servir de nouveau modèle à un espace physique de bibliothèque ?

### **3.2.1. Les contraintes de l'espace physique**

Les services de création numérique se déploient d'abord dans des espaces physiques que l'on peut qualifier de contraints et qui influent sur la tenue du service. Nos entretiens nous ont permis de constater un ensemble de situations qui peuvent s'avérer tantôt avantageuses, tantôt problématiques.

Historiquement, les services de création numérique se développent généralement au sein d'espaces numériques<sup>127</sup>. Ainsi, la présence d'un espace numérique, qu'il soit ou non labellisé, est l'occasion de mettre en place un service de création numérique pour des raisons logistiques évidentes. Un espace numérique se caractérise par la concentration de

<sup>127</sup>Les noms de ces espaces numériques varient selon les bibliothèques : espace public numérique, espace multimédia, espace de création multimédia, sont les noms généralement attribués.

postes informatiques en un seul endroit, ce qui permet d'identifier les postes en question pour des tâches précises. Toutefois, cette concentration peut aussi être ressentie comme une contrainte dans la mesure où les espaces numériques sont presque tout le temps multi-usages. Il arrive qu'ils servent à la consultation d'Internet, notamment, voire du catalogue. La question doit se poser : le service de création numérique est-il destiné à occuper un espace avec des postes informatiques, à lui tout seul, ou le partage-t-il avec les autres services qui nécessitent des ordinateurs ? Et si oui, avec quels services ? Tout dépend du parc informatique dont dispose la bibliothèque : la présence de postes informatiques consacrés à la consultation d'Internet ailleurs dans la bibliothèque peut permettre de libérer l'espace pour un ensemble de services orientés non pas vers l'accès, mais vers la formation et la création, ensemble dans lequel nous mettons la création numérique. C'est ainsi qu'est partagé le pôle numérique à Tourcoing : au rez-de-chaussée se trouvent 12 postes de travail et 12 postes ludiques (jeux vidéos) tandis qu'à l'étage, 6 postes sont spécifiquement utilisés pour les travaux de groupe et les formations.

Mais dans bien des cas, l'espace numérique est aussi espace de consultation d'Internet, comme à Brest, où les usages se chevauchent. Comme nous l'a expliqué E. Kerouanton, plusieurs stratégies ont été mises en oeuvre au fil des années. Avant 2009, choix avait été fait de séparer les postes par usage : quatre postes pour Internet et quatre postes pour la création, ces derniers possédant davantage de droits pour la consultation et l'installation de logiciels. Mais, finalement, tous les postes ont été « généralisés » et servent à l'un ou l'autre usage, avec des droits identiques.

La concurrence des usages au sein d'un même espace peut poser un autre problème de gestion du temps, qui nous a été formulé par plusieurs responsables d'espaces numériques. Pour permettre la bonne tenue des ateliers (initiation ou création), l'espace numérique doit fermer, le plus souvent pendant plusieurs demi-journées dans la semaine. On atteint ici les limites du modèle de « l'espace numérique » unique qui voit la confrontation entre deux types de services, obéissant à deux usages différents : l'accès au savoir et l'apprentissage. La solution du zonage strict du « pôle numérique » de Tourcoing, certes coûteuse en espace, permet d'éviter les chevauchements et de garder un service homogène, pour tous les usages.

Cette confrontation accès/apprentissage fait émerger un second problème : l'espace numérique doit-il être un espace défini par ses postes informatiques, ou plutôt par la possibilité offerte aux usagers d'amener son propre ordinateur ? Si on considère le seul accès, alors l'espace se construit dans un rapport univoque, l'usager cherchant un outil, l'ordinateur, que lui fournit la bibliothèque. Or, nous avons vu que la création numérique ouvre la porte à des usages bien plus complexes de la bibliothèque qui devient un lieu où l'on crée mais pas nécessairement où l'on crée avec les machines de la bibliothèque (ainsi des participants amèneront leur appareil photo ou leur caméscope numérique). Dès lors, dans le cadre d'ateliers la question doit se poser : faut-il aménager des espaces et, surtout, des prises de courant, pour brancher les ordinateurs portables, un équipement qui se généralise et qui pose à juste titre la question du partage entre postes informatiques et places libres dans les espaces numériques. Pour paraître anodine et pragmatique, la question des prises de courant n'en est pas moins le reflet de la manière dont est conçu le rôle de l'usager : vient-il seulement profiter d'un service ponctuel ou l'invite-t-on à investir l'espace de la bibliothèque pour ses besoins propres ? Cette attitude se développe de plus en plus face au constat que la bibliothèque est aussi un lieu public de vie où les usagers ne viennent pas forcément pour emprunter des livres, mais aussi pour rester sur place, lire, travailler, écouter de la musique.

Enfin, l'espace physique peut poser un troisième problème à une bibliothèque de lecture publique : comment gérer un service de création numérique au sein d'un réseau de bibliothèques réparties dans toute la ville ? A Brest, le choix a été de placer un espace numérique dans chaque bibliothèque de quartier tandis que la bibliothèque principale (Bibliothèque Neptune) sert de tête de réseau et coordonne l'ensemble des espaces numériques. Le partage des tâches peut alors se faire entre des bibliothèques de quartier se consacrant uniquement à l'accès à Internet et un espace numérique central gérant aussi d'autres services, dont les ateliers. Toutefois, ce système a vu ses limites pour des raisons de personnel : il oblige à nommer un responsable de l'espace numérique dans chaque bibliothèque, qui prend un tiers de son temps pour organiser les postes informatiques. Une même logique de multiplication des espaces numériques a été mise en place dans le réseau de Plaine Commune, avec succès ; ici, cependant, comme nous l'avons vu plus haut, les membres de l'équipe multimédia sont épaulés par des artistes qui les aident à mener des ateliers de création. Dans d'autres villes, un ou deux espaces numériques centralisent les activités : à Villeurbanne, c'est à la médiathèque du RIZE et à la MLIS que se trouvent les deux espaces numériques du réseau. L'identification joue moins sur la fonction de tête de réseau que sur l'identité multimédia de ces deux bibliothèques. Néanmoins, les responsables de ces espaces numériques s'efforcent d'organiser des ateliers dans les autres bibliothèques de quartier, à la façon d'un service nomade qui peut ainsi desservir plusieurs bassins de population, souvent attachés à leur bibliothèque de quartier.

L'idée d'un service nomade, qui n'est toutefois possible que si les bibliothèques de quartier disposent de l'équipement informatique suffisant, peut être une solution pour ne pas contraindre le service de création numérique et ses ateliers en un seul endroit. La solution est intéressante en ce qu'elle isole le service (la création numérique) de son espace canonique (l'espace numérique), ce qui constitue une évolution notable. Ce choix est celui des médiathèques de Romans-sur-Isère qui ne desservent non pas une seule ville, mais, par convention, sont liées aux bibliothèques de la communauté d'agglomération auxquelles elles proposent leurs services. Les usagers s'inscrivent à des ateliers et les formateurs se déplacent, avec leur matériel, dans une des sept bibliothèques partenaires.

### **3.2.2. Intégration ou cohabitation : du physique au virtuel**

Il y a deux manières d'envisager l'espace lors d'un projet impliquant la création numérique des usagers : l'intégration ou la cohabitation. L'intégration suppose que l'utilisateur qui vient profiter du service de création numérique doit passer d'abord par l'accueil et les espaces de la bibliothèques ; dans ce cas de figure, le service est pleinement identifiable comme relevant des activités de la bibliothèque. En revanche, la cohabitation pose davantage d'ambiguïté : dans ce cas de figure, l'utilisateur peut profiter du service sans avoir à entrer au cœur de la bibliothèque, de ses collections et des autres services. Si, d'emblée, l'intégration paraît la meilleure solution pour assurer de bonnes relations entre l'espace numérique et la bibliothèque, la cohabitation peut en réalité s'avérer utile, notamment dans le cas des espaces virtuels qu'occupe le service sur Internet, mais pas seulement.

C'est parce qu'il est nouveau et étranger au fonctionnement classique de la bibliothèque, qu'un service dédié à la création numérique des usagers peut être pensé en fonction de

son intégration à la bibliothèque, tant du point de vue physique que du point de virtuel. L'espace physique servira en particulier pour ce qui relève des deux premiers usages identifiés plus haut (l'accès et l'apprentissage / la production) tandis que l'espace virtuel répond surtout aux questions de diffusion de contenus numériques. Néanmoins, espace physique et espace virtuel peuvent se croiser. La diffusion des oeuvres peut donner lieu à des expositions sur place. Il est également possible d'imaginer des ateliers virtuels à destination non plus d'un groupe de personnes mais de l'ensemble des internautes invités à créer en ligne.

Nous avons vu que dans la plupart des cas, le service de création numérique se rattache à l'espace numérique constitué comme une déclinaison des activités proposées en son sein. Ce n'est toutefois pas toujours le cas. A la bibliothèque publique d'information de Paris, les espaces dédiés à l'autoformation sur ordinateur sont au milieu des collections, dans un espace ouvert simplement délimité par des vitres. L'avantage de l'intégration est de permettre, outre une familiarité plus grande des personnels avec ce qui touche au numérique, un parcours entre les usagers de services différents : usagers des services numériques se rapprochent des collections papier, et vice versa. Cette idée rejoint en partie le lieu commun selon lequel les services numériques permettraient d'ouvrir la bibliothèque à de nouveau public.

A cette intégration physique vient s'ajouter une intégration virtuelle dont il faut réfléchir aux conséquences. Le choix de l'intégration consiste ici à placer la page web consacrée à la création numérique des usagers au sein du site internet de la bibliothèque. Dès lors, comment la mettre en valeur en pensant la navigation d'un internaute ? Les stratégies, qui sont avant tout des stratégies d'identification du service, varient ici davantage que dans le cas des espaces physiques. On peut en comparer trois<sup>128</sup> :

- stratégie de **l'identification par l'espace numérique physique** : c'est le choix des médiathèques de Romans-sur-Isère où les informations sur le service de création numérique se trouvent dans une rubrique « Espaces multimédia » qui apparaît dès la page d'accueil. Ce choix s'explique ici par le fait que la création numérique n'est pas un service dédié mais qu'elle est inscrite au programme des ateliers informatiques gérés par l'espace multimédia. L'inconvénient est que les créations numériques des usagers ne sont pas nommément mentionnées<sup>129</sup>.
- stratégie de **l'identification par le domaine thématique « numérique »** ou « informatique » : c'est le choix des médiathèques de Villeurbanne, dont font partie les espaces multimédia de la MLIS et du RIZE. Un onglet « Ordis et cie » permet d'accéder aux informations sur le service d'ateliers de création multimédia, qui se trouve ici identifié en tant que tel. Quant aux oeuvres, elles sont mentionnées à la page consacrée à la création multimédia, ce qui a des avantages (donner une idée aux usagers intéressés de ce qu'on réalise lors des ateliers et mettre en valeur la production du service) mais aussi des inconvénients (une diffusion limitée des oeuvres amateurs en-dehors des seuls usagers du service de création numérique).
- Stratégie de **l'identification par la notion de co-création des publics** : c'est le choix de la médiathèque de Tourcoing. Sur le site Web, il y a séparation entre le service multimédia et les oeuvres produites par ses usagers. Les informations sur le service sont simplement portées avec les autres informations pratiques sur la bibliothèque. En revanche, les oeuvres se situent dans un onglet intitulé « De nous à vous », qui regroupe les différentes actions menées auprès des publics. Le

<sup>128</sup>Pour des captures d'écran, se reporter à l'annexe 3.

<sup>129</sup>Mais nous verrons par la suite que Romans-sur-Isère a aussi choisi pour la diffusion une stratégie de cohabitation.

titre reste assez peu explicite, mais on peut souligner ici la volonté de mettre en avant sur le site lui-même la logique de co-création de contenus et les oeuvres amateurs.

La question de l'intégration des oeuvres numériques amateurs se pose aussi à propos du catalogue : faut-il intégrer ces oeuvres dans le catalogue, en tant que document numérique consultable en ligne ? Pour l'instant, ce choix reste assez rare, mais tout comme est rare le choix d'intégrer les ressources numériques gratuites au catalogue.

Nous avons vu que, dans le cas des créations multimédia des médiathèques de Villeurbanne, la diffusion se limitait à une mention sur la page du service. Nous atteignons ici les limites de la logique d'intégration : doit-on absolument restreindre le service aux seuls espaces de la bibliothèque, au risque de le confondre avec des services documentaires desquels il se détache ? De plus, nous savons qu'assez peu d'internautes naviguent dans les espaces virtuels de la bibliothèque en passant par un chemin balisé à partir de la page d'accueil. La solution de la cohabitation revient alors sur le devant de la scène. Par « cohabitation », nous entendons le fait que le service se développe dans un espace qui lui est propre et qui est détaché des espaces de la bibliothèque.

Dans le cas d'espaces virtuels, cela signifie que l'url de la page de l'espace numérique est distincte de l'adresse du site web de la bibliothèque<sup>130</sup>. Les bibliothèques de Brest possèdent un site consacré à l'actualité de l'espace multimédia indépendant du site de la bibliothèque, ce qui offre éventuellement au responsable une plus grande liberté dans la présentation de son service<sup>131</sup>, moins contraint que dans le site institutionnel. Nous avons déjà évoqué d'autres exemples de cette stratégie de cohabitation : le blog *Melting Popote* à Romans-sur-Isère, le site *Photographes en Rhône-Alpes* à Lyon. On y trouve un accès direct aux oeuvres numériques réalisées par des amateurs. En terme de diffusion, les oeuvres « s'émancipent » de la bibliothèque qui les accueille. Et des internautes cherchant des recettes de cuisine exotique ou des clichés de leur région peuvent tomber directement sur les oeuvres sans avoir à passer par le site institutionnel. Reste ensuite, en terme de communication, à s'assurer que le site qui contient les oeuvres soit malgré tout identifiable comme relevant de la bibliothèque, par un jeu de logos ou de liens, par exemple. Ainsi, le site de *Melting Popote* est relativement muet sur l'origine du projet. Cela peut aussi relever d'un choix où la bibliothèque s'efface devant la création finale des participants.

Que nous apprend le modèle de la cohabitation si on l'applique aux espaces physiques ? Dans les faits, beaucoup d'espaces numériques actuels sont à mi-chemin entre intégration et cohabitation. Ils sont intégrés car ils se trouvent dans les locaux de la bibliothèque, mais ils sont juxtaposés car leur espace est franchement séparé du reste des services, soit qu'il se trouve en sous-sol (à Brest), soit qu'il soit situé avant l'accueil de la bibliothèque (à la MLIS de Villeurbanne). Néanmoins, certains modèles nouveaux de bibliothèques remettent en avant un principe de cohabitation qui fait de la bibliothèque un emboîtement d'espaces clairement distincts selon les usages qui y sont offerts. Une fois de plus, la conception des espaces numériques est anticipation de pratiques nouvelles.

<sup>130</sup>Ce qui n'empêche pas, on en conviendra, les renvois par liens.

<sup>131</sup>Dans cet exemple, l'échelon choisit est celui de l'espace numérique dans la mesure où la création numérique n'est pas extrêmement développée et identifiée isolément à Brest. Néanmoins, dans l'hypothèse d'un service de création numérique plus important, on peut imaginer un blog ou un site dédié qui permettrait à la fois de fournir les informations pratiques (date des ateliers, conditions d'inscription...) et de présenter des réalisations d'amateur.

Dans sa présentation du nouveau modèle de « bibliothèques troisième lieu » hollandais, Mathilde Servet évoque le *zoning* où la bibliothèque est composée d'espaces séparés non plus par des domaines documentaires, mais par des usages<sup>132</sup> :

« Il renvoie à un agencement de l'espace selon les pratiques (lecture, étude, musique, jeux vidéo, etc.) et les ambiances. »

Une nouvelle conception qui vient résoudre l'enjeu de l'élargissement de l'usage des bibliothèques, qu'expérimentent ces lieux, que ce soit dans l'élargissement des supports (introduction du jeu vidéo) ou dans l'élargissement des contenus et des services. En Angleterre, le développement des *idea stores*, lieux qui mêlent services traditionnels de la bibliothèque (consultation d'ouvrages), services nouveaux (formation) voire services « étrangers » (cafétéria...) témoigne d'une même logique d'élargissement des usages qui partitionnent la bibliothèque, qui n'est plus seulement un lieu où on lit<sup>133</sup>. X. Gallaup résume en une phrase leur philosophie :

« Les Ideastore à Londres en sont un exemple. Outre le fait d'avoir abandonné l'appellation de bibliothèques, ces structures se revendiquent d'abord comme lieu gratuit de formation continue et d'activités culturelles puis présentent ensuite leur service classique de bibliothèque. »<sup>134</sup>

Parce qu'on y accueille plus volontiers la formation et la création des usagers, ces nouveaux modèles de bibliothèque ont de quoi profiter aux oeuvres amateurs des usagers.

La multiplication de services nouveaux a pour conséquence une partition des espaces en fonction des usages, ce qui existait déjà, intuitivement, dans le cas des espaces numériques séparés de la bibliothèque. Ce faisant, la cohabitation permet aussi une déhiérarchisation des différentes fonctions de la bibliothèque : l'espace des collections cesse de dominer le lieu et doit apprendre à cohabiter avec des pratiques nouvelles.

### **3.2.3. L'enjeu de dissémination, ou l'éclatement des espaces**

Allons maintenant plus loin que l'alternative intégration/cohabitation. Le cas précis de la création numérique des usagers suggère une troisième solution qui est la dissémination. Sachant qu'elle est d'abord née sur Internet, dans la mouvance des réseaux sociaux, nous nous interrogerons sur son application dans le cas d'espaces physiques.

Le concept de « dissémination » vient de la diffusion en ligne de la bibliothèque, de ses services et de ses contenus à l'avènement du Web 2.0 : à un mode de recherche univoque par les moteurs de recherche se substitue un mode de recherche de l'information par affinités, par favoris, par partage avec le reste de la communauté<sup>135</sup>. Dès lors, un contenu numérique existe avec davantage de force s'il est disséminé sur Internet par des accès démultipliés que s'il ne se trouve qu'en un seul endroit, diffusé par une seule personne et non par toute une communauté. Selon cette logique, l'espace se trouve complètement éclaté et c'est aux bibliothèques d'être présentes sur les réseaux sociaux et les sites de partage<sup>136</sup> pour disséminer leurs contenus.

<sup>132</sup>SERVET (Mathilde), *Les bibliothèques troisième lieu*, mémoire d'étude DCB sous la direction de Yves Desrichard, Villeurbanne : Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 2009, p.35.

<sup>133</sup>DOGLIANI (Sergio), « Les idea Stores » dans *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°1, t.53, 2008, p.69-72.

<sup>134</sup>GALAUP, 2007, *op.cit.*, p.42.

<sup>135</sup>DUJOL Lionel, « La bibliothèque, un plus pour le web social », blog *La bibliothèque apprivoisée*, [en ligne], url : <http://labibapprivoisee.wordpress.com/2011/02/23/la-bibliotheque-un-plus-pour-le-web-social/>, 23 février 2011.

La logique de dissémination s'applique idéalement à la manière dont les bibliothèques peuvent gérer la diffusion d'oeuvres numériques amateurs dans la mesure où, comme nous l'avons souligné précédemment, la création numérique amateur est marquée par l'existence de nombreuses communautés de créateurs dispersées un peu partout sur le web, du forum à l'hébergeur. Or, comme le suggère Lionel Dujol<sup>137</sup> :

« Il est dommage que la bibliothèque n'essaie pas de se positionner aussi sur ces communautés d'intérêt qui vont bien au-delà des usagers de la bibliothèque. »

La stratégie de dissémination des contenus amateurs à partir des réseaux sociaux à contenus créatifs comporte deux volets. D'une part, la bibliothèque peut se servir de réseaux virtuels pré-existants pour diffuser les oeuvres numériques de ses usagers, qu'elles soient ou non produites dans le cadre d'ateliers internes. Deux exemples simples pour illustrer notre propos : Valerian Van Impe, de la bibliothèque de Tourcoing, diffuse les vidéos produites lors des ateliers numériques sur le site vimeo ; le Myspace des bibliothèques de Brest a été conçu pour diffuser des oeuvres amateurs de ses usagers. D'autre part, la bibliothèque peut aller chercher des oeuvres numériques sur des réseaux virtuels ou réels pour leur proposer un service de diffusion ou de conservation spécifique. L'exemple est celui du projet Lyon/Villeurbanne Clichés 2 villes qui va chercher des photographes amateurs sur flick'r pour nourrir sa base de données de clichés régionaux et se faire connaître auprès des photographes amateurs rassemblés sur ce célèbre hébergeur.

De fait, de nombreuses bibliothèques utilisent des services d'hébergement privés et gratuits comme Issuu pour créer leur bibliothèque numérique. Et dans le cas des oeuvres amateurs des usagers, un même mode de diffusion pourrait être envisagé (et l'est bien souvent). Le danger est que, ces services étant justement faciles d'utilisation, le créateur amateur ne soit pas en mesure de voir ce que lui apporte la bibliothèque ; aussi bien aurait-il pu poster lui-même son oeuvre sur le site. La bibliothèque doit être en mesure de proposer une véritable valeur ajoutée par rapport à la simple publication, ce qui n'est pas le cas dans la plupart des exemples que nous avons rencontrés. Les sites d'hébergement de contenus comme Calameo, Dailymotion, etc., offrent assez peu de marge de manoeuvre. Souvent, la publication sur les sites communautaires sert davantage pour ses aspects pratiques (on peut ensuite insérer la création dans le site de la bibliothèque avec la visionneuse de l'hébergeur) que pour réellement valoriser le contenu. Toutefois, certains dispositifs, comme la possibilité de créer et de personnaliser des « chaînes » dans Dailymotion sont des pistes pour aller plus loin.

Une seconde stratégie est que la bibliothèque crée elle-même un espace communautaire sur Internet à partir duquel se diffusent les oeuvres, avec la collaboration des créateurs-amateurs usagers du site. Le modèle est celui de l'e-musicbox de Limoges, à adapter pour des oeuvres amateurs. La bibliothèque devient ici génératrice d'espaces de création.

Comparons ainsi les mérites de deux espaces communautaires investis par les bibliothèques, dans le domaine de la musique, et qui pourraient servir de modèle à une diffusion de contenus amateurs basés sur la communauté des créateurs, même s'il s'agit dans les deux cas de communautés professionnelles ou semi-professionnelles : le Myspace des bibliothèques de Montpellier relève de la première stratégie (se positionner sur des réseaux existants) et l'e-music box de la bibliothèque francophone de Limoges de la seconde (créer un espace communautaire supplémentaire). Les bibliothèques de

<sup>136</sup>CAVALIE, Etienne, « Dissémination – pour faire le point », blog *Bibliothèques reloaded*, [en ligne], url : <http://bibliotheques.wordpress.com/2011/02/01/dissemination-pour-faire-le-point/>, 1er février 2011.

<sup>137</sup>DUJOL Lionel, 2011, *op. cit.*

Montpellier ont choisi d'investir le service Myspace<sup>138</sup> un réseau social où chaque membre peut créer un profil sur lequel il diffuse ses compositions au sein d'un large réseau d'utilisateurs<sup>139</sup>. Ce site fondé en 2003 est devenu un lieu incontournable pour les amateurs de musiques, qu'ils soient compositeurs ou auditeurs. La bibliothèque de Montpellier (comme quelques autres bibliothèques, comme Brest ou Toulouse) l'utilise pour diffuser les morceaux de groupes locaux comme Skeleton band ou Côme + Nerk. En même temps, leur page Myspace sert de portail pour agréger un grand nombre de contenus autres à destination des amateurs de musique : nouveautés de la discothèque, signalement d'évènements, enregistrements live de concerts locaux, diffusion des « coups de coeur » musicaux par un module Deezer... L'avantage de Myspace est, outre le fait qu'il s'agisse d'un service gratuit pour la bibliothèque (mais qui coûtera néanmoins en terme de personnel pour le faire vivre !), de toucher plus directement une seconde communauté virtuelle, celle des utilisateurs de Myspace. Toutefois, on notera un défaut principal : le profil Myspace est fait pour un musicien, et assez peu pour une institution. La médiathèque doit détourner certaines fonctionnalités, comme créer des playlists thématiques en guise de conseils, et les possibilités d'éditorialisation sont assez réduites. D'autre part, certains groupes possèdent déjà leur propre profil Myspace (c'est le cas de Côme + Nerk) où l'on trouve davantage de morceaux.

En créant un site à part appelé *e-music box*<sup>140</sup>, la bibliothèque francophone de Limoges a cherché à aller plus loin. Sur ce site, la bibliothèque de Limoges est parvenue à fédérer un grand nombre de groupes locaux dont elle emmagasine la mémoire et qu'elle fait connaître au public par des fiches et des extraits. Un service rendu à la fois aux musiciens amateurs et aux amateurs de musique. Certes, elle se concentre uniquement sur un espace local et n'est pas véritablement intégrée à de grands réseaux sociaux (on notera cependant qu'un site dédié n'empêche pas d'être aussi sur Myspace). Mais la construction d'un site sur lequel sont diffusés les morceaux de groupes locaux a permis d'intégrer des possibilités qui en font le centre d'un réseau de diffusion. L'éditorialisation est forte (chaque groupe dispose de sa propre fiche), un classement par genres musicaux tient lieu de playlists et il existe des renvois vers le catalogue de la bibliothèque lorsque les groupes disposent de disques. La difficulté d'un site isolé des réseaux connus est de le rendre dynamique : cela est possible, comme ici, si la bibliothèque s'appuie sur un réseau local déjà existant et lui rend un « service » numérique.

Est-ce que le principe de dissémination peut s'appliquer à des espaces physiques de bibliothèques ? Nous pensons en retrouver la trace dans un projet de création numérique hollandais original, que nous présente Mathilde Servet<sup>141</sup> :

« Un autre projet de la DOK (...) consiste à la mise en service d'un véhicule abritant un studio mobile équipé de caméras, de logiciels et de matériel nécessaire à la réalisation de documentaires et d'enregistrements vidéo à destination du site Internet de la bibliothèque. Le personnel de la bibliothèque se rend dans des établissements scolaires et permet aux étudiants de réaliser des films, par exemple un documentaire contre l'abus d'alcool ou sur un groupe de musique. ».

Nous avons déjà présenté l'exemple d'espaces multimédia « nomades » à Romans-sur-Isère. L'exemple hollandais va plus loin, il s'agit précisément d'encourager la création numérique amateur (ici vidéo, avec écriture de script et réflexion sur la réalisation d'un film), en se rendant dans les écoles, plutôt que de faire venir les écoles à la bibliothèque.

<sup>138</sup>Le myspace des médiathèques de Montpellier : <http://www.myspace.com/mediathequemontpellier>.

<sup>139</sup>Myspace rassemble toute la gamme des musiciens, des professionnels accomplis aux amateurs locaux.

<sup>140</sup>Le site de l'e-music box : <http://www.lemusicbox.bm-limoges.fr/>.

<sup>141</sup>SERVET, 2009, *op. cit.*, p.50.

Certes, ce type de projet nécessite des moyens, mais il permet à la bibliothèque de sortir de ses espaces et de se rapprocher des usagers. A une échelle plus modeste, des « ateliers multimédia ambulants » pourraient se déplacer dans des associations de quartier disposant déjà de matériel informatique adéquat. La bibliothèque apporterait ici un projet, l'installation des logiciels, la formation, et éventuellement un artiste pour accompagner les créateurs amateurs et de la documentation.

## **CONCLUSION :**

C'est à double titre qu'un service de création numérique peut bouleverser l'organisation d'une bibliothèque. Il le bouleverse d'abord parce qu'il greffe sur une profession des compétences nouvelles, et dans les espaces de bibliothèque des conceptions nouvelles. Nous en sommes là au stade de l'intégration, où c'est la bibliothèque elle-même qui se force à évoluer, à sortir de ses habitudes, pour accueillir un nouvel usage du public. Mais le bouleversement vient aussi d'une cohabitation forcée. La bibliothèque se voit contrainte de travailler avec des non-bibliothécaires, de les accueillir au sein des équipes, et de sortir de ses espaces douilletts en allant voir du côté des associations locales, des communautés de créateurs, des blogs et des réseaux sociaux.

Si un service de création numérique peut avoir du mal à trouver sa place dans une bibliothèque aux missions traditionnelles, nous constatons en revanche qu'il peut s'avérer être un instrument du changement tout à fait pertinent, entraînant à sa suite de nombreuses modifications, tant au niveau de l'organigramme que dans la construction de nouveaux équipements. Grâce à des changements, dont il faut voir la création numérique amateur comme une des briques, la bibliothèque modifie son rapport au public et surtout son image, loin des clichés.

## Conclusion

---

Pour des raisons matérielles et intellectuelles, notre travail aura principalement porté sur la situation française. Il nous est assez rapidement apparu que, dans le domaine de la création numérique amateur, il n'existe pas de véritable coordination et jeux de comparaison à l'échelle internationale<sup>142</sup>.

La situation française se caractérise principalement, et d'une façon très attendue, par le rôle central de l'Etat et des pouvoirs publics, à travers les ECM, puis les EPN et les initiatives locales. Mais cette centralisation reste partielle : elle est avant tout incitative plus que directive. Le modèle de développement par EPN est une spécificité culturelle française que l'on ne rencontre qu'en Belgique, dans la région francophone wallonne qui dispose d'un réseau très actif d'EPN. La seconde spécificité française est que la création numérique est entrée dans les bibliothèques françaises par la porte de l'action culturelle, c'est-à-dire d'un rapport pédagogique avec l'utilisateur et d'un fonctionnement par ateliers.

La situation américaine offre une comparaison intéressante entre nos espaces numériques et leurs *digital studios*, espaces entièrement consacrés à l'usage créatif des nouvelles technologies. Elle dévoile en creux les manques des espaces numériques français. Le *digital studio* est un autre modèle de développement de la promotion de la création numérique amateur qui apparaît non pas dans les bibliothèques publiques, comme en France, mais par les bibliothèques universitaires. Ils sont les héritiers des *writing centers*, beaucoup plus développés dans les universités américaines, où l'université se veut aussi être lieu d'expression artistique, que dans leurs homologues françaises. Leur ambition est de donner accès à l'usage créatif des nouvelles technologies à un public spécifique d'étudiants. On en trouve des exemples à la State Florida University, à la Texas Christian University, ou, au Canada, à la Laurier Library<sup>143</sup>. Les *digital studios* constituent presque systématiquement un service offert sur les campus américains, même s'ils ne sont pas toujours rattachés à la bibliothèque de l'université.

Le modèle des *digital studios* s'est ponctuellement exporté dans quelques *public libraries* nord-américaines pour étendre la création numérique à un public autre qu'estudiantin. On en retrouve dans le Kentucky, dans la Lexington Public Library, ou au Canada, à la Toronto Public Library<sup>144</sup>. Ce qui diffère radicalement dans les *digital studios* nord-américains est le service fourni. Dans les *digital studios*, l'accent est mis sur la mise à disposition de matériel, comme nous l'indique la description du *digital studio* de Lexington : « La mission du Digital Studio est de fournir aux usagers de la bibliothèques un accès à des programmes de pointe dans le domaine de la création vidéo, photo et graphique. »<sup>145</sup>. Parmi le matériel des *digital studios*, on trouvera donc des convertisseurs numériques, des caméras, des micros et du matériel d'enregistrement audio et vidéo. Les cours et ateliers, si présents en France comme base de la promotion de la création numérique, n'interviennent qu'en second lieu et le fonctionnement est plutôt celui d'un personnel mobile présent pour aider les usagers en cas de problèmes. La différence est patente avec un modèle français de l'action culturelle où l'absence d'un matériel de pointe est palliée par l'organisation d'ateliers en petits groupes, par un apport

---

<sup>142</sup>Ainsi, on ne trouvera pas de section de l'IFLA s'intéressant précisément à ces questions.

<sup>143</sup>Pour visiter leurs sites : Florida State University : <http://wr.english.fsu.edu/Digital-Studio> ; Texas Christian University : <http://newmedia.tcu.edu/index.html> ; Laurier Library : <http://library.wlu.ca/digitalstudio/hours>, mais aussi à la New York University : <http://www.nyu.edu/its/studio/>.

<sup>144</sup>Toronto Public Library : <http://www.torontopubliclibrary.ca/using-the-library/computer-services/dds/> ; Lexington Public Library : <http://www.lexpublib.org/digital-studio>.

<sup>145</sup>Traduction de l'auteur : « The mission of the Digital Studio is to provide library customers with access to cutting edge video, photo and graphics editing programs. ».

« humain », en quelque sorte. Mais l'autonomie de l'utilisateur est beaucoup plus importante dans les *digital studios*, en cela peut-être plus en accord avec une pratique qui peut parfois toucher à l'expression intime et n'a pas toujours vocation à être partagée.

L'autre différence fondamentale entre les espaces numériques et les *digital studios* est que ces derniers sont conçus comme des espaces spécifiquement dédiés à la création (d'où le terme de « studio »), et non des espaces numériques généralistes occasionnellement tournés vers la création, comme c'est le cas en France. Chez nous, la notion de « studio » est peut-être ce qui manque le plus pour identifier clairement le service et ses missions.

En France, les obstacles sont nombreux à la promotion de la création numérique amateur en bibliothèques (obstacles techniques, obstacles financiers, obstacles professionnels, obstacles politiques), mais les plus complexes à éviter sont sans doute les obstacles intellectuels, et le risque de se voir opposer une absence de légitimité de ces services en bibliothèques. Ils déplacent bien trop de frontières pour ne pas être perçus comme étrangers au fonctionnement traditionnel de la bibliothèque. Et le « numérique » n'est pas nécessairement la frontière la plus opaque, même si la perception des nouvelles technologies en opposition à la matérialité du livre peut influencer les conceptions des professionnels comme du public.

Nous avons justement essayé de démontrer que la création numérique amateur s'inscrit parfaitement dans les missions actuelles des bibliothèques. Notre propos a surtout consisté à décrire les usages créatifs des technologies numériques en bibliothèque comme une base qui peut prendre plusieurs aspects, ces aspects étant guidés par les possibilités d'interaction avec le reste de la bibliothèque et de sa politique. Veut-on accompagner les pratiques au moyen d'ateliers ? Veut-on diffuser les oeuvres amateurs réalisées au niveau local ? Veut-on faire connaître les arts numériques à un plus large public ? Veut-on dialoguer avec les communautés virtuelles de créateurs amateurs pour diffuser leurs oeuvres ? Les interprétations sont multiples, et nous espérons avoir démontré cette variété, qui ne borne pas l'imagination. La pratique des ateliers est certainement la plus répandue, mais elle n'est pas la seule ; et l'atelier fonctionne d'autant mieux lorsqu'il est couplé avec des événements et accompagné d'un bout à l'autre de la démarche, jusqu'à la diffusion publique et la valorisation de l'amateurisme créatif. Les services de promotion de la création numérique amateur n'obéissent jamais à un seul modèle ; il ne peut s'agir d'un service « clé en main » applicable partout, mais au contraire d'un objectif global que se fixe la bibliothèque, et qu'elle analyse en fonction de plusieurs critères. Promouvoir la création numérique amateur est un objectif simple mais auquel la bibliothèque peut apporter des réponses multiples. Récapitulons ici les critères que nous avons distingués tout au long de l'étude :

- **critères matériels** : L'existence ou non d'un espace numérique accessible au public dans la bibliothèque, et des nécessaires ordinateurs qui vont avec, peut déterminer le choix de se lancer dans un service « physique » ou dans un service « virtuel ».
- **critères financiers** : La création numérique peut coûter cher en terme d'achat de licences : quelle somme peut être déboursée pour le lancement d'un nouveau service (ou l'évolution d'un ancien service) ? On peut s'interroger sur le fait d'en passer par des licences libres, en fonction des antécédents de la bibliothèque en la matière. Est-il préférable de se baser sur un fonctionnement par projets financés ponctuellement ou veut-on mettre en place un service pérenne ? Il peut également

être utile de se renseigner pour connaître les financements, locaux ou nationaux, qui peuvent soutenir tout ou partie du service.

- **critères professionnels** : Nous entendons avant tout par « critères professionnels » la manière dont le numérique et les changements qu'il induit sont perçus dans la bibliothèque. Cela peut déterminer la possibilité de passer par des formations et de confier le nouveau service à un bibliothécaire, ou au contraire de s'engager dans un recrutement externe à la profession. Il faut prendre en compte la façon dont ce nouveau service peut aussi être un facteur de changement et d'évolution des conceptions des professionnels de l'établissement.
- **critères politiques** : Nous entendons par « politique » celle de la bibliothèque. Jusqu'à quel point veut-on que le nouveau service s'intègre à la bibliothèque ? Il peut être encouragé par un réaménagement des services qui mette en avant le numérique au sein d'un seul pôle, et ainsi être une des briques d'un plus large volontarisme en direction de la culture numérique. Quelle est l'image actuelle que donne la bibliothèque à son public et jusqu'à quel point est-on prêt à la modifier ?
- **critères liés au public** : Connaître son public et identifier le public visé est une évidence pour tout service. L'existence d'associations de créateurs amateurs sur le territoire, ou d'un dynamisme dans le domaine de la création numérique, lié à un équipement particulier peut influencer les choix : veut-on s'adresser à un public d'initiés que l'on soutient, ou au contraire veut-on diffuser la création numérique auprès d'une plus large audience, par exemple auprès des habitués de la bibliothèque ?
- **critères liés au territoire** : La bonne connaissance du territoire passe par une maîtrise des différents établissements et associations professionnelles en lien avec la création numérique. Une étape essentielle pour savoir quels partenariats mener et quelle position occuper (accompagnement, soutien, promotion active), car la création numérique doit avant tout se mener dans des logiques de collaborations et de complémentarité.

Face à tous ces critères se pose la question, plus générale, du positionnement de la bibliothèque face aux nouvelles pratiques de son public (réel ou potentiel), et en particulier les pratiques issues des nouvelles technologies. Il est nécessaire d'admettre que les pratiques amateur de création numérique se sont développées en-dehors des institutions publiques, en particulier sur Internet, formidable moyen de diffusion et d'échanges d'oeuvres à l'échelle internationale. Un argument qui pourrait amener à penser que les bibliothèques n'ont pas à se mêler de ces nouvelles pratiques. Mais ce constat ne doit pas décourager pour autant ; au contraire, il doit persuader les bibliothèques qu'il existe des acteurs-relais, associations, hébergeurs de contenus, lieux de création vivante, avec lesquels dialoguer et qui peuvent potentiellement aider à mobiliser des communautés déjà constituée de créateurs amateurs. Le positionnement de la bibliothèque doit être d'identifier des communautés déjà présentes et de répondre à leurs besoins. Il est inutile de réinventer un écosystème de création quand il existe déjà.

Un facteur en particulier nous semble décisif pour voir dans ce nouveau type de services et, il faut le dire, de ce nouveau positionnement de la bibliothèque face à la culture numérique, un chemin à emprunter : l'évolution actuelle du modèle de bibliothèque face aux évolutions de la société. La promotion de la création numérique amateur est à prendre en compte comme facteur d'ouverture de la bibliothèque vers l'extérieur, de

distanciation d'un modèle ancien. Nous adhérons ici à la remarque adressée par Marie-Christine Jacquinet sur l'apport des services innovants :

L'exercice du renouvellement des services repose donc en grande partie sur les capacités du professionnel à désapprendre les techniques et les savoir-faire acquis. Pas complètement bien sûr, mais s'en éloigner suffisamment pour apprendre d'autres choses, différemment. (...) Bien plus que favoriser la redéfinition de quelques aspects du fonctionnement de la bibliothèque, sur la base d'un nouvel équilibre entre publics et institution, aborder l'innovation dans les services attire l'attention sur le fait que c'est le professionnel qui est sur le devant de la scène : en amont, pendant, en aval<sup>146</sup>.

La prise en compte de la création numérique amateur fait partie des pistes vers l'innovation et, en ce sens, doit être considérée avec attention : ne pas se lancer dans l'innovation pour l'innovation, pour « faire moderne », même si l'évolution de l'image de la bibliothèque est une conséquence appréciable. Nous espérons avoir démontré que la mise en place de ce type de service doit être effectuée, idéalement, dans une logique d'intégration optimale au reste de la bibliothèque, à son histoire et à ses collections, au risque de multiplier les malentendus et les difficultés. Certes, dans la pratique les obstacles se multiplient et la situation « idéale » chavire plus d'une fois, comme nous avons pu le constater lors de nos entretiens. Mais l'objectif de promotion de la culture numérique ne doit pas être perdu de vue pour autant.

---

<sup>146</sup>JACQUINET (Marie-Christine) dir., *Créer des services innovants. Stratégies et répertoire d'actions pour les bibliothèques*, Villeurbanne : Presses de l'enssib, coll. « La Boîte à outils », 2011, p.13-15.

# Bibliographie

## Rapports et textes institutionnels :

Centre d'analyse stratégique, *Le fossé numérique en France*, Paris : La Documentation française, 2011, 151 p., ISBN : 978-2-11-008659-4.

CERUTTI (Guillaume), TOUBON (Jacques), ZELNIK (Patrick), *Création et Internet*, [en ligne], url : <http://www.culture.gouv.fr/mcc/Espace-Presse/Dossiers-de-presse/Rapport-Creation-et-Internet>, adresse consultée le 13 novembre 2011, 2010.

CREDOC, *La diffusion des technologies de l'information dans la société française*, [en ligne], url : <http://www.credoc.fr/publications/abstract.php?ref=R269>, adresse consultée le 13 novembre 2011, Paris : CREDOC, 231 p., 2010.

DELOULE (Madeleine), *Le numérique dans les bibliothèques de Seine-Saint-Denis, état des lieux et enjeux*, [en ligne] url : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notice-1984>, adresse consultée le 13 novembre 2011, Association bibliothèques en Seine-Saint-Denis, 2008.

DONNAT (Olivier), *Les amateurs. Enquête sur les activités artistiques des Français*, Paris : Ministère de la culture, département des études et de la prospective, 1996, 229 p., ISBN : 2-909717-23-2.

DONNAT (Olivier), *Les pratiques culturelles des Français : enquête 1997*, Paris : Ministère de la culture et de la communication, département des études et de la prospective : la Documentation française, 1998, 359 p., ISBN : 2-11-003991-4.

DONNAT (Olivier), *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique : enquête 2008*, Paris : Ministère de la culture et de la communication : la Découverte, 282 p., 2009, ISBN : 978-2-7071-5800-0.

MINC (Alain), NORA (Simon), *L'informatisation de la société*, Paris : Seuil, 1978, 162 p., ISBN : 2-02-004974-0.

Ministère de la culture et de la communication, département des études de la prospective et des statistiques, *Culture et média 2030 : prospective de politiques culturelles*, Paris : La Documentation française, 207 p., 2011, ISBN : 978-2-11-097542-3.

RACINE (Bruno), *Schéma numérique des bibliothèques*, [en ligne], url : <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/104000143/>, adresse consultée le 13 novembre 2011, ministère de la culture et de la communication, 2010.

UNESCO, *Vers les sociétés du savoir*, [en ligne], url : [unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141907f.pdf](http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141907f.pdf), adresse consultée le 13 novembre 2011, Paris : UNESCO, 2005, 237 p., ISBN : 92-3-204000-X .

## Monographies et travaux de recherche :

BON (François), *Apprendre l'invention*, [e-book], publie.net, 2007, 413 p., ISBN : 978-2-8145-0016-7 .

CALENGE (Bertrand), *Bibliothèques et politiques documentaires à l'heure d'Internet*, Paris : Cercle de la librairie, 2008, 264 p., ISBN : 978-2-7654-0962-5.

CHAUVET (Renaud), *L'animation d'un espace multimédia jeunesse en bibliothèque*, [en ligne], url : [http://issuu.com/renaud81/docs/document\\_stagiaires\\_complet](http://issuu.com/renaud81/docs/document_stagiaires_complet), 2011.

DONNAT (Olivier), *Les français face à la culture*, Paris : La Découverte, 1994, 368 p., ISBN : 2-7071-2328-5.

FLICHY (Patrice), *L'imaginaire d'Internet*, Paris : La Découverte, 2001, 272 p., ISBN : 2-7071-3537-2.

FLICHY (Patrice), *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris : Seuil, 2010, 96 p., ISBN : 978-2-02-103144-7.

GALAUP (Xavier), *L'usager co-créateur des services en bibliothèque publique : l'exemple des services non-documentaires*, mémoire d'étude DCB sous la direction de Dominique Lahary, Villeurbanne : Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 2007.

HATINGUAIS (Marilou), *Les bibliothèques françaises sous le régime numérique*, mémoire de master sous la direction de Christine Bolze, université de Lyon 2, 2009.

JACQUINET (Marie-Christine) dir., *Créer des services innovants. Stratégies et répertoire d'actions pour les bibliothèques*, Villeurbanne : Presses de l'enssib, coll. « La Boîte à outils », 2011, 172 p., ISBN : 978-2-910227-84-5.

KEEN (Andrew), *Le culte de l'amateur : comment Internet détruit notre culture*, Paris : Scali, 2008, 302 p., ISBN : 978-2-35012-228-1.

LARDELLIER (Pascal), *La puce et la souris : enquête sur la culture numérique des ados*, Paris : Fayard, 2006, 229 p., ISBN : 2-213-62717-7.

LEADBEATER (Charles) et MILLER (Paul), *The Pro-Am Revolution : How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres : Demos, 74 p., 2004, ISBN : 1841801364.

LEVY (Pierre), *L'Intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris : La découverte, 245 p., 1997, ISBN : 2-7071-2693-4.

MEREDIEU (Florence de), *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*, Paris : Larousse, 239 p., 2005, ISBN : 2-03-505542-3.

POLIAK (Claude), *Aux frontières du champ littéraire : sociologie des écrivains amateurs*, Paris : Economica, 2006, 305 p., ISBN : 2-7178-5298-0.

SERVET (Mathilde), *Les bibliothèques troisième lieu*, mémoire d'étude DCB sous la direction de Yves Desrichard, Villeurbanne : Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 2009.

VOGEL (Johanna), *Médiation numérique : ce que la bibliothèque peut apporter au Web*, mémoire d'étude DCB sous la direction de Benoît Epron, Villeurbanne : Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 2011.

### **Articles et conférences :**

BAZIN (Patrick), « L'avenir incertain des bibliothèques », discours prononcé le 11 novembre 2006 à Lima, [en ligne], url : <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/geflint/Perou2/Bazin.pdf>, adresse consultée le 13 novembre 2011.

BERGERON (Johanne), « L'informatisation de la société : une réflexion critique autour de quelques ouvrages récents », dans *Politique*, n°2, 1982, p.153-165.

DOGLIANI (Sergio), « Les idea Stores » dans *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°1, t.53, 2008, p.69-72.

DONNAT (Olivier), « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », dans *Réseaux*, n°153, 2009, p.79-127.

KIYINDOU (Alain), « De la fracture numérique à la fracture cognitive : pour une nouvelle approche de la société de l'information » dans Thémat'IC 2007 « La maîtrise de l'information par les adultes : enjeux et méthodes », Strasbourg, 16 mars 2007 [en ligne], disponible sur : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notice-1948>>

LAHARY (Dominique), « Nouveau paysage, nouvelles compétences, valeurs pérennes » dans *Bibliothécaire, quel métier*, CALENGE (Bertrand) dir., Paris : Cercle de la librairie, 2004, 314 p., ISBN : 2-7654-0890-4.

LE CROSNIER (Hervé), « Cours de culture numérique » donnés à l'université de Caen en 2009-2010, [en ligne], url : [http://ensweb.perso.info.unicaen.fr/syllabus/index\\_cult-num.php](http://ensweb.perso.info.unicaen.fr/syllabus/index_cult-num.php), adresse consultée le 13 novembre 2011.

MUZELLEC (Rozenn), « Culture numérique : nouveaux espaces d'expression et de création adolescentes », dans *Bulletin des Bibliothèques de France*, n° 2, t.55, 2010, p. 77-78.

THEOBALT (Jean-Christophe), « Les espaces culture multimédia », dans *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°1, t.47, 2002, p.74-76.

TOUITOU (Cécile), « Un rapport américain sur l'offre numérique dans les bibliothèques », dans *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°3, t.54, 2009, p.49-52.

WALLISER, (Andrée), « Le rapport « Nora-Minc ». Histoire d'un best-seller », dans *Vingtième siècle*, n°23, 1989, p.35-48.

### Webographie :

[ces adresses ont toutes été vérifiées le 13 novembre 2011]

#### Articles :

BIBLIOLAB, « La bibliothèque hybride, petite synthèse d'un concept », site ABF/BiblioLab, n.d., [en ligne], url : <http://bibliolab.fr/cms/content/la-biblioth%C3%A8que-hybride-petite-synth%C3%A8se-dun-concept>, n.d.

CAVALIE (Etienne), « Dissémination – pour faire le point », blog *Bibliothèques reloaded*, [en ligne], url : <http://bibliotheques.wordpress.com/2011/02/01/dissemination-pour-faire-le-point/>, 1er février 2011.

CORBINEAU (Bernard), « Création culturelle et bibliothèques de proximité », [en ligne] ; url : <http://www.corbineau.net/Articles-publies-dans-Le-Net>, décembre 2003.

DUJOL (Lionel), « La bibliothèque, un plus pour le web social », blog *La bibliothèque apprivoisée*, [en ligne], url : <http://labibapprivoisee.wordpress.com/2011/02/23/la-bibliotheque-un-plus-pour-le-web-social/>, 23 février 2011.

FORTIN (Julie) « Manifeste du bibliothécaire 2.0 » blog *Espace B*, 13 janvier 2010, [en ligne], url : <http://espaceb.bibliomontreal.com/2010/01/13/manifeste-du-bibliothecaire-2-0/>.

MAUREL (Lionel), « Le pays de Brest, territoire des biens communs », blog *S.I.Lex*, 20 avril 2009, [en ligne], url : <http://scinfolex.wordpress.com/2009/04/20/pays-de-brest-territoire-du-libre-a-propos-des-conditions-de-possibilite-juridique-du-web-20/>.

#### Sites :

Portail a-Brest : <http://www.a-brest.net/>

Portail netprojets : <http://www.netprojets.fr/>

Blog des EPN de Wallonie : <http://www.epn-ressources.be/>

Site des rencontres numériques : <http://www.rencontres-numeriques.org/>

Site internet de l'Association pour le développement des documents numériques en bibliothèques (ADDNB) : <http://www.addnb.fr>

Site internet de la délégation aux usages d'Internet, *Netpublic* : <http://www.netpublic.fr/>

Site internet de l'association professionnelle des animateurs multimédias, *Les Jeudis des EPN* : <http://jeudisepn.org/>.

Transcription du discours d'Hourtin de Lionel Jospin (25 août 1997) sur le site *Admiroutes* : <http://www.admiroutes.asso.fr/action/theme/politic/lionel.htm#anchor54>.

# Annexes

---

## *Table des annexes*

ANNEXE 1 : RÉPARTITION DES EPN EN FRANCE.....	96
ANNEXE 2 : DE QUELQUES PROJETS DE PROMOTION DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE AMATEUR.....	99
ANNEXE 3 : GESTION DE L'ESPACE VIRTUEL ET VISIBILITÉ DES CRÉATIONS.....	106

## Annexe 1 : répartition des EPN en France

Les tableaux statistiques ci-dessous ont été réalisés par nos soins pendant le mois d'octobre 2011 à l'aide des données disponibles sur le site netpublic (<http://www.netpublic.fr/net-public/espaces-publics-numeriques/repertoire-national/>).

Nous ne pouvons garantir la parfaite fiabilité de ces informations qui doivent surtout être prises comme des éléments indicatifs sur la place et la répartition des EPN en France.

L'objectif de ces tableaux est double : analyser la répartition géographique des EPN en France pour constater les différences importantes selon les régions ; chiffrer la place des bibliothèques dans le dispositif global des EPN, et par conséquent dans l'accès à la culture numérique en France.

Trois tableaux ont été réalisés et nous ont servi à analyser la situation :

**Le tableau 1**, « les espaces publics numériques en France », reporte la répartition des EPN en France, par région, et la place des bibliothèques au sein de ces EPN, là aussi par région<sup>147</sup>. Les EPN désigne toute forme de lieu d'accès aux technologies numériques rentré dans la base netpublic.

**Le tableau 2**, « les espaces labellisés netpublic », reporte la répartition des espaces labellisés netpublic en France, par région, et la place des bibliothèques au sein de ces espaces. Le label netpublic est un label créé en 2003 par la Délégation aux usages d'Internet, attribué par un organisme public à des collectivités, pour un accès plus facile à des formations et des informations sur le numérique public.

**Le tableau 3**, « les espaces numériques dédiés à la création » utilise la modalité de recherche par « type de services » autorisés par la base de données des EON du site netpublic. Le critère de recherche est « activités culturelles, création multimédia », le plus proche que nous ayons trouvé de notre problématique. Dans la mesure où ce critère ne recouvre pas exactement la création numérique amateur, le tableau doit être considéré avec méfiance. Comme les tableaux précédents, il renseigne à la fois sur la répartition géographique des espaces et sur la places des bibliothèques.

<b>Tableau 1 : espaces publics numériques en France</b>	Nombre total de structures	% par rapport au total	nbre d'habitants pour une structure (stats 2008)	Nombre de bibliothèques	% de bibs par rapport au total régional
Alsace	48	1,05%	1/38 000	7	14,58%
Aquitaine	406	8,87%	1/23 000	137	33,74%
Auvergne	128	2,80%	1/10 500	19	14,84%
Bourgogne	125	2,73%	1/13 100	8	6,40%
Bretagne	355	7,75%	1/8 700	32	9,01%
Centre	73	1,59%	1/34 600	6	8,22%
Champagne-Ardenne	49	1,07%	1/27 300	11	22,45%
Corse	33	0,72%	1/9 000	0	0,00%
Franche-Comté	77	1,68%	1/15 100	4	5,19%
Ile-de-France	537	11,73%	1/21 700	83	15,46%
Languedoc-Roussillon	179	3,91%	1/14 200	16	8,94%
Limousin	69	1,51%	1/10 700	8	11,59%
Lorraine	89	1,94%	1/26 300	9	10,11%
Midi-Pyrénées	293	6,40%	1/9 700	67	22,87%
Nord-Pas-de-Calais	336	7,34%	1/11 900	22	6,55%
Basse-Normandie	112	2,45%	1/13 100	15	13,39%
Haute-Normandie	114	2,49%	1/16 000	22	19,30%
Pays-de-la-Loire	162	3,54%	1/21 600	7	4,32%
Picardie	341	7,45%	1/6 200	10	2,93%
Poitou-Charentes	183	4,00%	1/9 500	22	12,02%
PACA	308	6,73%	1/16 000	25	8,12%
Rhône-Alpes	562	12,27%	1/11 000	187	33,27%
<b>Total</b>	<b>4579</b>	<b>100%</b>	<b>1/14 200</b>	<b>717</b>	<b>15,66%</b>

<sup>147</sup> Les chiffres pris pour le calcul « par habitant » sont les chiffres de l'enquête de l'INSEE du recensement 2008.

	Nombre total de structures	% par rapport au total	% d'EPN labellisés	Nombre de bibliothèques	% de bips par rapport au total régional
Alsace	19	0,87%	39,58%	4	21,05%
Aquitaine	107	4,93%	26,35%	16	14,95%
Auvergne	42	1,93%	32,81%	3	7,14%
Bourgogne	79	3,64%	63,20%	2	2,53%
Bretagne	129	5,94%	36,34%	10	7,75%
Centre	65	2,99%	89,04%	6	9,23%
Champagne-Ardenne	33	1,52%	67,35%	6	18,18%
Corse	31	1,43%	93,94%	0	0,00%
Franche-Comté	59	2,72%	76,62%	3	5,08%
Ile-de-France	232	10,68%	43,20%	22	9,48%
Languedoc-Roussillon	118	5,43%	65,92%	12	10,17%
Limousin	27	1,24%	39,13%	4	14,81%
Lorraine	41	1,89%	46,07%	3	7,32%
Midi-Pyrénées	96	4,42%	32,76%	7	7,29%
Nord-Pas-de-Calais	305	14,04%	90,77%	16	5,25%
Basse-Normandie	99	4,56%	88,39%	12	12,12%
Haute-Normandie	98	4,51%	85,96%	20	20,41%
Pays-de-la-Loire	126	5,80%	77,78%	4	3,17%
Picardie	43	1,98%	12,61%	1	2,33%
Poitou-Charentes	120	5,52%	65,57%	4	3,33%
PACA	143	6,58%	46,43%	10	6,99%
Rhône-Alpes	160	7,37%	28,47%	16	10,00%
<b>Total</b>	<b>2172</b>	<b>100,00%</b>	<b>47,43%</b>	<b>181</b>	<b>8,33%</b>

	Nombre total de structures	% par rapport au total	% par rapport au total d'EPN de la région	Nombre de bibliothèques	% de bips par rapport au total régional
Alsace	5	0,42%	10,42%	2	40,00%
Aquitaine	68	5,71%	16,75%	14	20,59%
Auvergne	60	5,04%	46,88%	7	11,67%
Bourgogne	54	4,54%	43,20%	1	1,85%
Bretagne	137	11,51%	38,59%	8	5,84%
Centre	32	2,69%	43,84%	3	9,38%
Champagne-Ardenne	9	0,76%	18,37%	2	22,22%
Corse	24	2,02%	72,73%	0	0,00%
Franche-Comté	19	1,60%	24,68%	2	10,53%
Ile-de-France	89	7,48%	16,57%	10	11,24%
Languedoc-Roussillon	82	6,89%	45,81%	12	14,63%
Limousin	8	0,67%	11,59%	3	37,50%
Lorraine	34	2,86%	38,20%	3	8,82%
Midi-Pyrénées	51	4,29%	17,41%	6	11,76%
Nord-Pas-de-Calais	106	8,91%	31,55%	7	6,60%
Basse-Normandie	77	6,47%	68,75%	12	15,58%
Haute-Normandie	71	5,97%	62,28%	11	15,49%
Pays-de-la-Loire	78	6,55%	48,15%	2	2,56%
Picardie	37	3,11%	10,85%	2	5,41%
Poitou-Charentes	24	2,02%	13,11%	0	0,00%
PACA	53	4,45%	17,21%	4	7,55%
Rhône-Alpes	72	6,05%	12,81%	8	11,11%
<b>Total</b>	<b>1190</b>	<b>100,00%</b>	<b>25,99%</b>	<b>119</b>	<b>10,00%</b>

Nous ne dresserons pas ici une analyse région par région mais, au moins nationale :

- un quart des EPN de France disent délivrer des services « d'activités culturelles et création multimédia » pour promouvoir la culture numérique.
- une part moyenne des bibliothèques au sein de l'ensemble de EPN (15,5%), qui n'est pas négligeable, mais ne suffit à faire des bibliothèques un espace numérique incontournable sur un territoire.
- une part faible des bibliothèques au sein des EPN labellisés (8%), qui tend à confirmer l'idée que les labellisations sont surtout utilisées pour soutenir des structures peu solides, voire associatives.
- les disparités entre les régions sont extrêmement importantes, même une fois ramenées au nombre d'habitants de la région : la couverture en EPN est loin d'être égalitaire.

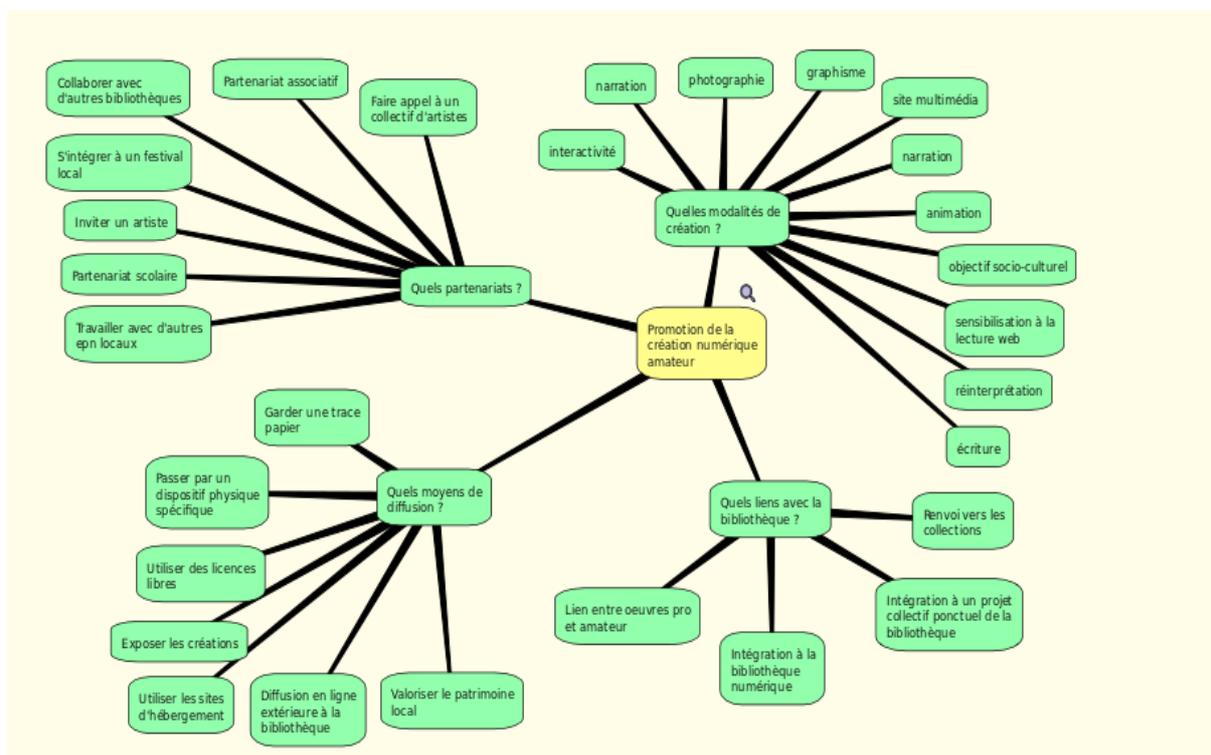
## **Annexe 2 : de quelques projets de promotion de la création numérique amateur...**

En complément de notre étude, nous avons souhaité détaillé dix projets de promotion de la création numérique amateur en bibliothèque. L'analyse qui suit est tout autant une méthode d'analyse qui nous a servi lors de la rédaction de ce travail et une synthèse de la diversité des projets potentiels. Nous nous sommes surtout concentrés sur les ateliers, projets les plus aboutis, mais pas uniquement. Chaque projet est unique et dépend de l'environnement de la bibliothèque, des possibilités du personnel, du public visé. A travers les dix exemples que nous détaillons ici, c'est avant tout la variété des projets pouvant découler d'un service de création numérique que nous entendons mettre en valeur. Chacun des projets présentés à des points forts qui méritent d'être développés, mais qui doivent être évalués en fonction de l'ensemble de la politique de services de la bibliothèque. Nous avons surtout cherché à présenter des projets variés, dans leur ampleur comme dans leurs destinations.

Pour faciliter la lecture et améliorer l'analyse, nous avons conçu une grille de lecture, au-delà de la simple présentation du projet, qui synthétise les orientations possibles et permet de visualiser les différents choix opérés par les organisateurs, choix répartis en quatre catégories qui correspondent chacune, grossièrement, à une partie de notre étude

- **quels partenariats extérieurs ?** [voir pp.39-41]
- **quels moyens de diffusion ?** [voir pp.49-56 et pp.79-86]
- **quelle modalité de création ?** [voir pp.71-72]
- **comment intégrer le projet au reste de la bibliothèque ?** [voir pp.41-42 et pp.79-86]

Nous avons ainsi pu distinguer une variété de choix possibles en réponse à ces quatre questions, synthétisées dans cette carte heuristique :



## 1. *e-musicbox* (Limoges – 2008)

En 2008, la bibliothèque francophone multimédia (nom donné au réseau des bibliothèques de Limoges) imagine l'*e-music box*, « juke-box virtuel dédié aux artistes du Limousin ». C'est une plateforme en ligne qui rassemble plusieurs artistes locaux et documente leurs oeuvres : chacun dispose d'une fiche présentant l'artiste, sa discographie (avec renvoi vers les documents de la bibliothèque), ainsi que des extraits de ses morceaux. La bibliothèque se met ainsi au service de la scène locale, dont elle relaie au passage les événements par des profils twitter et myspace créés pour l'occasion. Elle remplit au passage la mission de pôle régional qui lui est assignée.

- **partenariats extérieurs** : La Bfm sollicite **les artistes de la région** en utilisant notamment Myspace comme soutien et ancrage au sein d'une plus vaste communauté d'artistes. Elle relaie également les concerts locaux et les **associations musicales** comme Ma.net et le Centre Régional des Musiques Traditionnelles en Limousin (**inviter des artistes, partenariat associatif**)

- **moyens de diffusion** : L'*e-music box* est un **site Internet indépendant** de celui de la bibliothèque, qui dispose de sa propre identité sur les **réseaux sociaux** (twitter, Myspace...). Il s'adresse à la fois à une **communauté locale** et à une communauté virtuelle plus étendue. (**diffusion en ligne extérieure au site de la bib, utiliser les plateformes d'hébergement, valoriser le patrimoine local**)

- **type de relation avec la bibliothèque** : Le lien entre l'*e-music box* et la bibliothèque est fondé par des **renvois vers les disques disponibles sur place** sur les fiches des artistes, pour les internautes limousins qui souhaiteraient découvrir un des groupes. (**renvoi vers les collections**)

**Voir le site en ligne** : <http://www.lemusicbox.bm-limoges.fr/>

## 2. Résidence d'artiste de François Bon (Bagnolet, 2008-2009)

Entre 2008 et 2009, la médiathèque de Bagnolet a invité l'écrivain et éditeur numérique (publie.net) François Bon pour une résidence d'écrivain qui a donné lieu à des ateliers d'écriture. Les oeuvres produites par les participants ont été mis en ligne sur un blog.

- **partenariats extérieurs** : **François Bon** est un écrivain qui mène depuis plusieurs années des ateliers d'écriture dans les bibliothèques et les établissements scolaires (**artiste invité**)

- **moyens de diffusion** : pour diffuser les oeuvres produites au fur et à mesure, le choix a été de mettre en place **un blog indépendant** du site de la bibliothèque ; le résultat des ateliers a également été publié sur l'hébergeur Calameo (**diffusion en ligne extérieure au site de la bib, utiliser les plateformes d'hébergement**)

- **mode de création** : cette modalité de création est encore classique dans les bibliothèques : un **atelier d'écriture** ; la dimension numérique n'intervient que pour la publication des oeuvres (**écriture**)

- **type de relation avec la bibliothèque** : la rencontre avec François Bon a été, pour la bibliothèque, l'occasion de **présenter au public l'offre de livres numériques de l'éditeur publie.net** et de mettre en valeur ces collections d'un genre nouveau auquel le public n'est pas encore habitué (**renvoi vers les collections**)

**Voir le site** : <http://laboratoiref.bon.over-blog.com/20-index.html>

### 3. blog *Melting popote* (médiathèques du pays de Romans, 2008-2011)

*Melting Popote* est un projet au long cours de la médiathèque de la Monnaie à Romans-sur-Isère, qui mêle création culinaire et écriture numérique. Plusieurs femmes d'origine étrangère, sollicitées par leur maison de quartier, ont participé à la réalisation d'un blog culinaire pour présenter des recettes de leurs pays. Le blog mêle texte et photographies ; il s'est traduit par un livre papier, paru en 2011 aux éditions Ardhome.

- **quels partenariats extérieurs ?** : les membres de la **Maison des jeunes et de la culture Monnaie**, du même quartier que la bibliothèque, ont participé au projet et ont servi de lieu de contacts entre les participantes et la bibliothèque. (**partenariat associatif**)

- **quels moyens de diffusion ?** : les recettes des participantes ont été mises en ligne sur un **blog** de l'hébergeur Wordpress « [bonnerecette.wordpress](http://bonnerecette.wordpress.com) » avant de faire l'objet d'un **livre papier** chez l'éditeur Ardhome. Le livre comportait, outre les recettes, des présentations personnelles de chacune des participantes. (**diffusion en ligne extérieure au site de la bib, garder une trace papier**)

- **quelle modalité de création ?** : l'un des atouts de ce projet a été de mêler des **formes de créations différentes** et relativement simples dans leur mise en oeuvre numérique : des textes et des photographies (sans compter la réalisation des recettes, mais qui ne relève évidemment pas de la « création numérique »). La mise en ligne se trouvait simplifiée par le **choix du blog**. Enfin, le projet avait aussi pour objectif d'apprendre à **mieux maîtriser la langue française**. (**site multimédia, objectif socio-culturel**)

- **comment intégrer le projet au reste de la bibliothèque ?** : le blog proposait à ses lecteurs, pour chaque recette, **une sélection de livres** disponibles à la médiathèque (**renvoi vers les collections**)

**Voir l'oeuvre en ligne** : <http://bonnerecette.wordpress.com/>

### 4. atelier *stop motion* (MLIS de Villeurbanne, avril 2009)

Dans le cadre de la fête du livre pour la jeunesse de Villeurbanne, l'espace numérique de la MLIS a proposé à plusieurs enfants de réaliser un film en *stop motion* à partir des planches d'un album. Les participants « entraînent » dans l'album sous la forme de photographies.

- **quels partenariats extérieurs ?** : l'atelier s'inscrit dans une dynamique locale qui est celle d'un important **festival de la ville**, qui plus est un festival en lien direct avec la lecture (**s'intégrer à un festival**)

- **quelle modalité de création ?** : l'atelier *stop motion* est très riche d'un point de vue créatif, à plusieurs points de vue. Il part d'un album réel qui permet de lien avec la manifestation et conduit à un travail de **réinterprétation** des images. Il permet aux enfants d'utiliser un mode de création numérique original, le *stop motion*, qui reprend les principes de l'**animation** traditionnelle mais en les simplifiant par une réduction du nombre d'images par seconde. Il mobilise, à côté de la simple **manipulation d'images et de photographies**, une vraie **créativité narrative** qui apprend aux enfants à raconter une histoire. (**réinterprétation, animation, raconter une histoire, photographie**)

**Voir l'oeuvre en ligne** : <http://mediatheques.villeurbanne.fr/2009/04/retour-sur-latelier-de-creation-animee-3/>

## 5. 8. Site des trente ans de la médiathèque Roubaix (Roubaix, 2009)

Pour fêter les trente ans de la médiathèque de Roubaix, un site Internet dédié a été conçu par l'association de graphistes « C'est trop beau ». Le site se voulait interactif et proposait, entre autres choses, des invitations à créer numériquement des oeuvres à partir de documents de la bibliothèque.

- **quels partenariats extérieurs ?** : la bibliothèque a fait appel, pour la mise en place du site, à l'association « **c'est trop beau** », dont fait partie Antoine Denize, spécialiste de l'art numérique interactif. (**partenariat avec des collectifs d'artistes**)

- **quels moyens de diffusion ?** : l'évènement des trente ans de la bibliothèque a été fêté par un **site qui lui est spécialement consacré (diffusion en ligne extérieure au site de la bib)**

- **quelle modalité de création ?** : le site en lui-même n'est pas un site amateur et le projet n'est pas centré sur la pratique amateur, mais l'intègre : le site permet à **l'internaute d'utiliser des outils de création numérique « en direct » (interactivité, site multimédia)**

- **comment intégrer le projet au reste de la bibliothèque ?** : la création numérique est ici **une des facettes d'un événement plus large** qui implique toute la bibliothèque et son histoire (**s'intégrer à un projet ponctuel collectif**)

Voir le site en ligne : <http://anniversaire.mediathequederoubaix.fr/>

## 6. *Planètes Tourcoing* (Tourcoing – 2010)

Pour accompagner et illustrer les grandes évolutions urbaines de Tourcoing, le pôle multimédia de la bibliothèque de la ville a proposé depuis 2007 plusieurs ateliers de création numérique. En 2010, le dernier, qui s'intitule *Planètes Tourcoing*, invite les participants à construire, à l'aide de photographies, les différents visages de leur ville. L'atelier a été proposé à des collégiens du quartier. Il a été fait appel à plusieurs artistes et collectifs d'artistes pour accompagner les enfants dans leur démarche de création. L'originalité du projet tient au dispositif final. En effet, les enfants ont d'abord travaillé à partir de photographies, sur lesquelles se sont agrégés des textes, des dessins, des sons... Puis les artistes ont récupéré leurs oeuvres pour les mettre en scène dans une machine multimédia. La machine, exposée dans les locaux de la bibliothèque, se présente comme une borne d'arcade qui permet au spectateur de naviguer dans le Tourcoing virtuel, assemblage de planètes hétéroclites, imaginé par les enfants.

- **partenariats extérieurs** : Le pôle multimédia a fait appel à des partenaires à la fois pour mobiliser un public, en l'occurrence les élèves du **collège** Lucie Aubrac, et pour accompagner les créateurs amateurs. Plusieurs **collectifs d'artistes locaux** ont été sollicités (association Hélio, association Métalu à chahuter), ainsi que **l'écrivain Dimitri Vazemsky**. (**inviter un artiste, partenariat avec des collectifs d'artistes, partenariat scolaire**)

- **moyens de diffusion** : *Planètes Tourcoing* a connu plusieurs modes de diffusion. Le projet a d'abord débouché sur la construction d'une **machine multimédia** rendu accessible au public de la bibliothèque pour rendre compte du travail de l'atelier ; elle a été **exposée** dans le cadre d'une exposition sur la ville à la médiathèque centrale. Une restitution du projet final a également eu lieu lors d'un concert donné par les artistes ayant participé. Enfin, une **vidéo a été réalisée et mise en ligne** sur Vimeo pour rendre compte du projet. (**dispositif physique de lecture spécifique, exposer les créations, utiliser les plateformes d'hébergement**)

- **modalités de création** : Si le matériau de base a été des **photographies** prises par les participants, l'oeuvre finale mêle texte, image, son et vidéo dans un **vaste dispositif multimédia**. Une façon de montrer comment le numérique permet une fusion des médias. En outre, la machine multimédia est destinée à **fonctionner avec le public**. (**photographie, interactivité, site multimédia**)

- **type de relation avec la bibliothèque** : La machine *Planètes Tourcoing* a été présentée lors d'**une exposition sur la ville** qui se tenait à la bibliothèque. (**s'intégrer à un projet collectif ponctuel**)

Voir l'oeuvre en ligne : <http://vimeo.com/19025124>

### 7. *Photographes en Rhône-Alpes* (BmL - 2010-2011) :

Dans le cadre de la bibliothèque numérique lyonnaise de la BmL, un portail *Photographes en Rhône-Alpes* a été mis en place pour accueillir des clichés du territoire rhône-alpin venus de différentes sources. Le gros du fonds est directement issu des collections de photographies anciennes de la BmL, mais un appel est lancé aux photographes amateurs et professionnels pour venir déposer leurs propres clichés. Divers événements sont organisés à partir de ce portail : séance de photographies numériques, partage sur flickr, etc.

- **quels partenariats extérieurs ?** : l'évènement est l'occasion de **solliciter des artistes photographes**, soit pour qu'ils déposent leurs clichés, soit pour qu'ils mènent des ateliers. D'autre part, l'un des points forts du projet est sa volonté de **fédérer les bibliothèques** de Lyon et de Villeurbanne, puisque leRIZE sont partenaires du projet. (**inviter un artiste, partenariats entre bibliothèques**)

- **quels moyens de diffusion ?** : le portail est **intégré au site de la bibliothèque numérique lyonnaise**. Dans le cas du partenariat Lyon et Villeurbanne (Clichés2villes), des liens ont été ouverts avec le **site de partage Flickr** à la fois pour solliciter des photographes et pour mettre en ligne des images (un profil spécifique a été créé) (**utiliser les plateformes d'hébergement, diffusion en ligne extérieure au site de la bib**)

- **quelle modalité de création ?** : le projet est naturellement centré sur la **photographie numérique** et inclut aussi bien les questions de prise de vue (séances photos collectives), de travail de l'image (ateliers de retouche numérique) et de publication. (**photographie**)

- **comment intégrer le projet au reste de la bibliothèque ?** : le projet est d'abord géré au niveau du département « Documentation Lyon et Rhône-Alpes » (collections locales et dépôt légal lyonnais), mais il **associe le projet de bibliothèque numérique et le service des espaces numériques** qui vient proposer des ateliers. Il s'agit donc d'un projet numérique transversal. Le portail mène aux **collections photographies numérisées de la bibliothèque** et **mélange des oeuvres professionnelles et des oeuvres amateurs**. (**renvoi vers les collections, intégration à la bibliothèque numérique, lien oeuvres pro/oeuvres amateurs, s'intégrer à un projet ponctuel collectif**)

Voir le site : <http://collections.bm-lyon.fr/photo-rhone-alpes>

### 8. Montage vidéo pour *La mixité sex'prime*, (médiathèques de Brest, printemps 2011)

La bibliothèque participait avec la Maison pour Tous du quartier à un ensemble d'activités autour du thème de la mixité en accueillant une pièce de théâtre imaginée et jouée par des adolescents. L'espace multimédia s'est greffé sur cette manifestation en proposant à quelques volontaires parmi les participants un atelier de montage vidéo pour présenter et mettre en ligne les coulisses de la pièce de théâtre.

- **quels partenariats extérieurs ?** : le projet, à une échelle plus vaste, est un partenariat entre la bibliothèque à la **Maison pour Tous** Kerinou qui a permis de mobiliser un jeune public d'adolescents du quartier. (**partenariat associatif**)

- **quels moyens de diffusion ?** : la vidéo a été diffusée à la fois sur **Dailymotion**, puis inséré dans le site dédié à l'espace multimédia de la médiathèque (**utiliser les plateformes d'hébergement**)

- **quelle modalité de création ?** : les participants ont à la fois **filmé et monté** ce making off (**vidéo**)

- **comment intégrer le projet au reste de la bibliothèque ?** : la richesse du projet était qu'il **liait plusieurs sections de la bibliothèque** : section jeunesse et espace multimédia réunissant leurs efforts autour d'une même animation. (**s'intégrer à un projet ponctuel collectif**)

**Voir l'oeuvre en ligne** : <http://ecm.bibli-brest.infini.fr/?q=content/spectacle-filles-gar%C3%A7ons-la-mixit%C3%A9-sexprime>

9. *Une aventure extraordinaire* d'après *Gwion le premier pingouin du monde* de Fanch ar Ruz (médiathèques de Brest – 2011)

Une trentaine d'enfants d'une école de Brest ont été invités à réaliser un livre collectif à partir d'un album du dessinateur pour enfants Fanch ar Ruz en utilisant des logiciels de dessin. Le livre a été choisi parce que son auteur l'a placé sous une licence Creative Commons qui autorise toute réadaptation non-commerciale, condition qui supprimait tout obstacle juridique. Après la réalisation du livre, il a été diffusé en ligne, sur format papier, et les planches ont été exposées dans la bibliothèque Neptune de Brest. Enfin, Fanch ar Ruz est intervenu auprès des enfants pour présenter son travail.

- **quelle modalité de création ?** : les **dessins** ont été réalisées à l'aide du logiciel Gimp ; c'est un travail de **réinterprétation** à partir d'une oeuvre existante qui met l'accent sur la **narration**. (**graphisme, réinterprétation, raconter une histoire**)

- **quels partenariats extérieurs ?** Le projet a fait l'objet de partenariat à trois niveaux : sa réalisation s'est faite auprès d'une classe de l'**école** Sanquer à Brest, **l'auteur Fanch ar Ruz** a été invité sur place et le projet a été présenté lors du **festival local** « Brest en bien commun ». (**intégration à un festival, artiste invité, partenariat scolaire**)

- **quels moyens de diffusion ?** : choix a été fait d'une triple valorisation de l'oeuvre ainsi produite : **imprimée** sur papier, **en ligne hébergée** par Calameo où on peut le télécharger, dans une **exposition** temporaire de la bibliothèque. Il faut souligner le jeu sur les **licences**, important à la fois dans le choix de l'oeuvre de départ et dans la diffusion de l'oeuvre finale, mise sous licence Creative Commons BY-NC-ND (**garder une trace papier, utiliser les plate-formes d'hébergement, exposer les créations, utiliser les licences libres**)

**Voir l'oeuvre en ligne** : <http://ecm.bibli-brest.infini.fr/?q=content/livre-r%C3%A9alis%C3%A9-avec-la-classe-de-cm1-cm2-de-l%C3%A9cole-sanquer-%C3%A0-brest>

10. *Territoire(s)* (MLIS de Villeurbanne, décembre 2010)

En collaboration avec le centre social Saint-Jean, l'espace multimédia de la MLIS a imaginé un projet d'écriture autour de plusieurs femmes d'origine immigrée en cours d'apprentissage du français. Elles ont réalisées un site mêlant texte, image et son pour parler de leur expérience personnelle, de leur pays, de leurs souvenirs.

- **quels partenariats extérieurs ?** : le projet a été concrétisé grâce à une collaboration entre la MLIS et le **centre Saint-Jean** (qui possède également un EPN), et plus particulièrement la formatrice FLE de ce centre, en contact avec des participantes potentielles. (**partenariat associatif, partenariat avec d'autres espaces numériques**)

- **quels moyens de diffusion ?** : la production finale de l'atelier était **un site** spécifiquement créé pour l'occasion ; mais une exposition s'est déroulée de mai à juin 2011 pour prolonger l'atelier (**diffusion en ligne extérieure au site de la bib, exposer les créations**)

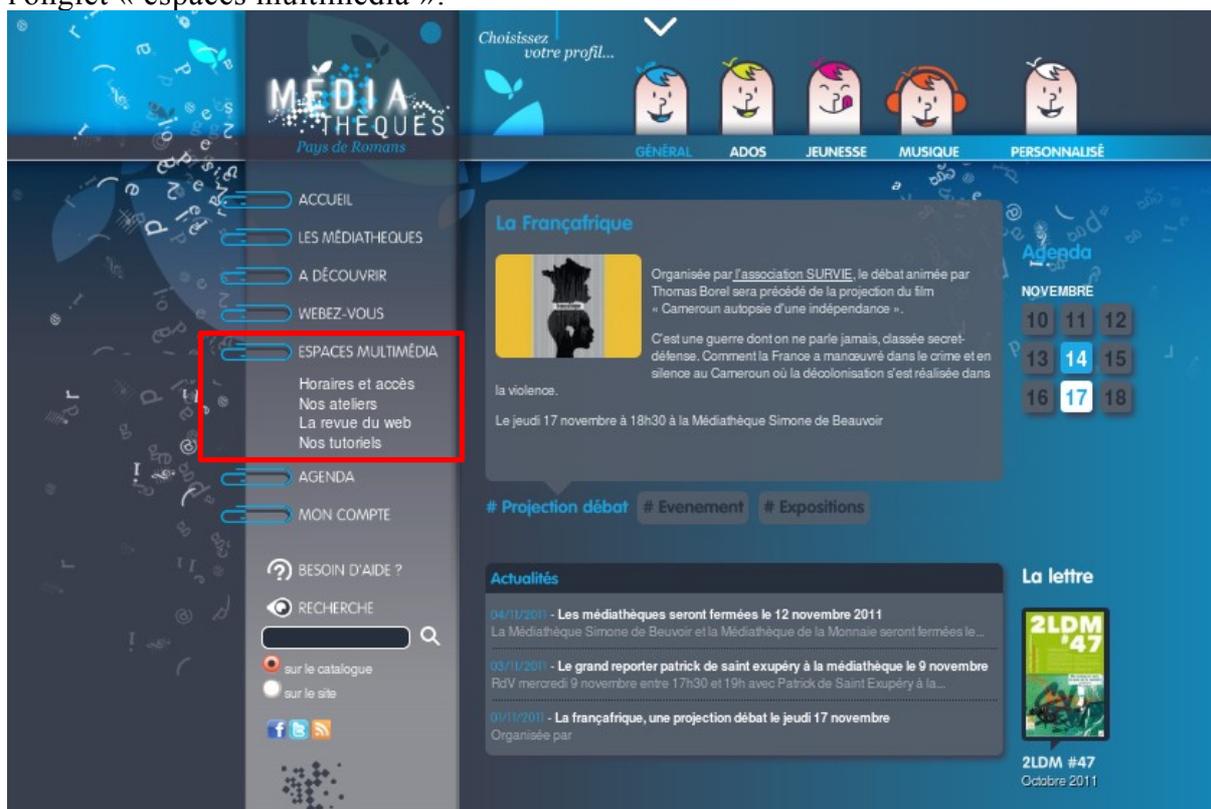
- **quelle modalité de création ?** : les sites réalisées par les participantes sont des **sites multimédia** qui mêlent plusieurs types de contenus : du texte, de l'image (photographies et cartes) et du son (musique locale, bruitages d'ambiance). L'apport numérique venait aussi d'une **navigation guidée par des liens hypertexte**. La production des textes était aussi un exercice dans leur **processus d'apprentissage du français**. (**site multimédia, objectif socio-culturel, sensibilisation à la lecture web**)

**Voir l'oeuvre en ligne** : <http://www.wix.com/territoires/2011>

## Annexe 3 : gestion de l'espace virtuel et visibilité des créations

A travers la comparaison de ces quatre captures d'écran se dessinent quatre façons différentes d'intégrer les créations de l'espace multimédia à la visibilité de la bibliothèque sur Internet (se reporter à l'analyse p.82-83).

1. La page d'accueil du site des médiathèques du Pays de Romans : un onglet déroule les informations sur les espaces multimédia (colonne de gauche, en rouge). Pour l'instant, il y a peu de réalisations mais on peut imaginer une nouvelle rubrique « réalisations » dans l'onglet « espaces multimédia ».



2. La page d'accueil de la médiathèque de Tourcoing permet d'accéder aux oeuvres produites lors des ateliers de création numérique en passant par « l'onglet », peut-être trop peu explicite, « de nous à vous » (colonne de gauche, en rouge). Les informations pratiques concernant le pôle multimédia sont quant à elles accessibles par l'onglet « infos pratiques » (colonne de gauche, en vert).



3. Site de l'espace multimédia des bibliothèques de Brest : un site à part pour le service qui a ainsi plus de libertés pour mettre en valeur ses activités (<http://ecm.bibli-brest.infini.fr/>). On remarque l'onglet « Les réalisations » qui permet d'accéder aux oeuvres et aboutissements des ateliers (en rouge, en haut à droite), et, dans les liens un renvoi direct vers le site des bibliothèques de Brest (en vert, colonne de gauche).



4. Le site des médiathèques de Villeurbanne propose un onglet « Ordis et cie » (colonne de droite, en rouge) qui permet d'accéder aux actualités des différents services en rapport avec le numérique, page présentée ci-dessous. Mais il n'y a pas d'espace fixe pour assurer la visibilité des oeuvres créées lors des ateliers : elles se trouvent en page deux dans les actualités.

**Lire, Ecouter, Voir, à Villeurbanne**

Accueil Actualités Infos pratiques Les médiathèques

**ORDIS & CIE**

**A vos manettes !**  
Rencontres de jeux vidéo – d’octobre à décembre – médiathèques de Villeurbanne Des rencontres ouvertes aux petits comme aux grands, aux débutants comme aux champions. Venez mesurer votre adresse ! sur inscription A la Maison du livre,...

**IPad Câlins**  
samedi 15 octobre – de 10h à 11h – Bouquins Câlins multimédia – Médiathèque du Rize – pour les enfants âgés de 2 à 4 ans Taper, double-taper, zoomer, glisser... la tablette iPad permet d'apprendre en...

**Création numérique « Machines et mots »**  
Une semaine d'immersion dans la création numérique : exposition ludique et interactive.

**Programme des formations informatiques 2011 – 2012**  
La Maison du livre de l'image et du son vous

**Rechercher**

- Consulter le catalogue
- Mon compte

**Découvrir**

- Coup de coeur
- Coup de coeur jeunesse

**Rendez-vous**

- Art contemporain
- Autour d'un livre
- En musique
- F...comme Films
- **Ordis & Cie**

**Jeune public**

- Animations
- Fête du livre jeunesse

**Articles récents**

- BD : Zahra's paradise / Amire et Khalil
- Ça déménage !!!
- Bouquins câlins invite... Pipouletta
- L'arto vous balade
- Court et documentaire, la traversée du miroir