

ET SI L'AMATEUR SE RÉALISAIT DANS *la société numérique ?*

Passé d'une figure centrale à l'époque glorieuse de l'éducation populaire à une délégitimation depuis un demi-siècle au profit des pratiques professionnelles, l'amateur est en train de se réaliser à travers la multitude d'auteurs qui sévissent sur la Toile ou les bricoleurs en tout genre qui investissent les hackerspaces, fab labs et autres makerspaces.

LIONEL ARNAUD

Dans le contexte de crise du modèle social et éducatif qui se profile à partir des années 1970, l'engouement pour le corps participe plus généralement d'une revalorisation des *arts de faire* et des *savoirs enfouis*, méconnus, marginalisés. Dans une vision du monde où s'affrontent bourgeoisie et prolétariat, la notion de « marginalité » condense ici en un mot un changement d'humeur, de *hexis* corporelle, de goûts littéraires, artistiques, des penchants et des intérêts libérés, et permet d'envisager les pratiques culturelles comme une activité mobilisant une certaine déviance dans le rapport à l'apprentissage, déviance présente dans toute activité créatrice. À ce titre, « créateurs », « autodidactes » et « amateurs » partageraient cette disposition particulière, spécifique aux apprentissages informels, à « bricoler » avec des formes de savoirs différents, à faire des liens inédits, à mettre en relation des savoirs dispersés. Des activités artistiques et culturelles exercées en dehors de toute contrainte scolaire ou professionnelle, individuellement ou en groupe, dans le cadre des loisirs, et qui n'ont longtemps intéressé les sociologues que parce qu'elles mettaient en scène le malaise du sujet social en rupture d'appartenance et un rapport particulier au savoir de ceux qui en ont manqué. Ramenée par Pierre Bourdieu au seul « hasard des rencontres » dominé par la forte structuration du savoir légitime¹, l'autodidaxie est alors décrite comme l'illusion biographique d'un imaginaire romantique dans le domaine culturel, des élites artistiques jusqu'aux musiques rock, où la revendication d'autodidaxie est très présente². Avec le développement des instruments fournis par l'informatique et par Internet, qui favorisent l'émergence d'un nouveau type d'amateur qui a acquis des savoirs et des savoir-faire qui lui permettent de rivaliser avec les experts, les pratiques amateurs n'en prennent pas moins des proportions nouvelles aujourd'hui³. Les changements ont été particulièrement spectaculaires dans le cas de la photographie ou de la vidéo, dont la pratique a presque entièrement basculé dans le numérique en moins d'une décennie. La diffusion des ordinateurs dans les foyers a également renouvelé les manières de faire de l'art en amateur dans les domaines de l'écriture, de la musique ou des arts graphiques⁴. Sous l'effet de l'accroissement du capital culturel et de l'augmentation du temps de loisir, une population

familière des nouvelles technologies, jeune, célibataire, urbaine, s'est ainsi rendue de plus en plus visible en investissant dans ses activités bénévoles des manières de faire qui ne sont pas très différentes du travail professionnel. Ces *pro-ams* (contraction de « professionnels » et « amateurs ») refusent d'ailleurs « l'étiquette jugée péjorative de l'amateurisme et souhaitent que leur engagement bénévole soit évalué selon des standards professionnels⁵ ». À ce titre, Internet est présenté comme une révolution aussi importante que l'imprimerie. Car si depuis la Renaissance l'accès à la connaissance et à la création artistique n'a cessé de progresser, c'est avec Internet que des moyens de publication et d'apprentissage autre-

fois réservés à une minorité ont pu être mis entre les mains d'une partie significative de la population. À l'abondance des contenus caractéristique de l'évolution du Web répondrait ainsi une abondance des auteurs dans nos sociétés. La multiplication des blogs, l'essor de l'autopublication de livres, le foisonnement de vidéos, de musiques en ligne et de tutoriels, l'explosion de la photographie amateur, l'avènement de sites collaboratifs comme Wikipedia constitueraient

autant de signes qu'Internet a produit une rupture décisive dans l'accès aux moyens de création et de diffusion d'objets culturels.

De façon générale, les nouvelles technologies influencent et transforment largement nos rapports aux biens culturels. Ces nouveaux supports technolo-

« L'acronyme Atawad (Any time, any where, any device) résume bien les nouveaux usages culturels des consommateurs, qui peuvent désormais passer d'un support d'activité à un autre quel que soit le moment, le lieu ou le mode d'accès (télé, ordinateur, mobile, tablette, console...). »

giques ont en effet la capacité de réunir musique, littérature, cinéma et quasiment toutes les formes d'art autour d'un seul et même support. Arrivé en France en 2007, le smartphone allie en particulier un moyen de communication et un support culturel : téléphoner, envoyer des courriels et des SMS, mais aussi écouter de la musique, visionner des vidéos, écouter la radio, photographier... L'acronyme Atawad (*Any time, any where, any device*) résume bien les

nouveaux usages culturels des consommateurs, qui peuvent désormais passer d'un support d'activité à un autre quel que soit le moment, le lieu ou le mode d'accès (télé, ordinateur, mobile, tablette, console...). Selon une étude réalisée par le Forum d'Avignon et publiée en 2012, 87 % des 15-25 ans déclarent ainsi se servir d'Internet pour découvrir des nouveaux contenus, tandis que 83 % utilisent plus particulièrement les réseaux sociaux. À ce titre, environ un tiers des internautes font découvrir à leurs contacts une chanson, un artiste ou un film qu'ils apprécient⁶. Autant de transformations qui bousculent fondamentalement non seulement les processus de diffusion mais aussi les formes de la création, à l'image des financements participatifs rendus possibles par le développement d'Internet, dans la mesure où, de manière plus ou moins prononcée, les internautes contributeurs de ce type de projet ne sont pas seulement des financeurs mais peuvent orienter la création en tant que telle. Dans ce contexte, le consommateur culturel deviendrait associé voire partie prenante de la conception d'un projet artistique.

En l'absence d'études avérées, il convient toutefois de rester prudent sur cette « rupture » que représenteraient l'informatique et Internet en matière d'éducation populaire. La capacité des

utilisateurs à maîtriser ces nouvelles technologies est en effet loin d'être prouvée, y compris chez ceux que l'on présente aujourd'hui comme les « natifs du numérique » (*digital natives*), dans la mesure où les « compétences » qui sont souvent mises en avant pour qualifier cette génération de « numérique » sont avant tout des « compétences de mode de vie » (*lifestyle skills*), comme télécharger des applications, écrire des SMS, jouer à des jeux vidéo ou regarder des vidéos. Il faut souligner par ailleurs que si le développement d'Internet modifie en profondeur les conditions d'accès aux biens culturels, il n'est pas sûr qu'il soit en mesure de bouleverser fondamentalement la structure générale des pratiques culturelles. L'enquête de 2008 sur les nouvelles pratiques culturelles des Français montre que ces derniers continuent à lire des livres, aller dans des musées et à des concerts, écouter de la musique⁷. Et si plusieurs enquêtes s'accordent à dire que le développement des industries culturelles contribue au développement de l'« omnivorité » des classes moyennes, ces transformations ne bouleversent pas fondamentalement les logiques de distinction sociale⁸. Le sociologue Philippe Coulangeon ne manque pas ainsi de rappeler que les frontières symboliques entre les groupes sociaux ne découlent pas nécessairement des objets des pra-

tiques culturelles *en tant que tels*, mais restent liées aux attitudes et aux modes d'appréhension de ces objets⁹.

Mais les transformations induites par les développements des outils numé-

« Ces activités se reconnaissent dans une philosophie du travail, celle du "faire" (make), caractérisée par un enthousiasme collectif pour le bidouillage, les activités artisanales, le bricolage et les joies du do-it-yourself (DIY), qui n'est pas sans rappeler l'approche et les activités valorisées par les premières MJC. »

riques ne se limitent pas à l'usage d'Internet : elles trouvent aussi une illustration concrète avec le développement des hackerspaces, fab labs, makerspaces et autres lieux de fabrication « ouverts » et de partage des savoirs scientifiques et pratiques. Dans une première acception, ces lieux désignent des espaces physiquement situés où des personnes se rassemblent pour travailler sur des projets, tout en partageant des équipements (machines-outils, imprimantes 3D...), des connaissances et des valeurs communes issues de

l'« éthique hacker » (le refus de la hiérarchie, la liberté d'échange de l'information et des connaissances, la libre coopération...) ¹⁰. Au-delà, ces activités se reconnaissent dans une philosophie

du travail, celle du « faire » (*make*), caractérisée par un enthousiasme collectif pour le bidouillage, les activités artisanales, le bricolage et les joies du *do-it-yourself* (DIY), qui n'est pas sans rappeler l'approche et les activités valorisées par les premières MJC. Initialement, un hacker est un spécialiste d'informatique qui programme avec enthousiasme, et parfois même de façon addictive, en trouvant du plaisir à solutionner des problèmes complexes.

Cette caractéristique de l'autodidaxie associée aux nouvelles technologies en ferait une modalité légitime d'auto-production de compétences, et offrirait aux individus un potentiel d'émancipation très puissant¹¹. Pour certains militants des logiciels libres (libristes) et du Web participatif, l'informatique et le Web seraient même en mesure d'augmenter la « capacité d'agir » des individus et des groupes, leur capacité à interagir avec les autres et à construire une représentation plus riche et autonome du monde¹². À ce niveau,

la notion de hacking dépasse le seul champ numérique pour s'appliquer à n'importe quel domaine, même s'il touche particulièrement à la technique et au code informatique. Il poursuit un objectif de généralisation de l'accès libre à la technologie, à l'information et au savoir, dans toutes les sphères de l'activité humaine¹³. Il est ainsi possible de définir le hacking comme « la possibilité de faire quelque chose de et avec le monde, et de vivre des surplus produits grâce à des opérations abstraites appliquées à la matière (nature) – n'importe quel type de matière¹⁴ ». Des pratiques qui renouvellent la question de l'émancipation, dans la mesure où elle se construit ici non dans la seule confrontation à un objet culturel ou une œuvre d'art mais dans le « pouvoir de faire », autrement dit le pouvoir accordé à ceux qui usent de leur temps et de leur énergie pour mettre en actes leurs idées, quelles qu'elles soient. Une *do-ocratie* dont l'application au jour le jour ne manque pas de poser de nombreux problèmes de coordination lorsqu'elle se résume à un genre de laisser-faire et d'apologie de l'individualisme, mais qui n'en dessine pas moins une sorte de laboratoire du changement social et politique, où se bricole une autre manière d'innover, de produire, de collaborer, de décider, de façonner son identité et son destin¹⁵.

Une telle approche est portée et valorisée le plus souvent par des individus qui disposent d'un niveau élevé de diplôme et d'une forte intégration professionnelle. Elle peut toutefois être rapprochée des formes de mobilisation des plus démunis. Ainsi, à Fort-de-France, les jeunes du quartier Bô Kannal se sont engagés dès le début des années 1970 dans un travail de création d'une musique singulière en puisant dans les traditions de la Martinique et en construisant leurs propres instruments à partir de matériaux de récupération : des peaux de chèvres ou de cabris récupérées à l'abattoir où travaillaient certains habitants du quartier, des tubes en bois ou en PVC, ou encore des bambous pour confectionner des *ti-bwas*. Dans un cadre qui n'est pas sans rappeler celui des makerspaces, la fabrication d'un tambour « *a po* », la composition d'une musique « *a nou* » ont permis depuis de rehausser la dignité des habitants et favorisé une sorte de « conscientisation » en faveur de la défense de leur quartier, dans le cadre d'activités qui n'ont *a priori* rien à voir¹⁶. Dans un contexte de pauvreté, la débrouillardise n'est donc pas seulement une affaire de survie mais favorise directement l'imagination et l'entraide. Et si l'ambition politique qui prête à l'œuvre d'art et à l'éducation scolastique la faculté de libérer le sujet des contraintes ordinaires

qui freinent le libre jeu de ses facultés doit se lire comme une acquisition de compétences sociales et sociopolitiques propres à accéder à des positions dominantes/légitimes, ce constat ne doit pas faire oublier qu'il existe d'autres conditions sociales de « sortie du sens pratique » susceptibles d'inventer de nouveaux possibles sociaux.

NECTART

9. Philippe Coulangeon, *Les Métamorphoses de la distinction*, Paris, Grasset, 2011.
10. Pekka Himanen, *L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, 2001.
11. Cf. la thèse de doctorat de sciences politiques d'Olivier Blondeau-Coulet, *Les Orphelins de la politique et leurs curieuses machines : expérimentations esthétiques, techniques et politiques à l'ère des réseaux*, Paris, IEP, 2006.
12. Cf. Nicolas Auray et Samira Ouadi, « Numérique et émancipation. De la politique du code au renouvellement des élites », *Mouvements*, n° 79, 2014, p. 13-27.
13. Depuis quelques années, le mouvement open source se développe par exemple dans le monde de la biotechnologie avec l'essor de la *DIY biology*. Célébrée notamment pour le potentiel qu'elle détient en faveur d'une « science citoyenne », la « biologie de garage » entretient des liens étroits avec le mouvement hacker. Cf. Morgan Meyer, « Bricoler, domestiquer et contourner la science : l'essor de la biologie de garage », *Réseaux*, n° 173-174, 2012, p. 303-328.
14. Kenneth McKenzie Wark, *A Hacker Manifesto*, Cambridge, Harvard University Press, 2004, cité par Michel Lallement (cf. rubrique ci-dessous), p. 80.
15. Michel Lallement, *op. cit.*, p. 152.
16. Lionel Arnaud, « Une conscientisation "pratique". Les mobilisations culturelles des habitants d'un quartier populaire de Fort-de-France », in *Classes populaires et organisations militantes. Transformations sociopolitiques et recompositions des liens avec le monde associatif et politique*, Journées d'études de l'Association française de sociologie, Paris, 16 et 17 mars 2015.



Cet article est un extrait du livre *Agir par la culture. Acteurs, enjeux et mutations des mouvements culturels*, qui paraîtra en 2018 aux éditions de l'Attribut dans la collection « La culture en questions ».

1. Pierre Bourdieu, *La Distinction*, Paris, Minuit, 1979, p. 379.
2. Lucy Green, *How Popular Musicians Learn: A Way Ahead for Music Education*, Hants/Burlington, Ashgate, 2005 ; Claude Poliak, *La Vocation d'autodidacte*, Paris, L'Harmattan, 1992 ; Georges Le Meur, *Les Nouveaux Autodidactes. Néo-autodidaxie et formation*, Lyon, Chronique sociale, 1998.
3. Patrice Flichy, cité dans la rubrique ci-contre ; Charles Leadbeater et Paul Miller, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts Are Changing Our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004.
4. Cf. Olivier Donnat, *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*, Paris, La Découverte/Ministère de la Culture et de la Communication, 2009. Les résultats complets de l'enquête de 2008 sont consultables sur <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr>
5. Dominique Cardon et Hélène Delaunay-Téterel, « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », *Réseaux*, n° 138, 2006, p. 15-71.
6. Atelier conseil et stratégie numérique, *Nouvelles générations et culture numérique*, Forum d'Avignon 2012, disponible en ligne : http://www.forum-avignon.org/sites/default/files/editeur/Atelier_Bnpparibas_Nouvelles_generations_et_culture_numerique_def_FR.pdf
7. Olivier Donnat, *op. cit.*
8. Richard A. Peterson et Roger M. Kern, « Changing highbrow taste: from snob to omnivore », *American Sociological Review*, vol. 61, 1996, p. 900-907 ; Philippe Coulangeon, « Les métamorphoses de la légitimité. Classes sociales et goût musical en France, 1973-2008 », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 181-182, 2010, p. 88-105.

Commentez cet article sur nectart-revue.fr/revue-6-arnaud

À PARAÎTRE PROCHAINEMENT AUX ÉDITIONS DE L'ATTRIBUT



Agir par la culture, de Lionel Arnaud

- Le premier livre sur l'agir culturel, des pratiques amateurs culturelles et sportives jusqu'aux formes actuelles en pleine effervescence dans les fab labs et les makerspaces.
- Un livre de référence sur l'histoire de l'éducation populaire, ses mouvements, ses valeurs, ses organisations et ses figures (Léo Lagrange, Jean Zay, Jeanne Laurent, Benigno Cacérès, Jean Vilar, Joffre Dumazet...).
- Une analyse documentée, critique et approfondie sur les errements et les impasses des politiques de l'État vis-à-vis des activités culturelles émanant de la société civile.



Peter Goss - Never stop moving

- Premier livre sur l'un des plus grands pédagogues de la danse de notre époque.
- Une magnifique préface d'Emmanuel Carrère, lui-même élève de Peter Goss.
- Un livre sur l'histoire de la danse du milieu du xx^e siècle à nos jours, destiné aux pratiquants de la danse aussi bien qu'aux professionnels de la culture et de l'éducation, tant Peter Goss parle avec force et clarté de ses préceptes pédagogiques.