

Cartographier les contributions ordinaires : dynamiques collaboratives autour d'un « bien commun par défaut » dans les communautés de fans.

1- Présentation du projet, de ses objectifs, enjeux, approche et méthode

Ce projet vise à comprendre comment les acteur·ices des communautés de fans, majoritairement féminines, se saisissent des plateformes en ligne pour créer des contenus gratuits porteurs d'une valeur collective et symbolique, ancrés dans des savoirs ordinaires et quotidiens. Il s'agit d'analyser l'acte de publication, et de montrer comment les dynamiques propres aux plateformes influencent le contenu de ces publications et la valeur qui leur est attribuée. Les dynamiques contributives analysées le seront à grande échelle et sur plusieurs plateformes.

Le développement des plateformes a permis aux créations de fans de prendre une ampleur considérable¹. Des actions collectives en faveur de leur reconnaissance et de leur préservation ont ainsi vu le jour (Jenkins, 2015 ; Bourdaa, 2021). Parmi ces initiatives, on peut citer la revue académique *Transformative Works and Cultures* et la création du site *Archive of Our Own* (AO3), autogéré et indépendant, destiné à conserver durablement ces productions. Cette volonté de préservation s'appuie sur la notion de *transformative works*, qui reconnaît l'apport créatif des fans, notamment dans la mise en scène des personnages (Tushnet, 1997). Inspirés par la jurisprudence américaine du *fair use*, ces travaux soutiennent que la propriété des contenus relève à la fois des fans et des ayants droit (*ibid.*). Légalement inexploitable sans accord des deux parties, et donc appelées à rester gratuites, ces créations fonctionnent comme des « biens communs par défaut » (Deramond, 2023). Elles circulent librement entre plateformes et échappent en principe aux logiques algorithmiques, ainsi qu'aux contraintes économiques et institutionnelles (De Kosnik, 2016). Cette dynamique rejoint la perspective de Jenkins (1992), selon laquelle les industries culturelles ont capté des imaginaires autrefois véhiculés par contes et légendes, tandis que les productions de fans relèvent d'une réappropriation d'un médium de communication originellement libre.

Les travaux menés dans le cadre de ma thèse (2022) portaient sur l'activité de publication des fictions de fans (fanfictions) sur un site d'archive dédié *fanfiction.net*. Trois résultats majeurs quant à la façon dont ces « biens communs » sont créés en ont été issus. D'abord, la publication des fanfictions n'est encadrée par aucune autorité centralisée. Sur AO3, elle s'apparente à une gouvernance explicite rappelant Wikipédia (Joubert, 2019, 2021), tandis que sur d'autres plateformes, elle demeure plus implicite et s'exerce à travers le double droit de propriété intellectuelle, l'ethos des fans, ainsi que les

¹ À titre d'exemple le site *fanfiction.net*, ancien leader mondial multilingue, comptabilisait au 1^{er} décembre 2022 une moyenne de 1,4 million de visiteurs par jour pour 18 millions de vues¹.

usages et le design des environnements numériques. Dans tous les cas, ce n'est pas la validité des contenus qui est en jeu, mais bien les cadres de leur production et de leur circulation. Ensuite, la propriété confère une forme d'autorité et montre que les fanfictions ne sont pas directement le produit d'une collaboration ouverte, mais bien le résultat de dynamiques sociales centralisées autour de et par l'auteur-ice. Le lectorat joue un rôle visible dans la validation ou son absence (commentaires, likes, vues), tandis qu'un ensemble de relations, souvent invisibles, accompagne les auteur-ices dans leurs processus d'écriture. Il s'agit de trois types de contributeur-ices dont les échanges s'inscrivent dans des formes de sociabilité distribuées qui reposent sur une pluralité d'outils prolongeant les liens dans le temps et les déployant dans divers contextes numériques (Licoppe, 2002), et aussi hors ligne (Berry, 2016). Enfin, l'étude des dynamiques relationnelles de 71 auteur-ices a mis en lumière des rôles récurrents et parfois invisibles, mais essentiels, qui sont également des types de contributions : soutien affectif, relectures, coécritures, encouragements et échanges à la fois faniques et personnels. Les contributions révèlent l'importance de l'intime, non seulement dans les contenus eux-mêmes, qui prolongent les univers fictionnels en explorant le quotidien, les pensées ou les relations des personnages, mais aussi dans la constitution de réseaux de sociabilités sur lesquels se fonde la production de ces écrits. Ces dimensions de l'intime et du quotidien peuvent être comprises comme des savoirs ordinaires, souvent implicites, qui donnent leur valeur à ces productions et en font autant des supports de sociabilité que de socialisation.

Les résultats laissent entrevoir qu'au cœur des contenus produits se trouve une valeur reliée à l'« interprétation » des personnages (Deramond, sous presse) renvoyant à des savoir-faire souvent attribués aux femmes, et minorés. Si les auteur-ices offrent leur lecture, ils et elles ne parlent pas en leur seul nom : la publication les conduit à un travail réflexif, relationnel et émotionnel, proche de celui des créateur-ices de contenus Web intimes (Brasseur et Finez, 2015 ; Coavoux et Roques, 2020). L'isolement des auteur-ices n'est qu'apparent, leurs fanfictions s'enrichissant de multiples contributions. Selon les contributeur-ices impliqués-es, elles donnent lieu à des interprétations différentes, qui coexistent sans s'exclure. Les fanfictions apparaissent comme des biens non rivaux, reposant sur des mécanismes de validation sociale et sur une coordination distribuée.

Ces constats constituent le point de départ du projet : il s'agit d'explorer le rôle des différentes formes de contribution dans la production des contenus et dans la valeur collective et socialisante qui leur est attribuée. Il s'agit aussi d'analyser comment les plateformes et usages numériques soutiennent ces dynamiques. Le projet contribue aux *commons studies* par l'étude de contenus qui, bien qu'assimilables à des biens communs, ne sont pas produits à cette fin. Il complète les recherches sur les activités collaboratives en mettant l'accent sur une pratique ordinaire, souvent négligée mais perçue comme essentielle par celles et ceux qui la pratiquent. L'étude intégrera aux observations sur le mentorat distribué (Evans et al., 2017) l'existence de réseaux de contributeur-ices rappelant les « collèges invisibles » (de Solla Price 1966 ; Crane 1972), avec une attention portée aux dispositifs de communication. Dans la lignée des travaux de Latour sur la formation des faits scientifiques (1995), il s'agit d'analyser comment émergent et se stabilisent différents types de contributions qui, par l'intermédiaire des relations, des plateformes et des publications, organisent un milieu social. Ces contributions et leurs supports seront rapprochés aux *objets intermédiaires* (Vinck, 2009), concept qui permet de relier acteur-ices et outils, et de rendre visibles les médiations et facilitent la coordination. Inscrits dans des dispositifs propres aux plateformes numériques, qui fonctionnent comme des dispositifs d'intermédiation (Beuscart & Flichy, 2018), l'examen des contenus et des processus sociaux qui les portent met en lumière la manière dont les outils, à travers leurs contraintes et leurs affordances, orientent les formes de participation et de circulation des fanfictions.

Centré sur les trajectoires et réseaux de contributeur-ices, le projet vise donc à caractériser l'émergence de flux collaboratifs en incluant la dimension sociotechnique des interactions. L'enjeu est

de comprendre sur quels outils numériques concrets s'appuient les acteur·ices pour co-crée en l'absence d'un dispositif centralisé ou d'un cadre contributif explicite, en tenant compte de la diversité de leurs usages et contraintes. Pour cela, nous proposons d'examiner différentes plateformes afin d'établir une typologie des contributions qui structurent la production collective, en tenant compte des actions et plateformes visant à leur préservation. L'analyse inclura donc le site AO3, des plateformes spécialisées (archives), ainsi que des sites plus généralistes qui accueillent à la fois des créations de fans et des contenus inscrits dans des logiques marchandes (Wattpad, médias sociaux, etc.). L'objectif est de cerner les outils mobilisés ainsi que les types de contributions qu'ils engendrent, en prenant en compte le rôle d'éventuels outils propres aux plateformes monétisées mais accessibles gratuitement.

La démarche retenue repose sur une méthodologie mixte. Tout d'abord, l'observation des dispositifs ciblés et des entretiens semi-directifs permettront d'approfondir et d'enrichir les données sur les contributions déjà identifiées, tout en en cernant de nouvelles et les outils associés. L'analyse portera plus spécifiquement sur les relations et réseaux de contributeur·ices afin de saisir la manière dont ces contributions circulent et s'articulent. Enfin les résultats serviront de base à l'élaboration d'un questionnaire destiné à interroger un échantillon élargi d'acteur·ices et à relier initiatives individuelles, dynamiques collectives et logiques organisationnelles. Une collecte systématique de données viendra compléter l'ensemble afin de caractériser, voire de cartographier, les contributions, leurs supports et leur distribution. Cela devrait aider à comprendre comment les pratiques contributives observées participent à la construction d'environnements collaboratifs ouverts, adaptatifs et durables, fondés sur des sociabilités ordinaires.

2 – Résultats attendus, Calendrier et partenariats (hors participation PEPR/Congrats)

Phase 1 – Observation exploratoire et cadrage (6 premiers mois) : Revue de littérature, cadrage théorique et méthodologique. Sélection des plateformes et constitution du corpus initial. Observation, premières analyses des dispositifs et pour une typologie opérationnelle des contributions menant à une grille d'analyse et à un premier schéma comparatif des plateformes. *Phase 2 – Enquêtes qualitatives et recueil systématique (du 6^{ème} au 12^{ème}).* Collecte systématique de données (publications, commentaires, métadonnées). Conduite de 25 entretiens semi-directifs avec auteur·ices et contributeur·ices représentatifs. Extension du corpus à plusieurs plateformes pour une comparaison des dynamiques contributives et permettre d'affiner la typologie des rôles contributifs. *Phase 3 – Questionnaires et analyses relationnelles (du 12^{ème} au 18^{ème} mois).* Élaboration et pré-test d'un questionnaire en ligne (validation auprès d'un panel restreint). Diffusion du questionnaire (ciblage multi-plateformes) et analyses relationnelles, afin de mesurer l'ampleur et la diversité des contributions. *Phase 4 – Croisement, synthèse et valorisation (du 18^{ème} au 24^{ème} mois).* Croisement qualitatif/quantitatif. Rédaction scientifique (articles, communications).

→ **Livrables envisagés :** cartographie des flux contributifs incluant les contributions « invisibles », et proposition d'un modèle adaptatif lié à ce « bien commun » par défaut.

Le projet sera accueilli au [LISST-CERS \(UMR 5193\)](#), qui réunit plusieurs spécialistes en *analyse de réseaux* (ARS), compétence centrale pour ce travail et incluant des méthodes de modélisation et de cartographie. Le LISST-CERS est relié à des chercheur·ses en étude des *sciences et des techniques* (STS), ce qui permet d'apporter un regard sociotechnique complémentaire. Le laboratoire possède également des ressources et partenaires en ingénierie et informatique avancée, offrant un vrai soutien pour le recueil, le traitement et l'analyse des données. Le projet sera encadré par Béatrice Milard, analyste de réseaux et sociologue des sciences, familière de l'approche Latourienne (2007 ; 2013), spécialiste des sociabilités (2024) mais également intéressée par les formes de gouvernance

décentralisées et les productions féminines, comme en témoigne son investissement dans le projet WIKIF ([Wikipédia et les femmes scientifiques](#)).

Mon rattachement au LABEX ICCA (Industries Culturelles et Création Artistique) offre, en outre, un environnement scientifique spécialisé sur les industries culturelles, les plateformes et les créateur-ices de contenus, en lien direct avec l'objet du projet, tout comme mon appartenance au GER FANS (SFSIC), qui constitue un réseau de collaboration directement en lien avec le terrain d'étude. Mon rôle de coprésidente de l'Université d'été Ludovia, centrée sur le numérique éducatif, m'inscrit dans un réseau intersectoriel (chercheurs, industriels, collectivités, établissements scolaires), offrant un terrain d'échanges fertile sur les usages du numérique et les formes de collaboration en ligne.

3 - Adéquation avec les objectifs du PEPR eSEMBLE et du projet sélectionné

Ce projet s'inscrit dans les objectifs du PEPR eSEMBLE, en étudiant la collaboration numérique comme un processus à la fois sociotechnique, relationnel et symbolique, porté par des communautés ouvertes et auto-organisées incluant beaucoup de membres féminins. Il contribue plus spécifiquement aux finalités de CONGRATS, qui vise à comprendre et modéliser la production de savoirs, de valeurs et de biens communs dans des environnements collaboratifs à grande échelle. L'originalité de l'approche tient à son entrée par les communautés de fans, dont les pratiques offrent un observatoire privilégié des formes de contribution invisibles et ordinaires. En les analysant comme des infrastructures contributives du quotidien, le projet met en lumière la manière dont des collectifs non institutionnalisés produisent et entretiennent des biens communs numériques, sans nécessairement intention explicite. Cette perspective complète les axes de CONGRATS en apportant une analyse fine des dynamiques en jeu, en s'appuyant sur un modèle conceptuel de « biens communs par défaut », éclairant la manière dont des contenus non marchands se stabilisent dans des environnements de plateforme. En articulant analyse qualitative, modélisation relationnelle et cartographie, le projet vise des recommandations transférables pour la conception de plateformes collaboratives plus inclusives, transparentes et durables.

BIBLIOGRAPHIE :

Beuscart, J-S. & Flichy P. (2018). Plateformes numériques, *Réseaux*, n°212, pp. 9-22.

Berry, V. (2016). Des groupes de joueurs aux groupes « de potes » dans les jeux en ligne. In O. Martin & É. Dagiral (dir.), *L'ordinaire d'internet : Le web dans nos pratiques et relations sociales* (p. 58-82). Armand Colin. <https://shs.cairn.info/l-ordinaire-d-internet--9782200613112?lang=fr>

Bourdaa, M. (2021). *Les fans : Publics actifs et engagés*. C&F éditions.

De Kosnik, A. (2016). Rogue archives: Digital cultural memory and media fandom. *The MIT Press*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10248.001.0001>

Crane, D. (1972). *Invisible colleges; diffusion of knowledge in scientific communities*. Chicago,: University of Chicago Press.

Deramond, A. (2022). *Générer des fanfictions en ligne : expériences sociales et relations*. Thèse de doctorat en Sociologie, sous le Direction de Béatrice Milard. Université Toulouse Jean Jaurès.

Deramond, A. (2023). La numérisation de l'activité d'auteur de fanfictions : Un exemple du rôle joué par le numérique dans la construction individuelle et collective des valeurs. *Interfaces numériques*, 12(3). <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.5178>

Deramond, A. (Sous-presses). Ancrage relationnel et écriture en ligne des personnages en fanfiction. In Chrysta Pélissier et Camille Roelens, *Imaginaires et fictions numériques* (p. 61-76). Presses Universitaires des Mines.

De Solla Price, D. J., & Beaver, D. (1966). Collaboration in an invisible college. *American Psychologist*, 21(11), 1011–1018. <https://doi.org/10.1037/h0024051>

- Evans, S., Davis, K., Evans, A., Campbell, J. A., Randall, D., Yin, K., & Aragon, C. (2017). More than peer production: Fanfiction communities as sites of distributed mentoring. In *Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing* (pp. 259-272). ACM. <https://doi.org/10.1145/2998181.2998342>
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2015). Panorama historique des études de fans. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (7). <https://journals.openedition.org/rfsic/1645>
- Joubert, L. (2019). Le parfait wikipédien : Réglementation de l'écriture et engagement des novices dans un commun de la connaissance (2000-2018). *Le Mouvement Social*, 268(3), 45-60. <https://doi.org/10.3917/lms.268.0045>
- Joubert, L. (2021). Entre communauté des contributeurs et société des usagers : Les communs de masse à travers le cas de Wikipédia. *Terminal*, (130).
- Latour, B. (1995). *La science en action*. Gallimard.
- Licoppe, C. (2002). Sociabilité et technologies de communication : Deux modalités d'entretien des liens interpersonnels dans le contexte du déploiement des dispositifs de communication mobiles. *Réseaux*, 2-3 (112-113), 172-210.
- Milard, B. (2007). La mise en forme des publications scientifiques : Entre routines, contraintes et organisation de l'expérience collective. In *Sociologie des arts, sociologie des sciences* (203-212). L'Harmattan.
- Milard, B. (2013). Les écrits scientifiques : Des ressorts relationnels pour la recherche. *Sciences de la société*, (89), 18-37.
- Tushnet, R. (1997). Legal fictions, copyright, fan fiction, and a new common law. *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Journal*, 17, 651-686.
- Vinck, D. (2009). De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement, *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3, 1, p. 51-72.