**Détournements et création**. **Les pratiques alternatives, à la périphérie des plateformes.**

**Séminaire *Ecritures numériques et éditorialisation* (22/01/2016)**

**Canevas d’intervention :**

Le sujet sera abordé à travers trois questionnements.

1. **Des pratiques très largement répandues, mais souvent illégales :**

Les pratiques dites « transformatives » (création de nouvelles œuvres à partir d’œuvres pré-existantes, en les modifiant ou en les combinant) constituent aujourd’hui un phénomène massif. Une étude de la Hadopi montrait en 2013 qu’elles représentaient plus du tiers des vidéos sur Youtube. Le site Fanfiction.net recense plus de 800 000 suites non-officielles écrites par des internautes dans le seul univers d’Harry Potter. Les énormes succès rencontrés par *Fifty Shades of Grey* ou *After* d’Anna Todd (deux œuvres nées d’abord comme des fanfictions) commencent à attester de la migration de ces pratiques autrefois confidentielles vers la sphère de la culture « mainstream ».

Pour autant, les pratiques transformatives soulèvent d’épineuses questions de légalité, notamment vis-à-vis des règles du droit d’auteur. Modifier une œuvre de l’esprit, la détourner, l’incorporer dans une autre création ou combiner plusieurs œuvres ensembles (remix, mashup) constituent des actes relèvant normalement du monopole de l’auteur et de ses ayants droit. En droit français, le droit moral des créateurs est également fortement protégé et s’oppose aux atteintes à « l’intégrité des œuvres », c’est-à-dire à la forme arrêtée par l’auteur lors de la publication.

Des marges de manœuvre limitées existent à l’heure actuelle dans la législation (exception de parodie, pastiche, caricature, entendue comme un « droit à l’humour » ; exception de courte citation, mais applicable uniquement aux œuvres littéraires). Le copyright américain présente davantage de souplesse : d’une part, parce qu’il ne connait pas vraiment le droit moral et d’autre part, parce qu’il protège le *fair use* (usage équitable) applicable dans une certaine mesure aux créations transformatives.

Pour beaucoup d’internautes – et notamment les plus jeunes -, les pratiques transformatives tendent à devenir un procédé central d’interaction avec leur culture et avec autrui. Il est dès lors important de souligner que ces nouvelles formes d’écritures et d’éditorialisation se construisent le plus souvent dans l’illégalité, ce qui symboliquement affecte en retour les individus quant à leur appréhension de la légitimité de leurs pratiques et la valeur de leurs expressions. L’étroitesse des exceptions actuelles peut en outre s’avérer un obstacle majeur à l’éditorialisation, en empêchant théoriquement d’utiliser des images d’un film ou des extraits d’un morceau de musique pour en faire le commentaire ou la critique (absence de droit à la citation audio-visuelle).

La perception du paramètre légal au sein des communautés se livrant aux pratiques transformatives est plus ou moins développée. Celles-ci ont plutôt tendance à incorporer ces contraintes sous la forme d’un « code d’honneur » ou de principes éthiques témoignant du respect dû aux auteurs et aux œuvres originales. Par exemple, une règle importante partagée dans la communauté des fanfictions est qu’il ne faut pas chercher à faire d’argent avec ces productions. Mais par ailleurs, les détournements les plus extrêmes (notamment pornographiques – « Slash », « Lemon ») constituent les genres les plus recherchés.

Les poursuites judiciaires exercées à l’encontre de ces pratiques restent rares. Elles concernent souvent des projets qui cherchent une forme de professionnalisation (campagnes de crowdfunding lancées sur Kickstarter pour créer des fanfilms de qualité). Plusieurs auteurs ont choisi de tolérer voire d’encourager la réutilisation de leurs œuvres (J.K. Rowling, Stefanie Meyer, Neil Gaiman ou Alain Damasio en France), là où d’autres les interdisent formellement (Anne Rice, Robin Hobb, George R.R. Martin). Plusieurs industries culturelles ne peuvent plus ignorer ces pratiques et développent des politiques les concernant (Lucas Film et Disney pour Star Wars, Hasbro avec les « Bronies » ou les éditeurs de jeux vidéo avec les « machinimas » ou les « mods »). Mais si les procès sont rares, l’illégalité latente de la plupart des créations transformatives apparaît surtout à travers les dispositions de surveillance algorithmique déployés sur de grandes plateformes comme Youtube (ContentID), Soundcloud (Audible Magic) ou Facebook, entraînant des retraits et des sanctions automatisées, souvent dénoncées par les communautés comme des formes de « polices privées du droit d’auteur » (Robocopyright).

1. **La tension entre dimension individuelle et dimension collective de ces nouvelles formes d’écritures :**

La création transformative se caractérise par une forte dimension collective. Historiquement, elle s’est exercée d’abord autour des « fandoms », des communautés de fans rassemblés par leur passion pour une œuvre ou pour un personnage. On écrit alors pour le fandom et au sein du fandom, en suivant les règles en vigueur dans la communauté. Cette dimension collective influe directement sur le mode de création de ces productions. Dans le domaine des fanfictions par exemple, l’écriture se fait sur des forums (fanfictions.fr) ou des plateformes (type Wattpad) permettant les interactions entre l’auteur et son public sous forme de commentaires (review) dont la prise en compte est essentielle. Les auteurs réservent la lecture de leurs pièces à des « beta-lecteurs », chargés de les améliorer que ce soit au niveau de l’orthographe, du style ou du contenu, le principe voulant que chaque auteur devienne à son tour « beta-lecteur ». Les groupes au sein desquels se pratique la fanfiction forment donc des « communautés d’apprentissage », au sein desquelles l’écriture fait l’objet d’une acquisition partagée.

Pour autant la dimension individuelles, voire intime, s’avère aussi essentielle. Les études qui se développent, notamment aux Etats-Unis (voir les travaux d’Henry Jenkins) montrent que les auteurs de fanfictions abordent des thématiques qu’ils reprochent aux industries culturelles de gommer des productions traditionnelles. Les questions de genre et d’orientation sexuelle forment ainsi une très grande partie des apports que les fans injectent dans les histoires d’origine, brouillant les codes dominants véhiculés par les productions culturelles « mainstream ». Pour beaucoup d’auteurs amateurs de fanfictions, ce type d’écriture constitue une manière d’exprimer ce qu’ils ne retrouvent pas dans les œuvres produites par les industries culturelles.

Pourtant, la dimension collective reste essentielle et elle débouche parfois sur une recherche d’anonymat total des créateurs. Certains forums qui ont joué un rôle majeur dans le développement des pratiques transformatives – comme 4Chan par exemple – impose l’anonymat à leurs utilisateurs (apparaissant tous sous la dénomination « d’anonymous »). 4chan favorise ainsi les reprises les plus débridées de contenus et est devenu la fabrique de plusieurs des grands « mèmes » qui ont marqué l’histoire d’internet ces dernières années. Ces motifs culturels sont explicitement conçus pour faire l’objet d’une diffusion virale et de modifications constantes, de reprises en reprises. Ils deviennent des marqueurs identitaires très forts pour les communautés qui les utilisent et finissent par former un langage partagé.

Néanmoins, il arrive de plus en plus souvent que ces « mèmes » fassent l’objet de revendications de paternité tardive, de la part d’individus qui, soit cherchent à s’en réserver l’exploitation commerciale, soit veulent faire reconnaître leur rôle à l’origine de leur création. Beaucoup de mèmes célèbres (Le Nyan Cat, le Keyboard Cat, la Troll Face, le Slender Man, le Grumpy Cat, le Socialy Awkward Penguin) ont fait l’objet de revendications de copyright ou de dépôt de marques. Ces prétentions provoquent généralement la colère des communautés en ligne, qui estiment que les mèmes font l’objet d’une forme de propriété collective. Ce caractère collectif a même parfois été reconnu juridiquement (cas du slogan « Je suis Charlie »).

1. **Le rôle ambigu d’intermédiaire joués par les grandes plateformes :**

Les grandes plateformes – type Youtube, SoundCloud, Tumblr, etc. – jouent un rôle central dans la production et dans la diffusion des créations transformatives. Parce qu’elles bénéficient d’un régime de responsabilité atténuée (qualification d’hébergeur), elles peuvent constituer des espaces de diffusion massive de contenus, pourtant souvent illégaux, en leur donnant une forte visibilité. Pourtant, sous la pression des ayants droit, les principales plateformes ont mis en place des systèmes automatisés de filtrage pour repérer les œuvres protégées y circulant, à partir d’empreintes fournies par les titulaires de droits. Ces dispositifs soulèvent de nombreux débats et polémiques. Ils sont accusés de constituer des systèmes parallèles d’application du droit en dehors de la justice ; ils connaissent de nombreux « ratés » et provoquent la suppression de contenus parfois légitimes (comme des parodies) ; ils avantagent aussi fortement les titulaires de droits, dans la mesure où il est complexe pour les simples internautes de faire appel de leurs décisions.

Les plateformes se trouvent en quelque sorte écartelées entre l’intérêt pour elles d’abriter les contenus transformatifs, attractifs pour les internautes, et celui de satisfaire les demandes des ayants droit, qui les poussent à exercer elles-mêmes une forme de répression de ces pratiques. Jongler avec ces exigences contradictoires peut constituer pour elles une question de survie. GrooveShark, site de partage de musique en streaming, a été contraint à la fermeture en 2015 sous la pression des ayants droit, là où SoundCloud a réussi à survivre, mais seulement à la condition d’implémenter un système de filtrage automatisé susceptible d’entraver la publication des nombreux remix musicaux qui faisaient beaucoup de l’intérêt de cette plateforme.

La monétisation des créations transformatives et leur inscription dans un espace marchand constituent aussi d’autres conséquences de l’intermédiation des plateformes. Alors que souvent, les communautés obéissent à une règle implicite interdisant l’usage commercial des créations transformatives, les plateformes au contraire cherchent à les monétiser, au moins indirectement. C’est le cas par exemple sur Youtube par le biais des recettes publicitaires. La plateforme joue alors un rôle dans la professionnalisation des créateurs amateurs utilisant des contenus pré-existants. Cette mécanique fait l’objet d’une appréciation partagée au sein des communautés : elle est autant saluée comme un moyen de financer ces nouvelles formes de création que critiquée pour les dérives qu’elle est susceptible de provoquer.

D’autres grands acteurs du Web vont encore plus loin et cherchent à ramener complètement dans la sphère marchande des pratiques qui s’exerçaient auparavant dans un cadre strictement non-marchand. C’est le cas par exemple d’Amazon avec son programme Kindle Worlds. Amazon a obtenu de la part d’ayants droit des licences pour des « univers de fiction », grâce auxquelles il peut proposer aux internautes de venir écrire des fanfictions reprenant ces éléments normalement protégés. Amazon leur offre ainsi une garantie de sécurité juridique, mais en contrepartie, il leur impose signer des accords d’exclusivité pour vendre ces productions au sein de l’offre Kindle, avec un partage des recettes entre les ayants droit, l’auteur et la plateforme. La formule a le mérite de chercher à donner un socle légal à ces pratiques, mais elle est aussi accusée de modifier profondément leur signification et de lui faire perdre sa dimension communautaire.

Peut-il exister des plateformes indépendantes susceptibles d’abriter ces pratiques dans de meilleures conditions ? Des sites comme 4chan ou Reddit ont longtemps joué un rôle central pour les pratiques transformatives, mais ils ont fini par imploser sous les tensions qui ont éclaté au sein des communautés, notamment à cause des problèmes de gestion des contenus illégaux. Un forum comme FanFictions.net arrive pourtant encore aujourd’hui à jouer ce rôle de « hub » pour les communautés, dans une relative bonne entente avec les ayants droit. Aux Etats-Unis, le projet « Archive of Our Own » (A3O) s’est donné de son côté la tâche de référencer, cataloguer et surtout archiver à long terme les contenus transformatifs pour permettre de constituer un mémoire collective de ce phénomène culturel.