

Natifs Digitaux : deux trois

Pour qui veut étudier la rencontre entre jeunes et nouvelles technologies, internet, mobile, jeux... plusieurs hypothèses peuvent être proposées qui ambitionnent à la fois de décrire et comprendre les pratiques digitales juvéniles, leurs contextes et leurs portées. Nous développerons ces hypothèses capables d'éclairer les termes et les enjeux des usages créatifs et expressifs par les jeunes des technologies digitales à travers les problématiques de "user turn", de "natifs digitaux" et "d'individualisme expressif" dans le cadre d'études de terrain menées autour du *peer to peer* (p2p), des *blogs* et des jeux générés par les utilisateurs.

User turn ou tout n'a pas commencé avec le web 2.0

Avant d'entrer dans l'analyse et la description de quelques pratiques digitales juvéniles, il peut être utile d'en donner un ordre d'idée statistique et de les replacer dans le contexte du déploiement du user turn, qui s'origine, au plan des usages culturels du numérique, avec le *p2p*.

USER TURN ET USER GENERATED CONTENT : QUELQUES CHIFFRES QUI CIRCULENT

Sur Internet, de nombreux chiffres circulent et sont commentés par les internautes au sujet des contenus générés par les usagers et en particulier les plus jeunes d'entre eux.

Selon une étude de Research and Markets, le nombre de contenus générés par l'utilisateur (UGC) en 2007 se serait élevé à 22,4 milliards de contenus, en augmentation de 70% par rapport aux 13,2 milliards en 2006.

On comptabilise ainsi en août 2007 sur le site de socialisation *Facebook* 100 millions de pages et 200 millions de pages sur *MySpace* et spécifiquement 13 millions de *Skyblogs* en France en janvier 2008. Le site de publication et de mise en partage de photos *Flickr* proposait déjà plus de deux milliards de photos en novembre 2007 et était visité par 54 millions de visiteurs mensuels dans le monde. Sur le site *Youtube*, chaque jour, 10 000 vidéos ont été mises en ligne ; au second semestre 2008. Michael Wesch, professeur en anthropologie culturelle à la Kansas State University, a réalisé une étude ethnographique avec

ses étudiants (1). Il en résulte que plus de 50% des inscrits ont entre 20 et 35 ans, que les vidéos les plus fréquemment publiées sont des "home videos", mais la plupart d'entre

elles ne sont visionnées qu'une centaine de fois et que 15% des vidéos publiées sont des *remix* ou des *remakes* d'autres vidéos présentées sur *Youtube* (*Charlie bit my finger*, *Soulja Boy*, *Numa num*, etc.).

En ce qui concerne plus particulièrement les pratiques juvéniles, plusieurs données peuvent être rapidement compilées.

Pour les adolescents (12-19 ans) : 89% sont connectés au Net et 61% possèdent un lecteur *mp3* (étude G2 Paris, janvier 2008). 71% des 16-20 ans utilisent plusieurs médias en même temps pour se faire leur propre opinion, pour communiquer et donner leur avis (étude G2 Paris, janvier 2008). Sur les 9 millions de *blogs* recensés en France, 85% sont tenus par les 15-25 ans. "Pour 34% d'entre eux, c'est une activité quotidienne. Le chiffre tombe à 23% pour les 16-19 ans". Selon une autre étude (G2 Paris, janvier 2008), 82% des moins de 24 ans déclarent avoir déjà créé un *blog*, dont 40% sur *Skyblogs*.

Enfin, selon les données de l'AFOM, les jeunes de 12 à 24 ans ont des taux d'équipement de portable entre 71% et 97% en 2007.

Ces pratiques et usages s'inscrivent plus généralement dans le développement d'un web animé par la contribution des usagers, comme le mesure l'enquête de TNS Sofres de novembre 2007 : 68% des internautes fréquentant des sites 2.0 en sont aussi des contributeurs ; 35% sur des sites de dialogue ou d'échange comme les sites communautaires ; 33% sur des forums ; 30% sur des sites de partage de photos et de vidéos ; 29% sur des *chats*. Ils sont 18% à contribuer à des *blogs*, 9% dans des univers virtuels, et 3% sur des *wikis*.

Le commentaire de ces données se doit de recontextualiser par deux fois tous ces chiffres.

Premièrement, du point de vue de l'histoire des innovations technologiques, il faut souligner ici la primauté radicale de la logique de l'usage, qui donne lieu à une sorte de "revanche des purgés", ces *hobbyistes* qui, de tout temps, ont expérimenté, testé et perfectionné les propositions technologiques avant que le processus d'industrialisation de l'innovation ne vienne les cantonner dans le rôle de publics et de simples amateurs. Prenons l'exemple du mobile, dans le rapport des technologies aux sociétés humaines, dans le rapport entre objets techniques et vie quotidienne, nous nous trouvons devant le cas intéressant d'un objet de masse, mais dont l'usager finalise

(1) Les résultats, présentés sous forme de vidéos sont disponibles à l'adresse suivante : <http://mediatedcultures.net/ksudigg/?p=179>

choses que je sais d'eux

l'apparence et le contenu, que l'utilisateur va même jusqu'à un certain point *designer*. (au sens anglo-saxon du terme). Dans l'histoire des techniques et de l'innovation technologique, Internet et le mobile sont exemplaires de ce qu'on appelle le *user-turn*, qui introduit l'utilisateur dans le processus d'innovation. C'est une stratégie de mise en marché qui s'appuie sur la poétique des usagers, leur créativité. Une seconde recontextualisation s'impose par rapport à l'histoire d'Internet lui-même. On qualifie ce "web des usagers" de web 2.0 (2). Affirmons-le encore et toujours : tout un ensemble de problématiques économiques (gratuité...), esthétiques (la mise en crise du régime autorial...) et sociologiques (l'échange, le partage, le transfert de fichiers) à l'oeuvre dans le web 2.0 se sont expérimentées avec le développement du *p2p* et ce dès 1999, année d'émergence de *Naspter*. Cette matrice du *peering* est encore notable avec des pratiques de téléchargement qui sont devenues l'un des modes d'accès à la culture, qui s'en trouve là redéfinie comme culture de l'échange. En 2007, 34% des français ont téléchargé de la musique et des jeux, suivant les chiffres du Credoc. Pour les générations qui ont grandi dans un univers digitalisé, la culture ne sera plus jamais un simple bien de consommation. On échange les fichiers sur Internet, on télécharge, et *via* le mobile désormais, on se le transfère. La culture de l'échange née de la mise à disposition des oeuvres sur Internet se décline en culture du transfert (*via* la technologie Bluetooth) sur le mobile. Et ce indépendamment de la dernière appellation à la mode du web et d'Internet. Ce passage d'une culture de la distribution marchande de biens matériels à une culture de l'échange de biens immatériels s'origine avec les dispositifs technologiques de *p2p* et non avec le web 2.0.

USER TURN ET MATRICE DU PEERING

La possibilité de mise à disposition par les internautes eux-mêmes de fichiers musicaux ou vidéo a donc marqué, au début du XXI^e siècle, le passage d'une "culture comme bien" à la "culture comme lien". Il s'agit d'une culture de l'échange (3) suivant deux sens du terme. D'une part, les pratiques culturelles digitales ont en point de mire les échanges et les interactions qu'elles permettent, elles sont nourries et nourrissent des dynamiques sociales, sont un support de sociabilité et de diverses performances identitaires. D'autre part, à travers les technologies du *p2p*, s'opère un échange des rôles culturels institués, une réversibilité

des rôles auteur/diffuseur/programmeur/spectateur. Les pratiques d'échange et de partage de films ont ainsi permis l'expérimentation de technologies de singularisation de la consommation culturelle. Dès la phase d'encodage supposant des choix en termes de rendu du son ou de l'image, le spectateur-rippeur réalise plus qu'une simple copie d'un film. C'est en ce sens que l'on peut définir ces objets filmiques singuliers comme des "films en réception", des "films interprétés", bref des "films parlés", à la manière des "homes-livres" de *Fahrenheit 1989*. D'autant que sur les réseaux *p2p*, ce ne sont pas seulement des films qui circulent et sont partagés. On peut y dénicher aussi des fichiers .*art* ou .*ssa* correspondant à des sous-titrages et ce pour beaucoup d'autres films que les *anime* japonais mis à disposition par des *teams* de *fansubbers*.

Dans une étude sur les pratiques de *p2p* (4), nous avons déniché un objet singulier parmi les fichiers circulant sur le *p2p*. "Mammadou du 93" a ainsi livré à tous le résultat de son travail de sous-titrage du film *Fahrenheit 9/11* de Michaël Moore dans un fichier assorti d'un "lisez-moi" avertissant "un ami gaulois qui trouvera ce fichier."

"Merci de ne pas supprimer ce fichier pour garder une trace de mon travail parce que c'est ça le partage.

Réalisation : Mammadou (oui, des immigrés qui habitent dans le 93, qui ne volent pas, qui maîtrisent le français et l'anglais et plus, ça existe, je vous le jure). A toi mon ami Gaulois, prends ce fichier de sous-titres et sois moins méchant la prochaine fois avec un Mammadou, c'est peut-être moi :)

Ci-joints les sous-titres en Français sous différents formats, du film *Fahrenheit 9/11* de Michael Moore.

Il s'agit d'une version plus longue que celle au cinéma.

Utilisez ces sous-titres avec ZoomPlayer pour les lire avec le film ou avec VirtualDub pour les incruster dans le film".

- (2) Le Web 2.0, suivant les termes employés par Dale Dougherty, Craig Cline et Tim O'Reilly, vient rendre compte d'un tournant significatif du web dans le cadre d'une conférence tenue en octobre 2004. Ils souhaitaient par ce terme mettre l'accent sur la transformation tendancielle du web en "plate forme de données partagées" *via* le développement d'applications qui viennent architecturer des réseaux sociaux issus de la contribution essentielle des usagers à la création de contenus et des formats de publication (*blogs*, *wiki*...). Le Web 2.0 est venu alors désigner la dernière mue d'Internet en plate formes de communication et d'échanges sociaux *via* des données expressives, émanant des usagers. Traduction française de Tim O'Reilly, *What Is Web 2.0 ? Design Patterns and Business Generation of Software*, 30 septembre 2006. Sur le dit web 2.0, cf *Médiamorphoses* n° 21, 2.0 ? *Culture numérique, Cultures Expressives*, sous la direction de Laurence Allard (avec la collaboration d'Olivier Blondeau), Armand Colin/INA, 2007.
- (3) Cf "Les nouvelles formes de l'échange culturel", Actes du séminaire Sciences Po-Paris 3-L'Exception, sous la direction de Sylvie Lindeperg, Frank Beau, Jean Michel Frodon et Laurence Allard, 2005, disponible à l'adresse suivante : <http://griom.lautre.net/nfec>
- (4) Cf Laurence Allard, "ExpressYourself : blogs, pages perso., fansubbing : de quelques agrégats technoculturels ordinaires" in *Penser les médias culture*, sous la direction d'Eric Maigret, Eric Macé, Dominique Pasquier, Hervé Glévaec, Marie-Hélène Bourcier et Laurence Allard, Armand Colin, 2005.

Un parti pris expressiviste : l'hypothèse de l'individualisme expressif

Quand on cherche à typifier ces pratiques digitales juvéniles, en observant par exemple les *mangafansubbers*, ces fans de mangas animés qui sous-titrent bénévolement les images, parfois avec l'accord tacite des éditeurs japonais ou coréens qui en profitent pour tester le marché français, il apparaît combien la culture de l'échange oblige à remettre en question certaines oppositions comme celle de "professionnel/amateur".

AMATEURS OU NATIFS DIGITAUX ? TELLE N'EST PLUS LA QUESTION

Les fans de manga jouent un rôle d'interprète culturel en incrustant par exemple des notes explicatives de haut de page. Dans la version *peer to peer* de *Ghost in the Shell 2* (5), où l'un des personnages parle par citations, les jeunes ont retrouvé et indiqué les références, ce qui n'étaient pas le cas dans la version distribuée en salles. Ils spatialisent aussi parfois les sous-titres à l'écran selon la position du locuteur... Ils réinventent finalement l'art du sous-titrage face à des codes professionnels qui apparaissent du coup un peu pauvres.

A décrire ainsi l'art de faire des *mangafansubbers* suivant le dispositif de catégorisation "amateurs/professionnels", on reconduit le caractère asymétrique de la relation entre ces deux catégories. Comme l'ont noté fort judicieusement les linguistes ethnométhodologues Harvey Sacks (6) et Lena Jayusi (7), nous nous trouvons en présence d'une "paire asymétrique" ou "dispositif de catégorisation asymétrique" dans lequel "les catégorisations de membres asymétriques mettent en jeu deux éléments de catégorie, chacun

constituant une partie de l'ensemble, et l'asymétrie renvoie à la relation entre les deux éléments de la paire et décrit une organisation contrastive de droits et de devoirs et/ou de compétences/connaissances entre eux." (8)

L'analyse du fonctionnement linguistique des catégories "amateurs"/"professionnels" nous indique clairement les limites conceptuelles qu'engendre l'usage inquestionné de la notion d'amateur : on ne rend finalement pas compte des pratiques digitales juvéniles en elles-mêmes puisqu'on les appréhende par défaut de "professionnalisme".

Si ces adolescents ne sont plus tout à fait des amateurs, comment les catégoriser ? Peut-on les qualifier de "natifs digitaux" ? pour reprendre l'expression qu'emploie Marc Prensky dans son livre de 2001, *On the Horizon* ? Mark Prensky justifie à l'époque ainsi cette notion : "Nos étudiants aujourd'hui parlent tous naturellement le langage digital des ordinateurs, des jeux et d'Internet. Ce sont des natifs digitaux. Et

ceux qui ne sont pas nés dans ce monde digital, des immigrants digitaux." (9)

L'histoire de cette notion à succès nous renvoie à l'un des praticiens les plus anciens d'Internet, John Perry Barlow, qui dans sa Déclaration d'Indépendance du Cyberspace en 1996, pointe la panique morale toujours de mise au sujet des jeunes et de leurs médias. Il écrit ainsi ; "Nous sommes terrifiés par nos enfants depuis qu'ils sont nés dans un monde où nous serons toujours des immigrants... Et parce que nous avons peur, nous déléguons à des bureaucrates nos responsabilités parentales." (10) La notion de *digital natives* donne lieu à de nombreux débats et discussions, à laquelle Henry Jenkins, spécialiste des *fanscultures*, a contribué de façon pertinente et synthétique : "Talk of *digital natives* helps us to recognize and respect the new kinds of learning and cultural expression which have emerged from a generation that has come of age alongside the personal and networked computer. Yet, talk of *digital natives* may also mask the different degrees access to and comfort with emerging technologies experienced by different youth" (11). Jenkins propose ici plutôt un cadre stimulant de questionnements sans chercher à catégoriser de manière définitive et réifiante les pratiques elles-mêmes sous telle ou telle notion. Pour sortir de ce dilemme catégoriel, ne pas multiplier les catégorisations, une solution - certes radicale - relève d'un geste épistémologique et suppose un changement de paradigme et l'abandon de catégories "zombies" (Ulrich Beck), telles amateurs, professionnels...

C'est ce que nous proposons à travers ce que nous désignons comme un "parti pris expressiviste". Ce parti pris expressiviste relève à la fois d'une posture de recherche qui se propose de rester enthousiaste face à la créativité ordinaire qui se manifeste dans les pratiques adolescentes autour des technologies digitales émergentes, et s'inscrit dans une hypothèse explicative quant à l'arrière-plan social identitaire de ces pratiques. En réaction aux discours de "panique morale" sur les médias et les nouvelles technologies, plutôt que de parler à la place des adolescents, il s'agit, en témoin modeste, de se situer à leurs côtés, d'observer ce qu'ils font et d'écouter ce qu'ils en disent (12).

EXPRESS YOURSELF ! LE TRAVAIL EXPRESSIF À L'ŒUVRE

Les technologies digitales, d'Internet au mobile en passant par les jeux en tout genre, représentent un bon observatoire et un bon catalyseur de cette arrière-plan social identitaire que les sociologues désignent par individualisme réflexif, c'est à dire la possibilité de mettre en réflexion "qui" l'on veut être. Notre hypothèse de l'individualisme expressif, mettant l'accent sur le travail expressif à travers lequel les individus performant leurs identités, s'appuie en particulier sur les propositions d'Ulrich Beck dans *La société du risque* (13), de Charles Taylor dans son étude du tournant expressiviste dans les *Sources du moi moderne* (14) et d'Anthony Giddens et son concept de "modernité réflexive" (15). Ces auteurs ont pointé la

(5) Film d'animation japonais de Mamoru Oshii, sorti en 2004.

(6) *Studies on Social Interaction*, ed.Sudnow ed., 1972

(7) *Categorisation and the Moral Order*, Routledge, 1984

(8) Lena Jayusi, p.84.

(9) Texte disponible à l'adresse suivante : <http://www.marcprensky.com/writing>

(10) Traduction française dans *Libres enfants du savoir numérique*, sous la direction d'Olivier Blondeau et Florent Latrive, de L'Éclat, 2001, disponible à l'adresse suivante : <http://www.freescape.eu.org>

(11) "Reconsidering Digital Immigrants", 5 décembre 2007 disponible à l'adresse suivante : <http://www.henryjenkins.org/>

(12) Sur cette posture de recherche du "témoin modeste", cf le travail de Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*. Sciences, Fictions, Féminismes, Exils, 2007.

(13) Aubier, 2001.

(14) Le Seuil, 1998

(15) *Modernity and Self Identity. Self and Society in the Late Moderne Age*, Polity Press, Cambridge, 1991.

contingence, la distanciation et la réflexivité des individus vis-à-vis des modèles et rôles sociaux. Ils ont mis l'accent sur ce moment contemporain d'individualisation plus réflexif au sujet de "qui ?" nous voulons être. Leur diagnostic est qu'en raison du processus de dé-traditionnalisation des grandes institutions pourvoyeuses d'identités, telles la famille, le salariat etc., les identités personnelles et sociales ne sont plus données naturellement ni reproduites aveuglément. Elles deviennent, en partie, la résultante d'un travail expressif à travers lequel l'individu façonne sa biographie et se dote d'une identité certaine. Les technologies de communication sont le support du travail expressif des individus par lequel ils performent cette individuation réflexive. En s'exprimant sur Internet *via* les forums, les *blogs*, les médias sociaux tout en créant de petits objets expressifs multimédias comme les MMS, les vidéos photos les *playlists*, les individus façonnent leur subjectivité, l'expose et la valide à travers ces différentes "technologies du soi", suivant les termes de Foucault (16).

LES SKYBLOGS ET L'EXPRESSIVISME POST-COLONIAL

Un bon terrain d'exercice de ce parti pris expressiviste dans sa méthode et son hypothèse théorique a été constitué par le corpus des Skyblogs durant les dites émeutes de novembre/décembre 2005, faisant suite à l'agression verbale du ministère de l'intérieur de l'époque, Nicolas Sarkozy, qui avait proclamé vouloir débarrasser les habitants des cités de la "racaille".

Pour en finir avec les discours "ventriloques" auxquels se livraient journalistes et intellectuels commentant des émeutes médiatiques, une question s'est posée abruptement, la même que posait avec force de provocation la théoricienne post-coloniale Spivak à propos des subalternes indiens : "la racaille peut-elle parler ?" (17). La réponse, selon nous, se trouvait, à l'époque, dans les Skyblogs, dont le nombre impressionne toujours les chercheurs étrangers spécialistes d'Internet. Ce service de *blogs*, 2e site visité en France, proposé par la radio Skyrock, diffusant les genres musicaux rap et R&B, peut être appréhendé à bon escient suivant la problématique des *post-colonial studies* anglo-saxonnes, c'est à dire de l'étude des agencements symboliques transculturels qui s'articulent dans un "troisième espace énonciatif", espace propre de la subjectivité post-coloniale issue de ces relations ambivalentes d'interdépendance des colonisés et des colonisateurs. (18) Par un étrange processus d'essentialisation de l'identité post-coloniale mis en évidence par Paul Gilroy (19), la culture hip-hop, rap et R&B représente un gisement de ressources identificatoires. Les performances identitaires auxquelles elles donnent lieu pour les enfants et petits-enfants de migrants parqués dans les banlieues pauvres des grandes et petites villes de France, s'expriment alors naturellement massivement sur les Skyblogs, constituant en quelque sorte un "chez soi", "une chambre à soi" pour ces jeunes et tous leurs "copains" de classe ou de cités. Depuis 2002, date à laquelle la radio Skyrock propose à son auditoire captif un service de *blogs* simple avec

publicité et sans possibilité de syndication avant la fin mars 2007, collégiens et lycéens de France se trouvent pris dans le jeu du "lâcher de .com", ces fameux commentaires qui sont une véritable monnaie d'échange culturel sur Skyblog plus qu'ailleurs. C'est donc une entrée de première source sur le terrain des banlieues françaises en constituant un troisième espace énonciatif propre à la subjectivité post-coloniale (20).

Durant les émeutes de l'automne 2005, on a pu mesurer un trafic de 500 000 connexions et un million de contributions ont été mises en ligne chaque jour (21).

Comme c'est le cas dans le *blogging* en général, le "tissu textuel" d'un Skyblog est tout à fait hétérogène, hybridant des expressions personnelles et des productions réalisées par d'autres que soi-même avec la possibilité de poster sur son propre *blog* des billets venant d'autrui ou encore d'exporter des musiques ou des vidéos (*embedding*) (22). Les billets des Skyblogs consacrés aux émeutes étaient de nature composites fabriqués à partir de dépêches AFP, d'extraits des unes des journaux (*Le Parisien...*), de photos d'incendies, souvent prises derrière la police et les pompiers.

Cette masse d'informations, d'images, d'histoires provenant parfois des médias de masse ou de ressources postées sur le web, qu'il s'est agi de réagencer dans son propre Skyblog pour participer à l'événement national. Sans surprise, la "racaille digitale" a regardé aussi la télévision et s'est réapproprié le récit médiatique, ses images, sa chronologie, sans remettre en question l'identité même des événements, leurs acteurs etc.

Copiant-collant les médias, le public de la "racaille digitale" surexpose sa propre actualité médiatique, performe ses actes de bravoure, telles ces pages alignant des voitures brûlées .

Comme si pour une fois, la scène médiatique, que reconfigurent les textes et images des billets des Skyblogs, offrait une représentation ratifiable par ceux là mêmes qui ont été stigmatisés par Sarkozy sous le provocant vocable de "racaille" et ont été meurtris par le décès provoqué de leurs voisins, Bouna et Zied.

Des extraits de reportages télévisés ont été singularisés par différents procédés de re-interprétations (titre, sous-titres, bandes-son) et publiés parfois en même temps par des arabes et des juifs, des nationalistes et des musulmans.

Une curieuse atmosphère de "démocratie sémiotique" se dégage de ce corpus. Et ces pratiques de re-codification du récit médiatique sur les émeutes de l'automne 2005 évoquent la tactique clairement identifiable de la "resignification" et ce voeu lancé par Felix Guattari, contre la fiction médiatique de la Guerre du Golfe, cet appel à "un remaniement du pouvoir *mass-médiatique* qui écrase la

(16) Foucault, *L'herméneutique du sujet*, cours du Collège de France de 1981-1982, Seuil-Gallimard, coll. "Hautes Etudes", p.617, 2001.

(17) Gayatri Chakravorty Spivak, "Can the Subaltern Speak ?" In *Marxism & The Interpretation of Culture*. London : Cary Nelson and Lawrence Grossberg, Eds., Macmillan, 1988

(18) Cf Homi K.Bhabha, *Les lieux de la culture. Une théorie postcoloniale*, Payot, 2007.

(19) *L'atlantique noir*, Kargo, 2005.

"L'identité noire est aussi vécue comme un sentiment cohérent de l'expérience du moi, bien que n'étant pas une réalité naturelle et spontanée, et vient produire une activité pratique, dans les gestes, langages, signes corporels. Ainsi, le Hip Hop, formellement hybride est dans la pratique performée comme un symbole puissant de l'authenticité raciale et par conséquent fournit de puissantes ressources identitaires", p.98.

(20) En 2005, on comptait moins de 5 millions de Skyblogs. En août 2008, on dénombrait 17 312 812 blogs, 587.518.207 articles et 2.588.253.490 commentaires. La dénomination officielle, suite à un procès, est depuis 2006 Skyrock Blog

(21) Philippe Crouzillacq, "Les blogs pris dans la tourmente des violences urbaines". In *onnet*. Paris : article du 08 novembre 2005, disponible en ligne sur :

http://www.01net.com/article/294423.html

(22) Cf Laurence Allard, "Terminologies digitales ou les blogs comme technologies agrégatives du soi" in *Multitudes 21. Subjectivation du Net : postmédia, réseaux, mise en commun*, Exils ed.

subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère postmédia consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture." (23)

LES LIMITES DE LA COMMUNAUTÉ SKYBLOG

Les jeux dangereux entre police et jeunes ont été rejoués sur une autre scène, les "cybercop" de la *team Skyblog*, censurant 6 500 articles et désactivant une dizaine de *blogs* par jour. La "communauté" Skyblog s'est révélée être un piège en l'absence de syndication qui permet de faire circuler les billets d'un *blog* à l'autre, qui permet à des lecteurs de s'abonner à d'autres *blogs* par exemple et, grâce à différents lecteurs de fils RSS, d'en suivre l'actualité et par exemple d'être au courant de la censure en cours.

Cette procédure de la syndication constitue le *blog* en "carte postale" bien plus qu'en journal intime, auquel on la trouve comparée et comme on a tendance à le faire abusivement au sujet des pages MySpace, qui ressemblent, il est vrai, tant à une chambre d'ado avec cette trouvaille de l'*auto-run* musical qui démarre quand s'ouvrent certaines pages. Si le journal intime a été le support privilégié au XVIIIe siècle de la conquête de l'intériorité, comme l'ont développé Hannah Arendt (24) et Jurgen Habermas dans leurs théories de l'espace public, le *blog* constitue l'espace de la conquête du "pouvoir-dire" et de l'expérimentation des façons de se lier avec d'autres.

Cette agrégation sociale qu'architecturent les *blogs*, les forums, les sites de socialisation etc., cette articulation des subjectivités et formations de "publics" ainsi agrégés, au sens de John Dewey (25), ces individus regroupés par ce

qu'ils ont identifié comme étant un problème, une cause, nécessitant une mobilisation et une réglementation a ainsi permis l'émergence d'un *fanactivism* avec les conflits entre les majors américaines et les auteurs de films de fans de *Stargate SG-1* : "Le plus généralement, nous pouvons observer combien les fans déploient les SNS et les applications du Web 2.0 comme MySpace and Flickr comme des outils leur permettant d'identifier leurs pairs et de les amener vers leur cause. Ils recommandent également d'utiliser BitTorrent et autres technologies du *p2p* pour repérer les fans qui téléchargent des séries afin de les solliciter pour leurs actions." (26)

En France, au moment du vote de la loi DADVSI (26b), en décembre 2005, cette transposition d'une directive européenne visant à adapter la législation du droit d'auteur aux Nouvelles Technologies, qui pénalise notamment les pratiques de téléchargement et des dispositifs de *P2P*, un public s'est agrégé pour la combattre, allant des militants du logiciel libre aux fans de *manga* en passant par des associations de consommateurs.

Ce sont donc des causes ponctuelles et plurielles auxquelles s'affilient des individus, qui les font s'agréger en un public culturel interconnecté. Cette procédure technologique cruciale de la syndication pour architecturer sur Internet la formation d'un public, l'articulation de subjectivités, faisait donc défaut sur la *skyblogosphère* et c'est par le biais d'une autre forme d'expression qu'une voix politique post-coloniale s'est faite entendre : le langage des jeux vidéos.

Politiques de la remix culture : des user generated games à French Democracy

Un des traits des pratiques expressives a été souligné par le spécialiste des nouveaux médias, Lev Manovich : la remixabilité.

"Les aspects les plus intéressants du Web 2.0 sont ces nouveaux outils qui explorent le *continuum* entre le personnel et le social ainsi que ces outils qui sont dotés d'une certaine modularité permettant une remarquable remixabilité collaborative, processus par lequel les informations et les médias que nous avons construits et partagés peuvent être recombinaisonnés et créer de nouvelles formes, concepts, idées *mashups* et services" (27).

D'autres études, outre celle citée plus haut au sujet de YouTube montrant la part prégnante de remix dans les vidéos *uploadées*, ont mis en lumière les différentes pratiques transformatives des vidéos postées par les utilisateurs. Dans une enquête menée en janvier 2008 (28), plusieurs usages du remix ont été ainsi typifiés : Satire et parodie ; Commentaires critiques et négatifs ; Commentaires positifs ; Citations ouvertes à la discussion ; Illustrations ou exemples ; Usages accidentels ; Carnets personnels ; Archivage et découvert et Pastiche ou Collage. Les auteurs de l'enquête plaident, à l'issue de leurs analyses, pour le *fair use*, une exception pédagogique dans l'usage de matériaux sous copyright à des fins d'exercices créatifs et critiques du langage de l'image, exception prévue dans la loi américaine et totalement absente en France.

Un terrain d'observation des vertus de la *remix culture* en termes de pédagogie de l'image est représenté par les jeux générés par les utilisateurs (UGG). On peut là encore repérer des virtuoses de la *remixabilité*, qui vont jusqu'à copier-coller du code informatique dès leur plus jeune âge. Grâce à des moteurs de jeux, qui permettent de coder des événements ou des actions, de jeunes joueurs développent désormais leurs propres jeux. Agés de dix à vingt ans, garçons et filles s'organisent sur des forums aux noms évocateurs ("Du banal à l'imaginaire") pour élaborer des projets autour de *Pokémon* ou *Naruto*. Lorsqu'ils créent ces jeux, les adolescents ne recréent pas simplement des personnages, ils ne mettent pas seulement en œuvre des compétences graphiques, ou musicales, en sonorisant par exemple les jeux à leur manière, mais ils

(23) "Vers une ère post-média", octobre 1990, disponible à l'adresse suivante : <http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>

(24) cf entre autres *La condition de l'homme moderne*, Pocket-Agora, rééd.2002, Payot, rééd. 1992.

(25) *Le public et ses problèmes*, 2003, Farrago.

(26) Henry Jenkins, "Downloading for the Cause", 29 août 2006, http://www.convergenceculture.org/weblog/2006/08/fan_activism_in_a_networked_cu.html

(26b) DADVSI: Droit d'auteur et droits voisins dans la société de l'information

(27) Lev Manovich, "Remix and remixability", article posté le 16 novembre 2005 sur la liste de discussion Nettime : <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0511/msg00060.html>.

(28) "Recut, Reframe, Recycle : Quoting Copyrighted Material in User-Generated Video", Pat Aufderheide et Peter Jaszi, "Law school's Program on Information Justice and Intellectual Property", Center for Social Media School of Communication American University. Enquête disponible à l'adresse suivante : http://www.centerforsocialmedia.org/resources/publications/recut_reframe_recycle

développent aussi de véritables compétences informatiques. Pour qui s'intéresse à la séquence des apprentissages, nous nous trouvons en présence d'un cas original. Les joueurs s'échangent des scripts pour améliorer les événements prévus dans le moteur de jeu. Ces adolescents ne sont pas des *hackers*, mais plutôt des "copieurs-colleurs" du code. Ils savent en fait lire un langage de programmation orienté assez récent que l'on appelle le Ruby. Ils savent le lire, ils savent le réécrire, sans avoir appris à l'écrire. La séquence d'apprentissage du langage informatique reprend en fait celle de la langue maternelle - parler-lire-écrire.

Il faut insister sur les compétences sociales, graphiques, linguistiques à l'œuvre chez ces jeunes parfois capables de lire les tutoriaux en anglais sans avoir tout à fait appris cette langue à l'école. Ils ne sont pas dans un rapport de sidération par rapport au jeu, mais développent un rapport critique : ils savent voir que derrière le jeu, il y a du

code, il y a un langage qu'ils apprennent à maîtriser.

A travers ce langage que les natifs digitaux parlent couramment, médiatique, un discours peut être articulé au sujet d'autres référents que culturels et fictionnels. C'est le cas d'Alex Chan, âgé de 22 ans au moment des émeutes de l'automne 2005, qui a utilisé le moteur de jeu *Machinima* (29) permettant de visualiser des décors en 3D. Dans *French Democracy* (30), il raconte, selon son point de vue, les événements. Cet usage citoyen de ce langage des jeux donne des raisons d'être optimiste puisque ces enfants-là, ces "natifs digitaux", peuvent faire preuve d'un rapport à la fois engagé et distancié par rapport à la culture de leur époque. Ils sont capables de maîtriser un discours et un langage pour donner leur point de vue sur des événements de la cité et y participer comme jeunes citoyens.

(29) Suivant Wikipédia : Les Machinima désignent une technique de production utilisant un moteur de jeu vidéo dans un usage narratif, documentaire. Le terme réfère donc également à un genre audiovisuel, en étant un exemple de *gameplay* émergent, terme regroupant toutes les utilisations nouvelles et inattendues d'un jeu vidéo (comme la modification d'un tel jeu à des fins artistiques).

(30) Disponible à l'adresse suivante : <http://www.machinima.com/film/view&id=1407>

LAURENCE ALLARD

SOCIOLOGIST, MCF UNIVERSITY OF LILLE 3 - COMMUNICATION AND INFORMATION SCIENCES (FRANCE)

Digital Natives: Two or three things I know about them

To whoever wants to study the encounter between young people and new technologies, Internet, mobiles, games..., in an attempt to describe and to understand youthful digital uses, their contexts and their impact, several hypotheses can be proposed. We will elaborate on these hypotheses that can bring light on the terms and the stakes of creative and expressive digital uses among young people. For this, we will address several sets of problems: "user turn", "digital natives" and "expressive individualism" within the frame of field studies carried out on P2P, blogs and user generated contents.

User turn or it did not all started with 2.0

Before analysing and describing some youthful digital practises, it can be useful to give a statistical idea of it and to put it within the context of the deployment of user turn, which originated, as a cultural and digital practise, with the P2P.

USER TURN AND USER GENERATED CONTENT: SOME FIGURES

On the Internet, many circulating figures concerning User Generated Contents (especially young users) are commented by Internet users. According to a study from Research and Markets,

the number of User Generated Contents (UGC) in 2007 has come to 22,4 milliards contents, which increased by 70 % (13,2 milliards in 2006). In August 2007, the socializing website Facebook contained 100 million pages and Myspace contained 200 million pages, and specifically 13 million Skyblogs were listed in France in January 2008. Flickr, a photo management and photo sharing website proposed more than two billions photos in November 2007 and had 54 million visitors each month all over the world. On Youtube, 10,000 videos were uploaded every day; in the second semester of 2008. Michael Wesch, a teacher in cultural anthropology in Kansas State University, has carried out an ethnographic study with his students (1). As a result, more than 50% of all subscribers are aged between 20 and 35 and most uploaded videos are "home videos" although most of them are only watched a hundred times and 15% of videos are remixes or remakes from other videos shown on Youtube (*Charlie bit my finger*, *Soulja Boy*, *Numa numa*, etc.).

Concerning youthful practises in particular, several data can be quickly compiled.

Among teenagers (12-19), 89% are connected to the web and 61% own an Mp3 player (study G2 Paris, January 2008). 71 % of young people aged 16-20 use several medias simultaneously to see which one is the best, to communicate and give their opinion (study G2 Paris, January). Out of 9

million blogs counted in France, 85% are owned by young people aged 15-25. "For 34% of them, it's a daily task. For young people aged 16-19, the figure drops to 23%". According to another study, (G2 Paris, January 2008), 82% of people under 24 claim to have already created a blog, including 40% on Skyblogs.

Finally, according to the data given by AFOM (French Association of Mobile Phone Operators), the rate of young people aged 12-24 who own a mobile kit lied between 71 % and 97% in 2007.

These practises and uses are generally part of the development of a web animated by its users' involvement, as shown in the study carried out by TNS Sofres in November 2007: 68% of Internet users visiting 2.0 sites have also contributed to it; 35% in discussion rooms such as community sites; 33% on forums; 30% on photo or video sharing sites; 29% in chat rooms. 18% from them contribute to blogs, 9% in virtual worlds, and 3% on wikis.

These figures must be contextualised twice within an analysis of these data.

First, regarding the history of innovating technologies, one must take into account the radical primacy

(1) The results, presented in a video, are available here: <http://mediatedcultures.net/ksudigg/?p=179>.

of the logic behind their use, which gives rise to a sort of "Revenge of the purged ones", these hobbyists who, for ages, have experimented, tested and improved the technological propositions until the process of industrialisation finally reduced them to the role of public and simple amateurs. Take the mobile for instance, in the relation between technologies and human societies, between technical objects and daily life, we have here an interesting case of a mass consumption product whose content and look is decided by its user in the end, whose designer is its user to some extent. In the history of technological innovating techniques, Internet and the mobile are vivid examples of what we call user-turn, which involves the user in the innovating process. It's a marketing strategy, which relies on the users' sense of poetry and creativity. It is necessary to have a second contextualisation that takes into account the history of Internet itself. This "User Web" is called 2.0. (2). Let's claim it one more time and forever: a whole set of economical (the lack of costs), aesthetic (the jeopardization of the auctorial system...) and sociological problems (exchange, sharing, files transfers) at work in Web 2.0 have been tested out with the development of P2P, and all of this since 1999, when Napster emerged. This peering matrix still exists, its downloading techniques have become one way among others to access culture, thus redefined as a culture of exchange. In 2007, 34% of French people have downloaded music and

games, according to the figures given by Credoc (Research centres of habits and customs in France). For generations who grew up in a digital universe, culture will never be a mere consumer good anymore. People online exchange files, which they download and transfer via their mobile. This culture of exchange, resulting from the availability of works online, declines into a culture of transfers (via Bluetooth technology) on a mobile. All of this happening independently from the latest trendy appellation of web and Internet. This shift from a culture of marketing distribution of material goods to a culture of immaterial goods originated with the technological device that is P2P and not with Web 2.0.

USER TURN AND PEERING MATRIX

The possibility for Internet users to upload music and video files marked the shift from a "culture as possession" to a "culture as connection". It is a culture of exchange (3) with two meanings. First, the aim of these digital and cultural practises is to exchange and interact, they are harboured and harbour social dynamics, they erode a certain sociability and several identity performances. Then, P2P technologies bring about a shift in instituted cultural roles, a reversibility of roles such as author/difuser/programmer/spectator. Exchanges and sharing practises have thus enabled an experimentation of singularizing technologies of cultural consumption. From the coding phase that enables one to select a type of sound or image, the spectator/ripper does more than just copying a film. This is why these unique film objects can be defined as "films in receiving", "interpreted films", in short "spoken films" like the "Book Men" in Fahrenheit 451, especially since not only films are shared through P2P. Many things can be found there, such as .srt or .ssa files, which are subtitles files, and not only for Japanese animated mangas provided by fansubbers teams.

In a study on the different uses of P2P (4), we had found an unusual object among the many shared files. "Mammadou (4b) from the 93rd" (93rd is the number of a district in suburban Paris) has translated Michael Moore's Fahrenheit 9/11 which he uploaded with a file containing another file entitled "Read Me" warning "anyone from Gaul who will find this file."

"Please do not delete this file so as to keep a trace of my work because this is what sharing is for.

Made by: Mammadou (yes, there is such a thing as an immigrant from the 93rd who doesn't steal, masters both French and English and more, I swear).

To you, my friend from Gaul, take this subtitle files and next time you see one, be kinder with a Mammadou, it could be me :)—
Find enclosed French subtitles for Michael Moore's Fahrenheit 9/11 in different formats.
This version is longer than the one released in cinema.

You can read these subtitles with ZoomPlayer and insert them in the film using VirtualDub".

An expressivist preconception: The hypothesis of an expressive individualism

When we try to typify these youthful digital practises, by looking for instance at mangafansubbers, these young people who sub mangas, sometimes in a tacit agreement with Japanese or Korean editors who take it as an opportunity to check the French market, it becomes obvious that certain oppositions such as "professional/amateur" need to be questioned.

AMATEURS OR DIGITAL NATIVES?

THAT IS NOT THE QUESTION ANYMORE.

When they insert explanatory notes on top of the page, manga fans work as interpreters. In the peer to peer version from *Ghost in the Shell 2*, where one of the characters talks in quotations, they have found and written the many references, which was not the case in the version released in cinemas. They sometimes put the subtitles in different parts of the screen, according to the position of the speaker... In the end, they reinvented the art of subtitling, making professional codes look a bit shallow.

By describing the art of making mangafansubbers according to the "amateurs/professionals" dichotomy, the asymmetrical character of the relation between these two categories is renewed. As judiciously noted by both linguistic ethnomethodologists Harvey Sacks (5) and Lena Jayusi (6), what we have here is an "asymmetrical pair" or an "asymmetrically categorising device" in which "the categorization of asymmetrical members brings two categorical elements into play, each one being a part of the whole, and this asymmetry brings back to the relationship between both elements of the pair and shows a contrastive organisation of rights and duty and/or of skills/knowledge between them." (7)

The analysis of the linguistic mechanism of the categories "amateurs"/"professionals" clearly shows the conceptual limits provoked by the unquestioned use of the notion of amateur: youthful digital practises are not fully described since they are approached with a lack of "professionalism".

If these teenagers are not exactly amateurs, how can they be categorized? Can they be called "digital natives"? to use the expression written by Marc Prensky in his book *On the Horizon ?* published in 2001. This is how Marc Prensky explained this notion: "Nowadays' students speak the digital language of computers, games and Internet quite naturally. They are digital natives. And those who were not born in this digital world are digital immigrants." (8)

The history of this successful notion brings one back to one of the eldest practitioners of Internet, John Pery Barlow, who, in his Declaration of Independence of Cyberspace, published in 1996, points out the ongoing moral panic regarding young people and their media. He wrote: "Our children terrify us since they were born in a world in which we will always remain immigrants... And being afraid, we delegate our parental responsibilities

- (2) Web 2.0, as named by Dale Dougherty, Craig Cline and Tim O'Reilly during a conference in October 2004, represents an important turning point of Web. Using this term, they wanted to emphasize the underlying transformation of Web as a "shared data platform, via the development of networking applications resulted from the essential contributions of users to the creation of contents, publication formats (blogs, wiki...). Web 2.0 means the latest moulting of Internet as a communication platform, of social exchanges via expressive data coming from its users. "What Is Web 2.0 ? Design Patterns and Business Generation of Software", 30 September 2006. About Web 2.0, see *Mediamorphoses n° 21*, « 2.0? Digital Culture, Expressive Cultures » supervised by Laurence Allard (in collaboration with Olivier Blondeau), Armand Colin/INA, 2007.
- (3) See "The new forms of cultural exchange", Seminar acts Po-Paris 3-L'Exception, supervised by Sylvie Lindeperg, Frank Beau, Jean Michel Frodon and Laurence Allard, 2005, available here: <http://griom.lautre.net/nfec>
- (4) See Laurence Allard, "Express Yourself: blogs, personal pages, fansubbing: a ordinary and techno-cultural aggregates" in *Penser les médias culture*, supervised by Eric Maigret, Eric Macé, Dominique Pasquier, Hervé Glévaire, Marie-Hélène Bourcier and Laurence Allard, Armand Colin, 2005.
- (4b) Mammadou: Common first name among Africans, Mammadou is a cliché name for black emigrants living in France.
- (5) *Studies on Social Interaction*, ed. Sudnow ed., 1972
- (6) *Categorisation and the Moral Order*, Routledge, 1984
- (7) Lena Jayusi, p.84.
- (8) Text available here: <http://www.marcprensky.com/writing>
- (9) "Reconsidering Digital Immigrants", 5 December 2007 available here: <http://www.henryjenkins.org/>
- (10) Concerning this position of a "modest witness", see Donna Haraway's work, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (New York; Routledge, 1991)

to bureaucrats." The notion of digital natives gives rise to numerous debates and discussions, in which Henry Jenkins, specialised in fanscultures, has contributed in a pertinent and synthetic way: « Talk of "digital natives" helps us to recognize and respect the new kinds of learning and cultural expression which have emerged from a generation that has come of age alongside the personal and networked computer. Yet, talk of "digital natives" may also mask the different degrees to access and comfort with emerging technologies experienced by different youth" (9). What Jenkins proposes here is a stimulating context for questioning, which does not force one to label these practises in a definitive and reifying way. In order to avoid this categorical dilemma, to avoid the multiplication of categorizations, any solution - admittedly radical - calls for an epistemological approach and supposes a change in paradigm and the renunciation of "zombie" (Ulrich Beck) categories, such as amateurs, professionals... This is what we propose here with what we've termed an "expressivist preconception". First, this expressivist preconception calls for a research approach, which intends to remain enthusiastic when addressing young people's ordinary creativity in their use of merging digital technologies. Secondly, this expressivist preconception is in line with an explicative hypothesis regarding the social and identity backgrounds of these practises. In reaction to the notion of "moral panic" regarding media and new technologies, instead of speaking for teenagers, the idea is, with humility, to stand next to them and to observe what they do and to listen to what they have to say about it (10).

EXPRESS YOURSELF!

THE EXPRESSIVE WORK AT WORK

Digital technologies, from Internet to the mobile through video games of all kinds, represent a good observatory and a good catalyst of social and identity backgrounds that sociologists call reflexive individualism, which means the possibility to reflect "who" one wants to be. Our hypothesis of an expressive individualism, which put the emphasis on the way people express their identity through an expressive work, relies in particular on propositions from several authors such as Ulrich Beck in his book *The Risk Society* (11), Charles Taylor in his study of the expressivist turn in his book *Sources of the Self* (12) and Anthony Giddens and his concept of a "reflexive modernity" (13). These writers pointed out the contingency, the detachment and the reflexivity of individuals regarding models and social roles. They put the emphasis on this contemporary and more reflexive moment of individualisation when one is asked "who?" one wants to be. Their diagnostic: since the great institutions that work as identity suppliers (family, the wage system etc.) have been un-traditionalized, personal identities are not allocated through a natural process anymore, nor are they blindly reproduced. They partly result from an expressive work with which one, endowed with a certain identity, fashions one's own biography. Communication technologies serve as a support for these individuals'

expressive work through which they perform this reflexive individuation. By expressing themselves online via forums, blogs, social media, and creating little expressive multimedia objects such as MMS, videos, photos, playlists, individuals fashion their subjectivity, show it and have it validated by these different "Technologies of the Self", as termed by Foucault (14).

SKYBLOGS AND A POST-COLONIAL EXPRESSIVISM

During the November and December 2005 riots, the corpus of skyblogs has set up an impressive exercise field that were the obvious articulation of this expressivist preconception, both in its method and theoretical hypotheses. Those riots took place after a verbal aggression from Nicolas Sarkozy, then Interior Minister, who had claimed his wish to have the suburbs freed from "scums".

In order to put an end to the "ventriloquist" talks with which both journalists and intellectuals commented those media riots, a question was abruptly asked, the same question asked before by the provocative post-colonial theoretician, Spivak, when discussing Indian subalterns: "Can scums speak?" (15) The answer could be seen in skyblogs whose number always impress foreign searchers specialised in Internet. This blog service, the second most visited website in France, proposed by the radio Skyrock (Rap and R&B) can be wittingly approached following the set of problems found in Anglo-Saxon post-colonial studies, which means in the study of transcultural and symbolic layouts that hinge on a "third enunciative space", a space proper to a postcolonial subjectivity that resulted from an ambivalence and an interdependence developed between colonized individuals and their colonists (16). Through a strange sort of process that tends to "essentialize" a postcolonial identity, as highlighted by Paul Gilroy (17), the cultures of hip-hop, rap and R&B represent a deposit of identifying resources. They create identity-expressing performances, made by the children and grandchildren of immigrants cooped up in the poor suburbs of big and small French cities. These performances are therefore naturally and massively done on Skyblogs, building a sort of "home", "a room of one's own" for these young people and all their "pals" at school or in the neighbourhood. Since 2002, when Skyrock radio proposed its captive audience to have a blog service with some ads and no unionization before end of March 2007, high schoolers found themselves enrolled in a game of "lâcher de .com" (*Let "dot com" break loose*), which are famous commentaries used as a cultural commodity money, on Skyblog more than anywhere else. The layout of a third enunciative space, particular to postcolonial subjectivity became a primary way to enter the fields of French suburbs (18).

During the autumn riots of 2005, a traffic of 500,000 connections was measured and a million contributions were put online everyday (19).

As it is usually the case with blogging, the "textual fabric" of a Skyblog "is completely heterogeneous, using hybrids of personal expressions and productions made by someone else, with the possibility to

post on one's blog someone else's posts or to export music or videos (embedding) (20). The several posts on Skyblogs about the riots had a composite nature, since they were made from telegrams from AFP (French News Agency), excerpts from newspapers' front page (Le Parisien...), pictures of fire, often taken behind the police and the firemen.

There was a mass of information, images and stories, all derived from mass medias or sources posted on the web and reorganized in one's Skyblog as a contribution to this national event. Unsurprisingly, the "digital scums" have also watched TV whose medias accounts, images and chronology they made their own without reassessing the events and actors' own identity etc.

Copying-Pasting the media, the audience of these "digital scums" overexposed its own news and performed acts of bravery, such as showing pages with lines of burning cars.

As if for once, the media scene, which is reconfigured by the texts and images found in posts, offered a representation ratified by those who had been stigmatised by Sarkozy under the provocative term "scums" and had been bruised by Bouna and Zied's death, their neighbours.

Excerpts from TV reports have been singled out through different processes of reinterpretations (title, subtitles, soundtrack) and sometimes pub-

(11) Aubier, 2001.

(12) Le Seuil, 1998

(13) *Modernity and Self Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, Cambridge, 1991.

(14) Foucault, *About the beginning of the hermeneutics of the self: two lectures at Dartmouth*, (ed. Sage, Beverly Hills, 1993, vol. 21, no2, pp. 198-227)

(15) Gayatri Chakravorty Spivak, "Can the Subaltern Speak?" In *Marxism & The Interpretation of Culture*. London: Cary Nelson and Lawrence Grossberg, Eds., Macmillan, 1988

(16) Cf Homi K. Bhabha, *The Location of Culture* (Routledge Classics, 1994)

(17) *Black Atlantic* (Cambridge: Harvard UP, 1992) "Black identity is lived as a coherent (if not always stable) experiential sense of self. Though it is often felt to be natural and spontaneous, it remains the outcome of practical activity: language, gesture, bodily significations, desires." The hybridity which is formally intrinsic to hip hop has not been able to prevent that style from being used as an especially potent sign and symbol of racial authenticity." P. 107

(18) In 2005, there were less than 5 million Skyblogs. In August 2008, there were 17,312,812 blogs, 587,518,207 articles and 2,588,253,490 commentaries. The official denomination, following a lawsuit, has become since 2006 "Skyrock Blog".

(19) Philippe Crouzillacq, "Blogs in the turmoil of urban violences". In *Oinet*. Paris: article published on 08 November 2005, available online at: <http://www.Oinet.com/article/294423.html>

(20) see Laurence Allard, "Digital Anthills or blogs as aggregating technologies of the self" in *Multitudes 21*. Subjectivisation of the Net: post media, networks, pooling" Exils ed.

(21) "Towards a post-media era", October 1990, available here: <http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>,

(22) see among others *Human Condition: A Study of the Central Dilemmas Facing Modern Man*, University Of Chicago Press; 2 edition (December 1, 1998).

(23) *Public & Its problems*, (Swallow Press; 1 edition (June 1954))

(24) Henry Jenkins, "Downloading for the Cause", 29 August 2006, http://www.convergenceculture.org/weblog/2006/08/fan_activism_in_a_networked_cu.html

lished simultaneously by Arabs and Jews, nationalists and Muslims.

A curious atmosphere of "semiotic democracy" came out of this corpus. And these practises which consisted in re-codifying media accounts of the riots were not unlike the clearly identifiable tactic called "re-meaning", they echoed Felix Guattari's who, when speaking of the Gulf War as a media fiction, expressed the wish to call for "a reshuffle of the mass media powers, which crush any contemporary subjectivity, and for a new post-media era, that is to say, for a collective and individual take over all interactive uses made of information, communication, intelligence, art or culture." (21)

THE LIMITS OF THE SKYBLOG COMMUNITY

The dangerous games between the police and the young people were replayed on another stage, since "cybercops" working for Skyblog censored 6,500 articles and deactivated a dozen blogs per day. Without any syndication, which enabled readers to post their entries on several sites, to subscribe to other blogs, thanks to different web feeds called RSS, to be informed of updates and of the current censorship.

With a syndication process, a blog is more an "External Diary" than a secret diary, to which it is often compared, in the same way Myspace is usually compared to a teenager bedroom, with this bright idea called a musical auto-run which starts when some pages are displayed. In the 18th century, the secret diary was the favourite support of inner questioning, as developed by Hannah Arendt (22) and Jurgen Habermas in their theories on public space, the blog is the space of those "Able to Say", of their quest and of the experimentation of the different ways to connect with others.

This social aggregation built by blogs, forums, socializing sites etc., this articulation of subjectivities and the formation of an aggregate "audience", as meant by John Dewey (23), and these individuals brought together by something they've identified

as a problem, a cause in need of mobilization and regulation, all of this created a sort of fanactivism during the conflict that opposed American majors to the authors of films called Stargate SG-1: "More generally, you can see the fans are deploying such social networking sites and web 2.0 applications as MySpace and Flickr as tools for identifying potential supporters and pulling them into the cause. They also recommend using Bittorrent and other peer-to-peer technologies to identify fans that are downloading the series and solicit them for the cause." (24)

In France, when the law DADVSI (24b) was voted in December 2005, to introduce a new European directive applying the law on royalties to new P2P technologies, an aggregate audience fought it, from freeware militants to manga fans, through consumer associations.

These are therefore punctual and plural causes to which individuals affiliate, which bring them together as an interconnected cultural audience. This crucial techno social procedure known as syndication which sees the formation of an audience, the articulation of subjectivities, was absent from the Skyblog sphere, so it is via another form of expression that a new political and postcolonial voice could be heard: the language of videogames.

Politics of remix culture: from user generated games to French Democracy

One of the features of expressive practises has been termed by Lev Manovich, a specialist in new media: remixability.

"The most interesting aspects of Web 2.0 are new tools that explore the continuum between the personal and the social, and tools that are endowed with a certain flexibility and modularity which enables collaborative remixability, a transformative process in which the information and media we've organized and shared can be recombined and built on to create new forms, concepts, ideas, mashups and services". (25)

Other studies, in addition to the one quoted above concerning YouTube, which showed the pregnant number of remixes that uploaded videos contained, have highlighted the different transformative practises found in videos posted by users.

In a survey carried out in January 2008, (26) several remixing practises have been typified: Satire and parody; Negative and critical commentaries; Positive commentaries; Quotations open to discussion; Illustrations or examples; Accidental Usages; Personal notebooks; Filing and Overdraft and Pastiche or Collage. At the end of their survey, the authors speak in favour of a fair use, a pedagogical exception in the use of copyrighted material for establishing creative and critical exercises on the language of pictures. This exception, planned in the American constitution, does not exist in France. A field of observation on the virtues of a remix culture regarding the pedagogy of images is repre-

sented by Users Generated Games. (UGG). What we have here are masters of remixability, who have been copying and pasting computer codes since they were kids. With the help of games engines, which enable one to code events or actions, young players now develop their own games. Aged between ten and twenty, boys and girls get together on forums with evocative names ("From banality to the imaginary") in order to work on some projects about the Pokemons or Naruto. When they create these games, teenagers do not just recreate characters, they do more than just using their graphic or musical skills, by including the sounds they like in a game, they also develop real IT skills. For whoever is interested in the learning process, what we have here is an original case. Players exchange scripts to improve the events planned within the game engine. These teenagers are not hackers, they are rather code "copy-pasters". They can read a programming-oriented language quite recent called Ruby. They can read it, they can rewrite it, without having learnt how to write it. The learning process of an IT language follows the order required to learn one's mother tongue - talking-reading-writing.

One must insist on social, graphic, linguistic skills showed by these young people who are sometimes able to read tutorials in English, without having really learnt this language at school. They do not feel amazed by the game, but they develop criticism: they can see that behind a game hides a code, a language they can learn how to master. Through this language that digital natives speak fluently, a discourse can be developed regarding referents other than cultural and fictional ones. This is the case for Alex Chan, aged 22, during the riots of Autumn 2005, who used the game engine Machinima (27) to create 3D settings. In *French Democracy* (28), he explains the events, according to his point of view. This civic use of the language of games gives hope since these kids, these "digital natives", can have a committed and distanced relationship with their time. They are able to master a discourse and a language in order to express their point of view concerning the events around them in which they partake as young citizens.

(24b) DADVSI: Author's rights and related rights in the information society

(http://en.wikipedia.org/wiki/Information_society)

(25) Lev Manovich, "Remix and remixability", posted on 16th November 2005 on the discussion list called Nettime: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0511/msg00060.html>.

(26) "Recut, Reframe, Recycle: Quoting Copyrighted Material in User-Generated Video", Pat Aufderheide and Peter Jaszzi, "Law school's Program on Information Justice and Intellectual Property", Center for Social Media School of Communication American University. Survey available here: http://www.centerforsocialmedia.org/resources/publications/recut_reframe_recycle

(27) According to Wikipedia: Machinima a Portmanteau of machine cinema, [1] is a collection of associated production techniques whereby computer-generated imagery (CGI) is rendered using real-time, interactive 3-D engines instead of professional 3D animation software..

(28) Available here: <http://www.machinima.com/film/view&id=1407>