

Laurence Allard,  
Maîtresse de Conférences, Sciences de la Communication, Université Lille 3,  
Licence Creative Commons, France, Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification

## **Du p2p aux échanges matériels de contenus : culture du partage/culture de transfert.**

Nous voudrions dans cet article nous situer dans une approche pragmatique des pratiques d'échanges de contenus culturels sur Internet et au sein de cet espace augmenté (Manovich 2005), au sein duquel les données configurées sur le réseau viennent enrichir les interactions de face à face à travers tout une chaîne de dispositifs et de technologies mobilisés. C'est à la fois la poétique ordinaire des usages de ces technologies digitales d'expression de soi, de communication intersubjective et de mise en relation sociale que nous documenterons que l'épaisseur matérielle d'une culture de l'échange généralisée qui s'agit de préciser comme *culture du transfert*. Plus spécifiquement pour la génération qui a grandi entièrement à l'ombre des réseaux numériques, nous nous efforcerons ainsi de comprendre le développement de ces pratiques symboliques et matérielles de transfert de contenus expressifs à travers des agencements machiniques singuliers bricolés sur mesure dans le cadre de hacks de l'usage de l'offre technologique contemporaine (Internet, mobile, bluetooth, clé USB, carte SD, CD, PSP, baladeur...).

### **1/Objets expressifs mobilisés : l'individualisme expressif à l'œuvre.**

Tout d'abord, il semble opportun de cadrer par quelques données chiffrées l'équipement mobile ainsi que d'entrer par une quantification rapide des usages et pratiques du mobile avant de proposer des hypothèses analytiques en ce qui concerne l'articulation possible entre Internet et le téléphone portable. Selon une étude commandée par l'Association française des Opérateurs Mobiles, en 2008, 79% des Français sont équipés d'un téléphone mobile personnel ou professionnel et de façon récente, 13% des Français de 12 ans et plus ont, en 2008, une carte ou une clé pour la connexion à Internet de leur ordinateur via les réseaux de téléphonie mobile. Toujours selon ces chiffres-clés, en 2008 : 61% des utilisateurs prennent des photos avec leur téléphone mobile, 37% réalisent des vidéos, 40% envoient des photos ou des vidéos, 33% écoutent de la musique, 22% font un usage Internet (e-mail ou web) de leur mobile. Pour les 12-20 ans plus particulièrement, 91 % prennent des photos et 69% font des vidéos ; 72% envoient des photos ou des vidéos ; 76% écoutent de la musique ; 66% jouent avec leur mobile et 34% font un usage Internet. Dans une étude précédente toujours pour l'association des opérateurs mobiles de 2007 sur les usages et pratiques du mobile (Menrath & Jarrigon, 2007), il avait été noté le multi-équipement entre ordinateur, mobile, baladeur et appareil photo numérique. 49% des français ont à la fois un mobile et un ordinateur connecté à Internet avec un taux de 70% chez les 12-20 ans. 48% des Français possèdent à la fois un téléphone portable et un appareil photo numérique. 29% ont à la fois un téléphone mobile et un MP3 (75% pour les 15-17 ans). Enfin, en ce qui concerne les pratiques Internet, selon une étude du Credoc réalisée à la demande de l'Autorité de Régulation des télécoms (Arcep) en juin 2008, 60 % des Français ont désormais accès à Internet et l'utilisent dans un grand nombre d'activités quotidiennes (recherche de travail, achat en ligne...).

---

<sup>1</sup>« *Augmented space is the physical space overlaid with dynamically changing information. This information is like to be in multimedia form and it is often localized for each user.*

*Cellspace is physical space that is "filled" with data, which can be retrieved by a user via a personal communication device. Coined in 1998 by David S. Benaïm, the term "cellspace" originally referred to the then new ability to access e-mail or the Internet wirelessly. Here I am using the term in a broader sense » écrit Manovich, L. 2005, p.2.*

<sup>2</sup> Les chiffres-clés du mobile, 3ème enquête TNS Sofres-AFOM, 2007.

démarches administratives...). Dans l'ensemble, près d'un quart de la population, et plus d'un tiers d'internautes (37 %) s'adonne à cette pratique. Au total, 12,5 millions de Français déclarent télécharger de la musique, légalement ou non. Concernant le cinéma, 8 millions de personnes téléchargent des films, soit environ 15 % des Français, et près de la moitié des 18-24 ans<sup>3</sup>. La montée des contenus auto-crédés par les utilisateurs, désignés comme *User Generated Content* ou *User Created Content*, a été également notée dans le rapport de l'OCDE (2006)<sup>4</sup> ainsi que de l'IDATE (2008)<sup>5</sup> à paraître. En plus des blogs et des profils sur les réseaux sociaux, des pratiques de téléchargements, des forums sur les centres d'intérêts tels que les jeux, on peut aussi comptabiliser les streams envoyés sur 13h de contenus UGC par minute sur Youtube, selon un moteur de recherche après Google en 2008, dont le contenu est à 80% auto-crédés selon l'IDATE (2008). Au-delà des problématiques juridiques et des enjeux économiques que représentent pour les auteurs de contenus ces rapports, nous voudrions caractériser sociologiquement ces pratiques créatives émanant des individus rendues possibles par les réseaux de communication informatisés et les technologies mobiles notamment au plan des enjeux identitaires.

### *Une génération instrumentée*

Comme le rappelle l'étude, *Living and Learning with New Media* (Ito, 2008, p.4), « les sites de réseau social, les jeux en ligne, les sites de partage vidéo, les gadgets comme les iPod et les téléphones mobiles, sont désormais les accessoires de la culture des jeunes. Ils ont tellement imprégné la vie des jeunes qu'il est difficile de croire qu'ils n'existent que depuis une décennie. Aujourd'hui, comme c'était d'ailleurs le cas hier pour leurs prédécesseurs, les jeunes arrivent à l'âge de la conquête de leur autonomie et d'une quête identitaire, mais ils le font au moyen de nouveaux modes de communication, de nouvelles formes d'amitié, de jeu et d'auto-expression ». Cet environnement numérique est le cadre de vie des « natifs digitaux » chez lesquels nous avons pu observer des échanges, des partages et des transferts entre ces différentes technologies et ce de façon intensive.

Au terme des entretiens et de recherches antérieures, il nous est apparu combien dans la chaîne de dispositifs et technologies entre les mains des natifs digitaux, le mobile occupe une topique exposable de sa propre subjectivité :

**I., 16 ans :** « Je prends des photos en permanence, j'essaie d'immortaliser le plus de moments possibles. Je prends des photos des moments insolites, avec mes amis. Mais j'ai surtout beaucoup de photos de paysages. C'est surtout des photos de vacances. Je prends les panneaux des villes où je suis allée, les rues, les paysages marquants. Ensuite je les mets en fond d'écran, même si à la base la photo n'est pas prise dans le but de se trouver en fond d'écran par la suite. Là par exemple, mon fond d'écran c'est une rue de Londres, j'y suis allée cet été, c'était vraiment beau. Là c'est une rue où on c'était promené un soir, avec ma sœur. Mais je n'aime pas mon portable parce qu'il n'a pas assez de mémoire, je peux stocker seulement cent cinquante photos, c'est trop peu. Heureusement, je peux transférer les photos sur mon PC, je l'ai fait il y a quelques jours c'est pour ça qu'il n'y a plus beaucoup de photos dessus. »<sup>7</sup>

**E., 17 ans :** « Je suis totalement accro, j'ai toujours mon portable dans ma poche, et dès que je trouve quelque chose de marrant, je le prends en photos. Sinon j'ai peur de regretter ou de ne pas me souvenir. Ensuite, quand je fais le tri dans mes photos, je me rends compte qu'elles n'ont pas grande utilité. Les photos sont prises sur l'instant, je ressent le besoin d'immortaliser ces moments de joie, puis finalement par la suite, les photos ne me font plus toujours rire »

<sup>3</sup> Selon une étude menée en juin 2008 à la demande conjointe du CGTI et de l'Arcep par le Credoc, juin 2008 :

<sup>4</sup> *Le Web participatif et les contenus créés par les utilisateurs*, rapport à télécharger sur <http://www.oecd.org/dataoecd/51/62/40942902.pdf>

<sup>5</sup> *User Created Content – Soutenir une société de l'information participative*. Etude internationale commandée par la Commission Européenne, et réalisée par l'IDATE et deux cabinets néerlandais, TNO et IViR, 2008.

<sup>6</sup> Idate, Rapport cité.

<sup>7</sup> Entretiens réalisés au Lycée Fénélon, situé en plein cœur de Lille par Sophie Turbé, étudiante en Licence, Parcours Industries Culturelles et Médias, UFR Arts et Culture, Université Lille 3.

*Mais dans un sens, elles me permettent parfois de me souvenir de moments que j'avais totalement oubliés, et les fofrères repartent. Je transfère ensuite les photos sur mon PC, j'ai dessus des quantités de photos que je ne regarde jamais. Je prends vraiment tout, des copines qui ont des fous rires en mangeant à la cantine le midi, des brosse à dents dans un supermarché, des gens bizarres dans la rue, je prends tout ce qui me fait rire dans l'instant. Puis j'envoie ensuite les photos à mes copines. On se les échange beaucoup. »*

*L ?, 15 ans, montre l'une de ses « galeries », tout spécialement dédiée à son idole : « C'est Chad Michael Murray l'acteur des Frères Scott. Il est trop mignon. Je télécharge des photos de lui sur Internet ou alors je photographie les posters de ma chambre. Ensuite je les réunis toutes dans un dossier. J'en ai fait une autre sur Johnny Depp. Celle là j'ai des copines qui veulent souvent la regarder ! »*

Ces différents propos nous amènent à souligner combien du point de vue de l'histoire des innovations technologiques, s'affirme ici la primauté radicale de la logique de l'usage. Suivant le rapport des technologies aux sociétés humaines, dans le rapport entre objets techniques et vie quotidienne, le mobile représente un cas intéressant d'un objet de masse mais dont l'utilisateur finalise 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 technologies 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 utilisateurs, leur créativité. Et c'est pourquoi, ils donnent lieu à des pratiques d'expression de soi.

Parmi les jeunes interrogés lors d'une enquête par entretiens semi-directifs réalisée en novembre 2008 sur Paris et la banlieue parparisienne, nous voudrions nous attarder sur la personne de K., 19 ans, BTI Electro Technique, résident dans une cité de la région parisienne. Il est à la fois un téléchargeur de « *sc manga* », un créateur de gif animé pour les skyblogs de copains, un joueur de *World of Warcraft* fier de son avatar, un lecteur et questionneur de forums sur ses différentes passions, un blogueur attentionné compilant les photos de sa petite amie sur un blog, testant sa popularité sur un site de votes à partir de photos de lui (« tube de dentifrice.com »), rédigeant à quatre heures du matin un samedi nuit des billets « délirants » avec son meilleur écrivain des sms à n'y rien comprendre pour ses copains ou ne « mâchant pas ses mots d'amour » dans les textos amoureux.

La possibilité même d'un tel parcours de l'individualité de K. à travers ses différentes facettes d'utilisateur sujet donne à observer de lui-même un quasi-autoportrait cubiste. Ce chaînage expressif entre différents supports et formats donne lieu à une originale « extimité à facettes des individus ». Extimité au sens où Sois ainsi exprimé à travers différents contenus expressifs, les siens ou ceux des autres, est rendu visible et lisible dans l'espace d'auto-publicisation que représente Internet (Allard, 2007).

S'exprimer avec et par ces technologies par la création de contenus, que l'on a créé en propre (photos prises par soi-même au moyen du mobile, billet rédigé de sa propre main) ou que l'on fait sien en copiant collant un lien, en republiant le clip d'un artiste que l'on apprécie etc., semble signifier, pour cette génération, s'exercer à éprouver différentes réponses à la question « qui suis-je ? » comme l'a aussi noté l'étude du Digital Youth Project (Ito, 2008)

Au cours de nos entretiens, nous avons en effet pu également remarquer combien les premiers billets (skyblogs) s'écrivaient suivant la procédure du « copier-coller ». Il s'agit d'une procédure matricielle par laquelle se trouve prélevée dans l'océan de données en ballade sur le réseau, un premier geste d'appropriation de contenus divers venant d'autrui, à des fins expressives de présentation de soi.

*"On était trois copines, j'ai fait un skyblog, on faisait tourner des infos, des critiques des films qu'on adorait. Y en avait une qui était un peu "spéciale" elle a mis une photo d'elle avec un couteau. Ma mère vu cela. Le problème avec Skyblog c'est que tout le monde peut le voir" (A., 14 ans, Paris)*

"en 6ème, j'ai fait un skyblogs pour "avoir un blog". Y avait deux pages, des photos de moi, de mon chien, des images pour rire que j'ai pris sur d'autres blogs" (W., 15 ans, Paris).

"J'ai eu 5 -6 skyblogs pour mettre des photos que j'aime bien. On a fait un skyblog à deux avec mon meilleur ami juste pour délirer" (K., 19 ans, banlieue parisienne).

La possibilité de disposer de plusieurs blogs, d'en créer de nouveaux à chaque passage d'année supplémentaire comme on le constate chez les natifs digitaux interrogés, ou enfin d'écrire à plusieurs mains est un autre exemple de la facettisation des identités, cette expression de soi sous une forme « cubiste ».

Des enjeux identitaires forts sont donc sous-jacents à ce que nous pouvons appeler des pratiques expressives sachant que les petites créations que l'on fait soi-même (DIY) ou que l'on fait sien forment matière à modeler pour exprimer celui ou celle que l'on aimerait à être avec ses différentes facettes explorées pour les lecteurs à venir.

D'une façon paradoxale, cette génération semble avoir un engagement plus sérieux avec ces technologies, vécues comme plus ré-créatives chez les adultes. Par le jeu, l'enfant explore le monde et c'est une posture dès plus engageante pour lui. Les natifs digitaux jouent sérieusement à se bricoler des identités. L'enjeu est de taille, c'est tout simplement eux-mêmes qu'il s'agit de construire. Si les sites de réseaux sociaux sont aussi une opportunité pour négocier et jouer avec une identité visuelle pour certains adultes, ces formes de production créatives pourraient apparaître purement dérivatives pour tous. Pas pour les jeunes qui considèrent leurs profils leurs blogs, leur baladeur MP3 comme l'expression de leur identités personnelles comme quelque chose de sérieux, qui répond à un besoin profond de savoir qui l'on est quand sa famille par exemple ressemble à un puzzle composé de "pièces rapportées" comme l'on disait autrefois, une famille où les frères qui n'en sont pas vraiment, des pères qui ne le sont plus à plein temps etc. Il va s'en dire que les formes de recomposition familiale contemporaines participent de cet arrière-plan social identitaire décentré comme individualisation réflexive. Là encore, dans les modalités de formation des identités personnelles et sociales, la réponse au "qui suis je" dans la situation familiale recomposée se fait dans la réflexivité, la mise à distance formulable ainsi : "je sais bien que ce n'est pas ma mère mais elle s'occupe de moi une semaine sur deux donc je peux bien l'aimer bien aussi".

### *L'hypothèse de l'individualisme expressif*

C'est pourquoi, il peut être possible d'avancer l'hypothèse que les technologies digitales, d'Internet au mobile en passant par les jeux en tout genre, représentent, selon nous, un bon observatoire et un bon catalyseur de ce que certains sociologues désignent par l'individualisation réflexive. Notre hypothèse de l'individualisme expressif, mettant l'accent sur le travail expressif à travers lequel les individus performe leurs identités au moyen des dernières technologies digitales, s'appuie en particulier sur les propositions d'Ulrich Beck (2001), de Charles Taylor (1999) dans son étude du tournant expressiviste dans les *Sources du moi moderne* et d'Anthony Giddens et son concept de « modernité réflexive » (Giddens, 1991). Ces différents auteurs ont pointé la contingence, la distanciation et la réflexivité des individus vis-à-vis de ces modèles et rôles sociaux. Ils ont mis l'accent sur ce moment contemporain d'individualisation plus réflexive au sujet de « qui ? » voulons-nous 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.

Notre hypothèse de l'individualisme expressif suppose de se tourner plus précisément vers l'une des « sources du moi moderne » mise en évidence par Charles Taylor (1999) avec le « tournant expressiviste » qui s'origine dès l'âge romantique dans la pensée du philosophe allemand Herder. L'expressivisme constitue l'une des sources plurielles du moi moderne, les bases d'une individuation nouvelle que l'on peut formuler suivant Herder : « *Chaque être a sa propre mesure* » (Taylor, 1999 : 461). Charles Taylor développe cette citation en expliquant que la « *notion de différence individuelle n'est pas nouvelle mais ce qui est nouveau* ».

*c'est que les différences ne sont pas seulement des variations accessoires à l'intérieur de la même nature humaine fondamentale ; ou encore des différences morales entre les individus bons ou mauvais. Elles impliquent plutôt l'idée que chacun d'entre nous doit suivre sa propre voie ; elles imposent à chacun l'obligation de se mesurer à sa propre originalité » (Taylor, 1999 : 461).*

Le problème de poser l'individualisme expressif comme contexte à l'œuvre dans les agencements singuliers d'énonciation que représentent les SMS, photos et vidéos mobiles, est d'hypostasier un moment « post » ou « néo-moderne »

Le travail de Michel Foucault sur les « *modes institués de la connaissance de soi et leur histoire* » est alors précieux dans cette approche expressive de l'individualité contemporaine.

Il importe, selon lui, de mettre en avant « *les formes et modalités du rapport à soi par lesquelles l'individu se constitue comme sujet* » (Foucault, 2001 : 13) suivant l'historicité des différents modèles proposés pour l'instauration et le développement des rapports à soi ; pour la réflexion sur soi, la connaissance, l'examen, déchiffrement de soi par soi, les transformations qu'on cherche à opérer sur soi-même » (Foucault, 1984 : 41). Or ces formes et modalités participent encore de ce que Foucault désigne par « technologies du soi » (Foucault, 2001). Les « techniques de soi » renvoient « *aux procédures, comme il en existe sans doute dans toute civilisation, qui sont proposées ou prescrites aux individus pour fixer leur identité, la maintenir ou transformer en un certain nombre de fins et cela grâce à des rapports de maîtrise sur soi et de connaissance de soi* » (Foucault, 2001 : 1032). Foucault parle aussi des « arts d'existence » à propos de ces technologies du soi (Foucault, 2001 : 1564) et ils viennent là instrumenter son idée de la « *stylistique de l'existence* » : *Ce qui m'étonne, c'est que dans notre société, l'art n'ait plus de rapport qu'avec les objets, et non pas avec les individus ou avec la vie ; et aussi que l'art soit un domaine spécialisé, le domaine des experts que sont les artistes. Mais la vie de tout individu ne pourrait-elle pas être une œuvre d'art ? Pourquoi un tableau, une maison sont-ils des objets d'art, mais pas notre vie ? » (Foucault, 2001 : 617).*

Si l'on poursuit les propositions théoriques de la culture du soi dans un contexte d'individualisation réflexive, on peut considérer qu'à travers les blogs, les sites de réseaux sociaux, les photos prises sur mobile, les sms, les jeux en tout genre, les forums de discussion etc., il s'agit pour l'individu contemporain d'expérimenter et d'explorer des réponses plurielles à la question « Qui suis-je ? » à un moment où les réponses toutes faites ne sont plus disponibles. En s'exprimant sur Internet via les forums, les blogs, les médias sociaux tout en créant de petits objets expressifs multimédias comme les vidéos photos les playlists les individus ont la possibilité de styliser celle ou celui qu'il pense ou voudrait être, de l'exposer et en retour d'espérer des formes de validation intersubjective et de reconnaissance par autrui du caractère authentique de ce bricolage « esthétique-identitaire » que représente un profil sur Facebook, un billet de blog etc. Les pratiques juvéniles décrites plus haut illustrent combien il n'y a plus de réponses toutes faites aux questions d'identités notamment chez ses jeunes en pleine formation d'eux-mêmes et qui plus est qu'ils ont la possibilité de les « bêta-tester » sous différents sites ou dispositifs.

Cette individualisation plus réflexive, qui suppose que les individus doivent trouver des réponses en partie par eux-mêmes à la question « qui suis-je ? » s'inscrit dans ce qu'on peut appeler le pôle compréhensif dans les sociologies de l'individualisme qui voit les processus d'individualisation du côté de la conscience des acteurs, et en souligne alors plutôt les aspects positifs et émancipateurs : développement d'une réflexivité, élargissement des marges d'autonomie, rapport plus marqué à une intériorité personnelle dimension d'autoproduction de son identité ou reconfiguration des « nous » par une plus grande place laissée au « je » (Corcuff, 2005). Les technologies d'expression individuelle et de communication sociale confèrent une capacité d'agir, donne un certain pouvoir et en cela elles répondent à un besoin profond : celui de s'exprimer, dire ce que l'on pense comme manifestation authentique de ce que l'on pense ou désire être.

Il nous apparaît donc que la dynamique réflexive de la connaissance de soi et la reconnaissance par d'autres se déployait dans l'exploration de son univers de sens, de sa subjectivité. A la question liminaire « qui suis-je ? » les réponses semblent aujourd'hui à quêter dans l'expression de ce que l'on aime l'exploration de ses centres d'intérêts. Dire ce que l'on aime est une façon de dire qui l'on veut être sur cette scène de l'Internet. Les sites de réseaux sociaux *design* (au sens anglo-saxon du terme), injonctent cette expression des goûts dans la présentation de soi sur les profils avec la mention des artistes, films etc. qui

l'on apprécie sur MySpace ou Facebook. On retrouve là le premier sens de la notion d'expression théorisée par le romantisme, première manifestation de l'individualisme moderne suivant le philosophe Charles Taylor (1999) : s'exprimer c'est se formuler soi-même à travers une forme. C'est l'extériorisation d'une subjectivité, à laquelle nous aurons accès, celui qui l'exprime et celui qui la reçoit, que sous une certaine forme : agencements de mots, de couleurs... La publicisation est indissociable, comme l'a montré Habermas (1978), de la conquête de l'intériorité. Et c'est par l'expression publique de soi sur les blogs, les profils, les avatars etc tous ces « signes du soi » distribués au fil du web, que se reconnaît désormais la subjectivité et l'intériorité des individus. 1

## 2/La culture du transfert.

En s'exprimant sur Internet via les forums, les blogs, les médias sociaux ou en créant de petits objets expressifs multimédias comme des MMS, des vidéos, des photos ou des *playlists*, les individus façonnent leur subjectivité, l'exposent et la valide. Mais qui n'a pas observé nos natifs digitaux, ces jeunes qui ont grandi à l'ombre des réseaux et technologies digitales, échanger logos sonneries photos vidéos jeux le plus souvent transférés de leurs ordinateurs via la technologie *bluetooth*, avec des cartes SD et des câbles divers emmêlés dans le désordre des chambres d'adolescents. Avant de décrire empiriquement cette culture matérielle et du transfert, il est opportun de contextualiser ces pratiques du point de vue de l'histoire des technologies et de leurs modes de consommation connus jusqu'alors pour comprendre la possibilité même d'une culture de transfert entre pairs.

### *Matrice du peering : des technologies de la singularisation culturelle*

Une recontextualisation s'impose par rapport à l'histoire d'Internet lui-même. On qualifie ce « web des usagers » de web 2.0.<sup>8</sup> Affirmons-le encore et toujours : tout un ensemble de problématiques économiques (gratuité...), esthétiques (la mise en crise du régime auctorial...) 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 Napster. 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 trouvent là redéfinies comme culture de l'échange. 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 les transfère. La culture de l'échange née de la mise à disposition des oeuvres sur Internet se décline sous le mode de la transférabilité sur d'autres objets mobiles. 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 bien avec les dispositifs technologiques de p2p imaginés en 1999 (Napster) et sont typiques des innovations horizontales pour et par les usagers décrites par Van Hippel (2001).

Les pratiques de téléchargement notamment ont été analysées comme des technologies de singularisation culturelle (Allard, 2005, Steigler, 2004). Elles supposent une logique d'appropriation d'

---

<sup>8</sup> 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 souhaitent 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 en plate forme d'échanges sociaux via des données expressives, émancipant 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.

objets culturels qui possèdent une matérialité forte. Les manipulations auxquelles elles donnent lieu ont en quelque sorte désacralisé la culture et imposé une signature personnelle aux objets culturels. Le fansubbing constitue l'une des micro-pratiques associées au téléchargement. Ces sous-titres de séries sont appréciés par plusieurs de nos interviewés :

”Je reçois tous les jeudis l'épisode sous-titré de mon manga et le vendredi le scan du livre. Ensuite je grave et je le stocke aussi” (K., 19 ans, banlieue parisienne modeste).

“Je vais sur les sites de sous-titrage des séries américaines que je synchronise ensuite avec VLC. La traduction est impeccable. On voit les signatures des équipes de fansubs dans les sous-titres. Je suis épatée de la qualité de la traduction des blagues en anglais” (J., 28 ans, banlieue parisienne chic).

Il faut souligner le caractère inventif de ces pratiques de sous-titrage, supposant la collaboration de différents bénévoles au sein d'une équipe dotés de tout un ensemble conséquent de compétences techniques linguistiques. Le fansubbing s'apparente plutôt à la logique de « vernacularisation » proposée par Arjun Appadurai (2001), afin de pointer les modalités « d'indigénisation » de pratiques culturelles ou loisirs d'un pays à un autre, tels les matchs de cricket anglais retransmis traduits sur les chaînes de télévision indienne devenus par là sport national indien. De plus la signature des sous-titres nous incitent à les assimiler à des interprétations de films par des spectateurs pour d'autres amateurs. Ce qui nous amène à dire que sur les réseaux p2p sont donc exposés et appropriables des objets filmiques ontologiquement singuliers, des films aussi uniques que les individus qui les font circuler en les « encodant » après qu'ils les aient reçus. C'est en ce sens que l'on peut définir ces objets audiovisuels singuliers.

Cette appropriation des contenus culturels qui donnent lieu non pas seulement à la posture traditionnelle de consommation culturelle mais supposent tout un ensemble de manipulations techniques matérielles qui participent là encore d'une domestication certaine des contenus culturels : téléchargement, synchroniser le sous-titrage, graver, stocker... Ces gestes devenus ordinaires, ritualisés parfois (« le manga du jeudi » de K.) participent déjà d'une forme de communication avec d'autres amateurs de séries, de manga mais sur un mode anonyme, sur le principe social de la solidarité technique qui est au principe même des dispositifs de p2p.

### *La culture matérielle du transfert*

Bien plus que dans les services coûteux promus par les opérateurs de télécommunications (convergence entre internet et technologies mobiles), les pratiques juvéniles de transfert de contenus entre différents supports et technologiques délimitent de façon pragmatique le contour d'un web mobile qui articule finement culture de l'échange entre pairs et culture mobile.

Avec le mobile qui est souvent l'unique appareil de prise de vue pour ces ados, les photos sont également disponibles, encore une fois, sous la main et comme ils leur manquent des capacités de stockage, les photographies sont transférées sur l'ordinateur sauf images exceptionnelles qu'on juge belles à montrer en les exposant sur leur mobile.

« J'ai filmé le feu d'artifice du 14 juillet, dès que je l'ai tourné je le mets sur mon ordi. Mais j'ai des photos sur mon ordi et mon portable. Des moments immortalisés. Un écureuil que j'ai vu pour la première fois de ma vie ; je l'ai montré à tout le monde sur mon portable » (K., 19 ans, banlieue parisienne modeste)

En mettant en circulation des montages vidéos de son cru, des albums photos personnels, des versions remixées à son goût de hits musicaux via le mobile, il est tout autant recherché l'exposition de son travail expressif et créatif que sa validation dans des réseaux de pairs.

Ces pratiques définissent une *culture du transfert*, qui vient *designer* (au sens anglo-saxon) le téléphone portable, selon les besoins, en écran ou haut-parleur à des fins de visionnage collectif de montages photos, vidéos que ces adolescents et ces étudiants auront d'abord travaillés sur ordinateur (téléchargés via Internet ou encore pour proposer des concerts publics de leurs derniers goûts musicaux).

Plusieurs entretiens documentent cette pervasivité entre les dispositifs, un « plugguage » entre l'appareil mobile et l'ordinateur personnel, un chaînage expressif entre *différentes technologies du soi*.

La « stylistique de l'existence » (Foucault, 1997) que permettent d'explorer les technologies du soi qui représentent Internet et le téléphone mobile, se decline également sous la modalité de l'échange de supports matériels d'inscription des contenus.

La clé *USB* se révèle comme la clé de cette culture matérielle de l'échange. De nombreux exemples ont été mentionnés dans les entretiens :

« *Un titre musical me plait chez un copain je le charge sur ma clé USB* » (J., 28 ans, banlieue parisienne chic)

« *Mon petit frère m'apporte les titres nouveaux sur clé USB* » (K., 19 ans, banlieue parisienne modeste)

« *J'échange un dossier artiste musique pour avoir chacun notre intégrale par clés USB* » (J., 28 ans, banlieue parisienne chic)

Dans cette pragmatique des échanges matériels, l'Internet mobile des usagers se configure dans de nombreuses situations de partage de goûts et de centres d'intérêts au cœur du lien amical, à travers une circulation intensive entre terminaux fixes et mobiles. Le lien amical nourrit par des échanges et partages de contenus tient aussi à un fil, le fil des câbles reliant tous les dispositifs et technologies à disposition dans les chambres des natifs digitaux. La mise en partage peut s'effectuer dans la pragmatique du *phototagging* courant sur Facebook (avec ses 4 millions de photos partagées fin 2008), c'est à dire l'indexation personnelle des photos dans un réseau d'amis assemblés sur ce site de socialisation. Avec ce partage de photos par la procédure techno-sociale du *phototagging*, une modalité d'indexation sociale de contenus et ensuite à travers les commentaires des photos ainsi mises en ressources communes pour nourrir des interactions en réseau, s'agit pour les personnes interrogées « de pérenniser de bons moments, de poursuivre la conversation » (A., Paris, 14 ans). La mise en partage de contenus expressifs est encore le motif qui inspire l'écriture d'un nouveau billet sur son skyblog : « *Je fais un nouveau billet, un nouveau Skyblog parce que j'ai une belle photo à montrer, des photos de vacances, une dédicace à faire* » (K., 19 ans, banlieue parisienne).

Ainsi K., (19 ans, banlieue parisienne modeste) transfère-t-il sa musique de son ordinateur à son mobile par un adaptateur carte SD. Il télécharge son épisode de manga ou des jeux sur Internet puis les encode en MPG4 pour les transférer sur sa PSP. Il réalise également des captures d'écrans meilleures parties sur PS2 et se les transfère sur ordi afin de les revoir car « *cela donne envie de jouer, de faire des nuits blanches. Enfin entre copains, on s'envoie des fichiers musicaux par MSN et ensuite je les transfère par câble sur mon baladeur* ». Autre exemple : « *je fais des photos sur mobile, je les mets sur Facebook et on se les échange aussi par Bluetooth. Seulement les images, la musique c'est trop long* » (W., 15 ans, Paris).

Dans cette mise en connexion intime des supports d'inscription, des dispositifs en ligne, des objets techniques, le mobile apparaît comme une technologie nécessaire moins ludique que l'ordinateur connecté mais qui vient en complémentarité avec de nombreuses pratiques de surf et de texting simultanés.

Dans cette chaîne matérielle, le mobile est entré dans leurs vies avec l'entrée au collège. Le mobile pour ces jeunes ados ne correspond pas toujours à leurs rêves ni le forfait mais le fait de prendre des photographies, des vidéos ou pour le charger en musique qu'il possède la technologie bluetooth pour échanger des photos et que l'on puisse envoyer des sms sont les propriétés essentielles d'un téléphone portable

« *La carte SD de mon mobile est remplie de musique que je transfère de mon ordinateur par un adaptateur* » (K., 19 ans, banlieue parisienne modeste)

« *J'utilise Bluetooth parfois pour échanger des photos* » (W., 15 ans, Paris)

« *Le dernier jour de classe on a fait des photos de groupes et on se les a passés par Bluetooth* » (A., 14 ans, Paris).

Parmi les supports de transfert et de sauvegarde, on peut encore citer des personnalisations assez singulières comme une *PSP devenue un quasi ordinateur portable*

Parmi les personnes interrogées, K., 19 ans a fait de sa PSP un quasi ordinateur portable à la fois mobile mais aussi à valeur d'usage exposable. Il y transfère des jeux, des films par câble mais aussi des captures photo ou vidéo d'écran de parties de jeux.

« *On se les montre, on retrouve notre âme d'enfants, cela permet d'extérioriser, de retomber en enfance, et vieillissant on devient trop sérieux (rires) .* »

« *J'ai des vidéos de World of Warcraft pour montrer mes exploits, comment mon avatar était réussi à essayer de les reproduire. Pour se souvenir du jeu, regarder les photos ensemble et reparler des parties* (K., 19 ans).

Les baladeurs MP3, Ipod ou autres, sont selon les cas une sélection variée que l'on actualise suivant différentes sources. Les sites d'écoute en stream sont ainsi utilisés pour suivre l'actualité. Les pratiques de téléchargement sur différents sites vont alors suivre si l'on apprécie le morceau. Il sera ainsi transféré sur le baladeur numérique :

« *Je fais des sélections en fonction de mes activités : sport, avion, transport* » (K., 19 ans).

« *J'écoute mon IPod à la maison et dans le bus. Il y a des classiques (rock, Brassens...), des nouveautés et des découvertes que j'ai faites par mes copains, les médias ou via Deezer. Si le morceau me plaît je vais sur LimeWire le télécharger* » (W., 15 ans, Paris).

Pour les enfants en garde alternée, les ordinateurs fixes et portables sont à la différence des ados interrogés des espaces incomplets en termes d'archives personnelles musicales. Le baladeur est alors le stock de l'intégralité de ce que l'on aime est conservé.

Le développement de ces technologies d'expression, de communication et de mise en relation sont en prise directe avec les formes renouvelées du lien familial. L'autonomie communicationnelle entre pairs qu'elles permettent est à mettre aussi en relation avec la recomposition du lien familial. La permanence du lien n'est plus dans la famille sous ce mode de la garde alternée, une semaine chez le père, une semaine chez la mère ce sont les copains toujours connectés et joignables par tchat ou sms qui sont toujours là et ce tous les jours, toutes les semaines. Cette permanence de la connexion entre pairs a été aussi notée dans l'enquête qualitative étasunienne dirigée par Miuko Ito (2008)

« *C'est mon IPod le plus complet car c'est lui que j'amène et chez mon père et chez ma mère* » (A., 14 ans)

Le disque dur externe est conçu comme à la fois une extension de la réserve de mémoire personnelle qui représente l'ordinateur et comme support d'échange de photos, de musiques. Il peut ainsi remplacer la clé USB. Il faut noter ici l'incorporation des technologies non au sens prothésique du terme mais si ces technologies de conservation externe sont parfois, aux dires des interviewés, une extension d'eux-même c'est tout simplement parce qu'elles supportent, inscrivent leur subjectivité, leurs centres d'intérêts ce qu'ils aiment ou des contenus qu'ils aiment à partager comme les photos de famille ou d'amis.

Ainsi, à la fin de l'entretien, dans la voiture en me raccompagnant, K., 19 ans (banlieue parisienne modeste) me raconte en confidence que son disque dur externe a flashé il y a quelques semaines : « *J'y avais mis toutes mes manga, que j'ai eu un mal fou à tout récupérer, toutes mes photos de voyage. Je suis encore choqué tout bizarre.* »

Enfin, il faut noter l'usage de la carte SD. Pour les adolescents, le mobile étant un quasi couteau suisse, la carte SD leur sert de support de transfert des musiques photos vidéos qu'ils ont prises sur leur mobile afin de les stocker sur l'ordinateur. Elle sert également à confectionner les playlists sur leurs mobiles : « *Je mettais de la musique dans ma carte SD mais elle ne marche plus. J'ai eu un baladeur depuis un an* » (W., 15 ans, Paris).

Sur le terrain des pratiques juveniles, on peut donc affirmer que pour les générations qui ont grandi dans un univers digitalisé, la culture ne sera plus jamais un simple bien de consommation. C'est l'échange des fichiers sur Internet, on télécharge et via le mobile désormais donc on se le transfère depuis les pairs jusqu'à des inconnus.

A travers ces différentes pratiques expressives, nous pouvons observer comment une culture « transfert réversible entre mobile et web, se déploie dans une curieuse atmosphère de démocratie sémiotique qui fait participer les technologies du soi digitales mobiles à la conquête d'un « pouvoir-dire » de tout chacun qui se rend public au grand jour. De cette démocratie sémiotique qui se manifeste sur cette chaîne de technologies que les usagers articulent dans leurs pratiques peut encore déboucher une « guérilla sémiotique », fruit d'une réappropriation critique des technologies émergentes et d'une singularisation émancipatrice de la consommation culturelle, qui met à l'épreuve l'expérience démocratique à l'échelle globale. Qui s'en plaindra ?

## Bibliographie

Allard, L., "Express Yourself ! : blogs, pages perso., fansubbing : de quelques agrégats technoculturels ordinaires" in *Penser les médias culture*, sous la direction d'Eric Maigret, Eric Macé, Armand Colin, 2005.

Allard, L., "De quelques objets expressifs dans l'arène post-médiatique d'Internet : la circulation de paroles des jeunes des cités pendant les émeutes de novembre 2005", in *Hermès. Paroles publiques*, n° 47, avril 2007 (avec Olivier Blondeau).

Allard L., "Blogs, Podcast, Tags, Mashups, Cartographies, Locative Medias : Le tournant expressiviste du web" in de «2.0 ? Culture Numérique, Cultures Expressives » in *Médiamorphoses n°21*, Armand Colin/INA., 2007.

Appadurai A., *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Payot, 2001.

Beck, U., *La société du risqué*, Aubier, 2001.

Corcuff, P., 2005, « Les approches sociologiques de l'individualisme contemporain et Foucault : éclairages critiques réciproques », communication au Colloque international organisé par l'A.F.S.P. (Association Française de Science Politique), Paris.

Dewey, J., *Le public et ses problèmes*, Farrago ed., 2006 (édition originale, 1927).

Foucault, M., *Histoire de la sexualité, vol.3, Le souci de soi*, Gallimard, 1984.

Foucault, M., «L'Écriture de Soi», 2001, «L'herméneutique du sujet », 1982 et « Technologies du soi », 1988, publiés dans *Dits et Écrits, Volume II (1976-1988)*, Gallimard, 2001

Giddens, A., *Modernity and Self Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, Cambridge 1991.

Mizuko, I, dir. *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project* The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, Novembre 2008, consultable sur <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>.

Manovich, Lev, 2005. « The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada », 2005 [http://www.manovich.net/DOCS/augmented\\_space.doc](http://www.manovich.net/DOCS/augmented_space.doc)

Menrath, J, Jarrigon, A, *Le téléphone mobile aujourd'hui. Usages et comportements sociaux. 2ème édition rapport final*, juin 2007, Discours et Pratiques-Association Française des Opérateurs Mobiles: [http://www.afom.fr/v4/TEMPLATES/contenus\\_12\\_nossom.php?doc\\_ID=720&rubrique\\_ID=309&rubLimi=190](http://www.afom.fr/v4/TEMPLATES/contenus_12_nossom.php?doc_ID=720&rubrique_ID=309&rubLimi=190)

Potte-Bonneville. M, *Michel Foucault, l'inquiétude de l'histoire*, PUF, 1984.

Steigler, B., *De la misère symbolique*, Galilée, 2004.

Taylor. C, *Les sources du moi. La formation de l'identité moderne*, Le Seuil, 1999.

Van Hippel, E, *Democratizing Innovation*, MIT, 2005. Téléchargeable sur <http://web.mit.edu/evhippel/www/books.htm>

Rapport ART-CREDOC, La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans société française, juin 2008.

*Le Web participatif et les contenus créés par les utilisateurs*, rapport à télécharger sur <http://www.oecd.org/dataoecd/51/62/40942902.pdf>

*User Created Content – Soutenir une société de l'information participative*, Etude internationale commandée par la Commission Européenne, et réalisée par l'IDATE et deux cabinets néerlandais, TNO IViR.