

Sommaire :

Intro

H.Reinghold

H.Jenkins

M.Ito

O.Blondeau

L.Allard

N.Auray-M.C Legout

D.Boyd

P.Froissart

C.Espen

Y.Moulier-Boutang

P.Chantepie

M.Relieu-J.Morel

EMERGENCE DES CULTURES EXPRESSIVES, D'INTERNET AU MOBILE

Par Laurence Allard, Maître de conférences, Sciences de la communication, Université Lille 3.

Ce numéro de *Médiamorphoses* est dédié aux « natifs digitaux », comme les a si bien nommé Howard Reinghold, essayiste et pionnier reconnu d'Internet, dans un billet traduit dans ce numéro, c'est à dire à tous nos enfants qui naissent et grandissent dans un écosystème culturel digitaliséⁱ. Il ambitionne de donner quelques entrées dans la connaissance et la compréhension de tout ce travail expressif que représentent par exemple de rédiger des billets sur des blogs et autres NSN (sites de réseau sociaux), de créer et de partager des morceaux de musique ou des vidéos, d'encoder du son des images sous différents formats, d'échanger via les réseaux *peer to peer* des *fanfilms*, de sous-titrer des *manga*, d'éditer ses *playlists*, de mettre à disposition ses *bookmarks* ou ses *tagscape*, de rédiger des commentaires ou de les modérer, de republier des liens, de prendre des photos sur mobile et de les renvoyer sur le net, de chatter, de jouer....

Ce numéro ne prétend pas traiter de façon exhaustiveⁱⁱ toutes ces pratiques et analyser tous les agencements ainsi produits. Ils ne privilégient pas une approche sociologique en termes de classes d'âge ou sociales, ou de sociologie de la culture d'après les médias de masse mais proposent quelques plans de coupe, suivant une approche résolument polydisciplinaire (droit, économie, anthropologie, socio-sémiotique...) de ce continuum socio-technique auquel s'apparente désormais un « web élargi », associant Internet au mobile.

Become a media : un parti pris expressiviste ou comment ne pas désespérer des médias.

Ce dossier est de parti pris, assumons-le. Plutôt que reprendre le couplet des paniques morales – mais voyez donc l'orthographe des skyblogs et même dans les traductions des jeux vidéos japonais, les rédactions de français rédigées en style SMS ! - plutôt que d'entonner la rengaine de la critique des médias et majors cie – entreprises de

décervelage et domination en tous genre, Adorno et Bourdieu vous ont pourtant bien prévenu !-, nous avons opté pour une conception expressiviste, qui se veut d'une part, enthousiaste face à la créativité ordinaire et à ses potentialités d'innovations économiques, juridiques, sociales et politiques tout restant, d'autre part, attentive à l'ambivalence de ce « capitalisme du partage » qui pourvoie aux connexions et aux architectures informatiques et tire des bénéfices substantiels du travail expressif de « ceux qui sont le web ».

Cette voie expressiviste fait écho à la revendication originelle des médias autonomes américains, portée par Jello Biafra, chanteur punk des *Dead Kennedys* : « Ne haïssiez pas les médias. Devenez un média ! » («Don't hate the media. Become a media !») Toute entière nourrie de la logique *Do It Yourself* chère à la culture punk, cette revendication grandit aujourd'hui massivement à l'ombre des sites perso de nos natifs digitaux. « Devenir un media » ne conduit pas à ne parler qu'à soi-même, un *egocasting*. Bien au contraire ! On observe plutôt un régime de publicisation effrénée de toutes ces productions personnelles et de ces contenus expressifs : les commentaires des skyblogs et des billets de blogs, les vidéos mis en partage sur certains sites ou échangés sur les réseaux *peer to peer*, les écrits rédigés, à plusieurs mains, les samples à remixer en ballade sur le réseau, les images à remonter dans des archives (*Internet Archive*) et autres bases de données, les applications logicielles à superposer (*mashup*). Dans ces pratiques concrétisant en quelque sorte une « démocratie sémiotique », s'expérimentent des processus de subjectivation toujours adressée à autrui et en quête d'un commun. Seule cette voie expressiviste, favorisée par le développement d'une informatique libre rendant possible d'étudier, copier et modifier toute programmation, nous permet de ne pas désespérer de trouver un équilibre fécond dans la société contemporaine, entre individualisation et formes de vie collectives, car il est déjà à l'œuvre dans ces expérimentations techno-sociales, qui passent aujourd'hui à l'échelle du territoire avec les médias mobiles expressifs.

Comment décrire les cultures expressives ?

Pour ces raisons, ce numéro aurait pu s'intituler « culture de l'échange », « culture du partage », « culture de la coopération »,

« cultures participante ». Cependant, ces titres possibles en normant les pratiques et productions vers des logiques sociales plutôt collectives, ne permet pas de rendre compte de toutes leurs dimensions personnelles et singulières et d'autre part, de tous leurs apports esthétique et formel.

Ces aspects formels sont soulignés notamment par Henry Jenkins, professeur au MIT (USA), dont nous traduisons ici le premier chapitre de son dernier ouvrage. Tout en insistant sur l'idée de participation, il donne pour titre à sa réflexion la « culture de la convergence ». Or l'idée principale de *Convergence Culture* ne consiste pas à proclamer l'intronisation d'un méta-medium qui serait Internet, subsumant contenus, pratiques, usages culturels d'hier. Au contraire, le sous-titre de l'ouvrage indique explicitement les rapports complexes mais bien réels qu'entretiennent « anciens » et « nouveaux » médiasⁱⁱⁱ. Et c'est dans cette contextualisation large que nous situons notre intérêt pour les cultures digitales expressives, qui n'ont rien d'une génération spontanée mais sont pétries de toute l'histoire des médias et de la culture de masse. Dans un billet antérieur à la publication de son livre, le chercheur américain avait distingué cinq niveaux de convergence : technologique avec la digitalisation ; économique avec la stratégie d'intégration horizontale sur différents médias des industries culturelles ; convergence sociale ou organique du fait même de nos activités entre différents médias ; culturelle avec l'explosion des nouvelles formes de créativité entre différentes technologies ; globale avec une hybridité culturelle résultant de la circulation internationale de circulation entre les contenus médiatiques. Selon lui, cette convergence n'exclut pas les conflits et se noue ainsi dans la divergence : les conflits autour des droits d'auteur, les forces contradictoires entre consommateurs, producteurs et distributeurs qui iront, soit dans le sens d'une diversité culturelle ou d'une homogénéisation, soit dans le sens du développement de productions culturelles personnelles ou bien commerciales^{iv}.

Ainsi, la convergence culturelle débouche, selon Jenkins, sur une culture participante :

« L'explosion de nouvelles formes de créativité à l'intersection de différents médias et technologies, industries et consommateurs encourage une nouvelle culture participante en

donnant les moyens aux gens et des outils pour archiver, annoter, approprier et diffuser du contenu. »^v

Ces engagements différenciés, plus activistes et plus sociaux avec les médias constituent l'un des aspects de cette logique de convergence culturelle.

Ces aspects sont pointés par Mizuko Ito dans sa problématisation des « média mixtes » (*media mix*). Dans un article traduit pour l'occasion, « Technologies de l'imagination juvénile : média mixtes, hypersociabilité et formes culturelles recombinautes », l'anthropologue va au rebours de trois idées reçues au sujet des pratiques culturelles enfantines identifiées à l'univers des jeux vidéos et des *manga* et autres *anime* : le soupçon anti-mimétique d'un univers virtuel déréalisant, leur dimension dé-socialisante et leur pauvreté formelle. Reprenant la définition d'Arjun Appadurai de « l'imagination comme pratique sociale »^{vi} et son hypothèse d'un engagement plus actif et sur mesure dans les systèmes imaginatifs contemporains, elle montre combien les mondes *Pokemon* et *Yu-Gi-Oh*, des cartes aux jeux sur consoles genre en passant par les films, se déploient entre plusieurs médias, constituent de la sorte une forme de mix médiatique. Ces technologies de l'imagination pervasives procurent des modèles pour les enfants dans leurs interactions ludiques ordinaires avec leurs pairs mais aussi avec des collectionneurs voire des *otaku*^{vii}, des fans, souvent plus âgés à la recherche des cartes les plus rares. Elle montre, à travers une étude de terrain menée au Japon et aux USA, combien ce remixage culturel met en place une appropriation et réorganisation des contenus culturels de masse ainsi que leur réévaluation au travers de systèmes d'échange et d'économies alternatifs.

Cette circulation d'images entre différents médias mais aussi différents marchés de l'imagination, du *mall* aux routes grises d'Internet pour l'approvisionnement des grands collectionneurs de contenus *manga*, est notée également par Olivier Blondeau, dans son article. S'intéressant plus spécifiquement aux vidéos relatant les mouvements sociaux mondiaux de ces dix dernières années, il montre

comment leurs trajectoires de réception dessinent un « mediascape » pour reprendre une terminologie empruntée à Arjun Appadurai. Les réflexions de l'anthropologue constituent un arrière-plan commun à plusieurs articles de ce numéro. Rappelons qu'analysant l'expérience migratoire et la prolifération des groupes déterritorialisés ou diasporiques, Appadurai a montré que le double phénomène de globalisation des flux migratoires et de développement des médias électroniques conduisaient à penser la culture en termes de *flux* et de paysage (*scape*). Le politiste Olivier Blondeau met en avant les réappropriations formelles multiples et singulières auxquelles ces vidéos ont donné lieu (traductions, re-montage, ajouts de séquences supplémentaires, colorisations...), suivant la logique formelle du *found footage*^{viii} chère au cinéaste expérimental Jonas Mekas et de la vidéo recombinate chère à Felix Guattari et au *Critical Art Ensemble*^{ix}. Ce faisant, l'auteur pointe comment, de ces pratiques et des éléments socio-techniques ainsi modelés, émergent des tentatives pour constituer des bases de données dans lesquelles enfants, artistes ou activistes viennent puiser pour réécrire de nouvelles narrations à partir des documents historiques conservés sur des serveurs accessibles à tous.

Internet, observatoire et architecte de la production contemporaine des identités

Cette profonde remixabilité des contenus a été parfaitement formulée par Lev Manovich lorsqu'il écrit « aujourd'hui, la question n'est plus de créer une image mais de retrouver une image »^x. Une remixabilité des données que nous observons, dans notre article, *Cultures expressives digitales (Blogs, Podcasts, Tags, Mashup, Locative Medias)*, jusqu'au code informatique avec le développement des *mashup* d'applications logicielles consistant à « superposer » par exemple des ressources en ligne sur une représentation cartographique. Nous lions cette remixabilité à la réversibilité des rôles entre auteurs/publics qui caractérise cet âge de l'Internet dit aussi « *read/write* » ou « *user based* » dans la littérature anglo-saxonne^{xi}. Réversibilité qui va jusqu'au rôle à prendre de *script kiddie*, ce copieur-colleur du code. Ces deux traits, remixabilité et réversibilité,

participent d'un paradigme expressiviste dont Internet constitue à la fois un observatoire et un architecte, comme l'illustre notamment l'étude des agencements produits par les pratiques de *blogging* et ses dérivés audio et visuels (podcasting, vidéoblogging...) et désormais mobile (*moblogging*). Les expérimentations social-identitaires, que nous appréhendons dans une « sémiologie de l'identité », mises en jeu sur Internet renouvellent nos conceptions de la formation des identités et des publics culturels ou politiques. Le développement de médias expressifs mobiles vient ouvrir un nouveau front des usages, auquel d'autres articles ou bibliographie commentée font aussi référence dans ce numéro.

Le paradigme expressiviste que concrétise à plus d'un titre Internet, est examiné dans deux études empiriques, l'une consacrée au jeu sur ordinateur *Sims* et la seconde au sujet de la plate-forme de réseau social *MySpace*, analysés au plan plus spécifiquement social-identitaire.

Danah Boyd, sociologue, de l'Université de Berkeley, prend de front les discours de panique morale sur Internet et les pédophiles et autres prédateurs sexuels qui seraient à l'affût sur les sites de réseaux sociaux tels *MySpace*. Elle montre, par une description fine du dispositif techno-social complété par des entretiens, comment *MySpace* ressemble à un îlot virtuel dans le territoire des adultes, à l'heure où les lieux publics de sociabilité juvénile sont de plus en plus jugés dangereux par les parents. Dans cette « culture de chambre digitale », de jeunes adolescents produisent un travail sur leurs identités en devenir et se constituent en « public constituant » afin d'apprendre et de comprendre l'environnement culturel et social contemporain.

Les jeux sont plus encore un objet de discours moraux de la part de certains adultes. Ici comme ailleurs, le meilleur remède réside dans le savoir et la connaissance même des objets. Nicolas Auray et Marie-Christine Legout, sociologues à l'ENST, proposent une ethnographie des joueuses de *Sims 2* en s'attachant à trois dimensions de la tension entre individualité et singularité : comment s'articule le souci mis en évidence par chaque individu d'affirmer une dimension originale de sa personnalité ? ; quelles sont les modalités de la relation qu'entretient le joueur avec le personnage virtuel dont il anime les histoires ? ; et

les façons dont les joueurs réussissent à dominer la contradiction entre l'attitude de vénération et d'idolâtrie qu'elles adressent à certaines d'entre elles, dont elles sont littéralement fans, et la critique explicite qu'elles font de la relation de fan à idole qui caractérise le mode de consommation des séries télévisuelles ?

Emergence des publics digitaux interconnectés : la matrice du peering.

Cette dimension hypersocialisante des cultures expressives est au cœur de la plupart des articles, illustrant combien l'individualisme expressif ne tend pas vers le solipsisme mais au contraire démultiplie les formes de vie commune.

Dans leurs perspectives propres, les auteurs n'ont de cesse d'observer comment, architecturées par des dispositifs, pratiques et artefacts, se configurent des formes sociales parfois inédites.

Au sein de la théorie endogène que suscitent cette phase stimulante du développement d'Internet, néologismes ou catégories zombies (Ulrich Beck) font leur « ré »-apparition : « communautés », « adhocraties », « essais », « micro-structures », « réseaux organisés »... Sans l'avoir intentionnellement prévu, les auteurs rassemblés ici ont privilégié la problématique de l'émergence de « publics digitaux » à travers ces pratiques de création/diffusion/réception, en écho à cette conception issue de John Dewey qu'un public se constitue par un rapport à une question, un problème d'ordre esthétique, dans notre cas.

Il n'est pas étonnant non plus de voir resurgir la question de l'audience dans ce tableau. Pascal Froissart, de l'Université Paris 8, à l'aide d'un corpus d'exemples de rumeurs ou de vidéos populaires et autres hits sur Internet, documente comment est prise en charge l'audienciation par les internautes dans le cadre d'une économie de l'attention, qui ne doit pas tout au pseudo marketing viral du *buzz*, censé être l'un des piliers stratégiques du web 2.0^{xii}.

Nous énoncerons ici l'hypothèse que la matrice d'émergence de ces publics digitaux nous semblent avoir été les pratiques de téléchargement et du P2P, dont la pénalisation a fait prendre

conscience « à tous ceux qui sont le web », qu'ils avaient les moyens et le pouvoir de s'agréger en un public digital.

Cette mobilisation d'un public culturel pour et par Internet a été vécue, en France, dans le cadre du vote de la loi DADVSI, transposition de la directive européenne sur le droit d'auteur dans un environnement numérique. Un entretien avec l'un des acteurs de cette mobilisation, Christophe Espern d'Euclid.info, nous fournit des indications précieuses quant aux procédures techno-sociales et répertoires politiques déployés à cette occasion qui ont permis l'agrégation d'un public par voie digitale, des informaticiens aux fans de manga en passant par des députés de toutes les appartenances. Agrégation sociale d'un public autour d'une cause publique : celle de l'informatique libre et de l'interopérabilité entre les systèmes techniques.

La matrice du P2P est encore plus prégnante dans les analyses économiques de ces pratiques expressives digitales. Les actes de téléchargement de fichiers, légaux et illégaux, ont redessiné l'économie de la culture. Aux côtés de la culture de la distribution marchande de biens culturels matériels, s'est déployé, à l'ombre des réseaux, une culture de l'échange de biens communs culturels^{xiii}.

Une économie de biens communs culturels ordinaires ? innovations juridiques et politiques publiques.

Une partie de ce numéro est consacrée à l'approche économique des mutations introduites par la réversibilité entre producteurs/consommateurs/diffuseurs. Les pratiques de mix, parodies ou commentaires de la culture des médias de masse, de sous-titrages, cette culture de la réappropriation qui suppose l'arsenal technologique des sites de téléchargement et d'échange, de publication et de partage, des vidéoblogs... sont à la fois articulés aux industries culturelles traditionnelles mais peuvent aussi connaître des degrés d'autonomisation.

C'est la leçon de certaines études américaines notamment de Yochai Benkler, qui dans son ouvrage *The wealth of networks*^{xiv}, a forgé le terme de « *commons peer based* » afin de décrire les nouveaux biens communs ordinaires qui étaient créés dans ces

cultures expressives. Ces « non-marchés de la culture et de la connaissance distribués » imaginés par Benkler renvoient encore aux innovateurs-producteurs cités par Eric Van Hippel^{xv}.

C'est cette voie économique que travaille en France, depuis longtemps, Yann Moulier-Boutang, économiste à l'Université Technologique de Compiègne. Selon lui, les usages des nouvelles techniques d'information et de communication donnent à lire simultanément une profonde remise en cause de la convention juridique des droits de la propriété intellectuelle, des nouvelles frontières de la productivité du travail social outillé et de l'individu en réseau collectif numérique. Il conclut parlant de puissance constituante de l'ordinaire technique et d'une révision des partages traditionnels entre la culture populaire et la culture scientifique et élitiste tout autant que les modèles économiques de son financement.

Cette voie que pourrait incarner un web 2.0 distribué, dans le prolongement de la logique du *peer to peer*, est bien différente de la nouvelle « bulle économique 2.0 » où théories de la « longue traîne », du *crowdsourcing*... reposent essentiellement sur une prédation de ce travail expressif ordinaire.'

La théorie de la "longue traîne" a été formulée par Chris Anderson dans un article fondateur posté sur *Wired*^{xvi}. Anderson décrit les effets de cette longue traîne sur les modèles économiques. Les produits qui sont l'objet d'une faible demande, ou qui n'ont qu'un faible volume de vente, pourraient, pris ensemble, représenter une part de marché égale ou supérieure à celle des best-sellers, si les canaux de distribution peuvent proposer assez de choix. *Amazon*, *Netflix* ou *Wikipédia* représentent des exemples de tels canaux de distribution. Quant au *crowdsourcing*, il renvoie à un néologisme conçu en 2006 par Jeff Howe et Mark Robinson, rédacteurs au *Wired* magazine. La traduction littérale de *crowdsourcing* est « approvisionnement par la foule. » Mais il s'agit, en fait, d'un procédé qui consiste à faire réaliser en sous-traitance, donc externaliser des tâches qui ne sont pas du métier fondamental de l'entreprise. Le *crowdsourcing* consiste à utiliser la créativité, l'intelligence et le savoir-faire d'un grand nombre d'internautes, et ce, au moindre coût^{xvii}.

Le "capitalisme du partage" d'un *MySpace*, appartenant à la FoxCorps de Rupert Murdoch, n'est pas l'équivalent de l'économie de l'échange entre pairs organisée par des sites de musique sur le modèle du logiciel libre^{xviii}. En cela, ce numéro ne porte pas sur la nouvelle bulle économique du web 2.0, même si nous nous référons à bon nombre d'entreprises de ce nouvel âge de l'Internet. Nous prenons acte du tournant social du web. *Flickr* ou *YouTube* ont été développés avant d'être revendus avec profit respectivement à *Google* ou à *Yahoo*.. Cependant, les architectures et fonctionnalités que le web 2.0 imposent rendent possible un chaînage expressif entre pratiques tout à fait stimulant. Les effets de basculement d'un blog à un album de photos à *Second Life* délimitent des expérimentations entre vies publique, privée et imaginée tout à fait prometteur quant à la compréhension de l'individu contemporain comme "sujet-bricoleur".

Yann Moulier-Boutang conclut son article sur le chantier juridique qui s'ouvre dans cette économie de la culture modelée par les créations ordinaires distribuées par l'échange entre pairs.

Nous pourrions mentionner ici l'une des innovations juridiques en matière de droit d'auteur en cet âge expressiviste. Il s'agit des licences *Creative Commons*, outil important dans l'arsenal juridique venant pallier au déficit de visibilité des contenus légaux, issus de particuliers ou de collectifs. En mars 2007, on comptabilisait 150 millions de contenus sous licences *Creative Commons* diffusés sur le réseau. Ce passage à des propriétés d'usage et non plus de biens démontre également comment ces cultures expressives sont sources d'innovation en matière juridique autant qu'économique^{xix}.

Ce chantier juridique n'est pas exempt de conflits entre différents acteurs, comme on l'a noté plus haut avec Henry Jenkins. On peut se demander alors quel est le rôle de l'Etat, quant on connaît le rôle historiquement structurant en France dans le champ culturel. C'est pourquoi, nous avons demandé à Philippe Chantepie, directeur du Département des Etudes et de la Prospective au Ministère de la Culture, quelles étaient les politiques que ces cultures expressives digitales inspiraient. Pour le Ministère de la Culture, la question des usages numériques culturels est devenue centrale parce qu'elle dessine probablement une recomposition très puissante des modes d'accès à la culture, plus profondément du rapport à « la culture » ou à sa nature,

parce qu'ils forment aussi peut-être une culture. C'est pourquoi, depuis 2005, il a fallu d'abord se doter d'outils d'observation qui n'existent d'ailleurs nulle part dans le monde, mais aussi travailler à la recherche dans ce domaine, pour envisager une prospective. Il dégage de ces premiers travaux d'observation plusieurs conclusions. Si les rythmes d'évolution des usages numériques se sont considérablement raccourcis, les effets de générations sont finalement très rapides et se cumulent avec des effets d'âges assez inattendus – les nouveaux usages ne sont pas seulement ceux des jeunes. Le rythme des offres marchandes est aussi très rapide, imprévisible et presque toujours déterminé hors de France. Il importe donc que l'action publique ne court pas derrière le changement. Les décalages de temps entre les pratiques « réelles » et l'action publique demeurent non problématique si cette dernière se concentre sur l'essentiel et contribue, par ses observations, aux recherches menées pour être en mesure d'anticiper et de comprendre les enjeux.

Au sein de cette économie de la culture chamboulée par ces cultures expressives digitales, aux côtés des industries culturelles bien établies, sont venus s'immiscer de nouveaux acteurs : les opérateurs de télécommunications. A l'heure où s'offrent plus de caméraphones que d'appareils photos et que le taux d'équipement en mobile est au niveau de l'échelle mondiale supérieur à celui des ordinateurs connectés, il semblait important de conclure sur ce nouveau front des usages. Usages mobiles qui ne sont pas déconnectés du réseau bien au contraire. Avec les pratiques de *moblogging*, c'est à dire la possibilité d'envoyer une image prise avec son mobile sur un blog ou un site de publication et partage de photos, les cultures expressives digitales envahissent désormais la "vie réelle" au sein d'un *cell space*, espèce d'espace enrichi des données du réseau.

A l'échelle du territoire, vers des médias expressifs mobiles

Un des traits des cultures expressives digitales est de piloter l'innovation par l'usage, comme l'économiste Eric Van Hippel l'a suggéré^{xx}. Avec le mobile, on observe la logique de l'utilisateur s'imposer avec la redéfinition de cet objet communicationnel en artefact expressif. Les sociologues et ethnométhologues Marc Relieu (ENST) et Julien Morel (ENST) travaillent ainsi sur des corpus alliant

conversation et photos prises depuis son mobile. Outre qu'elle marque une innovation en matière de méthodologie d'observation des usages mobiles, en utilisant le téléphone comme outil de recherche, leur étude documente finement la requalification des espaces conversationnels mobiles en sphère d'intimité.

Ce changement d'échelle des cultures expressives digitales est encore vérifiable avec la possibilité de créer ses propres cartes^{xxi}. Ces hybridations des dispositifs des contenus et des espaces viennent certainement ouvrir un horizon d'enquêtes au sujet des médias expressifs mobiles. Cette ouverture n'est pas un simple effet rhétorique mais vient prévenir des décalages temporels que ce numéro ne manquera pas de faire connaître à ses lecteurs, trop en avance ou pointus pour certains, déjà dépassé pour d'autres. Comme l'a écrit Olivier Blondeau, sans lequel ce numéro n'aurait pas été rendu possible, Internet est né prématuré. Nous en concluons qu'il se donne à penser en même temps qu'il se développe.

On trouvera enfin dans ce dossier une bibliographie commentée de classiques ou d'ouvrages récents sur les enjeux culturels, sociaux, technologiques, économiques ou juridiques que posent le développement des technologies numériques en réseau ainsi qu'une webographie analytique, afin de compléter les études présentées ici.

Paris, le 22 avril 2007.

ⁱSpéciale dédicace à Angee et Cam (<http://cam128.skyblog>).

ⁱⁱ La bibliographie commentée ainsi que le webographie analytique permettront aux lecteurs de poursuivre leur réflexion sur d'autres thèmes ou dispositifs pas abordés ici, par exemple les aspects portant plus sur des problématiques de production de connaissance comme *Wikipédia* que nous avons délibérément peu ou pas développé en nous axant sur des objets et pratiques culturelles et esthétiques.

ⁱⁱⁱLe sous-titre exact est « When Old and New Media Collide » ou « Quand anciens et nouveaux médias se confrontent ».

^{iv}cf le billet du 29 juin 2006, « Convergence and Divergence: Two Parts of the Same Process » disponible sur le blog de Henry Jenkins, *Confessions of an Aca-Fan* sur http://www.henryjenkins.org/2006/06/convergence_and_divergence_two.html

^vop cité

^{vi}cf *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, La Découverte, 2001.

^{vii} En japonais, « otaku » possède une connotation plus moralisante que le terme « fan » car il s'agit d'une passion désocialisante.

^{viii} Le *found footage* consiste à remonter des bouts de films déjà impressionnés, à la manière des photo-montage et autres collages des avant-gardes artistiques des années 20.

^{ix} Cf *La résistance électronique et autres idées impopulaires*, Paris : ed. l'Eclat, 1997.

^x Manovich (Lev), « Deep remixability », 2005-2006, Piet Szart Institut, <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/pubsfolder/manovichessay>.

^{xi} cf webographie en annexe.

^{xii} 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.

^{xiii} Cf les actes du séminaire « Nouvelles formes de l'échange culturel », animé par Laurence Allard, Frank Beau, Sylvie Lindeperg et Jean-Michel Frodon, 16 septembre 2003 Cf actes en ligne <http://griom.lautre.net/nfec/>

^{xiv} Benkler (Yochai), *The Wealth of Networks*, Yale University Press, 2006. Cf la bibliographie commentée.

^{xv} Van Hippel (Eric), *Democratizing Innovation*, Boston : MIT, 2005. Cf bibliographie commentée.

^{xvi} L'article original publié en octobre 2004 est accessible sur <http://wired-vig.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html>. Traduction française sur <http://www.internetactu.net/?p=5911>. Etude de cas sur le marché de la musique par Daniel Kaplan : "Musique et Numérique : la longue traîne à l'épreuve des faits", 05 mars 2007, disponible sur <http://www.internetactu.net/?p=6931>

^{xvii} Article original "The rise of crowdsourcing", juin 2006 accessible sur <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>. Version française et commentaires sur <http://www.internetactu.net/?p=6470>. cf aussi Trebor Scholz, « What the MySpace generation should know about working for free », avril 2007, disponible sur <http://www.re-public.gr/en/?p=138>.

^{xviii} Cf entre autres le portail <http://www.musiquelibre.org>.

^{xix} Cf les travaux de la juriste Melanie Dulong de Rosnay, traductrice en France dans le cadre du Cersa (Université Paris 2) des licences *Creative Commons*, notamment « Le partage créatif, un système de gouvernance de la distribution d'œuvres en ligne » in *Revue Lamy Droit de l'Immatériel*, 2 (2005) 59-60, disponible sur : <http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00120079/en>. Cf aussi le site qu'elle anime des Creative Commons France sur <http://fr.creativecommons.org>.

^{xx} cf bibliographie commentée., 2004.

^{xxi} cf <http://maps.google.fr>, rubrique « Mes Cartes ».