

Natifs Digitaux : deux trois choses que je sais d'eux

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 p2p, des blogs et des jeux générés par les utilisateurs.

User turn ou tout n'a pas commence 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 page 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 étudiants¹. 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

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

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 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 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 hobbystes qui, de tout temps, ont expérimenté testé et perfectionné les propositions technologiques avant que le processus d'industrialisation de l'innovation ne viennent 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 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 techniques 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 poïétique 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 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 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

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 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.

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 21^e siècle, le passage d'une « culture comme bien » à la « culture comme lien ». Il s'agit d'une culture de l'échange³ 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 diverses performances identitaires. D'autre, 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 .srt ou .ssa correspondant à des sous-titres 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 p2p⁴, 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”.

³Cf « 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 médiaculture*, sous la direction d'Eric Maigret, Eric Macé, Dominique Pasquier, Hervé Glévarec, 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*, 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 pauvre.

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 Sacks⁵ et Lena Jayusi⁶, 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 constative de droits et de devoir et/ou de compétences/connaissance entre eux... »⁷

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 elle-mêmes puisqu'on les appréhende par défaut de « professionnalisme ».

Si ces adolescents ne sont plus tout à fait des amateurs, comment les catégoriser ? Peux-t-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... »⁸

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*, 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. »⁹ La notion de *digital natives* donne lieu à de nombreux débats et discussions, à laquelle Henry Jenkins, spécialiste des *fanscultures*,

⁵ *Studies on Social Interaction*, ed. Sudnow ed., 1972

⁶ *Categorisation and the Moral Order*, Routledge, 1984

⁷ Lena Jayusi, p.84.

⁸ Texte disponible à l'adresse suivante : <http://www.marcprensky.com/writing>

⁹ Traduction française dans *Libres enfants du savoir numérique*, sous la direction d'Olivier Blondeau et Florent Latrive, de. L'Eclat, 2001, disponible à l'adresse suivante : <http://www.freescape.eu.org>

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 »¹⁰. Jenkins propose ici plutôt un cadre stimulant de questionnements sans chercher à catégoriser de manière définitive et réifiante les pratiques elle-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 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 des adolescents et d'observer ce qu'ils font et écouter ce qu'ils en disent¹¹.

Express Yourself! Le travail expressif à l'œuvre

Les technologies digitales, d'Internet au mobile en passant par les jeux en tout genre, représente un bon observatoire et un bon catalyseur de cet 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*¹², de Charles Taylor dans son étude du tournant expressiviste dans les *Sources du moi moderne*¹³ et d'Anthony Giddens et son concept de « modernité réflexive »¹⁴. Ces auteurs ont pointé la 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 ? » 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 aveuglement. 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 performant 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

¹⁰ « Reconsidering Digital Immigrants », 5 décembre 2007 disponible à l'adresse suivante : <http://www.henryjenkins.org/> :

¹¹ Sur cette posture de recherche du « témoin modeste », cf le travail de Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, Fictions, Féminismes, Exils*, 2007.

¹² Aubier, 2001.

¹³ Le Seuil, 1998

¹⁴ *Modernity and Self Identity. Self and Society in the Late Moderne Age*, Polity Press, Cambridge, 1991.

playlists, les individus façonnent leur subjectivité, l'expose et la valide à travers ces différentes "technologies du soi", suivant les termes de Foucault¹⁵.

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 ministre de l'intérieur de l'époque, Nicolas Sarkozy, qui avait proclamé vouloir débarasser les habitants des cités de la "racaille".

Pour en finir avec les discours « ventriloques » à laquelle 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 ? »¹⁶ 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 blog, 2ème 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.¹⁷ Par un étrange processus d'essentialisation de l'identité post-coloniale mis en évidence par Paul Gilroy¹⁸, la culture hip hop rap et R&B représente un gisement de ressources identitaires. 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 blog 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 "lacher 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-coloniale¹⁹.

¹⁵ Foucault, *L'herméneutique du sujet*, cours du Collège de France de 1981-1982, Seuil-Gallimard, coll. " Hautes Etudes ", p.617, 2001.

¹⁶ Gayatri Chakravorty Spivak, "Can the Subaltern Speak ?" In *Marxism & The Interpretation of Culture*. London : Cary Nelson and Lawrence Grossberg, Eds., Macmillan. 1988

¹⁷ Cf Homi K. Bhabha, *Les lieux de la culture. Une théorie postcoloniale*, Payot, 2007.

¹⁸ *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.

¹⁹ 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

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 jour²⁰.

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*)²¹. Les billets des Skyblogs consacrés aux émeutes étaient de nature composites fabriqués à partir de dépêches AFP, d'extraits des uns 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'agit 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, bande sons) 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 vœu 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 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. »²²

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 « carnet intime » bien plus qu'en journal intime, auquel on la trouve comparé et comme on a tendance à la faire abusivement au sujet des pages MySpace, qui ressemblent, il est vrai, tant à une chambre

²⁰ Philippe Crouzillacq, "Les blogs pris dans la tourmente des violences urbaines". In *01net*. Paris : article du 08 novembre 2005, disponible en ligne sur : <http://www.01net.com/article/294423.html>

²¹ cf Laurence Allard, «Termières digitales ou les blogs comme technologies agrégatives du soi» in *Multitudes 21. Subjectivation du Net : postmédia, réseaux, mise en commun* », Exils ed.

²² « Vers une ère post –média », octobre 1990, disponible à l'adresse suivante : <http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>,

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 18^{ème} siècle de la conquête de l'intériorité, comme l'ont développé Hannah Arendt²³ 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 formation de « publics » ainsi agrégés, au sens de John Dewey²⁴, 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 permettent d'identifier leurs pairs et de les amener vers leur cause. Ils recommandent également d'utiliser Bittorent et autres technologies du p2p pour repérer les fans qui téléchargent des séries afin de les solliciter pour leurs actions. »²⁵

En France, au moment du vote de la loi DADVSI, 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 ponctuelle et plurielles auxquelles s'affilient des individus, qui les font s'agréger en un public culturel interconnecté. Cette procédure techno-sociale 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 medias, 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 recombinaés et créer de nouvelles formes, concepts, idées mashups et services"²⁶.

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.

²³ cf entre autres *La condition de l'homme moderne*, Pocket-Agora, réed.2002 ;, Payot, réed. 1992.

²⁴ *Le public et ses problèmes*, 2003, Farrago.

²⁵ Henry Jenkins, « Downloading for the Cause », 29 août 2006,

http://www.convergenceculture.org/weblog/2006/08/fan_activism_in_a_networked_cu.html

²⁶ Lev Manovich, « Remix and remixability », article posté le 16 novembre 2005 sur la liste de discussion Nettime : <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0511/msg00060.html>.

Dans une enquête menée en janvier 2008²⁷, plusieurs usages du remix ont été ainsi typifiés : Satire et parodie ; Commentaires critiques et négatifs ; Commentaires positives ; Citations ouvertes à la discussion ; Illustrations ou exemples ; Usages accidentals ; 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 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 capable 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, médiatiques, 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*²⁸ permettant de visualiser des décors en 3D. Dans *French Democracy*²⁹, 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.

²⁷ "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

²⁸ 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).

²⁹ Disponible à l'adresse suivante : <http://www.machinima.com/film/view&id=1407>

